

DR. ECKHART ZINZIUS

Ergebnis- protokolle

Band 2

Dr. Eckhart Zinzius

Erfolg und Gedeihen in Situationen gegenseitiger Abhängigkeit

Die Tabellen der Ergebnisse der durchgeführten Experimente

Band 2

Im Verlauf der Untersuchung des alltäglichen Gebens und Nehmens wurde der Austauschprozess in den verschiedenartigsten Gruppen nachgebildet und berechnet. Die Protokolle dieser Untersuchung liegen hier vor. Dieser zweite Band enthält die Ergebnisse der Untersuchung

der Evolution von Gruppen in der Welt der Versuchsspieler sowie
der Evolution von Gruppen.

Im ersten Band sind die Ergebnisse der Untersuchung der Welt der Versuchsspieler, der Wirkung der 16 elementaren Angriffstypen, des Abschneidens der vier Entgegenkommen belohnenden elementaren Angriffstypen, der Auswirkungen von Unterwerfung auf Gruppen und des kollektiven Ergebnisses zu finden.

Bei Unklarheiten wird auf die Originalarbeit „Erfolg und Gedeihen in Situationen gegenseitiger Abhängigkeit“ oder auf die Software „Erfolg und Gedeihen in Situationen gegenseitiger Abhängigkeit. Eine Software zum Experimentieren mit Verhaltensweise“ verwiesen.

Seebach im Januar 2009

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Inhaltsverzeichnis	1
Bemerkungen zum Tabellenwerk	5
Die Evolution von Gruppen in der Welt der Versuchsspieler	6
1.1. Einführende Beispiele	7
Beispiel 1: 30 unproviziert angreifende Verhaltensweisen und je 2 Vertreter von Typ6E10, Typ6E9, Typ6E8	
Die Ausgangsgruppe	7
Der erste Entwicklungsschritt	13
Der zweite Entwicklungsschritt	19
Der dritte Entwicklungsschritt	25
Der vierte Entwicklungsschritt	31
Der fünfte Entwicklungsschritt	37
Der sechste Entwicklungsschritt	43
Beispiel 2: Die erste gemischt zusammengesetzte Gruppe	
Die Ausgangsgruppe	49
Der erste Entwicklungsschritt	55
Der zweite Entwicklungsschritt	61
Der dritte Entwicklungsschritt	67
Der vierte Entwicklungsschritt	73
Der fünfte Entwicklungsschritt	79
Der sechste Entwicklungsschritt	85
Der siebte Entwicklungsschritt	90
Der achte Entwicklungsschritt	95
Beispiel 3: Die erste Gruppe unproviziert angreifender Verhaltensweisen	
Die Ausgangsgruppe	99
Der erste Entwicklungsschritt	105
Der zweite Entwicklungsschritt	111
Der dritte Entwicklungsschritt	117
Der vierte Entwicklungsschritt	123
Der fünfte Entwicklungsschritt	129
Der sechste Entwicklungsschritt	134
Der siebte Entwicklungsschritt	139
Der achte Entwicklungsschritt	144
Der neunte Entwicklungsschritt	149
Beispiel 4: 16 Vertreter von Typ1A10 sowie je 10 Vertreter von Typ6E10 und Typ6E9	
Die Ausgangsgruppe	151
Der erste Entwicklungsschritt	154
Der zweite Entwicklungsschritt	157
Der dritte Entwicklungsschritt	160
Der vierte Entwicklungsschritt	163
Der fünfte Entwicklungsschritt	166
Der sechste Entwicklungsschritt	169
1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit	171
Beispiel 1: Die zweite gemischt zusammengesetzte Gruppe	
Die Ausgangsgruppe	171
Der erste Entwicklungsschritt	177
Der zweite Entwicklungsschritt	183
Der dritte Entwicklungsschritt	189
Der vierte Entwicklungsschritt	195
Der fünfte Entwicklungsschritt	201

Der sechste Entwicklungsschritt	206
Beispiel 2: Die zweite gemischt zusammengesetzte Gruppe mit etwas geringerem kollektiven Entgegenkommen gegenüber Angreifern	
Die Ausgangsgruppe	212
Der erste Entwicklungsschritt	218
Der zweite Entwicklungsschritt	224
Der dritte Entwicklungsschritt	230
Der vierte Entwicklungsschritt	236
1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit	242
Beispiel 1: Die zweite Gruppe ohne friedliche Verhaltensweisen	
Die Ausgangsgruppe	242
Der erste Entwicklungsschritt	248
Der zweite Entwicklungsschritt	254
Der dritte Entwicklungsschritt	260
Der vierte Entwicklungsschritt	266
Beispiel 2: Die dritte Gruppe ohne friedliche Verhaltensweisen	
Die Ausgangsgruppe	272
Der erste Entwicklungsschritt	278
Der zweite Entwicklungsschritt	284
Der dritte Entwicklungsschritt	290
Beispiel 3: Die dritte Gruppe ohne friedliche Verhaltensweisen mit etwas geringerem kollektiven Entgegenkommen gegenüber Angreifern	
Die Ausgangsgruppe	296
Der erste Entwicklungsschritt	302
Der zweite Entwicklungsschritt	308
Beispiel 4: Die zweite Gruppe ohne friedliche Verhaltensweisen: Mit insgesamt geringeren Neigungen zum Angreifen und Ausbeuten	
Die Ausgangsgruppe	314
Der erste Entwicklungsschritt	320
Der zweite Entwicklungsschritt	326
Der dritte Entwicklungsschritt	332
1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit	338
Beispiel 1: Die zweite Gruppe ohne konsensorientierte Akteure mit einer Neigung zum Angreifen	
Die Ausgangsgruppe	338
Der erste Entwicklungsschritt	344
Der zweite Entwicklungsschritt	350
Der dritte Entwicklungsschritt	356
Beispiel 2: Die dritte Gruppe ohne konsensorientierte Akteure mit einer Neigung zum Angreifen	
Die Ausgangsgruppe	362
Der erste Entwicklungsschritt	368
Der zweite Entwicklungsschritt	374
Beispiel 3: Eine Gruppe, in der die unterschiedlichen Neigungen zum Angreifen und Ausbeuten gleichmäßig vorhanden sind	
Die Ausgangsgruppe	380
Der erste Entwicklungsschritt	386
Der zweite Entwicklungsschritt	392
Beispiel 4: Die Gruppe des dritten Beispiels mit stärkeren individuellen Neigungen zum Angreifen und Ausbeuten	
Die Ausgangsgruppe	398
Der erste Entwicklungsschritt	404
Der zweite Entwicklungsschritt	410
2.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen	416
Beispiel 1: Die zweite Gruppe unproviziert angreifender Akteure	
Die Ausgangsgruppe	416

Der erste Entwicklungsschritt	422
Der zweite Entwicklungsschritt	428
Der dritte Entwicklungsschritt	434
Der vierte Entwicklungsschritt	440
Der fünfte Entwicklungsschritt	445
Der sechste Entwicklungsschritt	450
Der siebte Entwicklungsschritt	456
Beispiel 2: Die dritte Gruppe unproviziert angreifender Akteure	
Die Ausgangsgruppe	459
Der erste Entwicklungsschritt	465
Der zweite Entwicklungsschritt	471
Der dritte Entwicklungsschritt	477
Der vierte Entwicklungsschritt	483
Der fünfte Entwicklungsschritt	489
Beispiel 3: Eine Gruppe unproviziert angreifender Akteure, in der die unterschiedlichen Neigungen zum Angreifen und Ausbeuten gleichmäßig vorhanden sind	
Die Ausgangsgruppe	494
Der erste Entwicklungsschritt	499
Der zweite Entwicklungsschritt	504
Der dritte Entwicklungsschritt	509
Beispiel 4: 36 Vertreter von Typ1A2	
Die Gruppe	513
1.6 Zusatzexperiment: Die erste gemischt zusammengesetzte Gruppe, in der die Akteure mit einer konsensorientierten Grundeinstellung konsequent agieren	516
Beispiel 1: Die erste gemischt zusammengesetzte Gruppe, in der sich die Akteure mit einer konsensorientierten Grundeinstellung sicher verteidigen	
Die Ausgangsgruppe	516
Der erste Entwicklungsschritt	522
Der zweite Entwicklungsschritt	528
Der dritte Entwicklungsschritt	534
Der vierte Entwicklungsschritt	540
Beispiel 2: Die erste gemischt zusammengesetzte Gruppe, in der die Akteure mit einer konsensorientierten Grundeinstellung friedlich agieren	
Die Ausgangsgruppe	546
Der erste Entwicklungsschritt	552
Der zweite Entwicklungsschritt	558
Der dritte Entwicklungsschritt	564
Der vierte Entwicklungsschritt	570
Beispiel 3: Die erste gemischt zusammengesetzte Gruppe, in der die Akteure mit einer konsensorientierten Grundeinstellung friedlich agieren und sich sicher verteidigen	
Die Ausgangsgruppe	576
Der erste Entwicklungsschritt	581
Der zweite Entwicklungsschritt	
Die Evolution von Gruppen	586
2.1 Experimente zum primären Bereich	587
Beispiel 1: 26 Vertreter von InitStrat1 und 10 Vertreter von TitForTat	587
Beispiel 2	
Teil 1: PawlowsV und TitForTat;	588
Teil 2: PawlowsV und Typ3A5	589
Beispiel 3	
Teil 1: InitStrat2 und TitForTat	591
Teil 2: InitStrat2 und Typ3A5	592
2.2 Gruppen im primären Bereich	594
Beispiel 1	
Teil 1: 32 unproviziert angreifende Verhaltensweisen und TitForTat sowie drei Vertreter von UJoch1T	594

Teil 2: 32 unprovziert angreifende Verhaltensweisen und Typ3A10 sowie drei Vertreter von UJoch1T	596
Beispiel 2: 35 Vertreter von Yoka und UJoch1T	598
2.3 Gruppen mit Initiations-Strategien	600
Beispiel 1: 32 Vertreter von Typ6E10 und vier Vertreter von UJoch1T	600
Beispiel 2: 18 Vertreter von InitStrat2 und 18 Vertreter von Yoka	601
Beispiel 3	
Teil 1: 18 Vertreter von InitStrat1 und 18 Vertreter von TitForTat	603
Teil 2: 26 Vertreter von InitStrat1 und 10 Vertreter von TitForTat	604
Teil 3: 10 Vertreter von InitStrat1 und 26 Vertreter von TitForTat	606
Beispiel 4: 18 Vertreter von InitStrat1 und 18 Vertreter von InitStrat2	607

Bemerkungen zum Tabellenwerk

Bei den Berechnung des Austauschprozesses in Gruppen im Rahmen der Untersuchung ihrer Entwicklung können beim individuellen Abschneiden Abweichungen von in der Gruppe vorhandenen Ordnungsstrukturen auftreten, sei es bei einzelnen Versuchen oder im Gesamtergebnis. In einem solchen Fall wird bei den betreffenden Versuchen oder im Gesamtergebnis in der Tabelle „Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen“ der zulässige Rahmen natürlicher zufälliger Schwankungen fett gekennzeichnet. Liegen keine Abweichungen vor, ist nichts gekennzeichnet.

In den Tabellen „Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise“ und „Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise“ werden Abweichungen von eventuell vorhandenen Ordnungsstrukturen hinsichtlich der Einstellung oder des Verteidigungsverhaltens ebenfalls fett hervorgehoben. Falls diese Ordnungen nicht im Zustand der Auflösung sind, werden alle Abweichungen angegeben. Kursiv und fett gekennzeichnete Abweichungen liegen außerhalb des Rahmens zulässiger zufälliger Schwankungen. Im Zustand der Auflösung können einzelne, außerhalb des Rahmens natürlicher zufälliger Schwankungen liegende Abweichungen hervorgehoben sein.

Wenn viele Vertreter einer Verhaltensweise auftreten und geschlossen eine Phalanx bilden, werden gelegentlich nur die ersten beiden und der letzte dieser Art aufgeführt. Wenn mit einzelnen Tabellen keine zusätzlichen Informationen verbunden sind, werden sie nicht aufgeführt. So wird beispielsweise, wenn nur ein Typ von Verhaltensweisen vorkommt, die Tabelle „Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs“ nicht angezeigt.

Die Evolution von Gruppen in der Welt der Versuchsspieler

Die Evolution von Gruppen in der Welt der Versuchsspieler

Einführende Beispiele

Beispiel 1

**30 unprovziert angreifende Verhaltensweisen und je
2 Vertreter von Typ6E10, Typ6E9, Typ6E8**

Die Ausgangsgruppe Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	83,3%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	16,7%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	16,7%
sind friedlich:	16,7%
neigen zum Angreifen:	83,3%
neigen zum Ausbeuten:	83,3%
neigen zu Überreaktionen:	75,0%
verteidigen sich sicher:	83,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	16,7%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 5,43 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	35473	1	35487	1	35498	35486,10	1
Typ6	2	29444	2	29417	2	29403	29421,33	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Die Ausgangsgruppe

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	67434	67358	67254
Prozentualer Anteil derartiger Züge	21,41	21,38	21,35
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	113703	113814	114069
Prozentualer Anteil derartiger Züge	36,10	36,13	36,21
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	133864	133828	133677
Prozentualer Anteil derartiger Züge	42,50	42,49	42,44
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1240843	1240874	1241222
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	610843	610874	611222
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,48	0,48	0,49
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,39	0,39	0,39
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,12	0,12	0,12

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Die Ausgangsgruppe

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A1_1	1	38405	1	38424	1	38409	38412,67	1
Typ1A1	2	38341	2	38386	5	38285	38337,33	2
Typ1A2_1	4	38275	4	38336	3	38319	38310,00	3
Typ1A2_2	5	38216	3	38341	2	38357	38304,67	4
Typ1A1_2	3	38339	5	38231	6	38273	38281,00	5
Typ1A2	6	38146	6	38189	4	38294	38209,67	6
Typ1A3_1	7	38080	8	38152	8	38119	38117,00	7
Typ1A3	8	38046	7	38154	7	38137	38112,33	8
Typ1A3_2	9	38046	9	38129	9	38072	38082,33	9
Typ1A4_1	10	37833	10	37792	10	37757	37794,00	10
Typ1A4_2	11	37832	12	37760	11	37748	37780,00	11
Typ1A4	12	37783	11	37788	12	37736	37769,00	12
Typ1A5_2	13	37229	14	37227	14	37231	37229,00	13
Typ1A5_1	14	37227	13	37230	15	37167	37208,00	14
Typ1A5	15	37191	15	37154	13	37233	37192,67	15
Typ1A6	17	36428	16	36466	17	36454	36449,33	16
Typ1A6_2	16	36564	18	36339	18	36409	36437,33	17
Typ1A6_1	18	36387	17	36352	16	36541	36426,67	18
Typ1A7	19	35346	20	35215	19	35337	35299,33	19
Typ1A7_1	21	35084	19	35294	21	35199	35192,33	20
Typ1A7_2	20	35163	21	35172	20	35216	35183,67	21
Typ1A8	23	33622	22	33613	22	33713	33649,33	22
Typ1A8_1	22	33636	23	33609	23	33689	33644,67	23
Typ1A8_2	24	33488	24	33529	24	33592	33536,33	24
Typ1A9	25	31400	25	31561	26	31462	31474,33	25
Typ1A9_2	27	31302	26	31481	25	31567	31450,00	26
Typ1A9_1	26	31382	27	31450	27	31352	31394,67	27
Typ6E8_1	29	31018	28	31134	28	31091	31081,00	28
Typ6E8	28	31143	29	30950	29	31047	31046,67	29
Typ6E9	31	29507	31	29422	30	29604	29511,00	30
Typ6E9_1	30	29580	30	29477	31	29473	29510,00	31
Typ1A10	32	28490	34	28362	32	28493	28448,33	32
Typ1A10_2	34	28440	33	28434	33	28447	28440,33	33
Typ1A10_1	33	28460	32	28449	34	28341	28416,67	34
Typ6E10_1	35	27740	35	27768	36	27585	27697,67	35
Typ6E10	36	27678	36	27751	35	27616	27681,67	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Die Ausgangsgruppe

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
Typ1A1_1	0,02	38405	-0,03	38424	0,01	38409	38412,67	1
Typ1A1	-0,01	38341	-0,13	38386	0,14	38285	38337,33	2
Typ1A2_1	0,09	38275	-0,07	38336	-0,02	38319	38310,00	3
Typ1A2_2	0,23	38216	-0,09	38341	-0,14	38357	38304,67	4
Typ1A1_2	-0,15	38339	0,13	38231	0,02	38273	38281,00	5
Typ1A2	0,17	38146	0,05	38189	-0,22	38294	38209,67	6
Typ1A3_1	0,10	38080	-0,09	38152	-0,01	38119	38117,00	7
Typ1A3	0,17	38046	-0,11	38154	-0,06	38137	38112,33	8
Typ1A3_2	0,10	38046	-0,12	38129	0,03	38072	38082,33	9
Typ1A4_1	-0,10	37833	0,01	37792	0,10	37757	37794,00	10
Typ1A4_2	-0,14	37832	0,05	37760	0,08	37748	37780,00	11
Typ1A4	-0,04	37783	-0,05	37788	0,09	37736	37769,00	12
Typ1A5_2	0,00	37229	0,01	37227	-0,01	37231	37229,00	13
Typ1A5_1	-0,05	37227	-0,06	37230	0,11	37167	37208,00	14
Typ1A5	0,00	37191	0,10	37154	-0,11	37233	37192,67	15
Typ1A6	0,06	36428	-0,05	36466	-0,01	36454	36449,33	16
Typ1A6_2	-0,35	36564	0,27	36339	0,08	36409	36437,33	17
Typ1A6_1	0,11	36387	0,20	36352	-0,31	36541	36426,67	18
Typ1A7	-0,13	35346	0,24	35215	-0,11	35337	35299,33	19
Typ1A7_1	0,31	35084	-0,29	35294	-0,02	35199	35192,33	20
Typ1A7_2	0,06	35163	0,03	35172	-0,09	35216	35183,67	21
Typ1A8	0,08	33622	0,11	33613	-0,19	33713	33649,33	22
Typ1A8_1	0,03	33636	0,11	33609	-0,13	33689	33644,67	23
Typ1A8_2	0,14	33488	0,02	33529	-0,17	33592	33536,33	24
Typ1A9	0,24	31400	-0,28	31561	0,04	31462	31474,33	25
Typ1A9_2	0,47	31302	-0,10	31481	-0,37	31567	31450,00	26
Typ1A9_1	0,04	31382	-0,18	31450	0,14	31352	31394,67	27
Typ6E8_1	0,20	31018	-0,17	31134	-0,03	31091	31081,00	28
Typ6E8	-0,31	31143	0,31	30950	0,00	31047	31046,67	29
Typ6E9	0,01	29507	0,30	29422	-0,32	29604	29511,00	30
Typ6E9_1	-0,24	29580	0,11	29477	0,13	29473	29510,00	31
Typ1A10	-0,15	28490	0,30	28362	-0,16	28493	28448,33	32
Typ1A10_2	0,00	28440	0,02	28434	-0,02	28447	28440,33	33
Typ1A10_1	-0,15	28460	-0,11	28449	0,27	28341	28416,67	34
Typ6E10_1	-0,15	27740	-0,25	27768	0,41	27585	27697,67	35
Typ6E10	0,01	27678	-0,25	27751	0,24	27616	27681,67	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Die Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz

Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1

Typ1A1_1	1	38405	1	38424	1	38409	38412,67	1
Typ1A1	2	38341	2	38386	5	38285	38337,33	2
Typ1A2_1	4	38275	4	38336	3	38319	38310,00	3
Typ1A2_2	5	38216	3	38341	2	38357	38304,67	4
Typ1A1_2	3	38339	5	38231	6	38273	38281,00	5
Typ1A2	6	38146	6	38189	4	38294	38209,67	6
Typ1A3_1	7	38080	8	38152	8	38119	38117,00	7
Typ1A3	8	38046	7	38154	7	38137	38112,33	8
Typ1A3_2	9	38046	9	38129	9	38072	38082,33	9
Typ1A4_1	10	37833	10	37792	10	37757	37794,00	10
Typ1A4_2	11	37832	12	37760	11	37748	37780,00	11
Typ1A4	12	37783	11	37788	12	37736	37769,00	12
Typ1A5_2	13	37229	14	37227	14	37231	37229,00	13
Typ1A5_1	14	37227	13	37230	15	37167	37208,00	14
Typ1A5	15	37191	15	37154	13	37233	37192,67	15
Typ1A6	17	36428	16	36466	17	36454	36449,33	16
Typ1A6_2	16	36564	18	36339	18	36409	36437,33	17
Typ1A6_1	18	36387	17	36352	16	36541	36426,67	18
Typ1A7	19	35346	20	35215	19	35337	35299,33	19
Typ1A7_1	21	35084	19	35294	21	35199	35192,33	20
Typ1A7_2	20	35163	21	35172	20	35216	35183,67	21
Typ1A8	23	33622	22	33613	22	33713	33649,33	22
Typ1A8_1	22	33636	23	33609	23	33689	33644,67	23
Typ1A8_2	24	33488	24	33529	24	33592	33536,33	24
Typ1A9	25	31400	25	31561	26	31462	31474,33	25
Typ1A9_2	27	31302	26	31481	25	31567	31450,00	26
Typ1A9_1	26	31382	27	31450	27	31352	31394,67	27
Typ1A10	32	28490	34	28362	32	28493	28448,33	32
Typ1A10_2	34	28440	33	28434	33	28447	28440,33	33
Typ1A10_1	33	28460	32	28449	34	28341	28416,67	34

Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E10

Typ6E10_1	35	27740	35	27768	36	27585	27697,67	35
Typ6E10	36	27678	36	27751	35	27616	27681,67	36

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E8

Typ6E8_1	29	31018	28	31134	28	31091	31081,00	28
Typ6E8	28	31143	29	30950	29	31047	31046,67	29

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E9

Typ6E9	31	29507	31	29422	30	29604	29511,00	30
Typ6E9_1	30	29580	30	29477	31	29473	29510,00	31

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Die Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
Typ6E8_1	29	31018	28	31134	28	31091	31081,00	28
Typ6E8	28	31143	29	30950	29	31047	31046,67	29
Typ6E9	31	29507	31	29422	30	29604	29511,00	30
Typ6E9_1	30	29580	30	29477	31	29473	29510,00	31
Typ6E10_1	35	27740	35	27768	36	27585	27697,67	35
Typ6E10	36	27678	36	27751	35	27616	27681,67	36
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ1A1_1	1	38405	1	38424	1	38409	38412,67	1
Typ1A1	2	38341	2	38386	5	38285	38337,33	2
Typ1A1_2	3	38339	5	38231	6	38273	38281,00	5
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2_1	4	38275	4	38336	3	38319	38310,00	3
Typ1A2_2	5	38216	3	38341	2	38357	38304,67	4
Typ1A2	6	38146	6	38189	4	38294	38209,67	6
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3_1	7	38080	8	38152	8	38119	38117,00	7
Typ1A3	8	38046	7	38154	7	38137	38112,33	8
Typ1A3_2	9	38046	9	38129	9	38072	38082,33	9
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4_1	10	37833	10	37792	10	37757	37794,00	10
Typ1A4_2	11	37832	12	37760	11	37748	37780,00	11
Typ1A4	12	37783	11	37788	12	37736	37769,00	12
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5_2	13	37229	14	37227	14	37231	37229,00	13
Typ1A5_1	14	37227	13	37230	15	37167	37208,00	14
Typ1A5	15	37191	15	37154	13	37233	37192,67	15
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	17	36428	16	36466	17	36454	36449,33	16
Typ1A6_2	16	36564	18	36339	18	36409	36437,33	17
Typ1A6_1	18	36387	17	36352	16	36541	36426,67	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	19	35346	20	35215	19	35337	35299,33	19
Typ1A7_1	21	35084	19	35294	21	35199	35192,33	20
Typ1A7_2	20	35163	21	35172	20	35216	35183,67	21
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	23	33622	22	33613	22	33713	33649,33	22
Typ1A8_1	22	33636	23	33609	23	33689	33644,67	23
Typ1A8_2	24	33488	24	33529	24	33592	33536,33	24
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ1A9	25	31400	25	31561	26	31462	31474,33	25
Typ1A9_2	27	31302	26	31481	25	31567	31450,00	26
Typ1A9_1	26	31382	27	31450	27	31352	31394,67	27

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 1 Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	83,3%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	16,7%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	16,7%
sind friedlich:	16,7%
neigen zum Angreifen:	83,3%
neigen zum Ausbeuten:	83,3%
neigen zu Überreaktionen:	83,3%
verteidigen sich sicher:	83,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	16,7%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 4,23 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	39782	1	39738	1	39752	39757,53	1
Typ6	2	39439	2	39430	2	39432	39433,44	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 1. Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	104575	104606	104498
Prozentualer Anteil derartiger Züge	33,20	33,21	33,17
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	127264	126822	126969
Prozentualer Anteil derartiger Züge	40,40	40,26	40,31
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	83160	83572	83534
Prozentualer Anteil derartiger Züge	26,40	26,53	26,52
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1430094	1428890	1428897
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	800094	798890	798897
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,64	0,63	0,63
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,53	0,53	0,53
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,27	0,27	0,27

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 1. Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A1_6	1	43070	6	42967	2	43021	43019,33	1
Typ1A1_1	5	42975	1	43069	5	42968	43004,00	2
Typ1A1_3	3	43013	2	43018	6	42938	42989,67	3
Typ1A1_8	6	42973	4	42993	3	42993	42986,33	4
Typ1A1_5	9	42909	5	42977	1	43066	42984,00	5
Typ1A1_4	4	42977	3	43018	8	42926	42973,67	6
Typ1A1	2	43058	9	42831	4	42990	42959,67	7
Typ1A1_7	7	42962	7	42893	7	42935	42930,00	8
Typ1A1_2	8	42947	8	42862	9	42899	42902,67	9
Typ1A2_1	10	42343	10	42258	10	42253	42284,67	10
Typ1A2	11	42299	12	42166	12	42169	42211,33	11
Typ1A2_2	12	42153	11	42231	11	42214	42199,33	12
Typ1A3_1	14	41393	15	41337	13	41434	41388,00	13
Typ1A3_2	13	41438	14	41360	15	41353	41383,67	14
Typ1A3	15	41352	13	41371	14	41384	41369,00	15
Typ1A4	16	40413	17	40374	17	40305	40364,00	16
Typ6E6	20	40281	16	40427	20	40255	40321,00	17
Typ1A4_2	17	40360	18	40293	18	40288	40313,67	18
Typ6E6_1	18	40336	19	40282	16	40306	40308,00	19
Typ1A4_1	19	40281	20	40264	19	40285	40276,67	20
Typ6E7	21	39543	21	39621	22	39428	39530,67	21
Typ6E7_1	22	39488	22	39430	21	39466	39461,33	22
Typ1A5_2	23	39160	23	39131	23	39074	39121,67	23
Typ1A5_1	24	39085	24	39025	25	39020	39043,33	24
Typ1A5	25	38995	25	38845	24	39068	38969,33	25
Typ6E8	27	38467	26	38477	26	38615	38519,67	26
Typ6E8_1	26	38517	27	38340	27	38523	38460,00	27
Typ1A6	29	37384	30	37380	28	37540	37434,67	28
Typ1A6_1	28	37518	29	37389	30	37377	37428,00	29
Typ1A6_2	30	37352	28	37416	29	37459	37409,00	30
Typ1A7	31	35622	31	35398	31	35369	35463,00	31
Typ1A7_2	32	35513	33	35287	33	35235	35345,00	32
Typ1A7_1	33	35297	32	35302	32	35319	35306,00	33
Typ1A8	35	32890	34	33003	34	32943	32945,33	34
Typ1A8_1	34	32928	36	32835	36	32834	32865,67	35
Typ1A8_2	36	32806	35	32859	35	32901	32855,33	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 1. Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A1_6	-0,12	43070	0,12	42967	0,00	43021	43019,33	1
Typ1A1_1	0,07	42975	-0,15	43069	0,08	42968	43004,00	2
Typ1A1_3	-0,05	43013	-0,07	43018	0,12	42938	42989,67	3
Typ1A1_8	0,03	42973	-0,02	42993	-0,02	42993	42986,33	4
Typ1A1_5	0,17	42909	0,02	42977	-0,19	43066	42984,00	5
Typ1A1_4	-0,01	42977	-0,10	43018	0,11	42926	42973,67	6
Typ1A1	-0,23	43058	0,30	42831	-0,07	42990	42959,67	7
Typ1A1_7	-0,07	42962	0,09	42893	-0,01	42935	42930,00	8
Typ1A1_2	-0,10	42947	0,09	42862	0,01	42899	42902,67	9
Typ1A2_1	-0,14	42343	0,06	42258	0,07	42253	42284,67	10
Typ1A2	-0,21	42299	0,11	42166	0,10	42169	42211,33	11
Typ1A2_2	0,11	42153	-0,08	42231	-0,03	42214	42199,33	12
Typ1A3_1	-0,01	41393	0,12	41337	-0,11	41434	41388,00	13
Typ1A3_2	-0,13	41438	0,06	41360	0,07	41353	41383,67	14
Typ1A3	0,04	41352	0,00	41371	-0,04	41384	41369,00	15
Typ1A4	-0,12	40413	-0,02	40374	0,15	40305	40364,00	16
Typ6E6	0,10	40281	-0,26	40427	0,16	40255	40321,00	17
Typ1A4_2	-0,11	40360	0,05	40293	0,06	40288	40313,67	18
Typ6E6_1	-0,07	40336	0,06	40282	0,00	40306	40308,00	19
Typ1A4_1	-0,01	40281	0,03	40264	-0,02	40285	40276,67	20
Typ6E7	-0,03	39543	-0,23	39621	0,26	39428	39530,67	21
Typ6E7_1	-0,07	39488	0,08	39430	-0,01	39466	39461,33	22
Typ1A5_2	-0,10	39160	-0,02	39131	0,12	39074	39121,67	23
Typ1A5_1	-0,11	39085	0,05	39025	0,06	39020	39043,33	24
Typ1A5	-0,07	38995	0,32	38845	-0,25	39068	38969,33	25
Typ6E8	0,14	38467	0,11	38477	-0,25	38615	38519,67	26
Typ6E8_1	-0,15	38517	0,31	38340	-0,16	38523	38460,00	27
Typ1A6	0,14	37384	0,15	37380	-0,28	37540	37434,67	28
Typ1A6_1	-0,24	37518	0,10	37389	0,14	37377	37428,00	29
Typ1A6_2	0,15	37352	-0,02	37416	-0,13	37459	37409,00	30
Typ1A7	-0,45	35622	0,18	35398	0,27	35369	35463,00	31
Typ1A7_2	-0,48	35513	0,16	35287	0,31	35235	35345,00	32
Typ1A7_1	0,03	35297	0,01	35302	-0,04	35319	35306,00	33
Typ1A8	0,17	32890	-0,18	33003	0,01	32943	32945,33	34
Typ1A8_1	-0,19	32928	0,09	32835	0,10	32834	32865,67	35
Typ1A8_2	0,15	32806	-0,01	32859	-0,14	32901	32855,33	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 1. Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz

Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1

Typ1A1_6	1	43070	6	42967	2	43021	43019,33	1
Typ1A1_1	5	42975	1	43069	5	42968	43004,00	2
Typ1A1_3	3	43013	2	43018	6	42938	42989,67	3
Typ1A1_8	6	42973	4	42993	3	42993	42986,33	4
Typ1A1_5	9	42909	5	42977	1	43066	42984,00	5
Typ1A1_4	4	42977	3	43018	8	42926	42973,67	6
Typ1A1	2	43058	9	42831	4	42990	42959,67	7
Typ1A1_7	7	42962	7	42893	7	42935	42930,00	8
Typ1A1_2	8	42947	8	42862	9	42899	42902,67	9
Typ1A2_1	10	42343	10	42258	10	42253	42284,67	10
Typ1A2	11	42299	12	42166	12	42169	42211,33	11
Typ1A2_2	12	42153	11	42231	11	42214	42199,33	12
Typ1A3_1	14	41393	15	41337	13	41434	41388,00	13
Typ1A3_2	13	41438	14	41360	15	41353	41383,67	14
Typ1A3	15	41352	13	41371	14	41384	41369,00	15
Typ1A4	16	40413	17	40374	17	40305	40364,00	16
Typ1A4_2	17	40360	18	40293	18	40288	40313,67	18
Typ1A4_1	19	40281	20	40264	19	40285	40276,67	20
Typ1A5_2	23	39160	23	39131	23	39074	39121,67	23
Typ1A5_1	24	39085	24	39025	25	39020	39043,33	24
Typ1A5	25	38995	25	38845	24	39068	38969,33	25
Typ1A6	29	37384	30	37380	28	37540	37434,67	28
Typ1A6_1	28	37518	29	37389	30	37377	37428,00	29
Typ1A6_2	30	37352	28	37416	29	37459	37409,00	30
Typ1A7	31	35622	31	35398	31	35369	35463,00	31
Typ1A7_2	32	35513	33	35287	33	35235	35345,00	32
Typ1A7_1	33	35297	32	35302	32	35319	35306,00	33
Typ1A8	35	32890	34	33003	34	32943	32945,33	34
Typ1A8_1	34	32928	36	32835	36	32834	32865,67	35
Typ1A8_2	36	32806	35	32859	35	32901	32855,33	36

Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E6

Typ6E6	20	40281	16	40427	20	40255	40321,00	17
Typ6E6_1	18	40336	19	40282	16	40306	40308,00	19

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E7

Typ6E7	21	39543	21	39621	22	39428	39530,67	21
Typ6E7_1	22	39488	22	39430	21	39466	39461,33	22

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E8

Typ6E8	27	38467	26	38477	26	38615	38519,67	26
Typ6E8_1	26	38517	27	38340	27	38523	38460,00	27

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 1. Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
Typ6E6	20	40281	16	40427	20	40255	40321,00	17
Typ6E6_1	18	40336	19	40282	16	40306	40308,00	19
Typ6E7	21	39543	21	39621	22	39428	39530,67	21
Typ6E7_1	22	39488	22	39430	21	39466	39461,33	22
Typ6E8	27	38467	26	38477	26	38615	38519,67	26
Typ6E8_1	26	38517	27	38340	27	38523	38460,00	27
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ1A1_6	1	43070	6	42967	2	43021	43019,33	1
Typ1A1_1	5	42975	1	43069	5	42968	43004,00	2
Typ1A1_3	3	43013	2	43018	6	42938	42989,67	3
Typ1A1_8	6	42973	4	42993	3	42993	42986,33	4
Typ1A1_5	9	42909	5	42977	1	43066	42984,00	5
Typ1A1_4	4	42977	3	43018	8	42926	42973,67	6
Typ1A1	2	43058	9	42831	4	42990	42959,67	7
Typ1A1_7	7	42962	7	42893	7	42935	42930,00	8
Typ1A1_2	8	42947	8	42862	9	42899	42902,67	9
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2_1	10	42343	10	42258	10	42253	42284,67	10
Typ1A2	11	42299	12	42166	12	42169	42211,33	11
Typ1A2_2	12	42153	11	42231	11	42214	42199,33	12
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3_1	14	41393	15	41337	13	41434	41388,00	13
Typ1A3_2	13	41438	14	41360	15	41353	41383,67	14
Typ1A3	15	41352	13	41371	14	41384	41369,00	15
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4	16	40413	17	40374	17	40305	40364,00	16
Typ1A4_2	17	40360	18	40293	18	40288	40313,67	18
Typ1A4_1	19	40281	20	40264	19	40285	40276,67	20
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5_2	23	39160	23	39131	23	39074	39121,67	23
Typ1A5_1	24	39085	24	39025	25	39020	39043,33	24
Typ1A5	25	38995	25	38845	24	39068	38969,33	25
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	29	37384	30	37380	28	37540	37434,67	28
Typ1A6_1	28	37518	29	37389	30	37377	37428,00	29
Typ1A6_2	30	37352	28	37416	29	37459	37409,00	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	31	35622	31	35398	31	35369	35463,00	31
Typ1A7_2	32	35513	33	35287	33	35235	35345,00	32
Typ1A7_1	33	35297	32	35302	32	35319	35306,00	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	35	32890	34	33003	34	32943	32945,33	34
Typ1A8_1	34	32928	36	32835	36	32834	32865,67	35
Typ1A8_2	36	32806	35	32859	35	32901	32855,33	36

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 1 Der zweite Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	83,3%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	16,7%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	16,7%
sind friedlich:	16,7%
neigen zum Angreifen:	83,3%
neigen zum Ausbeuten:	83,3%
neigen zu Überreaktionen:	83,3%
verteidigen sich sicher:	83,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	11,1%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 3,08 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ6	1	45727	1	45780	1	45748	45751,44	1
Typ1	2	43856	2	43836	2	43844	43845,38	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 2. Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	148184	148211	147974
Prozentualer Anteil derartiger Züge	47,04	47,05	46,98
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	122437	122450	122553
Prozentualer Anteil derartiger Züge	38,87	38,87	38,91
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	44379	44338	44473
Prozentualer Anteil derartiger Züge	14,09	14,08	14,12
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1590047	1590196	1589554
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	960047	960196	959554
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,76	0,76	0,76
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,66	0,66	0,66
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,44	0,44	0,43

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 2. Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A1_1	8	46225	2	46269	1	46343	46279,00	1
Typ1A1_10	6	46246	3	46261	6	46245	46250,67	2
Typ1A1_3	1	46295	16	46198	7	46241	46244,67	3
Typ1A1_13	7	46229	6	46224	4	46259	46237,33	4
Typ1A1_11	12	46181	5	46226	2	46289	46232,00	5
Typ1A1	5	46263	4	46243	13	46175	46227,00	6
Typ1A1_4	11	46188	10	46210	3	46282	46226,67	7
Typ1A1_5	4	46267	9	46211	12	46195	46224,33	8
Typ6E4	17	46102	1	46310	5	46255	46222,33	9
Typ1A1_2	2	46292	15	46200	16	46142	46211,33	10
Typ1A1_14	10	46200	12	46202	11	46197	46199,67	11
Typ1A1_7	9	46224	7	46217	14	46146	46195,67	12
Typ1A1_8	14	46155	11	46210	10	46215	46193,33	13
Typ1A1_6	16	46140	13	46200	8	46235	46191,67	14
Typ1A1_9	15	46143	14	46200	9	46215	46186,00	15
Typ6E4_1	3	46280	17	46145	17	46126	46183,67	16
Typ1A1_12	13	46171	8	46215	15	46144	46176,67	17
Typ6E5_1	18	45783	19	45791	18	45833	45802,33	18
Typ6E5	19	45740	18	45854	19	45757	45783,67	19
Typ6E6	21	45203	20	45319	20	45331	45284,33	20
Typ6E6_1	20	45252	21	45259	21	45186	45232,33	21
Typ1A2	22	45010	22	45011	22	44974	44998,33	22
Typ1A2_2	23	44972	23	45005	24	44875	44950,67	23
Typ1A2_1	24	44944	24	44869	23	44913	44908,67	24
Typ1A3	26	43543	25	43533	26	43498	43524,67	25
Typ1A3_2	25	43558	26	43476	27	43465	43499,67	26
Typ1A3_1	27	43526	27	43439	25	43506	43490,33	27
Typ1A4_1	29	41820	28	41833	28	41833	41828,67	28
Typ1A4_2	28	41888	30	41667	29	41815	41790,00	29
Typ1A4	30	41744	29	41718	30	41706	41722,67	30
Typ1A5	31	39887	32	39744	31	39756	39795,67	31
Typ1A5_2	32	39800	33	39709	33	39719	39742,67	32
Typ1A5_1	33	39729	31	39756	32	39742	39742,33	33
Typ1A6_2	34	37411	34	37467	34	37428	37435,33	34
Typ1A6_1	35	37350	35	37342	35	37390	37360,67	35
Typ1A6	36	37279	36	37227	36	37379	37295,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 2. Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A1_1	0,12	46225	0,02	46269	-0,14	46343	46279,00	1
Typ1A1_10	0,01	46246	-0,02	46261	0,01	46245	46250,67	2
Typ1A1_3	-0,11	46295	0,10	46198	0,01	46241	46244,67	3
Typ1A1_13	0,02	46229	0,03	46224	-0,05	46259	46237,33	4
Typ1A1_11	0,11	46181	0,01	46226	-0,12	46289	46232,00	5
Typ1A1	-0,08	46263	-0,03	46243	0,11	46175	46227,00	6
Typ1A1_4	0,08	46188	0,04	46210	-0,12	46282	46226,67	7
Typ1A1_5	-0,09	46267	0,03	46211	0,06	46195	46224,33	8
Typ6E4	0,26	46102	-0,19	46310	-0,07	46255	46222,33	9
Typ1A1_2	-0,17	46292	0,02	46200	0,15	46142	46211,33	10
Typ1A1_14	0,00	46200	-0,01	46202	0,01	46197	46199,67	11
Typ1A1_7	-0,06	46224	-0,05	46217	0,11	46146	46195,67	12
Typ1A1_8	0,08	46155	-0,04	46210	-0,05	46215	46193,33	13
Typ1A1_6	0,11	46140	-0,02	46200	-0,09	46235	46191,67	14
Typ1A1_9	0,09	46143	-0,03	46200	-0,06	46215	46186,00	15
Typ6E4_1	-0,21	46280	0,08	46145	0,12	46126	46183,67	16
Typ1A1_12	0,01	46171	-0,08	46215	0,07	46144	46176,67	17
Typ6E5_1	0,04	45783	0,02	45791	-0,07	45833	45802,33	18
Typ6E5	0,10	45740	-0,15	45854	0,06	45757	45783,67	19
Typ6E6	0,18	45203	-0,08	45319	-0,10	45331	45284,33	20
Typ6E6_1	-0,04	45252	-0,06	45259	0,10	45186	45232,33	21
Typ1A2	-0,03	45010	-0,03	45011	0,05	44974	44998,33	22
Typ1A2_2	-0,05	44972	-0,12	45005	0,17	44875	44950,67	23
Typ1A2_1	-0,08	44944	0,09	44869	-0,01	44913	44908,67	24
Typ1A3	-0,04	43543	-0,02	43533	0,06	43498	43524,67	25
Typ1A3_2	-0,13	43558	0,05	43476	0,08	43465	43499,67	26
Typ1A3_1	-0,08	43526	0,12	43439	-0,04	43506	43490,33	27
Typ1A4_1	0,02	41820	-0,01	41833	-0,01	41833	41828,67	28
Typ1A4_2	-0,23	41888	0,29	41667	-0,06	41815	41790,00	29
Typ1A4	-0,05	41744	0,01	41718	0,04	41706	41722,67	30
Typ1A5	-0,23	39887	0,13	39744	0,10	39756	39795,67	31
Typ1A5_2	-0,14	39800	0,08	39709	0,06	39719	39742,67	32
Typ1A5_1	0,03	39729	-0,03	39756	0,00	39742	39742,33	33
Typ1A6_2	0,07	37411	-0,08	37467	0,02	37428	37435,33	34
Typ1A6_1	0,03	37350	0,05	37342	-0,08	37390	37360,67	35
Typ1A6	0,04	37279	0,18	37227	-0,23	37379	37295,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 2. Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A1_1	8	46225	2	46269	1	46343	46279,00	1
Typ1A1_10	6	46246	3	46261	6	46245	46250,67	2
Typ1A1_3	1	46295	16	46198	7	46241	46244,67	3
Typ1A1_13	7	46229	6	46224	4	46259	46237,33	4
Typ1A1_11	12	46181	5	46226	2	46289	46232,00	5
Typ1A1	5	46263	4	46243	13	46175	46227,00	6
Typ1A1_4	11	46188	10	46210	3	46282	46226,67	7
Typ1A1_5	4	46267	9	46211	12	46195	46224,33	8
Typ1A1_2	2	46292	15	46200	16	46142	46211,33	10
Typ1A1_14	10	46200	12	46202	11	46197	46199,67	11
Typ1A1_7	9	46224	7	46217	14	46146	46195,67	12
Typ1A1_8	14	46155	11	46210	10	46215	46193,33	13
Typ1A1_6	16	46140	13	46200	8	46235	46191,67	14
Typ1A1_9	15	46143	14	46200	9	46215	46186,00	15
Typ1A1_12	13	46171	8	46215	15	46144	46176,67	17
Typ1A2	22	45010	22	45011	22	44974	44998,33	22
Typ1A2_2	23	44972	23	45005	24	44875	44950,67	23
Typ1A2_1	24	44944	24	44869	23	44913	44908,67	24
Typ1A3	26	43543	25	43533	26	43498	43524,67	25
Typ1A3_2	25	43558	26	43476	27	43465	43499,67	26
Typ1A3_1	27	43526	27	43439	25	43506	43490,33	27
Typ1A4_1	29	41820	28	41833	28	41833	41828,67	28
Typ1A4_2	28	41888	30	41667	29	41815	41790,00	29
Typ1A4	30	41744	29	41718	30	41706	41722,67	30
Typ1A5	31	39887	32	39744	31	39756	39795,67	31
Typ1A5_2	32	39800	33	39709	33	39719	39742,67	32
Typ1A5_1	33	39729	31	39756	32	39742	39742,33	33
Typ1A6_2	34	37411	34	37467	34	37428	37435,33	34
Typ1A6_1	35	37350	35	37342	35	37390	37360,67	35
Typ1A6	36	37279	36	37227	36	37379	37295,00	36

Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E4

Typ6E4	17	46102	1	46310	5	46255	46222,33	9
Typ6E4_1	3	46280	17	46145	17	46126	46183,67	16

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E5

Typ6E5_1	18	45783	19	45791	18	45833	45802,33	18
Typ6E5	19	45740	18	45854	19	45757	45783,67	19

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E6

Typ6E6	21	45203	20	45319	20	45331	45284,33	20
Typ6E6_1	20	45252	21	45259	21	45186	45232,33	21

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 2. Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
Typ6E4	17	46102	1	46310	5	46255	46222,33	9
Typ6E4_1	3	46280	17	46145	17	46126	46183,67	16
Typ6E5_1	18	45783	19	45791	18	45833	45802,33	18
Typ6E5	19	45740	18	45854	19	45757	45783,67	19
Typ6E6	21	45203	20	45319	20	45331	45284,33	20
Typ6E6_1	20	45252	21	45259	21	45186	45232,33	21
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ1A1_1	8	46225	2	46269	1	46343	46279,00	1
Typ1A1_10	6	46246	3	46261	6	46245	46250,67	2
Typ1A1_3	1	46295	16	46198	7	46241	46244,67	3
Typ1A1_13	7	46229	6	46224	4	46259	46237,33	4
Typ1A1_11	12	46181	5	46226	2	46289	46232,00	5
Typ1A1	5	46263	4	46243	13	46175	46227,00	6
Typ1A1_4	11	46188	10	46210	3	46282	46226,67	7
Typ1A1_5	4	46267	9	46211	12	46195	46224,33	8
Typ1A1_2	2	46292	15	46200	16	46142	46211,33	10
Typ1A1_14	10	46200	12	46202	11	46197	46199,67	11
Typ1A1_7	9	46224	7	46217	14	46146	46195,67	12
Typ1A1_8	14	46155	11	46210	10	46215	46193,33	13
Typ1A1_6	16	46140	13	46200	8	46235	46191,67	14
Typ1A1_9	15	46143	14	46200	9	46215	46186,00	15
Typ1A1_12	13	46171	8	46215	15	46144	46176,67	17
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	22	45010	22	45011	22	44974	44998,33	22
Typ1A2_2	23	44972	23	45005	24	44875	44950,67	23
Typ1A2_1	24	44944	24	44869	23	44913	44908,67	24
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3	26	43543	25	43533	26	43498	43524,67	25
Typ1A3_2	25	43558	26	43476	27	43465	43499,67	26
Typ1A3_1	27	43526	27	43439	25	43506	43490,33	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4_1	29	41820	28	41833	28	41833	41828,67	28
Typ1A4_2	28	41888	30	41667	29	41815	41790,00	29
Typ1A4	30	41744	29	41718	30	41706	41722,67	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	31	39887	32	39744	31	39756	39795,67	31
Typ1A5_2	32	39800	33	39709	33	39719	39742,67	32
Typ1A5_1	33	39729	31	39756	32	39742	39742,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6_2	34	37411	34	37467	34	37428	37435,33	34
Typ1A6_1	35	37350	35	37342	35	37390	37360,67	35
Typ1A6	36	37279	36	37227	36	37379	37295,00	36

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 1 Der dritte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	83,3%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	16,7%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	16,7%
sind friedlich:	16,7%
neigen zum Angreifen:	83,3%
neigen zum Ausbeuten:	83,3%
neigen zu Überreaktionen:	83,3%
verteidigen sich sicher:	83,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 1,82 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ6	1	49173	1	49222	1	49175	49190,00	1
Typ1	2	47086	2	47077	2	47094	47085,82	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 3. Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	190337	190335	190252
Prozentualer Anteil derartiger Züge	60,42	60,42	60,40
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	105422	105488	105642
Prozentualer Anteil derartiger Züge	33,47	33,49	33,54
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	19241	19177	19106
Prozentualer Anteil derartiger Züge	6,11	6,09	6,07
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1707613	1707805	1707934
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	1077613	1077805	1077934
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,86	0,86	0,86
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,77	0,77	0,77
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,59	0,59	0,59

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 3. Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ6E2	2	49274	1	49396	1	49338	49336,00	1
Typ6E2_1	1	49276	2	49384	2	49301	49320,33	2
Typ6E3	3	49211	3	49266	3	49215	49230,67	3
Typ6E3_1	4	49137	4	49230	4	49200	49189,00	4
Typ6E4_1	6	49054	6	49009	5	49034	49032,33	5
Typ6E4	5	49084	5	49048	6	48963	49031,67	6
Typ1A1_6	7	48305	14	48187	16	48187	48226,33	7
Typ1A1_18	13	48223	21	48159	9	48240	48207,33	8
Typ1A1_20	8	48249	24	48148	13	48220	48205,67	9
Typ1A1_1	9	48243	15	48186	18	48184	48204,33	10
Typ1A1_14	15	48196	20	48166	8	48243	48201,67	11
Typ1A1_2	11	48237	19	48167	17	48186	48196,67	12
Typ1A1_10	21	48163	7	48255	24	48159	48192,33	13
Typ1A1_16	25	48116	12	48194	7	48265	48191,67	14
Typ1A1_3	14	48197	25	48148	10	48224	48189,67	15
Typ1A1_15	23	48140	10	48210	14	48216	48188,67	16
Typ1A1	26	48106	8	48216	11	48221	48181,00	17
Typ1A1_4	22	48146	9	48214	19	48181	48180,33	18
Typ1A1_17	16	48196	17	48175	23	48163	48178,00	19
Typ1A1_19	17	48193	16	48181	25	48155	48176,33	20
Typ1A1_9	18	48184	13	48191	26	48152	48175,67	21
Typ1A1_12	20	48172	18	48174	21	48169	48171,67	22
Typ1A1_13	12	48223	27	48089	15	48201	48171,00	23
Typ1A1_5	24	48138	11	48207	22	48164	48169,67	24
Typ1A1_8	19	48175	23	48150	20	48170	48165,00	25
Typ1A1_7	10	48239	22	48156	27	48091	48162,00	26
Typ1A1_11	27	48105	26	48121	12	48221	48149,00	27
Typ1A2_2	28	46641	30	46483	28	46579	46567,67	28
Typ1A2_1	30	46481	28	46598	30	46516	46531,67	29
Typ1A2	29	46514	29	46553	29	46520	46529,00	30
Typ1A3_1	31	44682	32	44651	31	44701	44678,00	31
Typ1A3	32	44651	31	44670	32	44672	44664,33	32
Typ1A3_2	33	44596	33	44597	33	44582	44591,67	33
Typ1A4	36	42306	35	42353	34	42481	42380,00	34
Typ1A4_2	34	42410	34	42368	36	42345	42374,33	35
Typ1A4_1	35	42353	36	42350	35	42419	42374,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 3. Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ6E2	0,13	49274	-0,12	49396	0,00	49338	49336,00	1
Typ6E2_1	0,09	49276	-0,13	49384	0,04	49301	49320,33	2
Typ6E3	0,04	49211	-0,07	49266	0,03	49215	49230,67	3
Typ6E3_1	0,11	49137	-0,08	49230	-0,02	49200	49189,00	4
Typ6E4_1	-0,04	49054	0,05	49009	0,00	49034	49032,33	5
Typ6E4	-0,11	49084	-0,03	49048	0,14	48963	49031,67	6
Typ1A1_6	-0,16	48305	0,08	48187	0,08	48187	48226,33	7
Typ1A1_18	-0,03	48223	0,10	48159	-0,07	48240	48207,33	8
Typ1A1_20	-0,09	48249	0,12	48148	-0,03	48220	48205,67	9
Typ1A1_1	-0,08	48243	0,04	48186	0,04	48184	48204,33	10
Typ1A1_14	0,01	48196	0,07	48166	-0,09	48243	48201,67	11
Typ1A1_2	-0,08	48237	0,06	48167	0,02	48186	48196,67	12
Typ1A1_10	0,06	48163	-0,13	48255	0,07	48159	48192,33	13
Typ1A1_16	0,16	48116	0,00	48194	-0,15	48265	48191,67	14
Typ1A1_3	-0,02	48197	0,09	48148	-0,07	48224	48189,67	15
Typ1A1_15	0,10	48140	-0,04	48210	-0,06	48216	48188,67	16
Typ1A1	0,16	48106	-0,07	48216	-0,08	48221	48181,00	17
Typ1A1_4	0,07	48146	-0,07	48214	0,00	48181	48180,33	18
Typ1A1_17	-0,04	48196	0,01	48175	0,03	48163	48178,00	19
Typ1A1_19	-0,03	48193	-0,01	48181	0,04	48155	48176,33	20
Typ1A1_9	-0,02	48184	-0,03	48191	0,05	48152	48175,67	21
Typ1A1_12	0,00	48172	0,00	48174	0,01	48169	48171,67	22
Typ1A1_13	-0,11	48223	0,17	48089	-0,06	48201	48171,00	23
Typ1A1_5	0,07	48138	-0,08	48207	0,01	48164	48169,67	24
Typ1A1_8	-0,02	48175	0,03	48150	-0,01	48170	48165,00	25
Typ1A1_7	-0,16	48239	0,01	48156	0,15	48091	48162,00	26
Typ1A1_11	0,09	48105	0,06	48121	-0,15	48221	48149,00	27
Typ1A2_2	-0,16	46641	0,18	46483	-0,02	46579	46567,67	28
Typ1A2_1	0,11	46481	-0,14	46598	0,03	46516	46531,67	29
Typ1A2	0,03	46514	-0,05	46553	0,02	46520	46529,00	30
Typ1A3_1	-0,01	44682	0,06	44651	-0,05	44701	44678,00	31
Typ1A3	0,03	44651	-0,01	44670	-0,02	44672	44664,33	32
Typ1A3_2	-0,01	44596	-0,01	44597	0,02	44582	44591,67	33
Typ1A4	0,17	42306	0,06	42353	-0,24	42481	42380,00	34
Typ1A4_2	-0,08	42410	0,01	42368	0,07	42345	42374,33	35
Typ1A4_1	0,05	42353	0,06	42350	-0,11	42419	42374,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 3. Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A1_6	7	48305	14	48187	16	48187	48226,33	7
Typ1A1_18	13	48223	21	48159	9	48240	48207,33	8
Typ1A1_20	8	48249	24	48148	13	48220	48205,67	9
Typ1A1_1	9	48243	15	48186	18	48184	48204,33	10
Typ1A1_14	15	48196	20	48166	8	48243	48201,67	11
Typ1A1_2	11	48237	19	48167	17	48186	48196,67	12
Typ1A1_10	21	48163	7	48255	24	48159	48192,33	13
Typ1A1_16	25	48116	12	48194	7	48265	48191,67	14
Typ1A1_3	14	48197	25	48148	10	48224	48189,67	15
Typ1A1_15	23	48140	10	48210	14	48216	48188,67	16
Typ1A1	26	48106	8	48216	11	48221	48181,00	17
Typ1A1_4	22	48146	9	48214	19	48181	48180,33	18
Typ1A1_17	16	48196	17	48175	23	48163	48178,00	19
Typ1A1_19	17	48193	16	48181	25	48155	48176,33	20
Typ1A1_9	18	48184	13	48191	26	48152	48175,67	21
Typ1A1_12	20	48172	18	48174	21	48169	48171,67	22
Typ1A1_13	12	48223	27	48089	15	48201	48171,00	23
Typ1A1_5	24	48138	11	48207	22	48164	48169,67	24
Typ1A1_8	19	48175	23	48150	20	48170	48165,00	25
Typ1A1_7	10	48239	22	48156	27	48091	48162,00	26
Typ1A1_11	27	48105	26	48121	12	48221	48149,00	27
Typ1A2_2	28	46641	30	46483	28	46579	46567,67	28
Typ1A2_1	30	46481	28	46598	30	46516	46531,67	29
Typ1A2	29	46514	29	46553	29	46520	46529,00	30
Typ1A3_1	31	44682	32	44651	31	44701	44678,00	31
Typ1A3	32	44651	31	44670	32	44672	44664,33	32
Typ1A3_2	33	44596	33	44597	33	44582	44591,67	33
Typ1A4	36	42306	35	42353	34	42481	42380,00	34
Typ1A4_2	34	42410	34	42368	36	42345	42374,33	35
Typ1A4_1	35	42353	36	42350	35	42419	42374,00	36

Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E2

Typ6E2	2	49274	1	49396	1	49338	49336,00	1
Typ6E2_1	1	49276	2	49384	2	49301	49320,33	2

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E3

Typ6E3	3	49211	3	49266	3	49215	49230,67	3
Typ6E3_1	4	49137	4	49230	4	49200	49189,00	4

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E4

Typ6E4_1	6	49054	6	49009	5	49034	49032,33	5
Typ6E4	5	49084	5	49048	6	48963	49031,67	6

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 3. Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
Typ6E2	2	49274	1	49396	1	49338	49336,00	1
Typ6E2_1	1	49276	2	49384	2	49301	49320,33	2
Typ6E3	3	49211	3	49266	3	49215	49230,67	3
Typ6E3_1	4	49137	4	49230	4	49200	49189,00	4
Typ6E4_1	6	49054	6	49009	5	49034	49032,33	5
Typ6E4	5	49084	5	49048	6	48963	49031,67	6
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ1A1_6	7	48305	14	48187	16	48187	48226,33	7
Typ1A1_18	13	48223	21	48159	9	48240	48207,33	8
Typ1A1_20	8	48249	24	48148	13	48220	48205,67	9
Typ1A1_1	9	48243	15	48186	18	48184	48204,33	10
Typ1A1_14	15	48196	20	48166	8	48243	48201,67	11
Typ1A1_2	11	48237	19	48167	17	48186	48196,67	12
Typ1A1_10	21	48163	7	48255	24	48159	48192,33	13
Typ1A1_16	25	48116	12	48194	7	48265	48191,67	14
Typ1A1_3	14	48197	25	48148	10	48224	48189,67	15
Typ1A1_15	23	48140	10	48210	14	48216	48188,67	16
Typ1A1	26	48106	8	48216	11	48221	48181,00	17
Typ1A1_4	22	48146	9	48214	19	48181	48180,33	18
Typ1A1_17	16	48196	17	48175	23	48163	48178,00	19
Typ1A1_19	17	48193	16	48181	25	48155	48176,33	20
Typ1A1_9	18	48184	13	48191	26	48152	48175,67	21
Typ1A1_12	20	48172	18	48174	21	48169	48171,67	22
Typ1A1_13	12	48223	27	48089	15	48201	48171,00	23
Typ1A1_5	24	48138	11	48207	22	48164	48169,67	24
Typ1A1_8	19	48175	23	48150	20	48170	48165,00	25
Typ1A1_7	10	48239	22	48156	27	48091	48162,00	26
Typ1A1_11	27	48105	26	48121	12	48221	48149,00	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2_2	28	46641	30	46483	28	46579	46567,67	28
Typ1A2_1	30	46481	28	46598	30	46516	46531,67	29
Typ1A2	29	46514	29	46553	29	46520	46529,00	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3_1	31	44682	32	44651	31	44701	44678,00	31
Typ1A3	32	44651	31	44670	32	44672	44664,33	32
Typ1A3_2	33	44596	33	44597	33	44582	44591,67	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4	36	42306	35	42353	34	42481	42380,00	34
Typ1A4_2	34	42410	34	42368	36	42345	42374,33	35
Typ1A4_1	35	42353	36	42350	35	42419	42374,00	36

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 1 Der vierte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	83,3%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	5,6%	11,1%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	16,7%
sind friedlich:	16,7%
neigen zum Angreifen:	83,3%
neigen zum Ausbeuten:	83,3%
neigen zu Überreaktionen:	83,3%
verteidigen sich sicher:	88,9%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,65 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	50644	1	50662	1	50650	50652,17	1
Typ6	2	50607	2	50573	2	50566	50582,08	2
Typ1	3	48951	3	48926	3	48932	48936,43	3

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 4. Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	220787	220377	220326
Prozentualer Anteil derartiger Züge	70,09	69,96	69,94
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	86366	86743	86761
Prozentualer Anteil derartiger Züge	27,42	27,54	27,54
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	7847	7880	7914
Prozentualer Anteil derartiger Züge	2,49	2,50	2,51
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1772246	1771737	1771585
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	1142246	1141737	1141585
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,91	0,91	0,91
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,84	0,84	0,84
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,70	0,70	0,70

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 4. Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT	2	50655	1	50683	2	50647	50661,67	1
TYP5TIT4TAT_1	3	50634	3	50641	1	50653	50642,67	2
Typ6E1	1	50716	4	50600	4	50590	50635,33	3
Typ6E1_1	5	50568	2	50660	3	50605	50611,00	4
Typ6E2	4	50578	5	50545	5	50556	50559,67	5
Typ6E2_1	6	50566	6	50486	6	50515	50522,33	6
Typ1A1_9	13	49166	7	49199	19	49123	49162,67	7
Typ1A1	15	49155	18	49119	11	49169	49147,67	8
Typ1A1_14	28	49117	10	49149	9	49176	49147,33	9
Typ1A1_1	29	49101	8	49191	15	49141	49144,33	10
Typ1A1_21	20	49131	21	49112	7	49189	49144,00	11
Typ1A1_24	7	49222	28	49077	16	49131	49143,33	12
Typ1A1_10	25	49123	16	49123	8	49179	49141,67	13
Typ1A1_19	10	49187	13	49141	28	49088	49138,67	14
Typ1A1_3	12	49173	20	49115	20	49118	49135,33	15
Typ1A1_17	8	49190	25	49096	24	49107	49131,00	16
Typ1A1_5	22	49127	26	49091	10	49173	49130,33	17
Typ1A1_6	14	49160	31	49067	12	49163	49130,00	18
Typ1A1_16	19	49137	9	49153	27	49093	49127,67	19
Typ1A1_12	18	49142	12	49144	30	49083	49123,00	20
Typ1A1_23	24	49126	22	49110	17	49130	49122,00	21
Typ1A1_11	27	49117	14	49131	21	49117	49121,67	22
Typ1A1_7	17	49153	19	49119	29	49087	49119,67	23
Typ1A1_26	30	49092	17	49120	14	49145	49119,00	24
Typ1A1_22	11	49183	29	49075	26	49095	49117,67	25
Typ1A1_2	26	49119	23	49108	23	49110	49112,33	26
Typ1A1_13	21	49129	15	49124	31	49081	49111,33	27
Typ1A1_20	23	49126	24	49101	25	49103	49110,00	28
Typ1A1_4	32	49067	11	49146	22	49110	49107,67	29
Typ1A1_18	9	49187	27	49089	33	49039	49105,00	30
Typ1A1_25	16	49155	32	49054	32	49070	49093,00	31
Typ1A1_15	33	49065	30	49071	18	49126	49087,33	32
Typ1A1_8	31	49072	33	49039	13	49151	49087,33	33
Typ1A2	34	47318	35	47230	35	47222	47256,67	34
Typ1A2_1	35	47273	36	47227	34	47252	47250,67	35
Typ1A2_2	36	47217	34	47272	36	47185	47224,67	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 4. Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
TYP5TIT4TAT	0,01	50655	-0,04	50683	0,03	50647	50661,67	1
TYP5TIT4TAT_1	0,02	50634	0,00	50641	-0,02	50653	50642,67	2
Typ6E1	-0,16	50716	0,07	50600	0,09	50590	50635,33	3
Typ6E1_1	0,08	50568	-0,10	50660	0,01	50605	50611,00	4
Typ6E2	-0,04	50578	0,03	50545	0,01	50556	50559,67	5
Typ6E2_1	-0,09	50566	0,07	50486	0,01	50515	50522,33	6
Typ1A1_9	-0,01	49166	-0,07	49199	0,08	49123	49162,67	7
Typ1A1	-0,01	49155	0,06	49119	-0,04	49169	49147,67	8
Typ1A1_14	0,06	49117	0,00	49149	-0,06	49176	49147,33	9
Typ1A1_1	0,09	49101	-0,09	49191	0,01	49141	49144,33	10
Typ1A1_21	0,03	49131	0,07	49112	-0,09	49189	49144,00	11
Typ1A1_24	-0,16	49222	0,13	49077	0,03	49131	49143,33	12
Typ1A1_10	0,04	49123	0,04	49123	-0,08	49179	49141,67	13
Typ1A1_19	-0,10	49187	0,00	49141	0,10	49088	49138,67	14
Typ1A1_3	-0,08	49173	0,04	49115	0,04	49118	49135,33	15
Typ1A1_17	-0,12	49190	0,07	49096	0,05	49107	49131,00	16
Typ1A1_5	0,01	49127	0,08	49091	-0,09	49173	49130,33	17
Typ1A1_6	-0,06	49160	0,13	49067	-0,07	49163	49130,00	18
Typ1A1_16	-0,02	49137	-0,05	49153	0,07	49093	49127,67	19
Typ1A1_12	-0,04	49142	-0,04	49144	0,08	49083	49123,00	20
Typ1A1_23	-0,01	49126	0,02	49110	-0,02	49130	49122,00	21
Typ1A1_11	0,01	49117	-0,02	49131	0,01	49117	49121,67	22
Typ1A1_7	-0,07	49153	0,00	49119	0,07	49087	49119,67	23
Typ1A1_26	0,05	49092	0,00	49120	-0,05	49145	49119,00	24
Typ1A1_22	-0,13	49183	0,09	49075	0,05	49095	49117,67	25
Typ1A1_2	-0,01	49119	0,01	49108	0,00	49110	49112,33	26
Typ1A1_13	-0,04	49129	-0,03	49124	0,06	49081	49111,33	27
Typ1A1_20	-0,03	49126	0,02	49101	0,01	49103	49110,00	28
Typ1A1_4	0,08	49067	-0,08	49146	0,00	49110	49107,67	29
Typ1A1_18	-0,17	49187	0,03	49089	0,13	49039	49105,00	30
Typ1A1_25	-0,13	49155	0,08	49054	0,05	49070	49093,00	31
Typ1A1_15	0,05	49065	0,03	49071	-0,08	49126	49087,33	32
Typ1A1_8	0,03	49072	0,10	49039	-0,13	49151	49087,33	33
Typ1A2	-0,13	47318	0,06	47230	0,07	47222	47256,67	34
Typ1A2_1	-0,05	47273	0,05	47227	0,00	47252	47250,67	35
Typ1A2_2	0,02	47217	-0,10	47272	0,08	47185	47224,67	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 4. Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A1_9	13	49166	7	49199	19	49123	49162,67	7
Typ1A1	15	49155	18	49119	11	49169	49147,67	8
Typ1A1_14	28	49117	10	49149	9	49176	49147,33	9
Typ1A1_1	29	49101	8	49191	15	49141	49144,33	10
Typ1A1_21	20	49131	21	49112	7	49189	49144,00	11
Typ1A1_24	7	49222	28	49077	16	49131	49143,33	12
Typ1A1_10	25	49123	16	49123	8	49179	49141,67	13
Typ1A1_19	10	49187	13	49141	28	49088	49138,67	14
Typ1A1_3	12	49173	20	49115	20	49118	49135,33	15
Typ1A1_17	8	49190	25	49096	24	49107	49131,00	16
Typ1A1_5	22	49127	26	49091	10	49173	49130,33	17
Typ1A1_6	14	49160	31	49067	12	49163	49130,00	18
Typ1A1_16	19	49137	9	49153	27	49093	49127,67	19
Typ1A1_12	18	49142	12	49144	30	49083	49123,00	20
Typ1A1_23	24	49126	22	49110	17	49130	49122,00	21
Typ1A1_11	27	49117	14	49131	21	49117	49121,67	22
Typ1A1_7	17	49153	19	49119	29	49087	49119,67	23
Typ1A1_26	30	49092	17	49120	14	49145	49119,00	24
Typ1A1_22	11	49183	29	49075	26	49095	49117,67	25
Typ1A1_2	26	49119	23	49108	23	49110	49112,33	26
Typ1A1_13	21	49129	15	49124	31	49081	49111,33	27
Typ1A1_20	23	49126	24	49101	25	49103	49110,00	28
Typ1A1_4	32	49067	11	49146	22	49110	49107,67	29
Typ1A1_18	9	49187	27	49089	33	49039	49105,00	30
Typ1A1_25	16	49155	32	49054	32	49070	49093,00	31
Typ1A1_15	33	49065	30	49071	18	49126	49087,33	32
Typ1A1_8	31	49072	33	49039	13	49151	49087,33	33
Typ1A2	34	47318	35	47230	35	47222	47256,67	34
Typ1A2_1	35	47273	36	47227	34	47252	47250,67	35
Typ1A2_2	36	47217	34	47272	36	47185	47224,67	36

Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3

TYP5TIT4TAT	2	50655	1	50683	2	50647	50661,67	1
TYP5TIT4TAT_1	3	50634	3	50641	1	50653	50642,67	2

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E1

Typ6E1	1	50716	4	50600	4	50590	50635,33	3
Typ6E1_1	5	50568	2	50660	3	50605	50611,00	4

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E2

Typ6E2	4	50578	5	50545	5	50556	50559,67	5
Typ6E2_1	6	50566	6	50486	6	50515	50522,33	6

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 4. Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	2	50655	1	50683	2	50647	50661,67	1
TYP5TIT4TAT_1	3	50634	3	50641	1	50653	50642,67	2
Typ6E1	1	50716	4	50600	4	50590	50635,33	3
Typ6E1_1	5	50568	2	50660	3	50605	50611,00	4
Typ6E2	4	50578	5	50545	5	50556	50559,67	5
Typ6E2_1	6	50566	6	50486	6	50515	50522,33	6
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ1A1_9	13	49166	7	49199	19	49123	49162,67	7
Typ1A1	15	49155	18	49119	11	49169	49147,67	8
Typ1A1_14	28	49117	10	49149	9	49176	49147,33	9
Typ1A1_1	29	49101	8	49191	15	49141	49144,33	10
Typ1A1_21	20	49131	21	49112	7	49189	49144,00	11
Typ1A1_24	7	49222	28	49077	16	49131	49143,33	12
Typ1A1_10	25	49123	16	49123	8	49179	49141,67	13
Typ1A1_19	10	49187	13	49141	28	49088	49138,67	14
Typ1A1_3	12	49173	20	49115	20	49118	49135,33	15
Typ1A1_17	8	49190	25	49096	24	49107	49131,00	16
Typ1A1_5	22	49127	26	49091	10	49173	49130,33	17
Typ1A1_6	14	49160	31	49067	12	49163	49130,00	18
Typ1A1_16	19	49137	9	49153	27	49093	49127,67	19
Typ1A1_12	18	49142	12	49144	30	49083	49123,00	20
Typ1A1_23	24	49126	22	49110	17	49130	49122,00	21
Typ1A1_11	27	49117	14	49131	21	49117	49121,67	22
Typ1A1_7	17	49153	19	49119	29	49087	49119,67	23
Typ1A1_26	30	49092	17	49120	14	49145	49119,00	24
Typ1A1_22	11	49183	29	49075	26	49095	49117,67	25
Typ1A1_2	26	49119	23	49108	23	49110	49112,33	26
Typ1A1_13	21	49129	15	49124	31	49081	49111,33	27
Typ1A1_20	23	49126	24	49101	25	49103	49110,00	28
Typ1A1_4	32	49067	11	49146	22	49110	49107,67	29
Typ1A1_18	9	49187	27	49089	33	49039	49105,00	30
Typ1A1_25	16	49155	32	49054	32	49070	49093,00	31
Typ1A1_15	33	49065	30	49071	18	49126	49087,33	32
Typ1A1_8	31	49072	33	49039	13	49151	49087,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	34	47318	35	47230	35	47222	47256,67	34
Typ1A2_1	35	47273	36	47227	34	47252	47250,67	35
Typ1A2_2	36	47217	34	47272	36	47185	47224,67	36

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 1 Der fünfte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	8,3%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	75,0%	0,0%
sind friedlich	16,7%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	91,7%
sind friedlich:	16,7%
neigen zum Angreifen:	83,3%
neigen zum Ausbeuten:	83,3%
neigen zu Überreaktionen:	83,3%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,04 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	52337	1	52330	1	52336	52334,44	1
Typ3	2	52230	2	52231	2	52232	52231,04	2
Typ1	3	49549	3	49543	3	49565	49552,22	3

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 5. Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	300828	300839	300934
Prozentualer Anteil derartiger Züge	95,50	95,50	95,53
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	13190	13173	13089
Prozentualer Anteil derartiger Züge	4,19	4,18	4,16
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	982	988	976
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,31	0,31	0,31
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1872881	1872875	1873005
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	1242881	1242875	1243005
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,99	0,99	0,99
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,98	0,98	0,98
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,96	0,96	0,96

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 5. Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_3	2	52338	1	52340	5	52332	52336,67	1
TYP5TIT4TAT_5	5	52333	2	52338	3	52339	52336,67	2
TYP5TIT4TAT	4	52334	4	52327	1	52348	52336,33	3
TYP5TIT4TAT_1	6	52330	3	52333	2	52342	52335,00	4
TYP5TIT4TAT_4	1	52348	6	52318	4	52334	52333,33	5
TYP5TIT4TAT_2	3	52337	5	52325	6	52324	52328,67	6
Typ3A1_2	8	52255	9	52254	16	52235	52248,00	7
Typ3A1_4	7	52267	13	52240	23	52229	52245,33	8
Typ3A1_22	13	52245	23	52226	7	52260	52243,67	9
Typ3A1_16	10	52247	25	52225	11	52253	52241,67	10
Typ3A1_9	29	52213	10	52250	8	52259	52240,67	11
Typ3A1_20	9	52248	15	52239	18	52234	52240,33	12
Typ3A1_1	23	52226	11	52249	14	52242	52239,00	13
Typ3A1_6	22	52226	7	52264	24	52227	52239,00	14
Typ3A1_15	20	52230	21	52227	10	52254	52237,00	15
Typ3A1_7	19	52234	12	52244	22	52231	52236,33	16
Typ3A1_25	26	52218	14	52240	12	52244	52234,00	17
Typ3A1_18	21	52230	8	52255	29	52216	52233,67	18
Typ3A1_3	28	52213	26	52221	9	52256	52230,00	19
Typ3A1_8	11	52246	32	52207	19	52234	52229,00	20
Typ3A1_17	12	52245	24	52225	28	52216	52228,67	21
Typ3A1_23	15	52237	30	52213	17	52235	52228,33	22
Typ3A1_14	16	52237	27	52218	25	52224	52226,33	23
Typ3A1_26	30	52212	19	52234	21	52231	52225,67	24
Typ3A1_10	18	52235	22	52226	30	52215	52225,33	25
Typ3A1_11	27	52216	16	52238	27	52220	52224,67	26
Typ3A1_19	24	52222	29	52215	15	52237	52224,67	27
Typ3A1_24	31	52211	28	52217	13	52244	52224,00	28
Typ3A1_12	14	52239	33	52194	20	52232	52221,67	29
Typ3A1_21	17	52236	20	52234	33	52195	52221,67	30
Typ3A1	25	52222	18	52238	32	52201	52220,33	31
Typ3A1_13	32	52208	17	52238	31	52210	52218,67	32
Typ3A1_5	33	52199	31	52208	26	52224	52210,33	33
Typ1A1_1	35	49580	34	49576	34	49581	49579,00	34
Typ1A1	34	49595	35	49547	35	49570	49570,67	35
Typ1A1_2	36	49471	36	49506	36	49544	49507,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 5. Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_3	0,00	52338	-0,01	52340	0,01	52332	52336,67	1
TYP5TIT4TAT_5	0,01	52333	0,00	52338	0,00	52339	52336,67	2
TYP5TIT4TAT	0,00	52334	0,02	52327	-0,02	52348	52336,33	3
TYP5TIT4TAT_1	0,01	52330	0,00	52333	-0,01	52342	52335,00	4
TYP5TIT4TAT_4	-0,03	52348	0,03	52318	0,00	52334	52333,33	5
TYP5TIT4TAT_2	-0,02	52337	0,01	52325	0,01	52324	52328,67	6
Typ3A1_2	-0,01	52255	-0,01	52254	0,02	52235	52248,00	7
Typ3A1_4	-0,04	52267	0,01	52240	0,03	52229	52245,33	8
Typ3A1_22	0,00	52245	0,03	52226	-0,03	52260	52243,67	9
Typ3A1_16	-0,01	52247	0,03	52225	-0,02	52253	52241,67	10
Typ3A1_9	0,05	52213	-0,02	52250	-0,04	52259	52240,67	11
Typ3A1_20	-0,01	52248	0,00	52239	0,01	52234	52240,33	12
Typ3A1_1	0,02	52226	-0,02	52249	-0,01	52242	52239,00	13
Typ3A1_6	0,02	52226	-0,05	52264	0,02	52227	52239,00	14
Typ3A1_15	0,01	52230	0,02	52227	-0,03	52254	52237,00	15
Typ3A1_7	0,00	52234	-0,01	52244	0,01	52231	52236,33	16
Typ3A1_25	0,03	52218	-0,01	52240	-0,02	52244	52234,00	17
Typ3A1_18	0,01	52230	-0,04	52255	0,03	52216	52233,67	18
Typ3A1_3	0,03	52213	0,02	52221	-0,05	52256	52230,00	19
Typ3A1_8	-0,03	52246	0,04	52207	-0,01	52234	52229,00	20
Typ3A1_17	-0,03	52245	0,01	52225	0,02	52216	52228,67	21
Typ3A1_23	-0,02	52237	0,03	52213	-0,01	52235	52228,33	22
Typ3A1_14	-0,02	52237	0,02	52218	0,00	52224	52226,33	23
Typ3A1_26	0,03	52212	-0,02	52234	-0,01	52231	52225,67	24
Typ3A1_10	-0,02	52235	0,00	52226	0,02	52215	52225,33	25
Typ3A1_11	0,02	52216	-0,03	52238	0,01	52220	52224,67	26
Typ3A1_19	0,01	52222	0,02	52215	-0,02	52237	52224,67	27
Typ3A1_24	0,02	52211	0,01	52217	-0,04	52244	52224,00	28
Typ3A1_12	-0,03	52239	0,05	52194	-0,02	52232	52221,67	29
Typ3A1_21	-0,03	52236	-0,02	52234	0,05	52195	52221,67	30
Typ3A1	0,00	52222	-0,03	52238	0,04	52201	52220,33	31
Typ3A1_13	0,02	52208	-0,04	52238	0,02	52210	52218,67	32
Typ3A1_5	0,02	52199	0,00	52208	-0,03	52224	52210,33	33
Typ1A1_1	0,00	49580	0,01	49576	0,00	49581	49579,00	34
Typ1A1	-0,05	49595	0,05	49547	0,00	49570	49570,67	35
Typ1A1_2	0,07	49471	0,00	49506	-0,07	49544	49507,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 5. Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A1_1	35	49580	34	49576	34	49581	49579,00	34
Typ1A1	34	49595	35	49547	35	49570	49570,67	35
Typ1A1_2	36	49471	36	49506	36	49544	49507,00	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
TYP5TIT4TAT_3	2	52338	1	52340	5	52332	52336,67	1
TYP5TIT4TAT_5	5	52333	2	52338	3	52339	52336,67	2
TYP5TIT4TAT	4	52334	4	52327	1	52348	52336,33	3
TYP5TIT4TAT_1	6	52330	3	52333	2	52342	52335,00	4
TYP5TIT4TAT_4	1	52348	6	52318	4	52334	52333,33	5
TYP5TIT4TAT_2	3	52337	5	52325	6	52324	52328,67	6
Typ3A1_2	8	52255	9	52254	16	52235	52248,00	7
Typ3A1_4	7	52267	13	52240	23	52229	52245,33	8
Typ3A1_22	13	52245	23	52226	7	52260	52243,67	9
Typ3A1_16	10	52247	25	52225	11	52253	52241,67	10
Typ3A1_9	29	52213	10	52250	8	52259	52240,67	11
Typ3A1_20	9	52248	15	52239	18	52234	52240,33	12
Typ3A1_1	23	52226	11	52249	14	52242	52239,00	13
Typ3A1_6	22	52226	7	52264	24	52227	52239,00	14
Typ3A1_15	20	52230	21	52227	10	52254	52237,00	15
Typ3A1_7	19	52234	12	52244	22	52231	52236,33	16
Typ3A1_25	26	52218	14	52240	12	52244	52234,00	17
Typ3A1_18	21	52230	8	52255	29	52216	52233,67	18
Typ3A1_3	28	52213	26	52221	9	52256	52230,00	19
Typ3A1_8	11	52246	32	52207	19	52234	52229,00	20
Typ3A1_17	12	52245	24	52225	28	52216	52228,67	21
Typ3A1_23	15	52237	30	52213	17	52235	52228,33	22
Typ3A1_14	16	52237	27	52218	25	52224	52226,33	23
Typ3A1_26	30	52212	19	52234	21	52231	52225,67	24
Typ3A1_10	18	52235	22	52226	30	52215	52225,33	25
Typ3A1_11	27	52216	16	52238	27	52220	52224,67	26
Typ3A1_19	24	52222	29	52215	15	52237	52224,67	27
Typ3A1_24	31	52211	28	52217	13	52244	52224,00	28
Typ3A1_12	14	52239	33	52194	20	52232	52221,67	29
Typ3A1_21	17	52236	20	52234	33	52195	52221,67	30
Typ3A1	25	52222	18	52238	32	52201	52220,33	31
Typ3A1_13	32	52208	17	52238	31	52210	52218,67	32
Typ3A1_5	33	52199	31	52208	26	52224	52210,33	33

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 5. Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT_3	2	52338	1	52340	5	52332	52336,67	1
TYP5TIT4TAT_5	5	52333	2	52338	3	52339	52336,67	2
TYP5TIT4TAT	4	52334	4	52327	1	52348	52336,33	3
TYP5TIT4TAT_1	6	52330	3	52333	2	52342	52335,00	4
TYP5TIT4TAT_4	1	52348	6	52318	4	52334	52333,33	5
TYP5TIT4TAT_2	3	52337	5	52325	6	52324	52328,67	6

Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A1								
Typ3A1_2	8	52255	9	52254	16	52235	52248,00	7
Typ3A1_4	7	52267	13	52240	23	52229	52245,33	8
Typ3A1_22	13	52245	23	52226	7	52260	52243,67	9
Typ3A1_16	10	52247	25	52225	11	52253	52241,67	10
Typ3A1_9	29	52213	10	52250	8	52259	52240,67	11
Typ3A1_20	9	52248	15	52239	18	52234	52240,33	12
Typ3A1_1	23	52226	11	52249	14	52242	52239,00	13
Typ3A1_6	22	52226	7	52264	24	52227	52239,00	14
Typ3A1_15	20	52230	21	52227	10	52254	52237,00	15
Typ3A1_7	19	52234	12	52244	22	52231	52236,33	16
Typ3A1_25	26	52218	14	52240	12	52244	52234,00	17
Typ3A1_18	21	52230	8	52255	29	52216	52233,67	18
Typ3A1_3	28	52213	26	52221	9	52256	52230,00	19
Typ3A1_8	11	52246	32	52207	19	52234	52229,00	20
Typ3A1_17	12	52245	24	52225	28	52216	52228,67	21
Typ3A1_23	15	52237	30	52213	17	52235	52228,33	22
Typ3A1_14	16	52237	27	52218	25	52224	52226,33	23
Typ3A1_26	30	52212	19	52234	21	52231	52225,67	24
Typ3A1_10	18	52235	22	52226	30	52215	52225,33	25
Typ3A1_11	27	52216	16	52238	27	52220	52224,67	26
Typ3A1_19	24	52222	29	52215	15	52237	52224,67	27
Typ3A1_24	31	52211	28	52217	13	52244	52224,00	28
Typ3A1_12	14	52239	33	52194	20	52232	52221,67	29
Typ3A1_21	17	52236	20	52234	33	52195	52221,67	30
Typ3A1	25	52222	18	52238	32	52201	52220,33	31
Typ3A1_13	32	52208	17	52238	31	52210	52218,67	32
Typ3A1_5	33	52199	31	52208	26	52224	52210,33	33

Klassen von unprovoziert angreifenden Verhaltensweisen

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ1A1_1	35	49580	34	49576	34	49581	49579,00	34
Typ1A1	34	49595	35	49547	35	49570	49570,67	35
Typ1A1_2	36	49471	36	49506	36	49544	49507,00	36

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 1 Der sechste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	0,0%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	83,3%	0,0%
sind friedlich	16,7%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	100,0%
sind friedlich:	16,7%
neigen zum Angreifen:	83,3%
neigen zum Ausbeuten:	83,3%
neigen zu Überreaktionen:	83,3%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,04 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	52500	1	52500	1	52500	52500,00	1
Typ3	2	52500	2	52500	2	52500	52500,00	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 6. Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	315000	315000	315000
Prozentualer Anteil derartiger Züge	100,00	100,00	100,00
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	0,00	0,00	0,00
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,00	0,00	0,00
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	0,00	0,00	0,00
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,00	0,00	0,00
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	1260000	1260000	1260000
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	1,00	1,00	1,00
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	1,00	1,00	1,00
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	1,00	1,00	1,00

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 6. Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A1_16	1	52500	1	52500	1	52500	52500,00	1
Typ3A1	2	52500	2	52500	2	52500	52500,00	2
Typ3A1_22	3	52500	3	52500	3	52500	52500,00	3
Typ3A1_21	4	52500	4	52500	4	52500	52500,00	4
Typ3A1_20	5	52500	5	52500	5	52500	52500,00	5
Typ3A1_2	6	52500	6	52500	6	52500	52500,00	6
Typ3A1_19	7	52500	7	52500	7	52500	52500,00	7
Typ3A1_24	8	52500	8	52500	8	52500	52500,00	8
Typ3A1_17	9	52500	9	52500	9	52500	52500,00	9
Typ3A1_25	10	52500	10	52500	10	52500	52500,00	10
Typ3A1_15	11	52500	11	52500	11	52500	52500,00	11
Typ3A1_14	12	52500	12	52500	12	52500	52500,00	12
Typ3A1_13	13	52500	13	52500	13	52500	52500,00	13
Typ3A1_12	14	52500	14	52500	14	52500	52500,00	14
Typ3A1_11	15	52500	15	52500	15	52500	52500,00	15
Typ3A1_10	16	52500	16	52500	16	52500	52500,00	16
Typ3A1_1	17	52500	17	52500	17	52500	52500,00	17
Typ3A1_18	18	52500	18	52500	18	52500	52500,00	18
Typ3A1_6	19	52500	19	52500	19	52500	52500,00	19
TYP5TIT4TAT_4	20	52500	20	52500	20	52500	52500,00	20
TYP5TIT4TAT_3	21	52500	21	52500	21	52500	52500,00	21
TYP5TIT4TAT_2	22	52500	22	52500	22	52500	52500,00	22
TYP5TIT4TAT_1	23	52500	23	52500	23	52500	52500,00	23
TYP5TIT4TAT	24	52500	24	52500	24	52500	52500,00	24
Typ3A1_9	25	52500	25	52500	25	52500	52500,00	25
Typ3A1_23	26	52500	26	52500	26	52500	52500,00	26
Typ3A1_7	27	52500	27	52500	27	52500	52500,00	27
TYP5TIT4TAT_5	28	52500	28	52500	28	52500	52500,00	28
Typ3A1_5	29	52500	29	52500	29	52500	52500,00	29
Typ3A1_4	30	52500	30	52500	30	52500	52500,00	30
Typ3A1_3	31	52500	31	52500	31	52500	52500,00	31
Typ3A1_29	32	52500	32	52500	32	52500	52500,00	32
Typ3A1_28	33	52500	33	52500	33	52500	52500,00	33
Typ3A1_27	34	52500	34	52500	34	52500	52500,00	34
Typ3A1_26	35	52500	35	52500	35	52500	52500,00	35
Typ3A1_8	36	52500	36	52500	36	52500	52500,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 6. Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A1_16	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	1
Typ3A1	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	2
Typ3A1_22	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	3
Typ3A1_21	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	4
Typ3A1_20	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	5
Typ3A1_2	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	6
Typ3A1_19	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	7
Typ3A1_24	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	8
Typ3A1_17	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	9
Typ3A1_25	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	10
Typ3A1_15	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	11
Typ3A1_14	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	12
Typ3A1_13	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	13
Typ3A1_12	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	14
Typ3A1_11	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	15
Typ3A1_10	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	16
Typ3A1_1	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	17
Typ3A1_18	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	18
Typ3A1_6	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	19
TYP5TIT4TAT_4	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	20
TYP5TIT4TAT_3	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	21
TYP5TIT4TAT_2	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	22
TYP5TIT4TAT_1	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	23
TYP5TIT4TAT	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	24
Typ3A1_9	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	25
Typ3A1_23	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	26
Typ3A1_7	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	27
TYP5TIT4TAT_5	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	28
Typ3A1_5	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	29
Typ3A1_4	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	30
Typ3A1_3	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	31
Typ3A1_29	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	32
Typ3A1_28	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	33
Typ3A1_27	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	34
Typ3A1_26	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	35
Typ3A1_8	0,00	52500	0,00	52500	0,00	52500	52500,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 6. Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A1_16	1	52500	1	52500	1	52500	52500,00	1
Typ3A1	2	52500	2	52500	2	52500	52500,00	2
Typ3A1_22	3	52500	3	52500	3	52500	52500,00	3
Typ3A1_21	4	52500	4	52500	4	52500	52500,00	4
Typ3A1_20	5	52500	5	52500	5	52500	52500,00	5
Typ3A1_2	6	52500	6	52500	6	52500	52500,00	6
Typ3A1_19	7	52500	7	52500	7	52500	52500,00	7
Typ3A1_24	8	52500	8	52500	8	52500	52500,00	8
Typ3A1_17	9	52500	9	52500	9	52500	52500,00	9
Typ3A1_25	10	52500	10	52500	10	52500	52500,00	10
Typ3A1_15	11	52500	11	52500	11	52500	52500,00	11
Typ3A1_14	12	52500	12	52500	12	52500	52500,00	12
Typ3A1_13	13	52500	13	52500	13	52500	52500,00	13
Typ3A1_12	14	52500	14	52500	14	52500	52500,00	14
Typ3A1_11	15	52500	15	52500	15	52500	52500,00	15
Typ3A1_10	16	52500	16	52500	16	52500	52500,00	16
Typ3A1_1	17	52500	17	52500	17	52500	52500,00	17
Typ3A1_18	18	52500	18	52500	18	52500	52500,00	18
Typ3A1_6	19	52500	19	52500	19	52500	52500,00	19
TYP5TIT4TAT_4	20	52500	20	52500	20	52500	52500,00	20
TYP5TIT4TAT_3	21	52500	21	52500	21	52500	52500,00	21
TYP5TIT4TAT_2	22	52500	22	52500	22	52500	52500,00	22
TYP5TIT4TAT_1	23	52500	23	52500	23	52500	52500,00	23
TYP5TIT4TAT	24	52500	24	52500	24	52500	52500,00	24
Typ3A1_9	25	52500	25	52500	25	52500	52500,00	25
Typ3A1_23	26	52500	26	52500	26	52500	52500,00	26
Typ3A1_7	27	52500	27	52500	27	52500	52500,00	27
TYP5TIT4TAT_5	28	52500	28	52500	28	52500	52500,00	28
Typ3A1_5	29	52500	29	52500	29	52500	52500,00	29
Typ3A1_4	30	52500	30	52500	30	52500	52500,00	30
Typ3A1_3	31	52500	31	52500	31	52500	52500,00	31
Typ3A1_29	32	52500	32	52500	32	52500	52500,00	32
Typ3A1_28	33	52500	33	52500	33	52500	52500,00	33
Typ3A1_27	34	52500	34	52500	34	52500	52500,00	34
Typ3A1_26	35	52500	35	52500	35	52500	52500,00	35
Typ3A1_8	36	52500	36	52500	36	52500	52500,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 1 – Der 6. Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT_4	20	52500	20	52500	20	52500	52500,00	20
TYP5TIT4TAT_3	21	52500	21	52500	21	52500	52500,00	21
TYP5TIT4TAT_2	22	52500	22	52500	22	52500	52500,00	22
TYP5TIT4TAT_1	23	52500	23	52500	23	52500	52500,00	23
TYP5TIT4TAT	24	52500	24	52500	24	52500	52500,00	24
TYP5TIT4TAT_5	28	52500	28	52500	28	52500	52500,00	28
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A1								
Typ3A1_16	1	52500	1	52500	1	52500	52500,00	1
Typ3A1	2	52500	2	52500	2	52500	52500,00	2
Typ3A1_22	3	52500	3	52500	3	52500	52500,00	3
Typ3A1_21	4	52500	4	52500	4	52500	52500,00	4
Typ3A1_20	5	52500	5	52500	5	52500	52500,00	5
Typ3A1_2	6	52500	6	52500	6	52500	52500,00	6
Typ3A1_19	7	52500	7	52500	7	52500	52500,00	7
Typ3A1_24	8	52500	8	52500	8	52500	52500,00	8
Typ3A1_17	9	52500	9	52500	9	52500	52500,00	9
Typ3A1_25	10	52500	10	52500	10	52500	52500,00	10
Typ3A1_15	11	52500	11	52500	11	52500	52500,00	11
Typ3A1_14	12	52500	12	52500	12	52500	52500,00	12
Typ3A1_13	13	52500	13	52500	13	52500	52500,00	13
Typ3A1_12	14	52500	14	52500	14	52500	52500,00	14
Typ3A1_11	15	52500	15	52500	15	52500	52500,00	15
Typ3A1_10	16	52500	16	52500	16	52500	52500,00	16
Typ3A1_1	17	52500	17	52500	17	52500	52500,00	17
Typ3A1_18	18	52500	18	52500	18	52500	52500,00	18
Typ3A1_6	19	52500	19	52500	19	52500	52500,00	19
Typ3A1_9	25	52500	25	52500	25	52500	52500,00	25
Typ3A1_23	26	52500	26	52500	26	52500	52500,00	26
Typ3A1_7	27	52500	27	52500	27	52500	52500,00	27
Typ3A1_5	29	52500	29	52500	29	52500	52500,00	29
Typ3A1_4	30	52500	30	52500	30	52500	52500,00	30
Typ3A1_3	31	52500	31	52500	31	52500	52500,00	31
Typ3A1_29	32	52500	32	52500	32	52500	52500,00	32
Typ3A1_28	33	52500	33	52500	33	52500	52500,00	33
Typ3A1_27	34	52500	34	52500	34	52500	52500,00	34
Typ3A1_26	35	52500	35	52500	35	52500	52500,00	35
Typ3A1_8	36	52500	36	52500	36	52500	52500,00	36

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 2 Die erste gemischt zusammengesetzte Gruppe Die Ausgangsgruppe

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	13,9%	33,3%
sind bedingt konsensorientiert	13,9%	25,0%
sind friedlich	5,6%	8,3%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	63,9%
verteidigen sich sicher:	33,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	66,7%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 21,60 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	Platz
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	
TYP1	1	53457	1	53395	1	53314	53388,53	1
TYP3	2	52536	2	52520	2	52720	52592,27	2
TYP5	3	43604	3	43532	3	43658	43598,17	3
TYP4	4	42127	4	42263	4	42372	42254,04	4
TYP2	5	40846	5	40688	5	40679	40737,42	5
TYP6	6	38036	6	38070	6	38036	38047,22	6

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Die Ausgangsgruppe

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	146390	145966	146445
Prozentualer Anteil derartiger Züge	46,47	46,34	46,49
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	128344	128555	128338
Prozentualer Anteil derartiger Züge	40,74	40,81	40,74
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	40266	40479	40217
Prozentualer Anteil derartiger Züge	12,78	12,85	12,77
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1600591	1599530	1600794
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	970591	969530	970794
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,77	0,77	0,77
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,67	0,67	0,67
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,30	0,30	0,30

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Die Ausgangsgruppe

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP1A10	1	60756	1	60603	1	60632	60663,67	1
TYP1A9	2	58645	2	58762	2	58606	58671,00	2
TYP3A10	3	56883	3	56910	3	56964	56919,00	3
TYP1A8	4	56651	4	56309	4	56119	56359,67	4
TYP3A9	5	55568	5	55664	5	55631	55621,00	5
TYP3A8	6	54045	6	54071	6	54467	54194,33	6
TYP2A8E8	8	51182	7	51417	7	50964	51187,67	7
TYP2A8E8_1	7	51376	8	51228	8	50835	51146,33	8
TYP4A8E8	9	50285	9	50908	9	50831	50674,67	9
TYP3A5	10	49541	10	49720	10	49976	49745,67	10
TYP2A8E9_1	12	48816	11	49639	12	49168	49207,67	11
TYP4A8E9	11	48819	12	49138	13	49051	49002,67	12
TYP1A5	13	48365	13	48505	14	48509	48459,67	13
TYP2A8E9	14	47839	14	46475	11	49374	47896,00	14
TYP3A2	15	46644	15	46237	15	46563	46481,33	15
TYP4A5E8	16	45478	16	45453	16	45591	45507,33	16
TYP5YOKA	17	43610	17	43553	18	43633	43598,67	17
TYP5TIT4TAT	18	43599	18	43512	17	43682	43597,67	18
TYP1A2	20	42866	19	42795	20	42705	42788,67	19
TYP4A5E9	19	42879	20	42536	19	42919	42778,00	20
TYP2A5E8	21	41579	21	41624	22	40781	41328,00	21
TYP4A2E8	22	41218	22	40850	21	41356	41141,33	22
TYP4A2E9	26	39194	23	40236	23	40472	39967,33	23
TYP2A8E10	25	39227	24	40207	24	40150	39861,33	24
TYP2A8E10_1	23	40607	25	40064	27	38605	39758,67	25
TYP2A5E9	24	39385	26	39033	25	39744	39387,33	26
TYP6E8	27	38925	27	39004	26	38857	38928,67	27
TYP6E9	28	38156	28	38121	28	38198	38158,33	28
TYP4A2E10	30	37083	31	37083	29	37100	37088,67	29
TYP4A8E10	29	37142	29	37095	31	37018	37085,00	30
TYP6E10	32	37026	30	37084	30	37054	37054,67	31
TYP4A5E10	31	37049	32	37066	32	37009	37041,33	32
TYP2A2E8	33	35380	33	34852	33	34404	34878,67	33
TYP2A2E9	34	32759	34	32669	34	32878	32768,67	34
TYP2A5E10	35	32289	35	31599	35	31861	31916,33	35
TYP2A2E10	36	29713	36	29443	36	29381	29512,33	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Die Ausgangsgruppe

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP1A10	-0,15	60756	0,10	60603	0,05	60632	60663,67	1
TYP1A9	0,04	58645	-0,16	58762	0,11	58606	58671,00	2
TYP3A10	0,06	56883	0,02	56910	-0,08	56964	56919,00	3
TYP1A8	-0,52	56651	0,09	56309	0,43	56119	56359,67	4
TYP3A9	0,10	55568	-0,08	55664	-0,02	55631	55621,00	5
TYP3A8	0,28	54045	0,23	54071	-0,50	54467	54194,33	6
TYP2A8E8	0,01	51182	-0,45	51417	0,44	50964	51187,67	7
TYP2A8E8_1	-0,45	51376	-0,16	51228	0,61	50835	51146,33	8
TYP4A8E8	0,77	50285	-0,46	50908	-0,31	50831	50674,67	9
TYP3A5	0,41	49541	0,05	49720	-0,46	49976	49745,67	10
TYP2A8E9_1	0,80	48816	-0,88	49639	0,08	49168	49207,67	11
TYP4A8E9	0,37	48819	-0,28	49138	-0,10	49051	49002,67	12
TYP1A5	0,20	48365	-0,09	48505	-0,10	48509	48459,67	13
TYP2A8E9	0,12	47839	2,97	46475	-3,09	49374	47896,00	14
TYP3A2	-0,35	46644	0,53	46237	-0,18	46563	46481,33	15
TYP4A5E8	0,06	45478	0,12	45453	-0,18	45591	45507,33	16
TYP5YOKA	-0,03	43610	0,10	43553	-0,08	43633	43598,67	17
TYP5TIT4TAT	0,00	43599	0,20	43512	-0,19	43682	43597,67	18
TYP1A2	-0,18	42866	-0,01	42795	0,20	42705	42788,67	19
TYP4A5E9	-0,24	42879	0,57	42536	-0,33	42919	42778,00	20
TYP2A5E8	-0,61	41579	-0,72	41624	1,32	40781	41328,00	21
TYP4A2E8	-0,19	41218	0,71	40850	-0,52	41356	41141,33	22
TYP4A2E9	1,93	39194	-0,67	40236	-1,26	40472	39967,33	23
TYP2A8E10	1,59	39227	-0,87	40207	-0,72	40150	39861,33	24
TYP2A8E10_1	-2,13	40607	-0,77	40064	2,90	38605	39758,67	25
TYP2A5E9	0,01	39385	0,90	39033	-0,91	39744	39387,33	26
TYP6E8	0,01	38925	-0,19	39004	0,18	38857	38928,67	27
TYP6E9	0,01	38156	0,10	38121	-0,10	38198	38158,33	28
TYP4A2E10	0,02	37083	0,02	37083	-0,03	37100	37088,67	29
TYP4A8E10	-0,15	37142	-0,03	37095	0,18	37018	37085,00	30
TYP6E10	0,08	37026	-0,08	37084	0,00	37054	37054,67	31
TYP4A5E10	-0,02	37049	-0,07	37066	0,09	37009	37041,33	32
TYP2A2E8	-1,44	35380	0,08	34852	1,36	34404	34878,67	33
TYP2A2E9	0,03	32759	0,30	32669	-0,33	32878	32768,67	34
TYP2A5E10	-1,17	32289	0,99	31599	0,17	31861	31916,33	35
TYP2A2E10	-0,68	29713	0,23	29443	0,45	29381	29512,33	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Die Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
TYP1A10	1	60756	1	60603	1	60632	60663,67	1
TYP1A9	2	58645	2	58762	2	58606	58671,00	2
TYP1A8	4	56651	4	56309	4	56119	56359,67	4
TYP1A5	13	48365	13	48505	14	48509	48459,67	13
TYP1A2	20	42866	19	42795	20	42705	42788,67	19
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E10								
TYP2A8E10	25	39227	24	40207	24	40150	39861,33	24
TYP2A8E10_1	23	40607	25	40064	27	38605	39758,67	25
TYP2A5E10	35	32289	35	31599	35	31861	31916,33	35
TYP2A2E10	36	29713	36	29443	36	29381	29512,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E8								
TYP2A8E8	8	51182	7	51417	7	50964	51187,67	7
TYP2A8E8_1	7	51376	8	51228	8	50835	51146,33	8
TYP2A5E8	21	41579	21	41624	22	40781	41328,00	21
TYP2A2E8	33	35380	33	34852	33	34404	34878,67	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E9								
TYP2A8E9_1	12	48816	11	49639	12	49168	49207,67	11
TYP2A8E9	14	47839	14	46475	11	49374	47896,00	14
TYP2A5E9	24	39385	26	39033	25	39744	39387,33	26
TYP2A2E9	34	32759	34	32669	34	32878	32768,67	34
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
TYP3A10	3	56883	3	56910	3	56964	56919,00	3
TYP3A9	5	55568	5	55664	5	55631	55621,00	5
TYP3A8	6	54045	6	54071	6	54467	54194,33	6
TYP3A5	10	49541	10	49720	10	49976	49745,67	10
TYP3A2	15	46644	15	46237	15	46563	46481,33	15
TYP5TIT4TAT	18	43599	18	43512	17	43682	43597,67	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E10								
TYP4A2E10	30	37083	31	37083	29	37100	37088,67	29
TYP4A8E10	29	37142	29	37095	31	37018	37085,00	30
TYP6E10	32	37026	30	37084	30	37054	37054,67	31
TYP4A5E10	31	37049	32	37066	32	37009	37041,33	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E8								
TYP4A8E8	9	50285	9	50908	9	50831	50674,67	9
TYP4A5E8	16	45478	16	45453	16	45591	45507,33	16
TYP4A2E8	22	41218	22	40850	21	41356	41141,33	22
TYP6E8	27	38925	27	39004	26	38857	38928,67	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E9								
TYP4A8E9	11	48819	12	49138	13	49051	49002,67	12
TYP4A5E9	19	42879	20	42536	19	42919	42778,00	20
TYP4A2E9	26	39194	23	40236	23	40472	39967,33	23
TYP6E9	28	38156	28	38121	28	38198	38158,33	28

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Die Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5YOKA	17	43610	17	43553	18	43633	43598,67	17
TYP5TIT4TAT	18	43599	18	43512	17	43682	43597,67	18
TYP6E8	27	38925	27	39004	26	38857	38928,67	27
TYP6E9	28	38156	28	38121	28	38198	38158,33	28
TYP6E10	32	37026	30	37084	30	37054	37054,67	31
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A2								
TYP3A2	15	46644	15	46237	15	46563	46481,33	15
TYP4A2E8	22	41218	22	40850	21	41356	41141,33	22
TYP4A2E9	26	39194	23	40236	23	40472	39967,33	23
TYP4A2E10	30	37083	31	37083	29	37100	37088,67	29
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A5								
TYP3A5	10	49541	10	49720	10	49976	49745,67	10
TYP4A5E8	16	45478	16	45453	16	45591	45507,33	16
TYP4A5E9	19	42879	20	42536	19	42919	42778,00	20
TYP4A5E10	31	37049	32	37066	32	37009	37041,33	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A8								
TYP3A8	6	54045	6	54071	6	54467	54194,33	6
TYP4A8E8	9	50285	9	50908	9	50831	50674,67	9
TYP4A8E9	11	48819	12	49138	13	49051	49002,67	12
TYP4A8E10	29	37142	29	37095	31	37018	37085,00	30
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
TYP1A2	20	42866	19	42795	20	42705	42788,67	19
TYP2A2E8	33	35380	33	34852	33	34404	34878,67	33
TYP2A2E9	34	32759	34	32669	34	32878	32768,67	34
TYP2A2E10	36	29713	36	29443	36	29381	29512,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
TYP1A5	13	48365	13	48505	14	48509	48459,67	13
TYP2A5E8	21	41579	21	41624	22	40781	41328,00	21
TYP2A5E9	24	39385	26	39033	25	39744	39387,33	26
TYP2A5E10	35	32289	35	31599	35	31861	31916,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
TYP1A8	4	56651	4	56309	4	56119	56359,67	4
TYP2A8E8	8	51182	7	51417	7	50964	51187,67	7
TYP2A8E8_1	7	51376	8	51228	8	50835	51146,33	8
TYP2A8E9_1	12	48816	11	49639	12	49168	49207,67	11
TYP2A8E9	14	47839	14	46475	11	49374	47896,00	14
TYP2A8E10	25	39227	24	40207	24	40150	39861,33	24
TYP2A8E10_1	23	40607	25	40064	27	38605	39758,67	25

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 2 Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	13,9%	33,3%
sind bedingt konsensorientiert	13,9%	25,0%
sind friedlich	5,6%	8,3%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	77,8%
verteidigen sich sicher:	33,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	66,7%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 18,89 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	50507	1	50280	1	50509	50431,93	1
Typ1	2	48946	2	48939	2	49014	48966,27	2
TYP5	3	41436	3	41448	3	41438	41440,83	3
Typ4	4	40849	4	40685	4	40891	40808,44	4
Typ6	5	36949	5	36871	5	36920	36913,22	5
Typ2	6	35184	6	35308	6	35180	35224,36	6

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der erste Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	115219	115123	115220
Prozentualer Anteil derartiger Züge	36,58	36,55	36,58
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	129990	129721	130076
Prozentualer Anteil derartiger Züge	41,27	41,18	41,29
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	69791	70155	69704
Prozentualer Anteil derartiger Züge	22,16	22,27	22,13
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1480847	1479657	1481109
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	850847	849657	851109
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,68	0,67	0,68
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,57	0,57	0,57
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,29	0,29	0,29

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der erste Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_1	1	55393	1	55279	1	55204	55292,00	1
Typ1A10_2	2	55115	2	55136	2	55204	55151,67	2
Typ1A10	3	55113	3	55118	3	55204	55145,00	3
Typ3A10_2	5	54270	4	54306	4	54338	54304,67	4
Typ3A10_1	4	54366	5	54175	5	54275	54272,00	5
Typ3A10	6	54154	6	54122	6	54273	54183,00	6
Typ4A9E7	7	47767	7	47899	7	47595	47753,67	7
Typ4A9E8	9	46547	8	45819	8	46785	46383,67	8
Typ3A7	8	46638	9	45665	9	46410	46237,67	9
Typ2A9E7	11	44324	10	44939	13	43904	44389,00	10
Typ2A9E7_1	12	43992	11	44623	11	44414	44343,00	11
Typ4A9E9	10	44568	12	43330	10	44702	44200,00	12
Typ2A9E8_1	15	42656	15	43095	12	44003	43251,33	13
Typ3A4	14	43106	14	43132	14	43249	43162,33	14
Typ2A9E8	13	43400	13	43234	16	42772	43135,33	15
Typ1A7	16	42575	16	42253	15	42838	42555,33	16
TYP5YOKA	17	41458	17	41448	17	41483	41463,00	17
TYP5TIT4TAT	18	41415	18	41447	18	41394	41418,67	18
Typ4A6E7	19	40736	20	40615	19	40323	40558,00	19
Typ2A9E9_1	20	40663	19	40647	20	39859	40389,67	20
Typ2A9E9	21	40039	21	40210	21	39792	40013,67	21
Typ4A6E8	22	39573	22	39651	22	39302	39508,67	22
Typ4A3E7	23	37999	23	37952	24	37986	37979,00	23
Typ4A6E9	25	37605	24	37921	23	38000	37842,00	24
Typ6E6	24	37737	25	37683	25	37690	37703,33	25
Typ4A3E8	26	36997	26	36939	26	37242	37059,33	26
Typ6E7	27	36968	28	36812	27	36984	36921,33	27
Typ1A4	28	36535	27	36909	28	36618	36687,33	28
Typ6E8	29	36141	29	36119	30	36085	36115,00	29
Typ4A3E9	30	35850	30	36038	29	36087	35991,67	30
Typ2A6E7	31	32149	31	32286	31	32679	32371,33	31
Typ2A6E8	32	30245	32	30441	32	30345	30343,67	32
Typ2A6E9	33	28009	33	27841	34	27608	27819,33	33
Typ2A3E7	34	27401	34	27306	33	27823	27510,00	34
Typ2A3E8	35	25701	35	25625	35	25432	25586,00	35
Typ2A3E9	36	23633	36	23454	36	23533	23540,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der erste Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	
Typ1A10_1	-0,18	55393	0,02	55279	0,16	55204	55292,00	1
Typ1A10_2	0,07	55115	0,03	55136	-0,09	55204	55151,67	2
Typ1A10	0,06	55113	0,05	55118	-0,11	55204	55145,00	3
Typ3A10_2	0,06	54270	0,00	54306	-0,06	54338	54304,67	4
Typ3A10_1	-0,17	54366	0,18	54175	-0,01	54275	54272,00	5
Typ3A10	0,05	54154	0,11	54122	-0,17	54273	54183,00	6
Typ4A9E7	-0,03	47767	-0,30	47899	0,33	47595	47753,67	7
Typ4A9E8	-0,35	46547	1,22	45819	-0,87	46785	46383,67	8
Typ3A7	-0,87	46638	1,24	45665	-0,37	46410	46237,67	9
Typ2A9E7	0,15	44324	-1,24	44939	1,09	43904	44389,00	10
Typ2A9E7_1	0,79	43992	-0,63	44623	-0,16	44414	44343,00	11
Typ4A9E9	-0,83	44568	1,97	43330	-1,14	44702	44200,00	12
Typ2A9E8_1	1,38	42656	0,36	43095	-1,74	44003	43251,33	13
Typ3A4	0,13	43106	0,07	43132	-0,20	43249	43162,33	14
Typ2A9E8	-0,61	43400	-0,23	43234	0,84	42772	43135,33	15
Typ1A7	-0,05	42575	0,71	42253	-0,66	42838	42555,33	16
TYP5YOKA	0,01	41458	0,04	41448	-0,05	41483	41463,00	17
TYP5TIT4TAT	0,01	41415	-0,07	41447	0,06	41394	41418,67	18
Typ4A6E7	-0,44	40736	-0,14	40615	0,58	40323	40558,00	19
Typ2A9E9_1	-0,68	40663	-0,64	40647	1,31	39859	40389,67	20
Typ2A9E9	-0,06	40039	-0,49	40210	0,55	39792	40013,67	21
Typ4A6E8	-0,16	39573	-0,36	39651	0,52	39302	39508,67	22
Typ4A3E7	-0,05	37999	0,07	37952	-0,02	37986	37979,00	23
Typ4A6E9	0,63	37605	-0,21	37921	-0,42	38000	37842,00	24
Typ6E6	-0,09	37737	0,05	37683	0,04	37690	37703,33	25
Typ4A3E8	0,17	36997	0,32	36939	-0,49	37242	37059,33	26
Typ6E7	-0,13	36968	0,30	36812	-0,17	36984	36921,33	27
Typ1A4	0,42	36535	-0,60	36909	0,19	36618	36687,33	28
Typ6E8	-0,07	36141	-0,01	36119	0,08	36085	36115,00	29
Typ4A3E9	0,39	35850	-0,13	36038	-0,26	36087	35991,67	30
Typ2A6E7	0,69	32149	0,26	32286	-0,95	32679	32371,33	31
Typ2A6E8	0,33	30245	-0,32	30441	0,00	30345	30343,67	32
Typ2A6E9	-0,68	28009	-0,08	27841	0,76	27608	27819,33	33
Typ2A3E7	0,40	27401	0,74	27306	-1,14	27823	27510,00	34
Typ2A3E8	-0,45	25701	-0,15	25625	0,60	25432	25586,00	35
Typ2A3E9	-0,40	23633	0,37	23454	0,03	23533	23540,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der erste Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_1	1	55393	1	55279	1	55204	55292,00	1
Typ1A10_2	2	55115	2	55136	2	55204	55151,67	2
Typ1A10	3	55113	3	55118	3	55204	55145,00	3
Typ1A7	16	42575	16	42253	15	42838	42555,33	16
Typ1A4	28	36535	27	36909	28	36618	36687,33	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A9E7	11	44324	10	44939	13	43904	44389,00	10
Typ2A9E7_1	12	43992	11	44623	11	44414	44343,00	11
Typ2A6E7	31	32149	31	32286	31	32679	32371,33	31
Typ2A3E7	34	27401	34	27306	33	27823	27510,00	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E8								
Typ2A9E8_1	15	42656	15	43095	12	44003	43251,33	13
Typ2A9E8	13	43400	13	43234	16	42772	43135,33	15
Typ2A6E8	32	30245	32	30441	32	30345	30343,67	32
Typ2A3E8	35	25701	35	25625	35	25432	25586,00	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E9								
Typ2A9E9_1	20	40663	19	40647	20	39859	40389,67	20
Typ2A9E9	21	40039	21	40210	21	39792	40013,67	21
Typ2A6E9	33	28009	33	27841	34	27608	27819,33	33
Typ2A3E9	36	23633	36	23454	36	23533	23540,00	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10_2	5	54270	4	54306	4	54338	54304,67	4
Typ3A10_1	4	54366	5	54175	5	54275	54272,00	5
Typ3A10	6	54154	6	54122	6	54273	54183,00	6
Typ3A7	8	46638	9	45665	9	46410	46237,67	9
Typ3A4	14	43106	14	43132	14	43249	43162,33	14
TYP5TIT4TAT	18	41415	18	41447	18	41394	41418,67	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E7								
Typ4A9E7	7	47767	7	47899	7	47595	47753,67	7
Typ4A6E7	19	40736	20	40615	19	40323	40558,00	19
Typ4A3E7	23	37999	23	37952	24	37986	37979,00	23
Typ6E7	27	36968	28	36812	27	36984	36921,33	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E8								
Typ4A9E8	9	46547	8	45819	8	46785	46383,67	8
Typ4A6E8	22	39573	22	39651	22	39302	39508,67	22
Typ4A3E8	26	36997	26	36939	26	37242	37059,33	26
Typ6E8	29	36141	29	36119	30	36085	36115,00	29
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E9								
Typ4A9E9	10	44568	12	43330	10	44702	44200,00	12
Typ4A6E9	25	37605	24	37921	23	38000	37842,00	24
Typ4A3E9	30	35850	30	36038	29	36087	35991,67	30

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der erste Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5YOKA	17	41458	17	41448	17	41483	41463,00	17
TYP5TIT4TAT	18	41415	18	41447	18	41394	41418,67	18
Typ6E6	24	37737	25	37683	25	37690	37703,33	25
Typ6E7	27	36968	28	36812	27	36984	36921,33	27
Typ6E8	29	36141	29	36119	30	36085	36115,00	29
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A3								
Typ4A3E7	23	37999	23	37952	24	37986	37979,00	23
Typ4A3E8	26	36997	26	36939	26	37242	37059,33	26
Typ4A3E9	30	35850	30	36038	29	36087	35991,67	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A6								
Typ4A6E7	19	40736	20	40615	19	40323	40558,00	19
Typ4A6E8	22	39573	22	39651	22	39302	39508,67	22
Typ4A6E9	25	37605	24	37921	23	38000	37842,00	24
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A9								
Typ4A9E7	7	47767	7	47899	7	47595	47753,67	7
Typ4A9E8	9	46547	8	45819	8	46785	46383,67	8
Typ4A9E9	10	44568	12	43330	10	44702	44200,00	12
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ2A3E7	34	27401	34	27306	33	27823	27510,00	34
Typ2A3E8	35	25701	35	25625	35	25432	25586,00	35
Typ2A3E9	36	23633	36	23454	36	23533	23540,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E7	31	32149	31	32286	31	32679	32371,33	31
Typ2A6E8	32	30245	32	30441	32	30345	30343,67	32
Typ2A6E9	33	28009	33	27841	34	27608	27819,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ2A9E7	11	44324	10	44939	13	43904	44389,00	10
Typ2A9E7_1	12	43992	11	44623	11	44414	44343,00	11
Typ2A9E8_1	15	42656	15	43095	12	44003	43251,33	13
Typ2A9E8	13	43400	13	43234	16	42772	43135,33	15
Typ2A9E9_1	20	40663	19	40647	20	39859	40389,67	20
Typ2A9E9	21	40039	21	40210	21	39792	40013,67	21

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 2 Der zweite Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	30,6%	16,7%
sind bedingt konsensorientiert	22,2%	16,7%
sind friedlich	5,6%	8,3%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	61,1%
verteidigen sich sicher:	58,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	36,1%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 9,82 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	43459	1	43440	1	43447	43448,83	1
TYP5	2	39601	2	39514	2	39536	39550,17	2
Typ1	3	36797	3	36850	3	36800	36815,42	3
Typ4	4	36439	4	36344	4	36385	36389,33	4
Typ6	5	36078	5	36020	5	36063	36053,78	5
Typ2	6	23859	6	23901	6	23907	23888,83	6

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der zweite Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	99640	99601	99628
Prozentualer Anteil derartiger Züge	31,63	31,62	31,63
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	91033	91078	91016
Prozentualer Anteil derartiger Züge	28,90	28,91	28,89
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	124327	124320	124355
Prozentualer Anteil derartiger Züge	39,47	39,47	39,48
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1301659	1301640	1301562
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	671659	671640	671562
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,53	0,53	0,53
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,46	0,46	0,46
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,29	0,29	0,29

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der zweite Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_2	1	43891	5	43815	1	43913	43873,00	1
Typ3A10_4	2	43881	3	43830	2	43897	43869,33	2
Typ3A10_1	6	43788	1	43913	5	43789	43830,00	3
Typ3A10	4	43838	2	43870	6	43780	43829,33	4
Typ3A10_5	5	43828	4	43827	3	43806	43820,33	5
Typ3A10_3	3	43879	6	43763	4	43791	43811,00	6
Typ3A9	7	43211	7	43295	7	43278	43261,33	7
Typ3A6	8	41358	8	41209	8	41322	41296,33	8
TYP5TIT4TAT	9	39607	9	39521	9	39554	39560,67	9
TYP5YOKA	10	39595	10	39507	10	39517	39539,67	10
Typ4A7E6	11	38445	11	38299	11	38210	38318,00	11
Typ1A10_3	12	37593	13	37440	14	37384	37472,33	12
Typ1A10	13	37458	17	37370	12	37473	37433,67	13
Typ1A10_8	15	37365	18	37348	13	37471	37394,67	14
Typ1A10_2	18	37241	15	37393	17	37304	37312,67	15
Typ1A10_6	19	37217	12	37441	18	37278	37312,00	16
Typ1A10_7	16	37363	16	37388	21	37157	37302,67	17
Typ4A7E7	14	37439	21	37145	16	37314	37299,33	18
Typ1A10_1	20	37158	14	37405	19	37267	37276,67	19
Typ1A10_4	17	37332	20	37226	20	37265	37274,33	20
Typ1A10_5	21	37143	19	37308	15	37322	37257,67	21
Typ6E4	22	36787	22	36664	22	36802	36751,00	22
Typ4A7E8	23	36505	23	36553	25	36250	36436,00	23
Typ1A9	25	36202	24	36310	24	36267	36259,67	24
Typ4A4E6	24	36249	25	36144	23	36374	36255,67	25
Typ6E5	26	36064	26	36038	26	36156	36086,00	26
Typ4A4E7	27	35433	27	35415	27	35462	35436,67	27
Typ6E6	28	35382	28	35359	28	35232	35324,33	28
Typ4A4E8	29	34564	29	34506	29	34701	34590,33	29
Typ1A6	30	32691	30	32722	30	32607	32673,33	30
Typ2A7E6	31	27248	31	27016	31	27030	27098,00	31
Typ2A7E7	32	25738	32	25665	32	26104	25835,67	32
Typ2A7E8	33	24067	33	24304	33	24230	24200,33	33
Typ2A4E6	34	23692	34	23726	34	23648	23688,67	34
Typ2A4E7	35	22156	35	22317	35	22007	22160,00	35
Typ2A4E8	36	20251	36	20376	36	20424	20350,33	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der zweite Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	
Typ3A10_2	-0,04	43891	0,13	43815	-0,09	43913	43873,00	1
Typ3A10_4	-0,03	43881	0,09	43830	-0,06	43897	43869,33	2
Typ3A10_1	0,10	43788	-0,19	43913	0,09	43789	43830,00	3
Typ3A10	-0,02	43838	-0,09	43870	0,11	43780	43829,33	4
Typ3A10_5	-0,02	43828	-0,02	43827	0,03	43806	43820,33	5
Typ3A10_3	-0,16	43879	0,11	43763	0,05	43791	43811,00	6
Typ3A9	0,12	43211	-0,08	43295	-0,04	43278	43261,33	7
Typ3A6	-0,15	41358	0,21	41209	-0,06	41322	41296,33	8
TYP5TIT4TAT	-0,12	39607	0,10	39521	0,02	39554	39560,67	9
TYP5YOKA	-0,14	39595	0,08	39507	0,06	39517	39539,67	10
Typ4A7E6	-0,33	38445	0,05	38299	0,28	38210	38318,00	11
Typ1A10_3	-0,32	37593	0,09	37440	0,24	37384	37472,33	12
Typ1A10	-0,07	37458	0,17	37370	-0,11	37473	37433,67	13
Typ1A10_8	0,08	37365	0,12	37348	-0,20	37471	37394,67	14
Typ1A10_2	0,19	37241	-0,22	37393	0,02	37304	37312,67	15
Typ1A10_6	0,25	37217	-0,35	37441	0,09	37278	37312,00	16
Typ1A10_7	-0,16	37363	-0,23	37388	0,39	37157	37302,67	17
Typ4A7E7	-0,37	37439	0,41	37145	-0,04	37314	37299,33	18
Typ1A10_1	0,32	37158	-0,34	37405	0,03	37267	37276,67	19
Typ1A10_4	-0,15	37332	0,13	37226	0,03	37265	37274,33	20
Typ1A10_5	0,31	37143	-0,14	37308	-0,17	37322	37257,67	21
Typ6E4	-0,10	36787	0,24	36664	-0,14	36802	36751,00	22
Typ4A7E8	-0,19	36505	-0,32	36553	0,51	36250	36436,00	23
Typ1A9	0,16	36202	-0,14	36310	-0,02	36267	36259,67	24
Typ4A4E6	0,02	36249	0,31	36144	-0,33	36374	36255,67	25
Typ6E5	0,06	36064	0,13	36038	-0,19	36156	36086,00	26
Typ4A4E7	0,01	35433	0,06	35415	-0,07	35462	35436,67	27
Typ6E6	-0,16	35382	-0,10	35359	0,26	35232	35324,33	28
Typ4A4E8	0,08	34564	0,24	34506	-0,32	34701	34590,33	29
Typ1A6	-0,05	32691	-0,15	32722	0,20	32607	32673,33	30
Typ2A7E6	-0,55	27248	0,30	27016	0,25	27030	27098,00	31
Typ2A7E7	0,38	25738	0,66	25665	-1,04	26104	25835,67	32
Typ2A7E8	0,55	24067	-0,43	24304	-0,12	24230	24200,33	33
Typ2A4E6	-0,01	23692	-0,16	23726	0,17	23648	23688,67	34
Typ2A4E7	0,02	22156	-0,71	22317	0,69	22007	22160,00	35
Typ2A4E8	0,49	20251	-0,13	20376	-0,36	20424	20350,33	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der zweite Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_3	12	37593	13	37440	14	37384	37472,33	12
Typ1A10	13	37458	17	37370	12	37473	37433,67	13
Typ1A10_8	15	37365	18	37348	13	37471	37394,67	14
Typ1A10_2	18	37241	15	37393	17	37304	37312,67	15
Typ1A10_6	19	37217	12	37441	18	37278	37312,00	16
Typ1A10_7	16	37363	16	37388	21	37157	37302,67	17
Typ1A10_1	20	37158	14	37405	19	37267	37276,67	19
Typ1A10_4	17	37332	20	37226	20	37265	37274,33	20
Typ1A10_5	21	37143	19	37308	15	37322	37257,67	21
Typ1A9	25	36202	24	36310	24	36267	36259,67	24
Typ1A6	30	32691	30	32722	30	32607	32673,33	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A7E6	31	27248	31	27016	31	27030	27098,00	31
Typ2A4E6	34	23692	34	23726	34	23648	23688,67	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A7E7	32	25738	32	25665	32	26104	25835,67	32
Typ2A4E7	35	22156	35	22317	35	22007	22160,00	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E8								
Typ2A7E8	33	24067	33	24304	33	24230	24200,33	33
Typ2A4E8	36	20251	36	20376	36	20424	20350,33	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10_2	1	43891	5	43815	1	43913	43873,00	1
Typ3A10_4	2	43881	3	43830	2	43897	43869,33	2
Typ3A10_1	6	43788	1	43913	5	43789	43830,00	3
Typ3A10	4	43838	2	43870	6	43780	43829,33	4
Typ3A10_5	5	43828	4	43827	3	43806	43820,33	5
Typ3A10_3	3	43879	6	43763	4	43791	43811,00	6
Typ3A9	7	43211	7	43295	7	43278	43261,33	7
Typ3A6	8	41358	8	41209	8	41322	41296,33	8
TYP5TIT4TAT	9	39607	9	39521	9	39554	39560,67	9
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E6								
Typ4A7E6	11	38445	11	38299	11	38210	38318,00	11
Typ4A4E6	24	36249	25	36144	23	36374	36255,67	25
Typ6E6	28	35382	28	35359	28	35232	35324,33	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E7								
Typ4A7E7	14	37439	21	37145	16	37314	37299,33	18
Typ4A4E7	27	35433	27	35415	27	35462	35436,67	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E8								
Typ4A7E8	23	36505	23	36553	25	36250	36436,00	23
Typ4A4E8	29	34564	29	34506	29	34701	34590,33	29

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der zweite Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	9	39607	9	39521	9	39554	39560,67	9
TYP5YOKA	10	39595	10	39507	10	39517	39539,67	10
Typ6E4	22	36787	22	36664	22	36802	36751,00	22
Typ6E5	26	36064	26	36038	26	36156	36086,00	26
Typ6E6	28	35382	28	35359	28	35232	35324,33	28
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A4								
Typ4A4E6	24	36249	25	36144	23	36374	36255,67	25
Typ4A4E7	27	35433	27	35415	27	35462	35436,67	27
Typ4A4E8	29	34564	29	34506	29	34701	34590,33	29
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A7								
Typ4A7E6	11	38445	11	38299	11	38210	38318,00	11
Typ4A7E7	14	37439	21	37145	16	37314	37299,33	18
Typ4A7E8	23	36505	23	36553	25	36250	36436,00	23
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E6	34	23692	34	23726	34	23648	23688,67	34
Typ2A4E7	35	22156	35	22317	35	22007	22160,00	35
Typ2A4E8	36	20251	36	20376	36	20424	20350,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ2A7E6	31	27248	31	27016	31	27030	27098,00	31
Typ2A7E7	32	25738	32	25665	32	26104	25835,67	32
Typ2A7E8	33	24067	33	24304	33	24230	24200,33	33

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 2 Der dritte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	30,6%	16,7%
sind bedingt konsensorientiert	22,2%	16,7%
sind friedlich	5,6%	8,3%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	58,3%
verteidigen sich sicher:	58,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	30,6%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 8,10 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	42403	1	42388	1	42368	42386,54	1
TYP5	2	38464	2	38472	2	38464	38466,67	2
Typ6	3	36302	3	36268	3	36307	36292,22	3
Typ4	4	35847	4	35893	4	35885	35875,11	4
Typ1	5	33442	5	33411	5	33488	33447,00	5
Typ2	6	21946	6	21922	6	21867	21911,39	6

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der dritte Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	93296	93323	93325
Prozentualer Anteil derartiger Züge	29,62	29,63	29,63
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	78836	78846	78658
Prozentualer Anteil derartiger Züge	25,03	25,03	24,97
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	142868	142831	143017
Prozentualer Anteil derartiger Züge	45,36	45,34	45,40
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1239691	1239829	1239275
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	609691	609829	609275
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,48	0,48	0,48
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,42	0,42	0,42
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,28	0,28	0,28

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der dritte Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_4	3	42650	1	42703	5	42567	42640,00	1
Typ3A10_6	1	42836	7	42483	4	42570	42629,67	2
Typ3A10_1	7	42570	3	42625	1	42666	42620,33	3
Typ3A10	5	42573	2	42691	6	42549	42604,33	4
Typ3A10_3	4	42603	4	42622	3	42588	42604,33	5
Typ3A10_5	2	42651	5	42582	7	42526	42586,33	6
Typ3A10_2	6	42573	6	42565	2	42610	42582,67	7
Typ3A8	8	40771	8	40835	8	40868	40824,67	8
TYP5TIT4TAT	9	38493	9	38501	9	38469	38487,67	9
TYP5YOKA	10	38436	10	38442	10	38459	38445,67	10
Typ4A8E5	11	37734	11	37793	11	37617	37714,67	11
Typ6E2	12	36988	12	37040	12	37073	37033,67	12
Typ4A8E6	13	36922	13	36972	13	36866	36920,00	13
Typ6E3	14	36318	14	36303	14	36295	36305,33	14
Typ4A8E7	15	36242	15	36078	15	36210	36176,67	15
Typ4A5E5	17	35489	16	35747	16	35784	35673,33	16
Typ6E4	16	35599	17	35461	17	35553	35537,67	17
Typ4A5E6	18	34826	18	34808	18	34924	34852,67	18
Typ4A5E7	19	33871	19	33959	20	33910	33913,33	19
Typ1A10_6	22	33801	21	33814	21	33813	33809,33	20
Typ1A10_7	21	33802	26	33614	19	33954	33790,00	21
Typ1A10_1	20	33824	24	33769	22	33765	33786,00	22
Typ1A10_9	26	33716	22	33785	25	33727	33742,67	23
Typ1A10_4	28	33641	20	33878	26	33700	33739,67	24
Typ1A10_5	23	33759	23	33784	29	33627	33723,33	25
Typ1A10_8	24	33755	29	33554	23	33753	33687,33	26
Typ1A10	25	33754	28	33568	24	33731	33684,33	27
Typ1A10_2	27	33672	27	33594	27	33699	33655,00	28
Typ1A10_3	29	33624	25	33634	28	33695	33651,00	29
Typ1A8	30	30517	30	30528	30	30900	30648,33	30
Typ2A8E5	31	24900	31	25024	31	24609	24844,33	31
Typ2A8E6	32	23728	32	23623	32	23806	23719,00	32
Typ2A8E7	33	22291	33	22308	33	22182	22260,33	33
Typ2A5E5	34	21908	34	21739	34	21760	21802,33	34
Typ2A5E6	35	20299	35	20274	35	20268	20280,33	35
Typ2A5E7	36	18548	36	18562	36	18576	18562,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der dritte Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_4	-0,02	42650	-0,15	42703	0,17	42567	42640,00	1
Typ3A10_6	-0,48	42836	0,34	42483	0,14	42570	42629,67	2
Typ3A10_1	0,12	42570	-0,01	42625	-0,11	42666	42620,33	3
Typ3A10	0,07	42573	-0,20	42691	0,13	42549	42604,33	4
Typ3A10_3	0,00	42603	-0,04	42622	0,04	42588	42604,33	5
Typ3A10_5	-0,15	42651	0,01	42582	0,14	42526	42586,33	6
Typ3A10_2	0,02	42573	0,04	42565	-0,06	42610	42582,67	7
Typ3A8	0,13	40771	-0,03	40835	-0,11	40868	40824,67	8
TYP5TIT4TAT	-0,01	38493	-0,03	38501	0,05	38469	38487,67	9
TYP5YOKA	0,03	38436	0,01	38442	-0,03	38459	38445,67	10
Typ4A8E5	-0,05	37734	-0,21	37793	0,26	37617	37714,67	11
Typ6E2	0,12	36988	-0,02	37040	-0,11	37073	37033,67	12
Typ4A8E6	-0,01	36922	-0,14	36972	0,15	36866	36920,00	13
Typ6E3	-0,03	36318	0,01	36303	0,03	36295	36305,33	14
Typ4A8E7	-0,18	36242	0,27	36078	-0,09	36210	36176,67	15
Typ4A5E5	0,52	35489	-0,21	35747	-0,31	35784	35673,33	16
Typ6E4	-0,17	35599	0,22	35461	-0,04	35553	35537,67	17
Typ4A5E6	0,08	34826	0,13	34808	-0,20	34924	34852,67	18
Typ4A5E7	0,12	33871	-0,13	33959	0,01	33910	33913,33	19
Typ1A10_6	0,02	33801	-0,01	33814	-0,01	33813	33809,33	20
Typ1A10_7	-0,04	33802	0,52	33614	-0,49	33954	33790,00	21
Typ1A10_1	-0,11	33824	0,05	33769	0,06	33765	33786,00	22
Typ1A10_9	0,08	33716	-0,13	33785	0,05	33727	33742,67	23
Typ1A10_4	0,29	33641	-0,41	33878	0,12	33700	33739,67	24
Typ1A10_5	-0,11	33759	-0,18	33784	0,29	33627	33723,33	25
Typ1A10_8	-0,20	33755	0,40	33554	-0,19	33753	33687,33	26
Typ1A10	-0,21	33754	0,35	33568	-0,14	33731	33684,33	27
Typ1A10_2	-0,05	33672	0,18	33594	-0,13	33699	33655,00	28
Typ1A10_3	0,08	33624	0,05	33634	-0,13	33695	33651,00	29
Typ1A8	0,43	30517	0,39	30528	-0,82	30900	30648,33	30
Typ2A8E5	-0,22	24900	-0,72	25024	0,95	24609	24844,33	31
Typ2A8E6	-0,04	23728	0,40	23623	-0,37	23806	23719,00	32
Typ2A8E7	-0,14	22291	-0,21	22308	0,35	22182	22260,33	33
Typ2A5E5	-0,48	21908	0,29	21739	0,19	21760	21802,33	34
Typ2A5E6	-0,09	20299	0,03	20274	0,06	20268	20280,33	35
Typ2A5E7	0,08	18548	0,00	18562	-0,08	18576	18562,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der dritte Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_6	22	33801	21	33814	21	33813	33809,33	20
Typ1A10_7	21	33802	26	33614	19	33954	33790,00	21
Typ1A10_1	20	33824	24	33769	22	33765	33786,00	22
Typ1A10_9	26	33716	22	33785	25	33727	33742,67	23
Typ1A10_4	28	33641	20	33878	26	33700	33739,67	24
Typ1A10_5	23	33759	23	33784	29	33627	33723,33	25
Typ1A10_8	24	33755	29	33554	23	33753	33687,33	26
Typ1A10	25	33754	28	33568	24	33731	33684,33	27
Typ1A10_2	27	33672	27	33594	27	33699	33655,00	28
Typ1A10_3	29	33624	25	33634	28	33695	33651,00	29
Typ1A8	30	30517	30	30528	30	30900	30648,33	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A8E5	31	24900	31	25024	31	24609	24844,33	31
Typ2A5E5	34	21908	34	21739	34	21760	21802,33	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A8E6	32	23728	32	23623	32	23806	23719,00	32
Typ2A5E6	35	20299	35	20274	35	20268	20280,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A8E7	33	22291	33	22308	33	22182	22260,33	33
Typ2A5E7	36	18548	36	18562	36	18576	18562,00	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10_4	3	42650	1	42703	5	42567	42640,00	1
Typ3A10_6	1	42836	7	42483	4	42570	42629,67	2
Typ3A10_1	7	42570	3	42625	1	42666	42620,33	3
Typ3A10	5	42573	2	42691	6	42549	42604,33	4
Typ3A10_3	4	42603	4	42622	3	42588	42604,33	5
Typ3A10_5	2	42651	5	42582	7	42526	42586,33	6
Typ3A10_2	6	42573	6	42565	2	42610	42582,67	7
Typ3A8	8	40771	8	40835	8	40868	40824,67	8
TYP5TIT4TAT	9	38493	9	38501	9	38469	38487,67	9
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E5								
Typ4A8E5	11	37734	11	37793	11	37617	37714,67	11
Typ4A5E5	17	35489	16	35747	16	35784	35673,33	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E6								
Typ4A8E6	13	36922	13	36972	13	36866	36920,00	13
Typ4A5E6	18	34826	18	34808	18	34924	34852,67	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E7								
Typ4A8E7	15	36242	15	36078	15	36210	36176,67	15
Typ4A5E7	19	33871	19	33959	20	33910	33913,33	19

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der dritte Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	9	38493	9	38501	9	38469	38487,67	9
TYP5YOKA	10	38436	10	38442	10	38459	38445,67	10
Typ6E2	12	36988	12	37040	12	37073	37033,67	12
Typ6E3	14	36318	14	36303	14	36295	36305,33	14
Typ6E4	16	35599	17	35461	17	35553	35537,67	17
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A5								
Typ4A5E5	17	35489	16	35747	16	35784	35673,33	16
Typ4A5E6	18	34826	18	34808	18	34924	34852,67	18
Typ4A5E7	19	33871	19	33959	20	33910	33913,33	19
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A8								
Typ3A8	8	40771	8	40835	8	40868	40824,67	8
Typ4A8E5	11	37734	11	37793	11	37617	37714,67	11
Typ4A8E6	13	36922	13	36972	13	36866	36920,00	13
Typ4A8E7	15	36242	15	36078	15	36210	36176,67	15
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ2A5E5	34	21908	34	21739	34	21760	21802,33	34
Typ2A5E6	35	20299	35	20274	35	20268	20280,33	35
Typ2A5E7	36	18548	36	18562	36	18576	18562,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	30	30517	30	30528	30	30900	30648,33	30
Typ2A8E5	31	24900	31	25024	31	24609	24844,33	31
Typ2A8E6	32	23728	32	23623	32	23806	23719,00	32
Typ2A8E7	33	22291	33	22308	33	22182	22260,33	33

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 2 Der vierte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	30,6%	16,7%
sind bedingt konsensorientiert	22,2%	16,7%
sind friedlich	8,3%	5,6%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	55,6%
verteidigen sich sicher:	61,1%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	16,7%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 6,31 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	41360	1	41364	1	41349	41357,92	1
TYP5	2	37459	2	37460	2	37471	37463,11	2
Typ6	3	36286	3	36328	3	36368	36327,00	3
Typ4	4	35251	4	35369	4	35302	35307,50	4
Typ1	5	30153	5	30119	5	30136	30136,09	5
Typ2	6	19886	6	19802	6	19942	19876,78	6

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der vierte Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	89062	89128	89079
Prozentualer Anteil derartiger Züge	28,27	28,29	28,28
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	64030	63895	64192
Prozentualer Anteil derartiger Züge	20,33	20,28	20,38
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	161908	161977	161729
Prozentualer Anteil derartiger Züge	51,40	51,42	51,34
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1178339	1178197	1178891
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	548339	548197	548891
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,44	0,44	0,44
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,38	0,38	0,38
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,28	0,28	0,28

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der vierte Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_4	1	41442	5	41353	2	41430	41408,33	1
Typ3A10_6	2	41409	2	41407	4	41363	41393,00	2
Typ3A10_1	8	41282	1	41440	3	41395	41372,33	3
Typ3A10_7	3	41374	3	41403	5	41338	41371,67	4
Typ3A10_5	5	41348	8	41268	1	41451	41355,67	5
Typ3A10_2	4	41363	7	41325	6	41297	41328,33	6
Typ3A10_3	6	41342	4	41382	8	41250	41324,67	7
Typ3A10	7	41323	6	41337	7	41268	41309,33	8
TYP5TIT4TAT	9	37498	11	37449	10	37480	37475,67	9
TYP5YOKA	10	37477	10	37462	9	37480	37473,00	10
TYP5TIT4TAT_1	11	37401	9	37469	11	37452	37440,67	11
Typ4A9E4	12	36973	12	37008	12	37293	37091,33	12
Typ6E1	13	36674	13	36784	13	36711	36723,00	13
Typ4A9E5	14	36279	14	36581	14	36331	36397,00	14
Typ6E2	15	35897	15	35872	15	36024	35931,00	15
Typ4A9E6	16	35529	16	35657	16	35399	35528,33	16
Typ4A6E4	17	34984	17	35037	17	35070	35030,33	17
Typ4A6E5	18	34271	18	34333	18	34344	34316,00	18
Typ4A6E6	19	33472	19	33600	19	33374	33482,00	19
Typ1A10_7	21	30215	24	30160	24	30177	30184,00	20
Typ1A10_9	22	30191	28	30068	22	30227	30162,00	21
Typ1A10_8	26	30140	21	30221	27	30122	30161,00	22
Typ1A10_1	30	30061	20	30279	26	30141	30160,33	23
Typ1A10_10	29	30062	22	30168	21	30234	30154,67	24
Typ1A10_3	28	30081	23	30163	23	30181	30141,67	25
Typ1A10_4	25	30164	25	30102	25	30146	30137,33	26
Typ1A10	27	30106	29	30026	20	30266	30132,67	27
Typ1A10_5	24	30166	27	30072	28	30119	30119,00	28
Typ1A10_2	20	30314	30	29975	29	30004	30097,67	29
Typ1A10_6	23	30184	26	30074	30	29882	30046,67	30
Typ2A9E4	31	22879	31	22786	31	22760	22808,33	31
Typ2A9E5	32	21544	32	21210	32	21775	21509,67	32
Typ2A9E6	33	20158	33	20084	33	20327	20189,67	33
Typ2A6E4	34	19850	34	19688	34	19557	19698,33	34
Typ2A6E5	35	18110	35	18236	35	18331	18225,67	35
Typ2A6E6	36	16778	36	16807	36	16902	16829,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der vierte Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_4	-0,08	41442	0,13	41353	-0,05	41430	41408,33	1
Typ3A10_6	-0,04	41409	-0,03	41407	0,07	41363	41393,00	2
Typ3A10_1	0,22	41282	-0,16	41440	-0,05	41395	41372,33	3
Typ3A10_7	-0,01	41374	-0,08	41403	0,08	41338	41371,67	4
Typ3A10_5	0,02	41348	0,21	41268	-0,23	41451	41355,67	5
Typ3A10_2	-0,08	41363	0,01	41325	0,08	41297	41328,33	6
Typ3A10_3	-0,04	41342	-0,14	41382	0,18	41250	41324,67	7
Typ3A10	-0,03	41323	-0,07	41337	0,10	41268	41309,33	8
TYP5TIT4TAT	-0,06	37498	0,07	37449	-0,01	37480	37475,67	9
TYP5YOKA	-0,01	37477	0,03	37462	-0,02	37480	37473,00	10
TYP5TIT4TAT_1	0,11	37401	-0,08	37469	-0,03	37452	37440,67	11
Typ4A9E4	0,32	36973	0,22	37008	-0,54	37293	37091,33	12
Typ6E1	0,13	36674	-0,17	36784	0,03	36711	36723,00	13
Typ4A9E5	0,32	36279	-0,51	36581	0,18	36331	36397,00	14
Typ6E2	0,09	35897	0,16	35872	-0,26	36024	35931,00	15
Typ4A9E6	0,00	35529	-0,36	35657	0,36	35399	35528,33	16
Typ4A6E4	0,13	34984	-0,02	35037	-0,11	35070	35030,33	17
Typ4A6E5	0,13	34271	-0,05	34333	-0,08	34344	34316,00	18
Typ4A6E6	0,03	33472	-0,35	33600	0,32	33374	33482,00	19
Typ1A10_7	-0,10	30215	0,08	30160	0,02	30177	30184,00	20
Typ1A10_9	-0,10	30191	0,31	30068	-0,22	30227	30162,00	21
Typ1A10_8	0,07	30140	-0,20	30221	0,13	30122	30161,00	22
Typ1A10_1	0,33	30061	-0,39	30279	0,06	30141	30160,33	23
Typ1A10_10	0,31	30062	-0,04	30168	-0,26	30234	30154,67	24
Typ1A10_3	0,20	30081	-0,07	30163	-0,13	30181	30141,67	25
Typ1A10_4	-0,09	30164	0,12	30102	-0,03	30146	30137,33	26
Typ1A10	0,09	30106	0,35	30026	-0,44	30266	30132,67	27
Typ1A10_5	-0,16	30166	0,16	30072	0,00	30119	30119,00	28
Typ1A10_2	-0,72	30314	0,41	29975	0,31	30004	30097,67	29
Typ1A10_6	-0,46	30184	-0,09	30074	0,55	29882	30046,67	30
Typ2A9E4	-0,31	22879	0,10	22786	0,21	22760	22808,33	31
Typ2A9E5	-0,16	21544	1,39	21210	-1,23	21775	21509,67	32
Typ2A9E6	0,16	20158	0,52	20084	-0,68	20327	20189,67	33
Typ2A6E4	-0,77	19850	0,05	19688	0,72	19557	19698,33	34
Typ2A6E5	0,63	18110	-0,06	18236	-0,58	18331	18225,67	35
Typ2A6E6	0,30	16778	0,13	16807	-0,43	16902	16829,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der vierte Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_7	21	30215	24	30160	24	30177	30184,00	20
Typ1A10_9	22	30191	28	30068	22	30227	30162,00	21
Typ1A10_8	26	30140	21	30221	27	30122	30161,00	22
Typ1A10_1	30	30061	20	30279	26	30141	30160,33	23
Typ1A10_10	29	30062	22	30168	21	30234	30154,67	24
Typ1A10_3	28	30081	23	30163	23	30181	30141,67	25
Typ1A10_4	25	30164	25	30102	25	30146	30137,33	26
Typ1A10	27	30106	29	30026	20	30266	30132,67	27
Typ1A10_5	24	30166	27	30072	28	30119	30119,00	28
Typ1A10_2	20	30314	30	29975	29	30004	30097,67	29
Typ1A10_6	23	30184	26	30074	30	29882	30046,67	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A9E4	31	22879	31	22786	31	22760	22808,33	31
Typ2A6E4	34	19850	34	19688	34	19557	19698,33	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A9E5	32	21544	32	21210	32	21775	21509,67	32
Typ2A6E5	35	18110	35	18236	35	18331	18225,67	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A9E6	33	20158	33	20084	33	20327	20189,67	33
Typ2A6E6	36	16778	36	16807	36	16902	16829,00	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10_4	1	41442	5	41353	2	41430	41408,33	1
Typ3A10_6	2	41409	2	41407	4	41363	41393,00	2
Typ3A10_1	8	41282	1	41440	3	41395	41372,33	3
Typ3A10_7	3	41374	3	41403	5	41338	41371,67	4
Typ3A10_5	5	41348	8	41268	1	41451	41355,67	5
Typ3A10_2	4	41363	7	41325	6	41297	41328,33	6
Typ3A10_3	6	41342	4	41382	8	41250	41324,67	7
Typ3A10	7	41323	6	41337	7	41268	41309,33	8
TYP5TIT4TAT	9	37498	11	37449	10	37480	37475,67	9
TYP5TIT4TAT_1	11	37401	9	37469	11	37452	37440,67	11
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E4								
Typ4A9E4	12	36973	12	37008	12	37293	37091,33	12
Typ4A6E4	17	34984	17	35037	17	35070	35030,33	17
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E5								
Typ4A9E5	14	36279	14	36581	14	36331	36397,00	14
Typ4A6E5	18	34271	18	34333	18	34344	34316,00	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E6								
Typ4A9E6	16	35529	16	35657	16	35399	35528,33	16
Typ4A6E6	19	33472	19	33600	19	33374	33482,00	19

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der vierte Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	9	37498	11	37449	10	37480	37475,67	9
TYP5YOKA	10	37477	10	37462	9	37480	37473,00	10
TYP5TIT4TAT_1	11	37401	9	37469	11	37452	37440,67	11
Typ6E1	13	36674	13	36784	13	36711	36723,00	13
Typ6E2	15	35897	15	35872	15	36024	35931,00	15
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A6								
Typ4A6E4	17	34984	17	35037	17	35070	35030,33	17
Typ4A6E5	18	34271	18	34333	18	34344	34316,00	18
Typ4A6E6	19	33472	19	33600	19	33374	33482,00	19
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A9								
Typ4A9E4	12	36973	12	37008	12	37293	37091,33	12
Typ4A9E5	14	36279	14	36581	14	36331	36397,00	14
Typ4A9E6	16	35529	16	35657	16	35399	35528,33	16
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E4	34	19850	34	19688	34	19557	19698,33	34
Typ2A6E5	35	18110	35	18236	35	18331	18225,67	35
Typ2A6E6	36	16778	36	16807	36	16902	16829,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ2A9E4	31	22879	31	22786	31	22760	22808,33	31
Typ2A9E5	32	21544	32	21210	32	21775	21509,67	32
Typ2A9E6	33	20158	33	20084	33	20327	20189,67	33

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 2 Der fünfte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	38,9%	8,3%
sind bedingt konsensorientiert	30,6%	8,3%
sind friedlich	13,9%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	47,2%
verteidigen sich sicher:	83,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	2,8%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 2,46 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	37880	1	37872	1	37849	37866,79	1
TYP5	2	36690	2	36719	2	36706	36704,93	2
Typ4	3	34034	3	34033	3	34031	34032,44	3
Typ1	4	22355	4	22367	4	22350	22357,24	4
Typ2	5	16886	5	16997	5	16976	16952,89	5

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der fünfte Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	86865	86883	86887
Prozentualer Anteil derartiger Züge	27,58	27,58	27,58
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	29465	29575	29493
Prozentualer Anteil derartiger Züge	9,35	9,39	9,36
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	198671	198542	198620
Prozentualer Anteil derartiger Züge	63,07	63,03	63,05
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1065853	1066258	1066026
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	435853	436258	436026
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,35	0,35	0,35
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,32	0,32	0,32
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,27	0,27	0,27

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der fünfte Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_2	5	37891	1	37953	9	37830	37891,33	1
Typ3A10_7	10	37827	3	37908	1	37927	37887,33	2
Typ3A10_8	7	37881	5	37890	2	37880	37883,67	3
Typ3A10_4	3	37910	2	37926	11	37798	37878,00	4
Typ3A10_6	4	37892	6	37874	7	37836	37867,33	5
Typ3A10_3	6	37889	9	37835	3	37877	37867,00	6
Typ3A10_1	1	37968	11	37798	8	37832	37866,00	7
Typ3A10_10	2	37919	10	37807	6	37846	37857,33	8
Typ3A10	11	37815	4	37903	5	37852	37856,67	9
Typ3A10_9	9	37836	7	37850	4	37853	37846,33	10
Typ3A10_5	8	37852	8	37843	10	37806	37833,67	11
TYP5TIT4TAT	12	36706	14	36720	12	36726	36717,33	12
TYP5TIT4TAT_3	13	36699	12	36734	15	36695	36709,33	13
TYP5YOKA	14	36692	16	36703	14	36707	36700,67	14
TYP5TIT4TAT_1	15	36687	13	36729	16	36683	36699,67	15
TYP5TIT4TAT_2	16	36664	15	36708	13	36721	36697,67	16
Typ4A7E3	17	34714	17	34808	17	34859	34793,67	17
Typ4A7E4	18	34134	18	34058	18	34012	34068,00	18
Typ4A7E5	19	33253	19	33233	19	33221	33235,67	19
Typ1A10_5	27	22352	21	22470	21	22437	22419,67	20
Typ1A10_8	21	22438	25	22369	22	22403	22403,33	21
Typ1A10	32	22292	23	22432	20	22461	22395,00	22
Typ1A10_6	26	22359	20	22477	32	22297	22377,67	23
Typ1A10_7	20	22464	33	22283	24	22370	22372,33	24
Typ1A10_9	23	22381	26	22358	29	22325	22354,67	25
Typ1A10_11	24	22374	30	22306	23	22374	22351,33	26
Typ1A10_10	29	22337	27	22356	28	22327	22340,00	27
Typ1A10_4	25	22372	32	22286	25	22358	22338,67	28
Typ1A10_13	28	22345	29	22312	26	22351	22336,00	29
Typ1A10_1	30	22317	22	22438	33	22248	22334,33	30
Typ1A10_12	22	22400	31	22290	31	22299	22329,67	31
Typ1A10_2	33	22233	24	22423	27	22330	22328,67	32
Typ1A10_3	31	22305	28	22337	30	22318	22320,00	33
Typ2A7E3	34	18334	34	18515	34	18362	18403,67	34
Typ2A7E4	35	16872	35	17054	35	17074	17000,00	35
Typ2A7E5	36	15452	36	15422	36	15491	15455,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der fünfte Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_2	0,00	37891	-0,16	37953	0,16	37830	37891,33	1
Typ3A10_7	0,16	37827	-0,05	37908	-0,10	37927	37887,33	2
Typ3A10_8	0,01	37881	-0,02	37890	0,01	37880	37883,67	3
Typ3A10_4	-0,08	37910	-0,13	37926	0,21	37798	37878,00	4
Typ3A10_6	-0,07	37892	-0,02	37874	0,08	37836	37867,33	5
Typ3A10_3	-0,06	37889	0,08	37835	-0,03	37877	37867,00	6
Typ3A10_1	-0,27	37968	0,18	37798	0,09	37832	37866,00	7
Typ3A10_10	-0,16	37919	0,13	37807	0,03	37846	37857,33	8
Typ3A10	0,11	37815	-0,12	37903	0,01	37852	37856,67	9
Typ3A10_9	0,03	37836	-0,01	37850	-0,02	37853	37846,33	10
Typ3A10_5	-0,05	37852	-0,02	37843	0,07	37806	37833,67	11
TYP5TIT4TAT	0,03	36706	-0,01	36720	-0,02	36726	36717,33	12
TYP5TIT4TAT_3	0,03	36699	-0,07	36734	0,04	36695	36709,33	13
TYP5YOKA	0,02	36692	-0,01	36703	-0,02	36707	36700,67	14
TYP5TIT4TAT_1	0,03	36687	-0,08	36729	0,05	36683	36699,67	15
TYP5TIT4TAT_2	0,09	36664	-0,03	36708	-0,06	36721	36697,67	16
Typ4A7E3	0,23	34714	-0,04	34808	-0,19	34859	34793,67	17
Typ4A7E4	-0,19	34134	0,03	34058	0,16	34012	34068,00	18
Typ4A7E5	-0,05	33253	0,01	33233	0,04	33221	33235,67	19
Typ1A10_5	0,30	22352	-0,22	22470	-0,08	22437	22419,67	20
Typ1A10_8	-0,15	22438	0,15	22369	0,00	22403	22403,33	21
Typ1A10	0,46	22292	-0,17	22432	-0,29	22461	22395,00	22
Typ1A10_6	0,08	22359	-0,44	22477	0,36	22297	22377,67	23
Typ1A10_7	-0,41	22464	0,40	22283	0,01	22370	22372,33	24
Typ1A10_9	-0,12	22381	-0,01	22358	0,13	22325	22354,67	25
Typ1A10_11	-0,10	22374	0,20	22306	-0,10	22374	22351,33	26
Typ1A10_10	0,01	22337	-0,07	22356	0,06	22327	22340,00	27
Typ1A10_4	-0,15	22372	0,24	22286	-0,09	22358	22338,67	28
Typ1A10_13	-0,04	22345	0,11	22312	-0,07	22351	22336,00	29
Typ1A10_1	0,08	22317	-0,46	22438	0,39	22248	22334,33	30
Typ1A10_12	-0,31	22400	0,18	22290	0,14	22299	22329,67	31
Typ1A10_2	0,43	22233	-0,42	22423	-0,01	22330	22328,67	32
Typ1A10_3	0,07	22305	-0,08	22337	0,01	22318	22320,00	33
Typ2A7E3	0,38	18334	-0,60	18515	0,23	18362	18403,67	34
Typ2A7E4	0,75	16872	-0,32	17054	-0,44	17074	17000,00	35
Typ2A7E5	0,02	15452	0,21	15422	-0,23	15491	15455,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der fünfte Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_5	27	22352	21	22470	21	22437	22419,67	20
Typ1A10_8	21	22438	25	22369	22	22403	22403,33	21
Typ1A10	32	22292	23	22432	20	22461	22395,00	22
Typ1A10_6	26	22359	20	22477	32	22297	22377,67	23
Typ1A10_7	20	22464	33	22283	24	22370	22372,33	24
Typ1A10_9	23	22381	26	22358	29	22325	22354,67	25
Typ1A10_11	24	22374	30	22306	23	22374	22351,33	26
Typ1A10_10	29	22337	27	22356	28	22327	22340,00	27
Typ1A10_4	25	22372	32	22286	25	22358	22338,67	28
Typ1A10_13	28	22345	29	22312	26	22351	22336,00	29
Typ1A10_1	30	22317	22	22438	33	22248	22334,33	30
Typ1A10_12	22	22400	31	22290	31	22299	22329,67	31
Typ1A10_2	33	22233	24	22423	27	22330	22328,67	32
Typ1A10_3	31	22305	28	22337	30	22318	22320,00	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A7E3	34	18334	34	18515	34	18362	18403,67	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A7E4	35	16872	35	17054	35	17074	17000,00	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A7E5	36	15452	36	15422	36	15491	15455,00	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10_2	5	37891	1	37953	9	37830	37891,33	1
Typ3A10_7	10	37827	3	37908	1	37927	37887,33	2
Typ3A10_8	7	37881	5	37890	2	37880	37883,67	3
Typ3A10_4	3	37910	2	37926	11	37798	37878,00	4
Typ3A10_6	4	37892	6	37874	7	37836	37867,33	5
Typ3A10_3	6	37889	9	37835	3	37877	37867,00	6
Typ3A10_1	1	37968	11	37798	8	37832	37866,00	7
Typ3A10_10	2	37919	10	37807	6	37846	37857,33	8
Typ3A10	11	37815	4	37903	5	37852	37856,67	9
Typ3A10_9	9	37836	7	37850	4	37853	37846,33	10
Typ3A10_5	8	37852	8	37843	10	37806	37833,67	11
TYP5TIT4TAT	12	36706	14	36720	12	36726	36717,33	12
TYP5TIT4TAT_3	13	36699	12	36734	15	36695	36709,33	13
TYP5TIT4TAT_1	15	36687	13	36729	16	36683	36699,67	15
TYP5TIT4TAT_2	16	36664	15	36708	13	36721	36697,67	16

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der fünfte Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A7								
Typ4A7E3	17	34714	17	34808	17	34859	34793,67	17
Typ4A7E4	18	34134	18	34058	18	34012	34068,00	18
Typ4A7E5	19	33253	19	33233	19	33221	33235,67	19
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ2A7E3	34	18334	34	18515	34	18362	18403,67	34
Typ2A7E4	35	16872	35	17054	35	17074	17000,00	35
Typ2A7E5	36	15452	36	15422	36	15491	15455,00	36

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 2 Der sechste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	38,9%	8,3%
sind bedingt konsensorientiert	30,6%	8,3%
sind friedlich	13,9%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	47,2%
verteidigen sich sicher:	83,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 1,80 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	37281	1	37266	1	37272	37273,15	1
TYP5	2	36309	2	36342	2	36319	36323,47	2
Typ4	3	34352	3	34371	3	34354	34359,00	3
Typ1	4	21164	4	21155	4	21190	21169,69	4
Typ2	5	16927	5	16951	5	16884	16920,56	5

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der sechste Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	86122	86137	86130
Prozentualer Anteil derartiger Züge	27,34	27,34	27,34
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	22427	22506	22337
Prozentualer Anteil derartiger Züge	7,12	7,14	7,09
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	206451	206357	206533
Prozentualer Anteil derartiger Züge	65,54	65,51	65,57
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1041769	1042065	1041530
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	411769	412065	411530
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,33	0,33	0,33
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,31	0,31	0,31
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,27	0,27	0,27

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der sechste Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_4	2	37326	5	37271	4	37282	37293,00	1
Typ3A10_10	4	37300	7	37267	2	37309	37292,00	2
Typ3A10_1	11	37231	2	37314	1	37324	37289,67	3
Typ3A10_2	1	37344	3	37277	11	37227	37282,67	4
Typ3A10	7	37274	1	37316	7	37256	37282,00	5
Typ3A10_9	3	37310	6	37271	9	37251	37277,33	6
Typ3A10_7	5	37282	8	37265	10	37249	37265,33	7
Typ3A10_5	9	37245	4	37276	6	37269	37263,33	8
Typ3A10_6	6	37281	11	37195	3	37295	37257,00	9
Typ3A10_3	10	37237	9	37246	5	37272	37251,67	10
Typ3A10_8	8	37264	10	37233	8	37255	37250,67	11
TYP5TIT4TAT_1	13	36314	13	36358	13	36329	36333,67	12
TYP5TIT4TAT_2	12	36323	15	36330	12	36346	36333,00	13
TYP5TIT4TAT_3	14	36313	14	36357	14	36328	36332,67	14
TYP5TIT4TAT	15	36300	12	36370	16	36288	36319,33	15
TYP5YOKA	16	36297	16	36293	15	36306	36298,67	16
Typ4A8E2	17	35158	17	35088	17	35159	35135,00	17
Typ4A8E3	18	34303	18	34359	18	34386	34349,33	18
Typ4A8E4	19	33594	19	33667	19	33517	33592,67	19
Typ1A10_4	20	21256	20	21242	26	21203	21233,67	20
Typ1A10_11	21	21249	22	21202	27	21179	21210,00	21
Typ1A10_6	24	21202	26	21154	22	21260	21205,33	22
Typ1A10_10	22	21220	29	21148	23	21246	21204,67	23
Typ1A10_13	25	21197	27	21154	25	21215	21188,67	24
Typ1A10_8	33	21070	24	21169	20	21322	21187,00	25
Typ1A10_5	23	21219	30	21137	28	21179	21178,33	26
Typ1A10	30	21112	23	21181	24	21218	21170,33	27
Typ1A10_1	28	21139	21	21230	31	21125	21164,67	28
Typ1A10_3	27	21147	32	21063	21	21265	21158,33	29
Typ1A10_9	29	21115	28	21148	29	21162	21141,67	30
Typ1A10_12	31	21107	25	21164	32	21120	21130,33	31
Typ1A10_2	26	21173	33	21047	30	21151	21123,67	32
Typ1A10_7	32	21090	31	21132	33	21015	21079,00	33
Typ2A8E2	34	18169	34	18336	34	18304	18269,67	34
Typ2A8E3	35	17047	35	16933	35	16924	16968,00	35
Typ2A8E4	36	15564	36	15583	36	15425	15524,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der sechste Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_4	-0,09	37326	0,06	37271	0,03	37282	37293,00	1
Typ3A10_10	-0,02	37300	0,07	37267	-0,05	37309	37292,00	2
Typ3A10_1	0,16	37231	-0,07	37314	-0,09	37324	37289,67	3
Typ3A10_2	-0,16	37344	0,02	37277	0,15	37227	37282,67	4
Typ3A10	0,02	37274	-0,09	37316	0,07	37256	37282,00	5
Typ3A10_9	-0,09	37310	0,02	37271	0,07	37251	37277,33	6
Typ3A10_7	-0,04	37282	0,00	37265	0,04	37249	37265,33	7
Typ3A10_5	0,05	37245	-0,03	37276	-0,02	37269	37263,33	8
Typ3A10_6	-0,06	37281	0,17	37195	-0,10	37295	37257,00	9
Typ3A10_3	0,04	37237	0,02	37246	-0,05	37272	37251,67	10
Typ3A10_8	-0,04	37264	0,05	37233	-0,01	37255	37250,67	11
TYP5TIT4TAT_1	0,05	36314	-0,07	36358	0,01	36329	36333,67	12
TYP5TIT4TAT_2	0,03	36323	0,01	36330	-0,04	36346	36333,00	13
TYP5TIT4TAT_3	0,05	36313	-0,07	36357	0,01	36328	36332,67	14
TYP5TIT4TAT	0,05	36300	-0,14	36370	0,09	36288	36319,33	15
TYP5YOKA	0,00	36297	0,02	36293	-0,02	36306	36298,67	16
Typ4A8E2	-0,07	35158	0,13	35088	-0,07	35159	35135,00	17
Typ4A8E3	0,13	34303	-0,03	34359	-0,11	34386	34349,33	18
Typ4A8E4	0,00	33594	-0,22	33667	0,23	33517	33592,67	19
Typ1A10_4	-0,11	21256	-0,04	21242	0,14	21203	21233,67	20
Typ1A10_11	-0,18	21249	0,04	21202	0,15	21179	21210,00	21
Typ1A10_6	0,02	21202	0,24	21154	-0,26	21260	21205,33	22
Typ1A10_10	-0,07	21220	0,27	21148	-0,19	21246	21204,67	23
Typ1A10_13	-0,04	21197	0,16	21154	-0,12	21215	21188,67	24
Typ1A10_8	0,55	21070	0,08	21169	-0,64	21322	21187,00	25
Typ1A10_5	-0,19	21219	0,20	21137	0,00	21179	21178,33	26
Typ1A10	0,28	21112	-0,05	21181	-0,23	21218	21170,33	27
Typ1A10_1	0,12	21139	-0,31	21230	0,19	21125	21164,67	28
Typ1A10_3	0,05	21147	0,45	21063	-0,50	21265	21158,33	29
Typ1A10_9	0,13	21115	-0,03	21148	-0,10	21162	21141,67	30
Typ1A10_12	0,11	21107	-0,16	21164	0,05	21120	21130,33	31
Typ1A10_2	-0,23	21173	0,36	21047	-0,13	21151	21123,67	32
Typ1A10_7	-0,05	21090	-0,25	21132	0,30	21015	21079,00	33
Typ2A8E2	0,55	18169	-0,36	18336	-0,19	18304	18269,67	34
Typ2A8E3	-0,47	17047	0,21	16933	0,26	16924	16968,00	35
Typ2A8E4	-0,26	15564	-0,38	15583	0,64	15425	15524,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der sechste Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10_4	2	37326	5	37271	4	37282	37293,00	1
Typ3A10_10	4	37300	7	37267	2	37309	37292,00	2
Typ3A10_1	11	37231	2	37314	1	37324	37289,67	3
Typ3A10_2	1	37344	3	37277	11	37227	37282,67	4
Typ3A10	7	37274	1	37316	7	37256	37282,00	5
Typ3A10_9	3	37310	6	37271	9	37251	37277,33	6
Typ3A10_7	5	37282	8	37265	10	37249	37265,33	7
Typ3A10_5	9	37245	4	37276	6	37269	37263,33	8
Typ3A10_6	6	37281	11	37195	3	37295	37257,00	9
Typ3A10_3	10	37237	9	37246	5	37272	37251,67	10
Typ3A10_8	8	37264	10	37233	8	37255	37250,67	11
TYP5TIT4TAT_1	13	36314	13	36358	13	36329	36333,67	12
TYP5TIT4TAT_2	12	36323	15	36330	12	36346	36333,00	13
TYP5TIT4TAT_3	14	36313	14	36357	14	36328	36332,67	14
TYP5TIT4TAT	15	36300	12	36370	16	36288	36319,33	15

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A8								
Typ4A8E2	17	35158	17	35088	17	35159	35135,00	17
Typ4A8E3	18	34303	18	34359	18	34386	34349,33	18
Typ4A8E4	19	33594	19	33667	19	33517	33592,67	19
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ2A8E2	34	18169	34	18336	34	18304	18269,67	34
Typ2A8E3	35	17047	35	16933	35	16924	16968,00	35
Typ2A8E4	36	15564	36	15583	36	15425	15524,00	36

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 2 Der siebte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	38,9%	8,3%
sind bedingt konsensorientiert	30,6%	8,3%
sind friedlich	13,9%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	47,2%
verteidigen sich sicher:	83,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 1,26 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	36661	1	36634	1	36656	36650,36	1
TYP5	2	35918	2	35909	2	35913	35913,27	2
Typ4	3	34640	3	34691	3	34696	34675,56	3
Typ1	4	19970	4	19983	4	19950	19967,81	4
Typ2	5	16870	5	16777	5	16822	16822,89	5

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der siebte Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	85682	85669	85690
Prozentualer Anteil derartiger Züge	27,20	27,20	27,20
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	14749	14693	14635
Prozentualer Anteil derartiger Züge	4,68	4,66	4,65
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	214569	214638	214675
Prozentualer Anteil derartiger Züge	68,12	68,14	68,15
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1016976	1016754	1016665
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	386976	386754	386665
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,31	0,31	0,31
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,30	0,30	0,30
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,27	0,27	0,27

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der siebte Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_1	2	36687	3	36663	2	36684	36678,00	1
Typ3A10_3	10	36635	1	36690	3	36680	36668,33	2
Typ3A10_4	5	36668	10	36593	1	36743	36668,00	3
Typ3A10	4	36678	4	36641	5	36669	36662,67	4
Typ3A10_8	6	36665	5	36640	4	36670	36658,33	5
Typ3A10_5	9	36636	2	36678	8	36635	36649,67	6
Typ3A10_9	8	36648	6	36634	6	36665	36649,00	7
Typ3A10_2	1	36688	7	36626	9	36626	36646,67	8
Typ3A10_6	7	36657	11	36580	7	36656	36631,00	9
Typ3A10_7	3	36681	8	36622	11	36585	36629,33	10
Typ3A10_10	11	36627	9	36610	10	36602	36613,00	11
TYP5TIT4TAT_1	12	35943	14	35910	12	35929	35927,33	12
TYP5TIT4TAT_3	13	35925	15	35903	13	35918	35915,33	13
TYP5TIT4TAT	16	35891	12	35934	14	35914	35913,00	14
TYP5TIT4TAT_2	14	35924	13	35914	16	35895	35911,00	15
TYP5YOKA	15	35906	16	35882	15	35911	35899,67	16
Typ4A9E1	17	35377	17	35435	17	35446	35419,33	17
Typ4A9E2	18	34662	18	34729	18	34707	34699,33	18
Typ4A9E3	19	33880	19	33908	19	33936	33908,00	19
Typ1A10_4	23	19995	22	20032	20	20060	20029,00	20
Typ1A10_10	20	20051	27	19979	28	19942	19990,67	21
Typ1A10_3	22	19997	28	19968	22	20000	19988,33	22
Typ1A10_7	21	20027	24	20012	30	19919	19986,00	23
Typ1A10_13	29	19969	20	20063	31	19916	19982,67	24
Typ1A10	27	19983	25	19999	26	19949	19977,00	25
Typ1A10_12	26	19986	30	19946	24	19973	19968,33	26
Typ1A10_2	30	19927	23	20029	27	19945	19967,00	27
Typ1A10_1	24	19993	32	19911	25	19967	19957,00	28
Typ1A10_5	32	19889	21	20036	29	19922	19949,00	29
Typ1A10_8	33	19881	29	19959	21	20001	19947,00	30
Typ1A10_6	25	19991	26	19990	33	19845	19942,00	31
Typ1A10_9	31	19919	33	19909	23	19986	19938,00	32
Typ1A10_11	28	19978	31	19923	32	19881	19927,33	33
Typ2A9E1	34	18342	34	18198	34	18215	18251,67	34
Typ2A9E2	35	16873	35	16729	35	16819	16807,00	35
Typ2A9E3	36	15395	36	15404	36	15431	15410,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der siebte Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten

(bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
Typ3A10_1	-0,02	36687	0,04	36663	-0,02	36684	36678,00	1
Typ3A10_3	0,09	36635	-0,06	36690	-0,03	36680	36668,33	2
Typ3A10_4	0,00	36668	0,20	36593	-0,20	36743	36668,00	3
Typ3A10	-0,04	36678	0,06	36641	-0,02	36669	36662,67	4
Typ3A10_8	-0,02	36665	0,05	36640	-0,03	36670	36658,33	5
Typ3A10_5	0,04	36636	-0,08	36678	0,04	36635	36649,67	6
Typ3A10_9	0,00	36648	0,04	36634	-0,04	36665	36649,00	7
Typ3A10_2	-0,11	36688	0,06	36626	0,06	36626	36646,67	8
Typ3A10_6	-0,07	36657	0,14	36580	-0,07	36656	36631,00	9
Typ3A10_7	-0,14	36681	0,02	36622	0,12	36585	36629,33	10
Typ3A10_10	-0,04	36627	0,01	36610	0,03	36602	36613,00	11
TYP5TIT4TAT_1	-0,04	35943	0,05	35910	0,00	35929	35927,33	12
TYP5TIT4TAT_3	-0,03	35925	0,03	35903	-0,01	35918	35915,33	13
TYP5TIT4TAT	0,06	35891	-0,06	35934	0,00	35914	35913,00	14
TYP5TIT4TAT_2	-0,04	35924	-0,01	35914	0,04	35895	35911,00	15
TYP5YOKA	-0,02	35906	0,05	35882	-0,03	35911	35899,67	16
Typ4A9E1	0,12	35377	-0,04	35435	-0,08	35446	35419,33	17
Typ4A9E2	0,11	34662	-0,09	34729	-0,02	34707	34699,33	18
Typ4A9E3	0,08	33880	0,00	33908	-0,08	33936	33908,00	19
Typ1A10_4	0,17	19995	-0,01	20032	-0,15	20060	20029,00	20
Typ1A10_10	-0,30	20051	0,06	19979	0,24	19942	19990,67	21
Typ1A10_3	-0,04	19997	0,10	19968	-0,06	20000	19988,33	22
Typ1A10_7	-0,21	20027	-0,13	20012	0,34	19919	19986,00	23
Typ1A10_13	0,07	19969	-0,40	20063	0,33	19916	19982,67	24
Typ1A10	-0,03	19983	-0,11	19999	0,14	19949	19977,00	25
Typ1A10_12	-0,09	19986	0,11	19946	-0,02	19973	19968,33	26
Typ1A10_2	0,20	19927	-0,31	20029	0,11	19945	19967,00	27
Typ1A10_1	-0,18	19993	0,23	19911	-0,05	19967	19957,00	28
Typ1A10_5	0,30	19889	-0,44	20036	0,14	19922	19949,00	29
Typ1A10_8	0,33	19881	-0,06	19959	-0,27	20001	19947,00	30
Typ1A10_6	-0,25	19991	-0,24	19990	0,49	19845	19942,00	31
Typ1A10_9	0,10	19919	0,15	19909	-0,24	19986	19938,00	32
Typ1A10_11	-0,25	19978	0,02	19923	0,23	19881	19927,33	33
Typ2A9E1	-0,49	18342	0,29	18198	0,20	18215	18251,67	34
Typ2A9E2	-0,39	16873	0,46	16729	-0,07	16819	16807,00	35
Typ2A9E3	0,10	15395	0,04	15404	-0,14	15431	15410,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der siebte Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10_1	2	36687	3	36663	2	36684	36678,00	1
Typ3A10_3	10	36635	1	36690	3	36680	36668,33	2
Typ3A10_4	5	36668	10	36593	1	36743	36668,00	3
Typ3A10	4	36678	4	36641	5	36669	36662,67	4
Typ3A10_8	6	36665	5	36640	4	36670	36658,33	5
Typ3A10_5	9	36636	2	36678	8	36635	36649,67	6
Typ3A10_9	8	36648	6	36634	6	36665	36649,00	7
Typ3A10_2	1	36688	7	36626	9	36626	36646,67	8
Typ3A10_6	7	36657	11	36580	7	36656	36631,00	9
Typ3A10_7	3	36681	8	36622	11	36585	36629,33	10
Typ3A10_10	11	36627	9	36610	10	36602	36613,00	11
TYP5TIT4TAT_1	12	35943	14	35910	12	35929	35927,33	12
TYP5TIT4TAT_3	13	35925	15	35903	13	35918	35915,33	13
TYP5TIT4TAT	16	35891	12	35934	14	35914	35913,00	14
TYP5TIT4TAT_2	14	35924	13	35914	16	35895	35911,00	15

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A9								
Typ4A9E1	17	35377	17	35435	17	35446	35419,33	17
Typ4A9E2	18	34662	18	34729	18	34707	34699,33	18
Typ4A9E3	19	33880	19	33908	19	33936	33908,00	19
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ2A9E1	34	18342	34	18198	34	18215	18251,67	34
Typ2A9E2	35	16873	35	16729	35	16819	16807,00	35
Typ2A9E3	36	15395	36	15404	36	15431	15410,00	36

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 2 Der achte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	47,2%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	38,9%	0,0%
sind friedlich	13,9%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	38,9%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,02 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	35483	1	35483	1	35483	35483,00	1
TYP5	2	35480	2	35480	2	35480	35479,60	2
Typ1	3	17580	3	17580	3	17580	17580,00	3

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der achte Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	85500	85500	85500
Prozentualer Anteil derartiger Züge	27,14	27,14	27,14
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	340	340	340
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,11	0,11	0,11
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	229160	229160	229160
Prozentualer Anteil derartiger Züge	72,75	72,75	72,75
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	973020	973020	973020
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	343020	343020	343020
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,27	0,27	0,27
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,27	0,27	0,27
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,27	0,27	0,27

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der achte Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_1	1	35483	1	35483	1	35483	35483,00	1
Typ3A10	2	35483	2	35483	2	35483	35483,00	2
Typ3A10_10	3	35483	3	35483	3	35483	35483,00	3
Typ3A10_11	4	35483	4	35483	4	35483	35483,00	4
Typ3A10_12	5	35483	5	35483	5	35483	35483,00	5
Typ3A10_13	6	35483	6	35483	6	35483	35483,00	6
Typ3A10_2	7	35483	7	35483	7	35483	35483,00	7
Typ3A10_3	8	35483	8	35483	8	35483	35483,00	8
Typ3A10_4	9	35483	9	35483	9	35483	35483,00	9
TYP5TIT4TAT_3	10	35483	10	35483	10	35483	35483,00	10
Typ3A10_6	11	35483	11	35483	11	35483	35483,00	11
Typ3A10_7	12	35483	12	35483	12	35483	35483,00	12
Typ3A10_8	13	35483	13	35483	13	35483	35483,00	13
Typ3A10_9	14	35483	14	35483	14	35483	35483,00	14
TYP5TIT4TAT	15	35483	15	35483	15	35483	35483,00	15
TYP5TIT4TAT_1	16	35483	16	35483	16	35483	35483,00	16
TYP5TIT4TAT_2	17	35483	17	35483	17	35483	35483,00	17
Typ3A10_5	18	35483	18	35483	18	35483	35483,00	18
TYP5YOKA	19	35466	19	35466	19	35466	35466,00	19
Typ1A10_15	20	17580	20	17580	20	17580	17580,00	20
Typ1A10_10	21	17580	21	17580	21	17580	17580,00	21
Typ1A10_7	22	17580	22	17580	22	17580	17580,00	22
Typ1A10_11	23	17580	23	17580	23	17580	17580,00	23
Typ1A10_12	24	17580	24	17580	24	17580	17580,00	24
Typ1A10_13	25	17580	25	17580	25	17580	17580,00	25
Typ1A10_14	26	17580	26	17580	26	17580	17580,00	26
Typ1A10_1	27	17580	27	17580	27	17580	17580,00	27
Typ1A10_16	28	17580	28	17580	28	17580	17580,00	28
Typ1A10_2	29	17580	29	17580	29	17580	17580,00	29
Typ1A10_3	30	17580	30	17580	30	17580	17580,00	30
Typ1A10_4	31	17580	31	17580	31	17580	17580,00	31
Typ1A10_9	32	17580	32	17580	32	17580	17580,00	32
Typ1A10_6	33	17580	33	17580	33	17580	17580,00	33
Typ1A10_8	34	17580	34	17580	34	17580	17580,00	34
Typ1A10	35	17580	35	17580	35	17580	17580,00	35
Typ1A10_5	36	17580	36	17580	36	17580	17580,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 2 – Der achte Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10_1	1	35483	1	35483	1	35483	35483,00	1
Typ3A10	2	35483	2	35483	2	35483	35483,00	2
Typ3A10_10	3	35483	3	35483	3	35483	35483,00	3
Typ3A10_11	4	35483	4	35483	4	35483	35483,00	4
Typ3A10_12	5	35483	5	35483	5	35483	35483,00	5
Typ3A10_13	6	35483	6	35483	6	35483	35483,00	6
Typ3A10_2	7	35483	7	35483	7	35483	35483,00	7
Typ3A10_3	8	35483	8	35483	8	35483	35483,00	8
Typ3A10_4	9	35483	9	35483	9	35483	35483,00	9
TYP5TIT4TAT_3	10	35483	10	35483	10	35483	35483,00	10
Typ3A10_6	11	35483	11	35483	11	35483	35483,00	11
Typ3A10_7	12	35483	12	35483	12	35483	35483,00	12
Typ3A10_8	13	35483	13	35483	13	35483	35483,00	13
Typ3A10_9	14	35483	14	35483	14	35483	35483,00	14
TYP5TIT4TAT	15	35483	15	35483	15	35483	35483,00	15
TYP5TIT4TAT_1	16	35483	16	35483	16	35483	35483,00	16
TYP5TIT4TAT_2	17	35483	17	35483	17	35483	35483,00	17

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 3 Die erste Gruppe unproviziert angreifender Versuchsspieler Die Ausgangsgruppe

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovizierten Angreifen	27,8%	72,2%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	69,4%
verteidigen sich sicher:	27,8%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	72,2%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 23,61 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	53912	1	53872	1	53825	53869,60	1
Typ2	2	39977	2	40039	2	40020	40012,08	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Die Ausgangsgruppe

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	113335	113988	113357
Prozentualer Anteil derartiger Züge	35,98	36,19	35,99
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	165060	164652	164899
Prozentualer Anteil derartiger Züge	52,40	52,27	52,35
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	36605	36360	36744
Prozentualer Anteil derartiger Züge	11,62	11,54	11,66
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1578519	1579907	1578124
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	948519	949907	948124
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,75	0,75	0,75
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,62	0,62	0,62
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,03	0,04	0,04

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Die Ausgangsgruppe

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	1	64594	1	64500	1	64662	64585,33	1
Typ1A9	2	62640	2	62793	2	62795	62742,67	2
Typ1A8	3	60262	3	60406	3	60546	60404,67	3
Typ1A7	4	57847	4	57756	4	57431	57678,00	4
Typ2A8E8	5	56552	5	56388	5	56923	56621,00	5
Typ1A6	6	55115	6	55195	6	54903	55071,00	6
Typ2A8E9	7	54540	7	55022	7	54727	54763,00	7
Typ2A7E8	8	53095	8	52473	8	53313	52960,33	8
Typ1A5	9	52532	9	52272	9	52727	52510,33	9
Typ2A7E9	10	51043	10	50322	10	50187	50517,33	10
Typ1A4	11	50522	11	50095	11	50019	50212,00	11
Typ2A6E8	12	49358	12	49941	12	49455	49584,67	12
Typ1A3	13	47749	13	47602	13	47045	47465,33	13
Typ2A6E9	14	47268	14	46295	14	47030	46864,33	14
Typ2A5E8	15	45851	15	46246	15	46517	46204,67	15
Typ1A2	16	45403	16	45232	16	45339	45324,67	16
Typ2A8E10	17	44204	17	44480	17	43661	44115,00	17
Typ2A4E8	18	43927	18	43750	18	43243	43640,00	18
Typ2A5E9	19	43210	19	43575	20	42685	43156,67	19
Typ1A1	21	42458	20	42867	19	42781	42702,00	20
Typ2A8E10_1	20	42756	22	40942	21	41980	41892,67	21
Typ2A4E9	22	39805	21	41013	22	40222	40346,67	22
Typ2A3E8	23	38938	23	39263	23	40002	39401,00	23
Typ2A7E10_1	24	37787	24	38161	24	38358	38102,00	24
Typ2A2E8	26	37360	25	37319	25	38267	37648,67	25
Typ2A3E9	25	37626	26	36202	26	37483	37103,67	26
Typ2A7E10	27	36737	27	36182	27	36794	36571,00	27
Typ2A2E9	30	34355	29	35101	28	34746	34734,00	28
Typ2A6E10	28	34783	28	35300	30	33747	34610,00	29
Typ2A1E8	29	34652	30	35061	29	33958	34557,00	30
Typ2A5E10	32	31786	31	32747	31	31785	32106,00	31
Typ2A1E9	31	32100	32	32040	32	31773	31971,00	32
Typ2A4E10	33	29017	33	30231	33	30398	29882,00	33
Typ2A3E10	34	28336	34	28136	34	29499	28657,00	34
Typ2A2E10	35	27868	35	27903	35	27263	27678,00	35
Typ2A1E10	36	26437	36	26928	36	26514	26626,33	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Die Ausgangsgruppe

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	-0,01	64594	0,13	64500	-0,12	64662	64585,33	1
Typ1A9	0,16	62640	-0,08	62793	-0,08	62795	62742,67	2
Typ1A8	0,24	60262	0,00	60406	-0,23	60546	60404,67	3
Typ1A7	-0,29	57847	-0,14	57756	0,43	57431	57678,00	4
Typ2A8E8	0,12	56552	0,41	56388	-0,53	56923	56621,00	5
Typ1A6	-0,08	55115	-0,23	55195	0,31	54903	55071,00	6
Typ2A8E9	0,41	54540	-0,47	55022	0,07	54727	54763,00	7
Typ2A7E8	-0,25	53095	0,92	52473	-0,67	53313	52960,33	8
Typ1A5	-0,04	52532	0,45	52272	-0,41	52727	52510,33	9
Typ2A7E9	-1,04	51043	0,39	50322	0,65	50187	50517,33	10
Typ1A4	-0,62	50522	0,23	50095	0,38	50019	50212,00	11
Typ2A6E8	0,46	49358	-0,72	49941	0,26	49455	49584,67	12
Typ1A3	-0,60	47749	-0,29	47602	0,89	47045	47465,33	13
Typ2A6E9	-0,86	47268	1,21	46295	-0,35	47030	46864,33	14
Typ2A5E8	0,77	45851	-0,09	46246	-0,68	46517	46204,67	15
Typ1A2	-0,17	45403	0,20	45232	-0,03	45339	45324,67	16
Typ2A8E10	-0,20	44204	-0,83	44480	1,03	43661	44115,00	17
Typ2A4E8	-0,66	43927	-0,25	43750	0,91	43243	43640,00	18
Typ2A5E9	-0,12	43210	-0,97	43575	1,09	42685	43156,67	19
Typ1A1	0,57	42458	-0,39	42867	-0,19	42781	42702,00	20
Typ2A8E10_1	-2,06	42756	2,27	40942	-0,21	41980	41892,67	21
Typ2A4E9	1,34	39805	-1,65	41013	0,31	40222	40346,67	22
Typ2A3E8	1,18	38938	0,35	39263	-1,53	40002	39401,00	23
Typ2A7E10_1	0,83	37787	-0,15	38161	-0,67	38358	38102,00	24
Typ2A2E8	0,77	37360	0,88	37319	-1,64	38267	37648,67	25
Typ2A3E9	-1,41	37626	2,43	36202	-1,02	37483	37103,67	26
Typ2A7E10	-0,45	36737	1,06	36182	-0,61	36794	36571,00	27
Typ2A2E9	1,09	34355	-1,06	35101	-0,03	34746	34734,00	28
Typ2A6E10	-0,50	34783	-1,99	35300	2,49	33747	34610,00	29
Typ2A1E8	-0,27	34652	-1,46	35061	1,73	33958	34557,00	30
Typ2A5E10	1,00	31786	-2,00	32747	1,00	31785	32106,00	31
Typ2A1E9	-0,40	32100	-0,22	32040	0,62	31773	31971,00	32
Typ2A4E10	2,89	29017	-1,17	30231	-1,73	30398	29882,00	33
Typ2A3E10	1,12	28336	1,82	28136	-2,94	29499	28657,00	34
Typ2A2E10	-0,69	27868	-0,81	27903	1,50	27263	27678,00	35
Typ2A1E10	0,71	26437	-1,13	26928	0,42	26514	26626,33	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Die Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10	1	64594	1	64500	1	64662	64585,33	1
Typ1A9	2	62640	2	62793	2	62795	62742,67	2
Typ1A8	3	60262	3	60406	3	60546	60404,67	3
Typ1A7	4	57847	4	57756	4	57431	57678,00	4
Typ1A6	6	55115	6	55195	6	54903	55071,00	6
Typ1A5	9	52532	9	52272	9	52727	52510,33	9
Typ1A4	11	50522	11	50095	11	50019	50212,00	11
Typ1A3	13	47749	13	47602	13	47045	47465,33	13
Typ1A2	16	45403	16	45232	16	45339	45324,67	16
Typ1A1	21	42458	20	42867	19	42781	42702,00	20
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E10								
Typ2A8E10	17	44204	17	44480	17	43661	44115,00	17
Typ2A8E10_1	20	42756	22	40942	21	41980	41892,67	21
Typ2A7E10_1	24	37787	24	38161	24	38358	38102,00	24
Typ2A7E10	27	36737	27	36182	27	36794	36571,00	27
Typ2A6E10	28	34783	28	35300	30	33747	34610,00	29
Typ2A5E10	32	31786	31	32747	31	31785	32106,00	31
Typ2A4E10	33	29017	33	30231	33	30398	29882,00	33
Typ2A3E10	34	28336	34	28136	34	29499	28657,00	34
Typ2A2E10	35	27868	35	27903	35	27263	27678,00	35
Typ2A1E10	36	26437	36	26928	36	26514	26626,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E8								
Typ2A8E8	5	56552	5	56388	5	56923	56621,00	5
Typ2A7E8	8	53095	8	52473	8	53313	52960,33	8
Typ2A6E8	12	49358	12	49941	12	49455	49584,67	12
Typ2A5E8	15	45851	15	46246	15	46517	46204,67	15
Typ2A4E8	18	43927	18	43750	18	43243	43640,00	18
Typ2A3E8	23	38938	23	39263	23	40002	39401,00	23
Typ2A2E8	26	37360	25	37319	25	38267	37648,67	25
Typ2A1E8	29	34652	30	35061	29	33958	34557,00	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E9								
Typ2A8E9	7	54540	7	55022	7	54727	54763,00	7
Typ2A7E9	10	51043	10	50322	10	50187	50517,33	10
Typ2A6E9	14	47268	14	46295	14	47030	46864,33	14
Typ2A5E9	19	43210	19	43575	20	42685	43156,67	19
Typ2A4E9	22	39805	21	41013	22	40222	40346,67	22
Typ2A3E9	25	37626	26	36202	26	37483	37103,67	26
Typ2A2E9	30	34355	29	35101	28	34746	34734,00	28
Typ2A1E9	31	32100	32	32040	32	31773	31971,00	32

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Die Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ1A1	21	42458	20	42867	19	42781	42702,00	20
Typ2A1E8	29	34652	30	35061	29	33958	34557,00	30
Typ2A1E9	31	32100	32	32040	32	31773	31971,00	32
Typ2A1E10	36	26437	36	26928	36	26514	26626,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	16	45403	16	45232	16	45339	45324,67	16
Typ2A2E8	26	37360	25	37319	25	38267	37648,67	25
Typ2A2E9	30	34355	29	35101	28	34746	34734,00	28
Typ2A2E10	35	27868	35	27903	35	27263	27678,00	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3	13	47749	13	47602	13	47045	47465,33	13
Typ2A3E8	23	38938	23	39263	23	40002	39401,00	23
Typ2A3E9	25	37626	26	36202	26	37483	37103,67	26
Typ2A3E10	34	28336	34	28136	34	29499	28657,00	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4	11	50522	11	50095	11	50019	50212,00	11
Typ2A4E8	18	43927	18	43750	18	43243	43640,00	18
Typ2A4E9	22	39805	21	41013	22	40222	40346,67	22
Typ2A4E10	33	29017	33	30231	33	30398	29882,00	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	9	52532	9	52272	9	52727	52510,33	9
Typ2A5E8	15	45851	15	46246	15	46517	46204,67	15
Typ2A5E9	19	43210	19	43575	20	42685	43156,67	19
Typ2A5E10	32	31786	31	32747	31	31785	32106,00	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	6	55115	6	55195	6	54903	55071,00	6
Typ2A6E8	12	49358	12	49941	12	49455	49584,67	12
Typ2A6E9	14	47268	14	46295	14	47030	46864,33	14
Typ2A6E10	28	34783	28	35300	30	33747	34610,00	29
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	4	57847	4	57756	4	57431	57678,00	4
Typ2A7E8	8	53095	8	52473	8	53313	52960,33	8
Typ2A7E9	10	51043	10	50322	10	50187	50517,33	10
Typ2A7E10_1	24	37787	24	38161	24	38358	38102,00	24
Typ2A7E10	27	36737	27	36182	27	36794	36571,00	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	3	60262	3	60406	3	60546	60404,67	3
Typ2A8E8	5	56552	5	56388	5	56923	56621,00	5
Typ2A8E9	7	54540	7	55022	7	54727	54763,00	7
Typ2A8E10	17	44204	17	44480	17	43661	44115,00	17
Typ2A8E10_1	20	42756	22	40942	21	41980	41892,67	21

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 3 Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	27,8%	72,2%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	91,7%
verteidigen sich sicher:	27,8%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	72,2%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 20,92 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	49411	1	49496	1	49419	49442,30	1
Typ2	2	35094	2	35088	2	35089	35090,36	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der erste Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	59580	59783	59879
Prozentualer Anteil derartiger Züge	18,91	18,98	19,01
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	179413	179436	179138
Prozentualer Anteil derartiger Züge	56,96	56,96	56,87
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	76008	75781	75983
Prozentualer Anteil derartiger Züge	24,13	24,06	24,12
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1406557	1407439	1406930
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	776557	777439	776930
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,62	0,62	0,62
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,47	0,47	0,47
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,03	0,03	0,03

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der erste Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_1	3	59339	1	59238	1	59362	59313,00	1
Typ1A10	2	59416	3	59109	2	59306	59277,00	2
Typ1A10_2	1	59488	2	59117	3	59111	59238,67	3
Typ1A9	4	55381	4	55219	4	54457	55019,00	4
Typ2A9E7	5	52118	5	51492	5	51053	51554,33	5
Typ1A8	6	51366	6	51103	6	50996	51155,00	6
Typ2A9E8	7	49969	7	50836	7	50341	50382,00	7
Typ2A9E9	8	47487	10	47212	8	48604	47767,67	8
Typ1A7	10	47082	8	47755	9	47700	47512,33	9
Typ2A9E9_1	9	47369	9	47723	10	47403	47498,33	10
Typ2A8E7	11	45907	11	44470	11	44698	45025,00	11
Typ1A6	12	44194	12	44327	12	44669	44396,67	12
Typ2A8E8	13	43547	13	43649	13	43245	43480,33	13
Typ1A5	14	41273	14	42112	14	41801	41728,67	14
Typ2A7E7	15	40542	15	40964	16	39918	40474,67	15
Typ2A8E9_1	16	40078	17	39745	15	39929	39917,33	16
Typ2A8E9	18	39007	16	40350	17	39657	39671,33	17
Typ1A4	17	39357	18	39605	18	39358	39440,00	18
Typ2A7E8	19	38079	19	37908	19	38558	38181,67	19
Typ1A3	20	37218	20	37377	20	37433	37342,67	20
Typ2A6E7	21	36595	21	36134	21	36734	36487,67	21
Typ2A7E9	22	34468	22	34354	22	34899	34573,67	22
Typ2A6E8	24	33655	23	33918	23	33807	33793,33	23
Typ2A5E7	23	34043	24	33311	24	33578	33644,00	24
Typ2A5E8	25	31344	26	31012	25	31148	31168,00	25
Typ2A4E7	26	31012	25	31319	26	30698	31009,67	26
Typ2A6E9	27	30395	27	30828	27	30325	30516,00	27
Typ2A3E7	29	28668	28	28873	28	28908	28816,33	28
Typ2A4E8	28	29029	29	28452	29	28475	28652,00	29
Typ2A5E9	30	27429	30	28017	30	27923	27789,67	30
Typ2A2E7	31	27387	31	27265	31	27129	27260,33	31
Typ2A3E8	32	26533	32	26400	32	27044	26659,00	32
Typ2A4E9	33	25713	33	25564	33	25759	25678,67	33
Typ2A2E8	34	25104	34	25273	34	25559	25312,00	34
Typ2A3E9	35	23984	35	24121	35	23933	24012,67	35
Typ2A2E9	36	22987	36	23102	36	22982	23023,67	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der erste Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_1	-0,04	59339	0,13	59238	-0,08	59362	59313,00	1
Typ1A10	-0,23	59416	0,28	59109	-0,05	59306	59277,00	2
Typ1A10_2	-0,42	59488	0,21	59117	0,22	59111	59238,67	3
Typ1A9	-0,66	55381	-0,36	55219	1,02	54457	55019,00	4
Typ2A9E7	-1,09	52118	0,12	51492	0,97	51053	51554,33	5
Typ1A8	-0,41	51366	0,10	51103	0,31	50996	51155,00	6
Typ2A9E8	0,82	49969	-0,90	50836	0,08	50341	50382,00	7
Typ2A9E9	0,59	47487	1,16	47212	-1,75	48604	47767,67	8
Typ1A7	0,91	47082	-0,51	47755	-0,39	47700	47512,33	9
Typ2A9E9_1	0,27	47369	-0,47	47723	0,20	47403	47498,33	10
Typ2A8E7	-1,96	45907	1,23	44470	0,73	44698	45025,00	11
Typ1A6	0,46	44194	0,16	44327	-0,61	44669	44396,67	12
Typ2A8E8	-0,15	43547	-0,39	43649	0,54	43245	43480,33	13
Typ1A5	1,09	41273	-0,92	42112	-0,17	41801	41728,67	14
Typ2A7E7	-0,17	40542	-1,21	40964	1,38	39918	40474,67	15
Typ2A8E9_1	-0,40	40078	0,43	39745	-0,03	39929	39917,33	16
Typ2A8E9	1,67	39007	-1,71	40350	0,04	39657	39671,33	17
Typ1A4	0,21	39357	-0,42	39605	0,21	39358	39440,00	18
Typ2A7E8	0,27	38079	0,72	37908	-0,99	38558	38181,67	19
Typ1A3	0,33	37218	-0,09	37377	-0,24	37433	37342,67	20
Typ2A6E7	-0,29	36595	0,97	36134	-0,68	36734	36487,67	21
Typ2A7E9	0,31	34468	0,64	34354	-0,94	34899	34573,67	22
Typ2A6E8	0,41	33655	-0,37	33918	-0,04	33807	33793,33	23
Typ2A5E7	-1,19	34043	0,99	33311	0,20	33578	33644,00	24
Typ2A5E8	-0,56	31344	0,50	31012	0,06	31148	31168,00	25
Typ2A4E7	-0,01	31012	-1,00	31319	1,01	30698	31009,67	26
Typ2A6E9	0,40	30395	-1,02	30828	0,63	30325	30516,00	27
Typ2A3E7	0,51	28668	-0,20	28873	-0,32	28908	28816,33	28
Typ2A4E8	-1,32	29029	0,70	28452	0,62	28475	28652,00	29
Typ2A5E9	1,30	27429	-0,82	28017	-0,48	27923	27789,67	30
Typ2A2E7	-0,46	27387	-0,02	27265	0,48	27129	27260,33	31
Typ2A3E8	0,47	26533	0,97	26400	-1,44	27044	26659,00	32
Typ2A4E9	-0,13	25713	0,45	25564	-0,31	25759	25678,67	33
Typ2A2E8	0,82	25104	0,15	25273	-0,98	25559	25312,00	34
Typ2A3E9	0,12	23984	-0,45	24121	0,33	23933	24012,67	35
Typ2A2E9	0,16	22987	-0,34	23102	0,18	22982	23023,67	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der erste Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_1	3	59339	1	59238	1	59362	59313,00	1
Typ1A10	2	59416	3	59109	2	59306	59277,00	2
Typ1A10_2	1	59488	2	59117	3	59111	59238,67	3
Typ1A9	4	55381	4	55219	4	54457	55019,00	4
Typ1A8	6	51366	6	51103	6	50996	51155,00	6
Typ1A7	10	47082	8	47755	9	47700	47512,33	9
Typ1A6	12	44194	12	44327	12	44669	44396,67	12
Typ1A5	14	41273	14	42112	14	41801	41728,67	14
Typ1A4	17	39357	18	39605	18	39358	39440,00	18
Typ1A3	20	37218	20	37377	20	37433	37342,67	20
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A9E7	5	52118	5	51492	5	51053	51554,33	5
Typ2A8E7	11	45907	11	44470	11	44698	45025,00	11
Typ2A7E7	15	40542	15	40964	16	39918	40474,67	15
Typ2A6E7	21	36595	21	36134	21	36734	36487,67	21
Typ2A5E7	23	34043	24	33311	24	33578	33644,00	24
Typ2A4E7	26	31012	25	31319	26	30698	31009,67	26
Typ2A3E7	29	28668	28	28873	28	28908	28816,33	28
Typ2A2E7	31	27387	31	27265	31	27129	27260,33	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E8								
Typ2A9E8	7	49969	7	50836	7	50341	50382,00	7
Typ2A8E8	13	43547	13	43649	13	43245	43480,33	13
Typ2A7E8	19	38079	19	37908	19	38558	38181,67	19
Typ2A6E8	24	33655	23	33918	23	33807	33793,33	23
Typ2A5E8	25	31344	26	31012	25	31148	31168,00	25
Typ2A4E8	28	29029	29	28452	29	28475	28652,00	29
Typ2A3E8	32	26533	32	26400	32	27044	26659,00	32
Typ2A2E8	34	25104	34	25273	34	25559	25312,00	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E9								
Typ2A9E9	8	47487	10	47212	8	48604	47767,67	8
Typ2A9E9_1	9	47369	9	47723	10	47403	47498,33	10
Typ2A8E9_1	16	40078	17	39745	15	39929	39917,33	16
Typ2A8E9	18	39007	16	40350	17	39657	39671,33	17
Typ2A7E9	22	34468	22	34354	22	34899	34573,67	22
Typ2A6E9	27	30395	27	30828	27	30325	30516,00	27
Typ2A5E9	30	27429	30	28017	30	27923	27789,67	30
Typ2A4E9	33	25713	33	25564	33	25759	25678,67	33
Typ2A3E9	35	23984	35	24121	35	23933	24012,67	35
Typ2A2E9	36	22987	36	23102	36	22982	23023,67	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der erste Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ2A2E7	31	27387	31	27265	31	27129	27260,33	31
Typ2A2E8	34	25104	34	25273	34	25559	25312,00	34
Typ2A2E9	36	22987	36	23102	36	22982	23023,67	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3	20	37218	20	37377	20	37433	37342,67	20
Typ2A3E7	29	28668	28	28873	28	28908	28816,33	28
Typ2A3E8	32	26533	32	26400	32	27044	26659,00	32
Typ2A3E9	35	23984	35	24121	35	23933	24012,67	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4	17	39357	18	39605	18	39358	39440,00	18
Typ2A4E7	26	31012	25	31319	26	30698	31009,67	26
Typ2A4E8	28	29029	29	28452	29	28475	28652,00	29
Typ2A4E9	33	25713	33	25564	33	25759	25678,67	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	14	41273	14	42112	14	41801	41728,67	14
Typ2A5E7	23	34043	24	33311	24	33578	33644,00	24
Typ2A5E8	25	31344	26	31012	25	31148	31168,00	25
Typ2A5E9	30	27429	30	28017	30	27923	27789,67	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	12	44194	12	44327	12	44669	44396,67	12
Typ2A6E7	21	36595	21	36134	21	36734	36487,67	21
Typ2A6E8	24	33655	23	33918	23	33807	33793,33	23
Typ2A6E9	27	30395	27	30828	27	30325	30516,00	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	10	47082	8	47755	9	47700	47512,33	9
Typ2A7E7	15	40542	15	40964	16	39918	40474,67	15
Typ2A7E8	19	38079	19	37908	19	38558	38181,67	19
Typ2A7E9	22	34468	22	34354	22	34899	34573,67	22
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	6	51366	6	51103	6	50996	51155,00	6
Typ2A8E7	11	45907	11	44470	11	44698	45025,00	11
Typ2A8E8	13	43547	13	43649	13	43245	43480,33	13
Typ2A8E9_1	16	40078	17	39745	15	39929	39917,33	16
Typ2A8E9	18	39007	16	40350	17	39657	39671,33	17
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ1A9	4	55381	4	55219	4	54457	55019,00	4
Typ2A9E7	5	52118	5	51492	5	51053	51554,33	5
Typ2A9E8	7	49969	7	50836	7	50341	50382,00	7
Typ2A9E9	8	47487	10	47212	8	48604	47767,67	8
Typ2A9E9_1	9	47369	9	47723	10	47403	47498,33	10

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 3 Der zweite Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	38,9%	61,1%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	75,0%
verteidigen sich sicher:	38,9%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	61,1%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 15,47 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	44698	1	44843	1	44800	44780,31	1
Typ2	2	28098	2	28100	2	28058	28085,27	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der zweite Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	30450	30601	30424
Prozentualer Anteil derartiger Züge	9,67	9,71	9,66
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	164039	164399	164479
Prozentualer Anteil derartiger Züge	52,08	52,19	52,22
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	120510	120001	120097
Prozentualer Anteil derartiger Züge	38,26	38,10	38,13
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1243919	1245599	1245134
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	613919	615599	615134
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,49	0,49	0,49
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,36	0,36	0,36
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,02	0,02	0,02

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der zweite Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_8	4	48322	1	48659	5	48321	48434,00	1
Typ1A10_5	5	48309	8	48271	1	48712	48430,67	2
Typ1A10	2	48404	2	48449	8	48259	48370,67	3
Typ1A10_6	1	48436	9	48270	3	48359	48355,00	4
Typ1A10_4	3	48329	6	48362	4	48341	48344,00	5
Typ1A10_7	6	48308	7	48356	2	48359	48341,00	6
Typ1A10_1	7	48268	4	48371	6	48286	48308,33	7
Typ1A10_2	8	48268	5	48367	7	48266	48300,33	8
Typ1A10_3	9	48178	3	48387	9	48221	48262,00	9
Typ1A9	10	43855	10	44374	10	44460	44229,67	10
Typ1A8	11	40522	11	40580	11	41069	40723,67	11
Typ2A9E6	12	39463	12	39597	12	39737	39599,00	12
Typ2A9E7	13	38587	13	38515	13	39278	38793,33	13
Typ1A7	14	37395	14	37951	14	37714	37686,67	14
Typ2A9E8	16	36732	15	37172	16	36277	36727,00	15
Typ2A9E8_1	15	36775	16	36334	15	36633	36580,67	16
Typ1A6	17	35548	17	35564	17	35307	35473,00	17
Typ2A8E6	18	34470	18	34764	18	34815	34683,00	18
Typ1A5	19	33632	19	33843	19	33521	33665,33	19
Typ2A8E7	20	32668	20	32846	20	32445	32653,00	20
Typ2A7E6	21	30965	21	31068	21	30765	30932,67	21
Typ2A8E8	22	30672	22	30930	22	30709	30770,33	22
Typ2A7E7	23	29296	23	28632	23	29195	29041,00	23
Typ2A6E6	24	28402	24	27863	24	28011	28092,00	24
Typ2A7E8	25	27009	25	26523	25	26927	26819,67	25
Typ2A6E7	27	26127	26	26446	26	26200	26257,67	26
Typ2A5E6	26	26237	27	25820	27	25882	25979,67	27
Typ2A4E6	28	24098	30	24331	28	24226	24218,33	28
Typ2A5E7	29	24087	28	24499	29	23963	24183,00	29
Typ2A6E8	30	23811	29	24336	30	23671	23939,33	30
Typ2A3E6	31	23261	31	22927	31	23132	23106,67	31
Typ2A4E7	32	22718	32	22635	32	22487	22613,33	32
Typ2A5E8	33	22120	33	21771	33	21855	21915,33	33
Typ2A3E7	34	21201	34	21250	34	21311	21254,00	34
Typ2A4E8	35	20274	35	20422	35	20344	20346,67	35
Typ2A3E8	36	19174	36	19515	36	19422	19370,33	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der zweite Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten

(bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
Typ1A10_8	0,23	48322	-0,46	48659	0,23	48321	48434,00	1
Typ1A10_5	0,25	48309	0,33	48271	-0,58	48712	48430,67	2
Typ1A10	-0,07	48404	-0,16	48449	0,23	48259	48370,67	3
Typ1A10_6	-0,17	48436	0,18	48270	-0,01	48359	48355,00	4
Typ1A10_4	0,03	48329	-0,04	48362	0,01	48341	48344,00	5
Typ1A10_7	0,07	48308	-0,03	48356	-0,04	48359	48341,00	6
Typ1A10_1	0,08	48268	-0,13	48371	0,05	48286	48308,33	7
Typ1A10_2	0,07	48268	-0,14	48367	0,07	48266	48300,33	8
Typ1A10_3	0,17	48178	-0,26	48387	0,08	48221	48262,00	9
Typ1A9	0,85	43855	-0,33	44374	-0,52	44460	44229,67	10
Typ1A8	0,50	40522	0,35	40580	-0,85	41069	40723,67	11
Typ2A9E6	0,34	39463	0,01	39597	-0,35	39737	39599,00	12
Typ2A9E7	0,53	38587	0,72	38515	-1,25	39278	38793,33	13
Typ1A7	0,77	37395	-0,70	37951	-0,07	37714	37686,67	14
Typ2A9E8	-0,01	36732	-1,21	37172	1,23	36277	36727,00	15
Typ2A9E8_1	-0,53	36775	0,67	36334	-0,14	36633	36580,67	16
Typ1A6	-0,21	35548	-0,26	35564	0,47	35307	35473,00	17
Typ2A8E6	0,61	34470	-0,23	34764	-0,38	34815	34683,00	18
Typ1A5	0,10	33632	-0,53	33843	0,43	33521	33665,33	19
Typ2A8E7	-0,05	32668	-0,59	32846	0,64	32445	32653,00	20
Typ2A7E6	-0,10	30965	-0,44	31068	0,54	30765	30932,67	21
Typ2A8E8	0,32	30672	-0,52	30930	0,20	30709	30770,33	22
Typ2A7E7	-0,88	29296	1,41	28632	-0,53	29195	29041,00	23
Typ2A6E6	-1,10	28402	0,82	27863	0,29	28011	28092,00	24
Typ2A7E8	-0,71	27009	1,11	26523	-0,40	26927	26819,67	25
Typ2A6E7	0,50	26127	-0,72	26446	0,22	26200	26257,67	26
Typ2A5E6	-0,99	26237	0,61	25820	0,38	25882	25979,67	27
Typ2A4E6	0,50	24098	-0,47	24331	-0,03	24226	24218,33	28
Typ2A5E7	0,40	24087	-1,31	24499	0,91	23963	24183,00	29
Typ2A6E8	0,54	23811	-1,66	24336	1,12	23671	23939,33	30
Typ2A3E6	-0,67	23261	0,78	22927	-0,11	23132	23106,67	31
Typ2A4E7	-0,46	22718	-0,10	22635	0,56	22487	22613,33	32
Typ2A5E8	-0,93	22120	0,66	21771	0,28	21855	21915,33	33
Typ2A3E7	0,25	21201	0,02	21250	-0,27	21311	21254,00	34
Typ2A4E8	0,36	20274	-0,37	20422	0,01	20344	20346,67	35
Typ2A3E8	1,01	19174	-0,75	19515	-0,27	19422	19370,33	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der zweite Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_8	4	48322	1	48659	5	48321	48434,00	1
Typ1A10_5	5	48309	8	48271	1	48712	48430,67	2
Typ1A10	2	48404	2	48449	8	48259	48370,67	3
Typ1A10_6	1	48436	9	48270	3	48359	48355,00	4
Typ1A10_4	3	48329	6	48362	4	48341	48344,00	5
Typ1A10_7	6	48308	7	48356	2	48359	48341,00	6
Typ1A10_1	7	48268	4	48371	6	48286	48308,33	7
Typ1A10_2	8	48268	5	48367	7	48266	48300,33	8
Typ1A10_3	9	48178	3	48387	9	48221	48262,00	9
Typ1A9	10	43855	10	44374	10	44460	44229,67	10
Typ1A8	11	40522	11	40580	11	41069	40723,67	11
Typ1A7	14	37395	14	37951	14	37714	37686,67	14
Typ1A6	17	35548	17	35564	17	35307	35473,00	17
Typ1A5	19	33632	19	33843	19	33521	33665,33	19
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A9E6	12	39463	12	39597	12	39737	39599,00	12
Typ2A8E6	18	34470	18	34764	18	34815	34683,00	18
Typ2A7E6	21	30965	21	31068	21	30765	30932,67	21
Typ2A6E6	24	28402	24	27863	24	28011	28092,00	24
Typ2A5E6	26	26237	27	25820	27	25882	25979,67	27
Typ2A4E6	28	24098	30	24331	28	24226	24218,33	28
Typ2A3E6	31	23261	31	22927	31	23132	23106,67	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A9E7	13	38587	13	38515	13	39278	38793,33	13
Typ2A8E7	20	32668	20	32846	20	32445	32653,00	20
Typ2A7E7	23	29296	23	28632	23	29195	29041,00	23
Typ2A6E7	27	26127	26	26446	26	26200	26257,67	26
Typ2A5E7	29	24087	28	24499	29	23963	24183,00	29
Typ2A4E7	32	22718	32	22635	32	22487	22613,33	32
Typ2A3E7	34	21201	34	21250	34	21311	21254,00	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E8								
Typ2A9E8	16	36732	15	37172	16	36277	36727,00	15
Typ2A9E8_1	15	36775	16	36334	15	36633	36580,67	16
Typ2A8E8	22	30672	22	30930	22	30709	30770,33	22
Typ2A7E8	25	27009	25	26523	25	26927	26819,67	25
Typ2A6E8	30	23811	29	24336	30	23671	23939,33	30
Typ2A5E8	33	22120	33	21771	33	21855	21915,33	33
Typ2A4E8	35	20274	35	20422	35	20344	20346,67	35
Typ2A3E8	36	19174	36	19515	36	19422	19370,33	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der zweite Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ2A3E6	31	23261	31	22927	31	23132	23106,67	31
Typ2A3E7	34	21201	34	21250	34	21311	21254,00	34
Typ2A3E8	36	19174	36	19515	36	19422	19370,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E6	28	24098	30	24331	28	24226	24218,33	28
Typ2A4E7	32	22718	32	22635	32	22487	22613,33	32
Typ2A4E8	35	20274	35	20422	35	20344	20346,67	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	19	33632	19	33843	19	33521	33665,33	19
Typ2A5E6	26	26237	27	25820	27	25882	25979,67	27
Typ2A5E7	29	24087	28	24499	29	23963	24183,00	29
Typ2A5E8	33	22120	33	21771	33	21855	21915,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	17	35548	17	35564	17	35307	35473,00	17
Typ2A6E6	24	28402	24	27863	24	28011	28092,00	24
Typ2A6E7	27	26127	26	26446	26	26200	26257,67	26
Typ2A6E8	30	23811	29	24336	30	23671	23939,33	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	14	37395	14	37951	14	37714	37686,67	14
Typ2A7E6	21	30965	21	31068	21	30765	30932,67	21
Typ2A7E7	23	29296	23	28632	23	29195	29041,00	23
Typ2A7E8	25	27009	25	26523	25	26927	26819,67	25
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	11	40522	11	40580	11	41069	40723,67	11
Typ2A8E6	18	34470	18	34764	18	34815	34683,00	18
Typ2A8E7	20	32668	20	32846	20	32445	32653,00	20
Typ2A8E8	22	30672	22	30930	22	30709	30770,33	22
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ1A9	10	43855	10	44374	10	44460	44229,67	10
Typ2A9E6	12	39463	12	39597	12	39737	39599,00	12
Typ2A9E7	13	38587	13	38515	13	39278	38793,33	13
Typ2A9E8	16	36732	15	37172	16	36277	36727,00	15
Typ2A9E8_1	15	36775	16	36334	15	36633	36580,67	16

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 3 Der dritte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	50,0%	50,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	58,3%
verteidigen sich sicher:	50,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	38,9%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 10,70 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	37996	1	38049	1	38037	38027,35	1
Typ2	2	22613	2	22602	2	22627	22613,93	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der dritte Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	14274	14338	14361
Prozentualer Anteil derartiger Züge	4,53	4,55	4,56
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	134622	134774	134897
Prozentualer Anteil derartiger Züge	42,74	42,79	42,82
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	166104	165887	165742
Prozentualer Anteil derartiger Züge	52,73	52,66	52,62
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1090963	1091676	1092135
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	460963	461676	462135
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,37	0,37	0,37
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,26	0,26	0,26
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,01	0,01	0,01

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der dritte Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_2	1	39199	6	39075	11	38999	39091,00	1
Typ1A10_5	12	38894	7	39044	1	39261	39066,33	2
Typ1A10_3	3	39130	3	39116	13	38946	39064,00	3
Typ1A10_8	7	38954	1	39194	7	39041	39063,00	4
Typ1A10_9	4	39112	10	39021	5	39055	39062,67	5
Typ1A10_11	2	39146	11	39003	9	39014	39054,33	6
Typ1A10_4	6	38978	5	39097	2	39065	39046,67	7
Typ1A10_10	5	39027	8	39044	8	39037	39036,00	8
Typ1A10_7	14	38841	2	39119	4	39058	39006,00	9
Typ1A10_1	11	38917	4	39114	12	38978	39003,00	10
Typ1A10_6	9	38925	12	38989	10	39009	38974,33	11
Typ1A10	8	38952	15	38824	6	39047	38941,00	12
Typ1A10_12	10	38922	9	39028	14	38852	38934,00	13
Typ1A10_13	15	38675	13	38950	3	39061	38895,33	14
Typ1A10_14	13	38887	14	38918	15	38718	38841,00	15
Typ1A9	16	35859	16	35679	16	35738	35758,67	16
Typ1A8	17	32767	17	32892	17	33027	32895,33	17
Typ1A7	19	30741	18	30770	19	30768	30759,67	18
Typ2A9E5	18	31009	19	30253	18	30891	30717,67	19
Typ2A9E6	20	29650	20	29581	20	29564	29598,33	20
Typ2A9E7	21	28318	21	28174	21	27779	28090,33	21
Typ2A8E5	22	26709	22	27062	22	26700	26823,67	22
Typ2A8E6	23	25275	23	25733	23	25700	25569,33	23
Typ2A7E5	24	24286	24	24224	24	24470	24326,67	24
Typ2A8E7	25	23805	25	23318	25	23587	23570,00	25
Typ2A7E6	26	22791	26	22513	26	22799	22701,00	26
Typ2A6E5	27	22467	27	22450	27	22259	22392,00	27
Typ2A5E5	29	20922	28	21064	28	21288	21091,33	28
Typ2A7E7	28	21118	29	20802	29	20810	20910,00	29
Typ2A6E6	30	20417	30	20714	30	20734	20621,67	30
Typ2A4E5	31	19979	31	20080	31	20054	20037,67	31
Typ2A5E6	32	19217	32	19330	32	19512	19353,00	32
Typ2A6E7	33	18927	33	19057	33	18883	18955,67	33
Typ2A4E6	34	18347	34	18499	34	18299	18381,67	34
Typ2A5E7	35	17305	35	17551	35	17365	17407,00	35
Typ2A4E7	36	16493	36	16432	36	16586	16503,67	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der dritte Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten

(bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
Typ1A10_2	-0,28	39199	0,04	39075	0,24	38999	39091,00	1
Typ1A10_5	0,44	38894	0,06	39044	-0,50	39261	39066,33	2
Typ1A10_3	-0,17	39130	-0,13	39116	0,30	38946	39064,00	3
Typ1A10_8	0,28	38954	-0,34	39194	0,06	39041	39063,00	4
Typ1A10_9	-0,13	39112	0,11	39021	0,02	39055	39062,67	5
Typ1A10_11	-0,23	39146	0,13	39003	0,10	39014	39054,33	6
Typ1A10_4	0,18	38978	-0,13	39097	-0,05	39065	39046,67	7
Typ1A10_10	0,02	39027	-0,02	39044	0,00	39037	39036,00	8
Typ1A10_7	0,42	38841	-0,29	39119	-0,13	39058	39006,00	9
Typ1A10_1	0,22	38917	-0,28	39114	0,06	38978	39003,00	10
Typ1A10_6	0,13	38925	-0,04	38989	-0,09	39009	38974,33	11
Typ1A10	-0,03	38952	0,30	38824	-0,27	39047	38941,00	12
Typ1A10_12	0,03	38922	-0,24	39028	0,21	38852	38934,00	13
Typ1A10_13	0,57	38675	-0,14	38950	-0,43	39061	38895,33	14
Typ1A10_14	-0,12	38887	-0,20	38918	0,32	38718	38841,00	15
Typ1A9	-0,28	35859	0,22	35679	0,06	35738	35758,67	16
Typ1A8	0,39	32767	0,01	32892	-0,40	33027	32895,33	17
Typ1A7	0,06	30741	-0,03	30770	-0,03	30768	30759,67	18
Typ2A9E5	-0,95	31009	1,51	30253	-0,56	30891	30717,67	19
Typ2A9E6	-0,17	29650	0,06	29581	0,12	29564	29598,33	20
Typ2A9E7	-0,81	28318	-0,30	28174	1,11	27779	28090,33	21
Typ2A8E5	0,43	26709	-0,89	27062	0,46	26700	26823,67	22
Typ2A8E6	1,15	25275	-0,64	25733	-0,51	25700	25569,33	23
Typ2A7E5	0,17	24286	0,42	24224	-0,59	24470	24326,67	24
Typ2A8E7	-1,00	23805	1,07	23318	-0,07	23587	23570,00	25
Typ2A7E6	-0,40	22791	0,83	22513	-0,43	22799	22701,00	26
Typ2A6E5	-0,33	22467	-0,26	22450	0,59	22259	22392,00	27
Typ2A5E5	0,80	20922	0,13	21064	-0,93	21288	21091,33	28
Typ2A7E7	-0,99	21118	0,52	20802	0,48	20810	20910,00	29
Typ2A6E6	0,99	20417	-0,45	20714	-0,54	20734	20621,67	30
Typ2A4E5	0,29	19979	-0,21	20080	-0,08	20054	20037,67	31
Typ2A5E6	0,70	19217	0,12	19330	-0,82	19512	19353,00	32
Typ2A6E7	0,15	18927	-0,53	19057	0,38	18883	18955,67	33
Typ2A4E6	0,19	18347	-0,64	18499	0,45	18299	18381,67	34
Typ2A5E7	0,59	17305	-0,83	17551	0,24	17365	17407,00	35
Typ2A4E7	0,06	16493	0,43	16432	-0,50	16586	16503,67	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der dritte Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_2	1	39199	6	39075	11	38999	39091,00	1
Typ1A10_5	12	38894	7	39044	1	39261	39066,33	2
Typ1A10_3	3	39130	3	39116	13	38946	39064,00	3
Typ1A10_8	7	38954	1	39194	7	39041	39063,00	4
Typ1A10_9	4	39112	10	39021	5	39055	39062,67	5
Typ1A10_11	2	39146	11	39003	9	39014	39054,33	6
Typ1A10_4	6	38978	5	39097	2	39065	39046,67	7
Typ1A10_10	5	39027	8	39044	8	39037	39036,00	8
Typ1A10_7	14	38841	2	39119	4	39058	39006,00	9
Typ1A10_1	11	38917	4	39114	12	38978	39003,00	10
Typ1A10_6	9	38925	12	38989	10	39009	38974,33	11
Typ1A10	8	38952	15	38824	6	39047	38941,00	12
Typ1A10_12	10	38922	9	39028	14	38852	38934,00	13
Typ1A10_13	15	38675	13	38950	3	39061	38895,33	14
Typ1A10_14	13	38887	14	38918	15	38718	38841,00	15
Typ1A9	16	35859	16	35679	16	35738	35758,67	16
Typ1A8	17	32767	17	32892	17	33027	32895,33	17
Typ1A7	19	30741	18	30770	19	30768	30759,67	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A9E5	18	31009	19	30253	18	30891	30717,67	19
Typ2A8E5	22	26709	22	27062	22	26700	26823,67	22
Typ2A7E5	24	24286	24	24224	24	24470	24326,67	24
Typ2A6E5	27	22467	27	22450	27	22259	22392,00	27
Typ2A5E5	29	20922	28	21064	28	21288	21091,33	28
Typ2A4E5	31	19979	31	20080	31	20054	20037,67	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A9E6	20	29650	20	29581	20	29564	29598,33	20
Typ2A8E6	23	25275	23	25733	23	25700	25569,33	23
Typ2A7E6	26	22791	26	22513	26	22799	22701,00	26
Typ2A6E6	30	20417	30	20714	30	20734	20621,67	30
Typ2A5E6	32	19217	32	19330	32	19512	19353,00	32
Typ2A4E6	34	18347	34	18499	34	18299	18381,67	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A9E7	21	28318	21	28174	21	27779	28090,33	21
Typ2A8E7	25	23805	25	23318	25	23587	23570,00	25
Typ2A7E7	28	21118	29	20802	29	20810	20910,00	29
Typ2A6E7	33	18927	33	19057	33	18883	18955,67	33
Typ2A5E7	35	17305	35	17551	35	17365	17407,00	35
Typ2A4E7	36	16493	36	16432	36	16586	16503,67	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der dritte Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E5	31	19979	31	20080	31	20054	20037,67	31
Typ2A4E6	34	18347	34	18499	34	18299	18381,67	34
Typ2A4E7	36	16493	36	16432	36	16586	16503,67	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ2A5E5	29	20922	28	21064	28	21288	21091,33	28
Typ2A5E6	32	19217	32	19330	32	19512	19353,00	32
Typ2A5E7	35	17305	35	17551	35	17365	17407,00	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E5	27	22467	27	22450	27	22259	22392,00	27
Typ2A6E6	30	20417	30	20714	30	20734	20621,67	30
Typ2A6E7	33	18927	33	19057	33	18883	18955,67	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	19	30741	18	30770	19	30768	30759,67	18
Typ2A7E5	24	24286	24	24224	24	24470	24326,67	24
Typ2A7E6	26	22791	26	22513	26	22799	22701,00	26
Typ2A7E7	28	21118	29	20802	29	20810	20910,00	29
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	17	32767	17	32892	17	33027	32895,33	17
Typ2A8E5	22	26709	22	27062	22	26700	26823,67	22
Typ2A8E6	23	25275	23	25733	23	25700	25569,33	23
Typ2A8E7	25	23805	25	23318	25	23587	23570,00	25
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ1A9	16	35859	16	35679	16	35738	35758,67	16
Typ2A9E5	18	31009	19	30253	18	30891	30717,67	19
Typ2A9E6	20	29650	20	29581	20	29564	29598,33	20
Typ2A9E7	21	28318	21	28174	21	27779	28090,33	21

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 3 Der vierte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	58,3%	41,7%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	44,4%
verteidigen sich sicher:	58,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	22,2%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 7,40 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	32251	1	32273	1	32256	32260,17	1
Typ2	2	19193	2	19178	2	19188	19186,13	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der vierte Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	6261	6263	6253
Prozentualer Anteil derartiger Züge	1,99	1,99	1,99
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	103375	103552	103304
Prozentualer Anteil derartiger Züge	32,82	32,87	32,80
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	205364	205186	205443
Prozentualer Anteil derartiger Züge	65,19	65,14	65,22
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	965169	965706	964925
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	335169	335706	334925
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,27	0,27	0,27
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,18	0,18	0,18
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,00	0,00	0,00

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der vierte Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_3	4	32481	1	32605	8	32429	32505,00	1
Typ1A10_2	1	32563	15	32371	4	32479	32471,00	2
Typ1A10_7	8	32388	4	32507	5	32470	32455,00	3
Typ1A10_15	7	32431	10	32419	7	32452	32434,00	4
Typ1A10_14	17	32310	3	32522	6	32456	32429,33	5
Typ1A10_10	19	32258	7	32461	1	32548	32422,33	6
Typ1A10_21	2	32511	16	32330	9	32423	32421,33	7
Typ1A10_17	11	32362	12	32407	3	32482	32417,00	8
Typ1A10_6	13	32352	14	32390	2	32483	32408,33	9
Typ1A10_1	9	32387	6	32475	14	32362	32408,00	10
Typ1A10_8	3	32484	13	32399	16	32329	32404,00	11
Typ1A10_9	12	32354	8	32423	10	32419	32398,67	12
Typ1A10_4	18	32292	2	32526	15	32342	32386,67	13
Typ1A10_13	14	32341	11	32410	13	32375	32375,33	14
Typ1A10_5	5	32469	17	32323	19	32252	32348,00	15
Typ1A10_11	6	32456	19	32188	12	32391	32345,00	16
Typ1A10_16	16	32317	18	32322	11	32395	32344,67	17
Typ1A10_12	20	32249	5	32492	17	32273	32338,00	18
Typ1A10	15	32320	9	32422	18	32257	32333,00	19
Typ1A10_20	10	32365	20	32178	20	32251	32264,67	20
Typ1A9	21	29583	21	29573	21	29507	29554,33	21
Typ2A9E4	22	24645	22	24810	22	24699	24718,00	22
Typ2A9E5	23	23414	23	23202	23	23177	23264,33	23
Typ2A9E6	24	22043	24	22335	25	22058	22145,33	24
Typ2A8E4	25	21763	25	21702	24	22133	21866,00	25
Typ2A8E5	26	20415	26	20173	27	20234	20274,00	26
Typ2A7E4	27	20094	27	20146	26	20245	20161,67	27
Typ2A6E4	29	18935	28	19106	28	18946	18995,67	28
Typ2A8E6	28	19037	30	18468	29	18946	18817,00	29
Typ2A7E5	30	18606	29	18704	30	18740	18683,33	30
Typ2A5E4	31	18245	31	18085	31	17957	18095,67	31
Typ2A6E5	32	17237	32	17467	32	17271	17325,00	32
Typ2A7E6	33	17046	33	16771	33	16616	16811,00	33
Typ2A5E5	34	16450	34	16411	34	16434	16431,67	34
Typ2A6E6	35	15471	35	15496	35	15567	15511,33	35
Typ2A5E6	36	14490	36	14787	36	14799	14692,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der vierte Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_3	0,07	32481	-0,31	32605	0,23	32429	32505,00	1
Typ1A10_2	-0,28	32563	0,31	32371	-0,02	32479	32471,00	2
Typ1A10_7	0,21	32388	-0,16	32507	-0,05	32470	32455,00	3
Typ1A10_15	0,01	32431	0,05	32419	-0,06	32452	32434,00	4
Typ1A10_14	0,37	32310	-0,29	32522	-0,08	32456	32429,33	5
Typ1A10_10	0,51	32258	-0,12	32461	-0,39	32548	32422,33	6
Typ1A10_21	-0,28	32511	0,28	32330	-0,01	32423	32421,33	7
Typ1A10_17	0,17	32362	0,03	32407	-0,20	32482	32417,00	8
Typ1A10_6	0,17	32352	0,06	32390	-0,23	32483	32408,33	9
Typ1A10_1	0,06	32387	-0,21	32475	0,14	32362	32408,00	10
Typ1A10_8	-0,25	32484	0,02	32399	0,23	32329	32404,00	11
Typ1A10_9	0,14	32354	-0,08	32423	-0,06	32419	32398,67	12
Typ1A10_4	0,29	32292	-0,43	32526	0,14	32342	32386,67	13
Typ1A10_13	0,11	32341	-0,11	32410	0,00	32375	32375,33	14
Typ1A10_5	-0,37	32469	0,08	32323	0,30	32252	32348,00	15
Typ1A10_11	-0,34	32456	0,49	32188	-0,14	32391	32345,00	16
Typ1A10_16	0,09	32317	0,07	32322	-0,16	32395	32344,67	17
Typ1A10_12	0,28	32249	-0,48	32492	0,20	32273	32338,00	18
Typ1A10	0,04	32320	-0,28	32422	0,24	32257	32333,00	19
Typ1A10_20	-0,31	32365	0,27	32178	0,04	32251	32264,67	20
Typ1A9	-0,10	29583	-0,06	29573	0,16	29507	29554,33	21
Typ2A9E4	0,30	24645	-0,37	24810	0,08	24699	24718,00	22
Typ2A9E5	-0,64	23414	0,27	23202	0,38	23177	23264,33	23
Typ2A9E6	0,46	22043	-0,86	22335	0,39	22058	22145,33	24
Typ2A8E4	0,47	21763	0,75	21702	-1,22	22133	21866,00	25
Typ2A8E5	-0,70	20415	0,50	20173	0,20	20234	20274,00	26
Typ2A7E4	0,34	20094	0,08	20146	-0,41	20245	20161,67	27
Typ2A6E4	0,32	18935	-0,58	19106	0,26	18946	18995,67	28
Typ2A8E6	-1,17	19037	1,85	18468	-0,69	18946	18817,00	29
Typ2A7E5	0,41	18606	-0,11	18704	-0,30	18740	18683,33	30
Typ2A5E4	-0,83	18245	0,06	18085	0,77	17957	18095,67	31
Typ2A6E5	0,51	17237	-0,82	17467	0,31	17271	17325,00	32
Typ2A7E6	-1,40	17046	0,24	16771	1,16	16616	16811,00	33
Typ2A5E5	-0,11	16450	0,13	16411	-0,01	16434	16431,67	34
Typ2A6E6	0,26	15471	0,10	15496	-0,36	15567	15511,33	35
Typ2A5E6	1,37	14490	-0,65	14787	-0,73	14799	14692,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der vierte Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_3	4	32481	1	32605	8	32429	32505,00	1
Typ1A10_2	1	32563	15	32371	4	32479	32471,00	2
Typ1A10_7	8	32388	4	32507	5	32470	32455,00	3
Typ1A10_15	7	32431	10	32419	7	32452	32434,00	4
Typ1A10_14	17	32310	3	32522	6	32456	32429,33	5
Typ1A10_10	19	32258	7	32461	1	32548	32422,33	6
Typ1A10_21	2	32511	16	32330	9	32423	32421,33	7
Typ1A10_17	11	32362	12	32407	3	32482	32417,00	8
Typ1A10_6	13	32352	14	32390	2	32483	32408,33	9
Typ1A10_1	9	32387	6	32475	14	32362	32408,00	10
Typ1A10_8	3	32484	13	32399	16	32329	32404,00	11
Typ1A10_9	12	32354	8	32423	10	32419	32398,67	12
Typ1A10_4	18	32292	2	32526	15	32342	32386,67	13
Typ1A10_13	14	32341	11	32410	13	32375	32375,33	14
Typ1A10_5	5	32469	17	32323	19	32252	32348,00	15
Typ1A10_11	6	32456	19	32188	12	32391	32345,00	16
Typ1A10_16	16	32317	18	32322	11	32395	32344,67	17
Typ1A10_12	20	32249	5	32492	17	32273	32338,00	18
Typ1A10	15	32320	9	32422	18	32257	32333,00	19
Typ1A10_20	10	32365	20	32178	20	32251	32264,67	20
Typ1A9	21	29583	21	29573	21	29507	29554,33	21
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A9E4	22	24645	22	24810	22	24699	24718,00	22
Typ2A8E4	25	21763	25	21702	24	22133	21866,00	25
Typ2A7E4	27	20094	27	20146	26	20245	20161,67	27
Typ2A6E4	29	18935	28	19106	28	18946	18995,67	28
Typ2A5E4	31	18245	31	18085	31	17957	18095,67	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A9E5	23	23414	23	23202	23	23177	23264,33	23
Typ2A8E5	26	20415	26	20173	27	20234	20274,00	26
Typ2A7E5	30	18606	29	18704	30	18740	18683,33	30
Typ2A6E5	32	17237	32	17467	32	17271	17325,00	32
Typ2A5E5	34	16450	34	16411	34	16434	16431,67	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A9E6	24	22043	24	22335	25	22058	22145,33	24
Typ2A8E6	28	19037	30	18468	29	18946	18817,00	29
Typ2A7E6	33	17046	33	16771	33	16616	16811,00	33
Typ2A6E6	35	15471	35	15496	35	15567	15511,33	35
Typ2A5E6	36	14490	36	14787	36	14799	14692,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der vierte Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ2A5E4	31	18245	31	18085	31	17957	18095,67	31
Typ2A5E5	34	16450	34	16411	34	16434	16431,67	34
Typ2A5E6	36	14490	36	14787	36	14799	14692,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E4	29	18935	28	19106	28	18946	18995,67	28
Typ2A6E5	32	17237	32	17467	32	17271	17325,00	32
Typ2A6E6	35	15471	35	15496	35	15567	15511,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ2A7E4	27	20094	27	20146	26	20245	20161,67	27
Typ2A7E5	30	18606	29	18704	30	18740	18683,33	30
Typ2A7E6	33	17046	33	16771	33	16616	16811,00	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ2A8E4	25	21763	25	21702	24	22133	21866,00	25
Typ2A8E5	26	20415	26	20173	27	20234	20274,00	26
Typ2A8E6	28	19037	30	18468	29	18946	18817,00	29
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ1A9	21	29583	21	29573	21	29507	29554,33	21
Typ2A9E4	22	24645	22	24810	22	24699	24718,00	22
Typ2A9E5	23	23414	23	23202	23	23177	23264,33	23
Typ2A9E6	24	22043	24	22335	25	22058	22145,33	24

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 3 Der fünfte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern		
	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	66,7%	33,3%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	33,3%
verteidigen sich sicher:	66,7%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	5,6%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 4,81 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	27062	1	27029	1	27044	27045,18	1
Typ2	2	17111	2	17118	2	17092	17107,17	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der fünfte Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	2564	2580	2499
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,81	0,82	0,79
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	71528	71505	71259
Prozentualer Anteil derartiger Züge	22,71	22,70	22,62
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	240908	240915	241242
Prozentualer Anteil derartiger Züge	76,48	76,48	76,58
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	854840	854835	853772
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	224840	224835	223772
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,18	0,18	0,18
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,12	0,12	0,12
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,00	0,00	0,00

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der fünfte Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_3	14	27044	20	26967	1	27299	27103,33	1
Typ1A10_12	6	27123	12	27034	4	27152	27103,00	2
Typ1A10	4	27133	5	27075	5	27089	27099,00	3
Typ1A10_10	7	27118	16	27014	2	27159	27097,00	4
Typ1A10_1	16	27031	2	27170	7	27076	27092,33	5
Typ1A10_13	9	27083	13	27030	3	27155	27089,33	6
Typ1A10_21	19	27014	1	27175	10	27044	27077,67	7
Typ1A10_23	8	27107	8	27059	9	27046	27070,67	8
Typ1A10_4	5	27126	11	27040	17	27022	27062,67	9
Typ1A10_16	21	27009	3	27136	14	27032	27059,00	10
Typ1A10_6	2	27160	19	26967	11	27041	27056,00	11
Typ1A10_17	10	27082	9	27045	15	27032	27053,00	12
Typ1A10_5	23	26968	4	27109	8	27073	27050,00	13
Typ1A10_14	1	27160	22	26950	18	27018	27042,67	14
Typ1A10_8	17	27023	17	26997	6	27084	27034,67	15
Typ1A10_19	15	27036	18	26977	12	27038	27017,00	16
Typ1A10_20	22	26987	7	27062	19	26997	27015,33	17
Typ1A10_22	12	27059	10	27040	22	26939	27012,67	18
Typ1A10_7	11	27062	15	27019	21	26950	27010,33	19
Typ1A10_18	20	27011	14	27023	20	26983	27005,67	20
Typ1A10_15	18	27019	21	26962	16	27024	27001,67	21
Typ1A10_9	13	27046	24	26880	13	27036	26987,33	22
Typ1A10_2	3	27159	23	26904	24	26866	26976,33	23
Typ1A10_11	24	26939	6	27067	23	26897	26967,67	24
Typ2A9E3	25	20689	25	20753	25	20713	20718,33	25
Typ2A9E4	26	19120	26	19286	26	19338	19248,00	26
Typ2A8E3	27	19042	27	18806	27	18993	18947,00	27
Typ2A7E3	28	17860	29	17868	28	17843	17857,00	28
Typ2A9E5	29	17805	28	17941	29	17736	17827,33	29
Typ2A8E4	30	17460	30	17382	30	17332	17391,33	30
Typ2A6E3	31	17211	31	17253	31	17151	17205,00	31
Typ2A7E4	32	16383	32	16300	32	16249	16310,67	32
Typ2A8E5	33	15862	33	15742	33	15716	15773,33	33
Typ2A6E4	34	15564	34	15564	34	15533	15553,67	34
Typ2A7E5	35	14562	35	14520	35	14626	14569,33	35
Typ2A6E5	36	13779	36	14006	36	13870	13885,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der fünfte Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_3	0,22	27044	0,50	26967	-0,72	27299	27103,33	1
Typ1A10_12	-0,07	27123	0,25	27034	-0,18	27152	27103,00	2
Typ1A10	-0,13	27133	0,09	27075	0,04	27089	27099,00	3
Typ1A10_10	-0,08	27118	0,31	27014	-0,23	27159	27097,00	4
Typ1A10_1	0,23	27031	-0,29	27170	0,06	27076	27092,33	5
Typ1A10_13	0,02	27083	0,22	27030	-0,24	27155	27089,33	6
Typ1A10_21	0,24	27014	-0,36	27175	0,12	27044	27077,67	7
Typ1A10_23	-0,13	27107	0,04	27059	0,09	27046	27070,67	8
Typ1A10_4	-0,23	27126	0,08	27040	0,15	27022	27062,67	9
Typ1A10_16	0,18	27009	-0,28	27136	0,10	27032	27059,00	10
Typ1A10_6	-0,38	27160	0,33	26967	0,06	27041	27056,00	11
Typ1A10_17	-0,11	27082	0,03	27045	0,08	27032	27053,00	12
Typ1A10_5	0,30	26968	-0,22	27109	-0,09	27073	27050,00	13
Typ1A10_14	-0,43	27160	0,34	26950	0,09	27018	27042,67	14
Typ1A10_8	0,04	27023	0,14	26997	-0,18	27084	27034,67	15
Typ1A10_19	-0,07	27036	0,15	26977	-0,08	27038	27017,00	16
Typ1A10_20	0,10	26987	-0,17	27062	0,07	26997	27015,33	17
Typ1A10_22	-0,17	27059	-0,10	27040	0,27	26939	27012,67	18
Typ1A10_7	-0,19	27062	-0,03	27019	0,22	26950	27010,33	19
Typ1A10_18	-0,02	27011	-0,06	27023	0,08	26983	27005,67	20
Typ1A10_15	-0,06	27019	0,15	26962	-0,08	27024	27001,67	21
Typ1A10_9	-0,22	27046	0,40	26880	-0,18	27036	26987,33	22
Typ1A10_2	-0,68	27159	0,27	26904	0,41	26866	26976,33	23
Typ1A10_11	0,11	26939	-0,37	27067	0,26	26897	26967,67	24
Typ2A9E3	0,14	20689	-0,17	20753	0,03	20713	20718,33	25
Typ2A9E4	0,67	19120	-0,20	19286	-0,47	19338	19248,00	26
Typ2A8E3	-0,50	19042	0,74	18806	-0,24	18993	18947,00	27
Typ2A7E3	-0,02	17860	-0,06	17868	0,08	17843	17857,00	28
Typ2A9E5	0,13	17805	-0,64	17941	0,51	17736	17827,33	29
Typ2A8E4	-0,39	17460	0,05	17382	0,34	17332	17391,33	30
Typ2A6E3	-0,03	17211	-0,28	17253	0,31	17151	17205,00	31
Typ2A7E4	-0,44	16383	0,07	16300	0,38	16249	16310,67	32
Typ2A8E5	-0,56	15862	0,20	15742	0,36	15716	15773,33	33
Typ2A6E4	-0,07	15564	-0,07	15564	0,13	15533	15553,67	34
Typ2A7E5	0,05	14562	0,34	14520	-0,39	14626	14569,33	35
Typ2A6E5	0,76	13779	-0,87	14006	0,11	13870	13885,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der fünfte Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_3	14	27044	20	26967	1	27299	27103,33	1
Typ1A10_11	24	26939	6	27067	23	26897	26967,67	24
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A9E3	25	20689	25	20753	25	20713	20718,33	25
Typ2A8E3	27	19042	27	18806	27	18993	18947,00	27
Typ2A7E3	28	17860	29	17868	28	17843	17857,00	28
Typ2A6E3	31	17211	31	17253	31	17151	17205,00	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A9E4	26	19120	26	19286	26	19338	19248,00	26
Typ2A8E4	30	17460	30	17382	30	17332	17391,33	30
Typ2A7E4	32	16383	32	16300	32	16249	16310,67	32
Typ2A6E4	34	15564	34	15564	34	15533	15553,67	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A9E5	29	17805	28	17941	29	17736	17827,33	29
Typ2A8E5	33	15862	33	15742	33	15716	15773,33	33
Typ2A7E5	35	14562	35	14520	35	14626	14569,33	35
Typ2A6E5	36	13779	36	14006	36	13870	13885,00	36

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E3	31	17211	31	17253	31	17151	17205,00	31
Typ2A6E4	34	15564	34	15564	34	15533	15553,67	34
Typ2A6E5	36	13779	36	14006	36	13870	13885,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ2A7E3	28	17860	29	17868	28	17843	17857,00	28
Typ2A7E4	32	16383	32	16300	32	16249	16310,67	32
Typ2A7E5	35	14562	35	14520	35	14626	14569,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ2A8E3	27	19042	27	18806	27	18993	18947,00	27
Typ2A8E4	30	17460	30	17382	30	17332	17391,33	30
Typ2A8E5	33	15862	33	15742	33	15716	15773,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ2A9E3	25	20689	25	20753	25	20713	20718,33	25
Typ2A9E4	26	19120	26	19286	26	19338	19248,00	26
Typ2A9E5	29	17805	28	17941	29	17736	17827,33	29

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 3 Der sechste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	75,0%	25,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	25,0%
verteidigen sich sicher:	75,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 2,72 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	22836	1	22880	1	22877	22864,00	1
Typ2	2	16032	2	15973	2	15970	15991,41	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der sechste Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	869	839	833
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,28	0,27	0,26
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	42460	42657	42655
Prozentualer Anteil derartiger Züge	13,48	13,54	13,54
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	271671	271505	271512
Prozentualer Anteil derartiger Züge	86,24	86,19	86,19
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	760855	761325	761298
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	130855	131325	131298
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,10	0,10	0,10
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,07	0,07	0,07
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,00	0,00	0,00

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der sechste Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_25	3	22945	7	22918	7	22923	22928,67	1
Typ1A10	1	22973	14	22891	11	22892	22918,67	2
Typ1A10_24	2	22964	22	22822	8	22914	22900,00	3
Typ1A10_20	9	22864	18	22881	5	22953	22899,33	4
Typ1A10_3	19	22801	4	22928	3	22957	22895,33	5
Typ1A10_23	22	22794	8	22918	1	22974	22895,33	6
Typ1A10_4	6	22894	3	22946	20	22841	22893,67	7
Typ1A10_26	7	22883	13	22895	10	22898	22892,00	8
Typ1A10_2	24	22754	2	22956	6	22943	22884,33	9
Typ1A10_7	13	22839	10	22913	15	22874	22875,33	10
Typ1A10_17	12	22842	21	22826	2	22957	22875,00	11
Typ1A10_12	5	22895	5	22923	24	22806	22874,67	12
Typ1A10_19	15	22829	6	22922	16	22869	22873,33	13
Typ1A10_18	11	22847	9	22914	19	22844	22868,33	14
Typ1A10_10	4	22896	16	22889	22	22817	22867,33	15
Typ1A10_13	18	22808	15	22890	9	22899	22865,67	16
Typ1A10_11	10	22856	1	22963	27	22775	22864,67	17
Typ1A10_1	8	22882	25	22797	13	22881	22853,33	18
Typ1A10_6	17	22813	26	22790	4	22955	22852,67	19
Typ1A10_5	14	22837	20	22853	17	22859	22849,67	20
Typ1A10_22	21	22797	12	22901	21	22830	22842,67	21
Typ1A10_16	23	22780	19	22856	12	22886	22840,67	22
Typ1A10_14	20	22798	17	22887	26	22785	22823,33	23
Typ1A10_8	16	22824	23	22808	25	22799	22810,33	24
Typ1A10_21	26	22744	24	22798	18	22846	22796,00	25
Typ1A10_15	27	22660	11	22913	23	22812	22795,00	26
Typ1A10_9	25	22750	27	22751	14	22877	22792,67	27
Typ2A9E2	28	18425	28	18298	28	18353	18358,67	28
Typ2A8E2	29	17605	29	17486	29	17360	17483,67	29
Typ2A9E3	30	16972	30	17016	31	16782	16923,33	30
Typ2A7E2	31	16754	31	16924	30	16948	16875,33	31
Typ2A8E3	32	15854	32	15822	32	15837	15837,67	32
Typ2A9E4	33	15558	34	15264	33	15541	15454,33	33
Typ2A7E3	34	15288	33	15269	34	15311	15289,33	34
Typ2A8E4	35	14320	35	14170	35	14101	14197,00	35
Typ2A7E4	36	13508	36	13505	36	13497	13503,33	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der sechste Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_25	-0,07	22945	0,05	22918	0,02	22923	22928,67	1
Typ1A10	-0,24	22973	0,12	22891	0,12	22892	22918,67	2
Typ1A10_24	-0,28	22964	0,34	22822	-0,06	22914	22900,00	3
Typ1A10_20	0,15	22864	0,08	22881	-0,23	22953	22899,33	4
Typ1A10_3	0,41	22801	-0,14	22928	-0,27	22957	22895,33	5
Typ1A10_23	0,44	22794	-0,10	22918	-0,34	22974	22895,33	6
Typ1A10_4	0,00	22894	-0,23	22946	0,23	22841	22893,67	7
Typ1A10_26	0,04	22883	-0,01	22895	-0,03	22898	22892,00	8
Typ1A10_2	0,57	22754	-0,31	22956	-0,26	22943	22884,33	9
Typ1A10_7	0,16	22839	-0,16	22913	0,01	22874	22875,33	10
Typ1A10_17	0,14	22842	0,21	22826	-0,36	22957	22875,00	11
Typ1A10_12	-0,09	22895	-0,21	22923	0,30	22806	22874,67	12
Typ1A10_19	0,19	22829	-0,21	22922	0,02	22869	22873,33	13
Typ1A10_18	0,09	22847	-0,20	22914	0,11	22844	22868,33	14
Typ1A10_10	-0,13	22896	-0,09	22889	0,22	22817	22867,33	15
Typ1A10_13	0,25	22808	-0,11	22890	-0,15	22899	22865,67	16
Typ1A10_11	0,04	22856	-0,43	22963	0,39	22775	22864,67	17
Typ1A10_1	-0,13	22882	0,25	22797	-0,12	22881	22853,33	18
Typ1A10_6	0,17	22813	0,27	22790	-0,45	22955	22852,67	19
Typ1A10_5	0,06	22837	-0,01	22853	-0,04	22859	22849,67	20
Typ1A10_22	0,20	22797	-0,26	22901	0,06	22830	22842,67	21
Typ1A10_16	0,27	22780	-0,07	22856	-0,20	22886	22840,67	22
Typ1A10_14	0,11	22798	-0,28	22887	0,17	22785	22823,33	23
Typ1A10_8	-0,06	22824	0,01	22808	0,05	22799	22810,33	24
Typ1A10_21	0,23	22744	-0,01	22798	-0,22	22846	22796,00	25
Typ1A10_15	0,59	22660	-0,52	22913	-0,07	22812	22795,00	26
Typ1A10_9	0,19	22750	0,18	22751	-0,37	22877	22792,67	27
Typ2A9E2	-0,36	18425	0,33	18298	0,03	18353	18358,67	28
Typ2A8E2	-0,69	17605	-0,01	17486	0,71	17360	17483,67	29
Typ2A9E3	-0,29	16972	-0,55	17016	0,84	16782	16923,33	30
Typ2A7E2	0,72	16754	-0,29	16924	-0,43	16948	16875,33	31
Typ2A8E3	-0,10	15854	0,10	15822	0,00	15837	15837,67	32
Typ2A9E4	-0,67	15558	1,23	15264	-0,56	15541	15454,33	33
Typ2A7E3	0,01	15288	0,13	15269	-0,14	15311	15289,33	34
Typ2A8E4	-0,87	14320	0,19	14170	0,68	14101	14197,00	35
Typ2A7E4	-0,03	13508	-0,01	13505	0,05	13497	13503,33	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der sechste Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_25	3	22945	7	22918	7	22923	22928,67	1
...								
Typ1A10_9	25	22750	27	22751	14	22877	22792,67	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A9E2	28	18425	28	18298	28	18353	18358,67	28
Typ2A8E2	29	17605	29	17486	29	17360	17483,67	29
Typ2A7E2	31	16754	31	16924	30	16948	16875,33	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A9E3	30	16972	30	17016	31	16782	16923,33	30
Typ2A8E3	32	15854	32	15822	32	15837	15837,67	32
Typ2A7E3	34	15288	33	15269	34	15311	15289,33	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A9E4	33	15558	34	15264	33	15541	15454,33	33
Typ2A8E4	35	14320	35	14170	35	14101	14197,00	35
Typ2A7E4	36	13508	36	13505	36	13497	13503,33	36

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ2A7E2	31	16754	31	16924	30	16948	16875,33	31
Typ2A7E3	34	15288	33	15269	34	15311	15289,33	34
Typ2A7E4	36	13508	36	13505	36	13497	13503,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ2A8E2	29	17605	29	17486	29	17360	17483,67	29
Typ2A8E3	32	15854	32	15822	32	15837	15837,67	32
Typ2A8E4	35	14320	35	14170	35	14101	14197,00	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ2A9E2	28	18425	28	18298	28	18353	18358,67	28
Typ2A9E3	30	16972	30	17016	31	16782	16923,33	30
Typ2A9E4	33	15558	34	15264	33	15541	15454,33	33

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 3 Der siebte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	83,3%	16,7%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	16,7%
verteidigen sich sicher:	83,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 1,25 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	19887	1	19890	1	19914	19897,42	1
Typ2	2	15668	2	15668	2	15634	15656,83	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der siebte Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	200	208	190
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,06	0,07	0,06
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	19944	19993	20131
Prozentualer Anteil derartiger Züge	6,33	6,35	6,39
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	294855	294798	294679
Prozentualer Anteil derartiger Züge	93,60	93,59	93,55
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	690634	690813	691153
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	60634	60813	61153
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,05	0,05	0,05
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,03	0,03	0,03
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,00	0,00	0,00

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der siebte Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	7	19923	2	19973	4	19971	19955,67	1
Typ1A10_19	1	20005	22	19858	3	19972	19945,00	2
Typ1A10_13	6	19923	4	19952	7	19950	19941,67	3
Typ1A10_9	2	20000	21	19866	12	19941	19935,67	4
Typ1A10_7	17	19892	16	19892	2	19978	19920,67	5
Typ1A10_12	18	19890	3	19968	22	19885	19914,33	6
Typ1A10_6	13	19897	18	19891	6	19952	19913,33	7
Typ1A10_17	22	19852	5	19951	14	19937	19913,33	8
Typ1A10_18	14	19896	15	19901	10	19942	19913,00	9
Typ1A10_28	28	19825	14	19901	1	20011	19912,33	10
Typ1A10_15	3	19937	7	19939	26	19852	19909,33	11
Typ1A10_26	8	19913	19	19890	18	19911	19904,67	12
Typ1A10_4	5	19927	26	19836	9	19943	19902,00	13
Typ1A10_11	27	19827	6	19943	15	19931	19900,33	14
Typ1A10_2	16	19894	11	19910	21	19885	19896,33	15
Typ1A10_21	26	19835	13	19904	8	19945	19894,67	16
Typ1A10_16	25	19837	17	19892	5	19953	19894,00	17
Typ1A10_3	15	19895	23	19854	16	19929	19892,67	18
Typ1A10_25	9	19911	8	19936	29	19825	19890,67	19
Typ1A10_22	11	19900	12	19907	25	19862	19889,67	20
Typ1A10_24	12	19897	27	19827	17	19927	19883,67	21
Typ1A10_20	4	19929	29	19771	11	19942	19880,67	22
Typ1A10_10	10	19907	28	19795	13	19940	19880,67	23
Typ1A10_8	24	19841	9	19916	23	19882	19879,67	24
Typ1A10_27	29	19819	1	19999	30	19809	19875,67	25
Typ1A10_14	19	19878	20	19867	24	19865	19870,00	26
Typ1A10_5	23	19845	10	19912	28	19843	19866,67	27
Typ1A10_1	21	19863	24	19852	27	19844	19853,00	28
Typ1A10_29	30	19799	25	19850	20	19894	19847,67	29
Typ1A10_23	20	19867	30	19762	19	19908	19845,67	30
Typ2A9E1	31	17576	31	17522	31	17462	17520,00	31
Typ2A8E1	32	17107	32	17110	32	17030	17082,33	32
Typ2A9E2	33	15806	33	15999	33	15861	15888,67	33
Typ2A8E2	34	15500	34	15452	34	15454	15468,67	34
Typ2A9E3	35	14370	35	14289	35	14409	14356,00	35
Typ2A8E3	36	13652	36	13634	36	13590	13625,33	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der siebte Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	0,16	19923	-0,09	19973	-0,08	19971	19955,67	1
Typ1A10_19	-0,30	20005	0,44	19858	-0,14	19972	19945,00	2
Typ1A10_13	0,09	19923	-0,05	19952	-0,04	19950	19941,67	3
Typ1A10_9	-0,32	20000	0,35	19866	-0,03	19941	19935,67	4
Typ1A10_7	0,14	19892	0,14	19892	-0,29	19978	19920,67	5
Typ1A10_12	0,12	19890	-0,27	19968	0,15	19885	19914,33	6
Typ1A10_6	0,08	19897	0,11	19891	-0,19	19952	19913,33	7
Typ1A10_17	0,31	19852	-0,19	19951	-0,12	19937	19913,33	8
Typ1A10_18	0,09	19896	0,06	19901	-0,15	19942	19913,00	9
Typ1A10_28	0,44	19825	0,06	19901	-0,50	20011	19912,33	10
Typ1A10_15	-0,14	19937	-0,15	19939	0,29	19852	19909,33	11
Typ1A10_26	-0,04	19913	0,07	19890	-0,03	19911	19904,67	12
Typ1A10_4	-0,13	19927	0,33	19836	-0,21	19943	19902,00	13
Typ1A10_11	0,37	19827	-0,21	19943	-0,15	19931	19900,33	14
Typ1A10_2	0,01	19894	-0,07	19910	0,06	19885	19896,33	15
Typ1A10_21	0,30	19835	-0,05	19904	-0,25	19945	19894,67	16
Typ1A10_16	0,29	19837	0,01	19892	-0,30	19953	19894,00	17
Typ1A10_3	-0,01	19895	0,19	19854	-0,18	19929	19892,67	18
Typ1A10_25	-0,10	19911	-0,23	19936	0,33	19825	19890,67	19
Typ1A10_22	-0,05	19900	-0,09	19907	0,14	19862	19889,67	20
Typ1A10_24	-0,07	19897	0,28	19827	-0,22	19927	19883,67	21
Typ1A10_20	-0,24	19929	0,55	19771	-0,31	19942	19880,67	22
Typ1A10_10	-0,13	19907	0,43	19795	-0,30	19940	19880,67	23
Typ1A10_8	0,19	19841	-0,18	19916	-0,01	19882	19879,67	24
Typ1A10_27	0,29	19819	-0,62	19999	0,34	19809	19875,67	25
Typ1A10_14	-0,04	19878	0,02	19867	0,03	19865	19870,00	26
Typ1A10_5	0,11	19845	-0,23	19912	0,12	19843	19866,67	27
Typ1A10_1	-0,05	19863	0,01	19852	0,05	19844	19853,00	28
Typ1A10_29	0,25	19799	-0,01	19850	-0,23	19894	19847,67	29
Typ1A10_23	-0,11	19867	0,42	19762	-0,31	19908	19845,67	30
Typ2A9E1	-0,32	17576	-0,01	17522	0,33	17462	17520,00	31
Typ2A8E1	-0,14	17107	-0,16	17110	0,31	17030	17082,33	32
Typ2A9E2	0,52	15806	-0,69	15999	0,17	15861	15888,67	33
Typ2A8E2	-0,20	15500	0,11	15452	0,09	15454	15468,67	34
Typ2A9E3	-0,10	14370	0,47	14289	-0,37	14409	14356,00	35
Typ2A8E3	-0,20	13652	-0,06	13634	0,26	13590	13625,33	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der siebte Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10	7	19923	2	19973	4	19971	19955,67	1
Typ1A10_19	1	20005	22	19858	3	19972	19945,00	2
...								
Typ1A10_23	20	19867	30	19762	19	19908	19845,67	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A9E1	31	17576	31	17522	31	17462	17520,00	31
Typ2A8E1	32	17107	32	17110	32	17030	17082,33	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A9E2	33	15806	33	15999	33	15861	15888,67	33
Typ2A8E2	34	15500	34	15452	34	15454	15468,67	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A9E3	35	14370	35	14289	35	14409	14356,00	35
Typ2A8E3	36	13652	36	13634	36	13590	13625,33	36

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ2A8E1	32	17107	32	17110	32	17030	17082,33	32
Typ2A8E2	34	15500	34	15452	34	15454	15468,67	34
Typ2A8E3	36	13652	36	13634	36	13590	13625,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ2A9E1	31	17576	31	17522	31	17462	17520,00	31
Typ2A9E2	33	15806	33	15999	33	15861	15888,67	33
Typ2A9E3	35	14370	35	14289	35	14409	14356,00	35

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 3 Der achte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	94,4%	5,6%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	8,3%
verteidigen sich sicher:	94,4%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,30 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	18096	1	18094	1	18093	18094,35	1
Typ2	2	15272	2	15277	2	15279	15276,00	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der achte Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	15	14	15
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,00	0,00	0,00
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	5245	5181	5220
Prozentualer Anteil derartiger Züge	1,67	1,64	1,66
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	309740	309806	309765
Prozentualer Anteil derartiger Züge	98,33	98,35	98,34
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	645794	645597	645720
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	15794	15597	15720
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,01	0,01	0,01
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,01	0,01	0,01
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,00	0,00	0,00

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der achte Entwicklungsschritt

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_16	6	18129	6	18137	13	18104	18123,33	1
Typ1A10_27	4	18142	23	18084	3	18139	18121,67	2
Typ1A10_32	17	18103	2	18151	11	18110	18121,33	3
Typ1A10_19	16	18103	12	18108	2	18145	18118,67	4
Typ1A10_17	9	18121	5	18140	21	18092	18117,67	5
Typ1A10_23	11	18120	4	18145	29	18084	18116,33	6
Typ1A10_30	3	18142	10	18123	30	18081	18115,33	7
Typ1A10_24	15	18108	3	18149	26	18086	18114,33	8
Typ1A10_10	28	18075	1	18169	19	18098	18114,00	9
Typ1A10_14	5	18134	16	18102	15	18100	18112,00	10
Typ1A10_25	14	18113	13	18108	8	18112	18111,00	11
Typ1A10_3	13	18114	7	18129	27	18084	18109,00	12
Typ1A10_21	27	18078	18	18096	1	18150	18108,00	13
Typ1A10_15	32	18054	9	18125	4	18135	18104,67	14
Typ1A10_6	8	18124	26	18077	10	18111	18104,00	15
Typ1A10_11	7	18126	20	18094	25	18087	18102,33	16
Typ1A10_1	19	18099	19	18095	7	18112	18102,00	17
Typ1A10_8	23	18093	8	18125	28	18084	18100,67	18
Typ1A10_5	1	18148	31	18053	18	18099	18100,00	19
Typ1A10_12	26	18081	22	18092	6	18121	18098,00	20
Typ1A10_31	20	18097	17	18098	17	18099	18098,00	21
Typ1A10_7	10	18121	27	18076	20	18095	18097,33	22
Typ1A10_22	12	18116	29	18070	12	18104	18096,67	23
Typ1A10_28	25	18089	14	18107	31	18080	18092,00	24
Typ1A10_18	30	18068	11	18108	16	18100	18092,00	25
Typ1A10_2	2	18146	33	18034	24	18089	18089,67	26
Typ1A10	33	18048	21	18093	5	18122	18087,67	27
Typ1A10_9	18	18101	32	18046	9	18111	18086,00	28
Typ1A10_29	22	18094	15	18105	33	18059	18086,00	29
Typ1A10_20	21	18096	30	18061	22	18092	18083,00	30
Typ1A10_4	31	18063	25	18077	14	18102	18080,67	31
Typ1A10_26	29	18075	28	18070	23	18092	18079,00	32
Typ1A10_13	24	18092	24	18079	32	18065	18078,67	33
Typ1A9	34	17836	34	17878	34	17827	17847,00	34
Typ2A9E1	35	16111	35	16103	35	16126	16113,33	35
Typ2A9E2	36	14433	36	14451	36	14432	14438,67	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der achte Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_16	-0,03	18129	-0,08	18137	0,11	18104	18123,33	1
Typ1A10_27	-0,11	18142	0,21	18084	-0,10	18139	18121,67	2
Typ1A10_32	0,10	18103	-0,16	18151	0,06	18110	18121,33	3
Typ1A10_19	0,09	18103	0,06	18108	-0,15	18145	18118,67	4
Typ1A10_17	-0,02	18121	-0,12	18140	0,14	18092	18117,67	5
Typ1A10_23	-0,02	18120	-0,16	18145	0,18	18084	18116,33	6
Typ1A10_30	-0,15	18142	-0,04	18123	0,19	18081	18115,33	7
Typ1A10_24	0,03	18108	-0,19	18149	0,16	18086	18114,33	8
Typ1A10_10	0,22	18075	-0,30	18169	0,09	18098	18114,00	9
Typ1A10_14	-0,12	18134	0,06	18102	0,07	18100	18112,00	10
Typ1A10_25	-0,01	18113	0,02	18108	-0,01	18112	18111,00	11
Typ1A10_3	-0,03	18114	-0,11	18129	0,14	18084	18109,00	12
Typ1A10_21	0,17	18078	0,07	18096	-0,23	18150	18108,00	13
Typ1A10_15	0,28	18054	-0,11	18125	-0,17	18135	18104,67	14
Typ1A10_6	-0,11	18124	0,15	18077	-0,04	18111	18104,00	15
Typ1A10_11	-0,13	18126	0,05	18094	0,08	18087	18102,33	16
Typ1A10_1	0,02	18099	0,04	18095	-0,06	18112	18102,00	17
Typ1A10_8	0,04	18093	-0,13	18125	0,09	18084	18100,67	18
Typ1A10_5	-0,27	18148	0,26	18053	0,01	18099	18100,00	19
Typ1A10_12	0,09	18081	0,03	18092	-0,13	18121	18098,00	20
Typ1A10_31	0,01	18097	0,00	18098	-0,01	18099	18098,00	21
Typ1A10_7	-0,13	18121	0,12	18076	0,01	18095	18097,33	22
Typ1A10_22	-0,11	18116	0,15	18070	-0,04	18104	18096,67	23
Typ1A10_28	0,02	18089	-0,08	18107	0,07	18080	18092,00	24
Typ1A10_18	0,13	18068	-0,09	18108	-0,04	18100	18092,00	25
Typ1A10_2	-0,31	18146	0,31	18034	0,00	18089	18089,67	26
Typ1A10	0,22	18048	-0,03	18093	-0,19	18122	18087,67	27
Typ1A10_9	-0,08	18101	0,22	18046	-0,14	18111	18086,00	28
Typ1A10_29	-0,04	18094	-0,11	18105	0,15	18059	18086,00	29
Typ1A10_20	-0,07	18096	0,12	18061	-0,05	18092	18083,00	30
Typ1A10_4	0,10	18063	0,02	18077	-0,12	18102	18080,67	31
Typ1A10_26	0,02	18075	0,05	18070	-0,07	18092	18079,00	32
Typ1A10_13	-0,07	18092	0,00	18079	0,08	18065	18078,67	33
Typ1A9	0,06	17836	-0,17	17878	0,11	17827	17847,00	34
Typ2A9E1	0,01	16111	0,06	16103	-0,08	16126	16113,33	35
Typ2A9E2	0,04	14433	-0,09	14451	0,05	14432	14438,67	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der achte Entwicklungsschritt

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_16	6	18129	6	18137	13	18104	18123,33	1
Typ1A10_27	4	18142	23	18084	3	18139	18121,67	2
...								
Typ1A10_13	24	18092	24	18079	32	18065	18078,67	33
Typ1A9	34	17836	34	17878	34	17827	17847,00	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A9E1	35	16111	35	16103	35	16126	16113,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A9E2	36	14433	36	14451	36	14432	14438,67	36

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ1A9	34	17836	34	17878	34	17827	17847,00	34
Typ2A9E1	35	16111	35	16103	35	16126	16113,33	35
Typ2A9E2	36	14433	36	14451	36	14432	14438,67	36

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 3 Der neunte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovokierten Angreifen	100,0%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	0,0%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,00 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	17500	1	17500	1	17500	17500,00	1

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 3 – Der neunte Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	0,00	0,00	0,00
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,00	0,00	0,00
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	0,00	0,00	0,00
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,00	0,00	0,00
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	315000	315000	315000
Prozentualer Anteil derartiger Züge	100,00	100,00	100,00
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	630000	630000	630000
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	0,00	0,00	0,00
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,00	0,00	0,00
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,00	0,00	0,00
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,00	0,00	0,00

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
Spielername	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_16	1	17500	1	17500	1	17500	17500,00	1
Typ1A10	2	17500	2	17500	2	17500	17500,00	2
Typ1A10_22	3	17500	3	17500	3	17500	17500,00	3
Typ1A10_21	4	17500	4	17500	4	17500	17500,00	4
Typ1A10_20	5	17500	5	17500	5	17500	17500,00	5
Typ1A10_2	6	17500	6	17500	6	17500	17500,00	6
Typ1A10_19	7	17500	7	17500	7	17500	17500,00	7
Typ1A10_24	8	17500	8	17500	8	17500	17500,00	8
Typ1A10_17	9	17500	9	17500	9	17500	17500,00	9
Typ1A10_25	10	17500	10	17500	10	17500	17500,00	10
Typ1A10_15	11	17500	11	17500	11	17500	17500,00	11
Typ1A10_14	12	17500	12	17500	12	17500	17500,00	12
Typ1A10_13	13	17500	13	17500	13	17500	17500,00	13
Typ1A10_12	14	17500	14	17500	14	17500	17500,00	14
Typ1A10_11	15	17500	15	17500	15	17500	17500,00	15
			...					
Typ1A10_34	36	17500	36	17500	36	17500	17500,00	36

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 4 **Eine polarisierte Gruppe:** **Je 10 Vertreter von Typ6E10 und Typ6E9 sowie 16 Vertreter von Typ1A10** **Die Ausgangsgruppe**

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	44,4%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	55,6%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	55,6%
sind friedlich:	55,6%
neigen zum Angreifen:	44,4%
neigen zum Ausbeuten:	44,4%
neigen zu Überreaktionen:	0,0%
verteidigen sich sicher:	44,4%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	55,6%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 18,99 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	55493	1	55504	1	55502	55499,73	1
Typ6	2	28901	2	28899	2	28899	28899,88	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 4 – Die Ausgangsgruppe

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	95000	95000	95000
Prozentualer Anteil derartiger Züge	30,16	30,16	30,16
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	151971	152038	152003
Prozentualer Anteil derartiger Züge	48,24	48,27	48,26
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	68029	67962	67997
Prozentualer Anteil derartiger Züge	21,60	21,58	21,59
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1465912	1466113	1466010
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	835912	836113	836010
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,66	0,66	0,66
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,54	0,54	0,54
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,30	0,30	0,30

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_2	5	55522	2	55575	5	55533	55543,33	1
Typ1A10_13	2	55558	6	55510	3	55538	55535,33	2
			...					
Typ1A10_3	16	55389	12	55478	16	55429	55432,00	16
Typ6E9_2	21	29305	21	29300	17	29344	29316,33	17
Typ6E9_5	20	29306	20	29304	18	29324	29311,33	18
			...					
Typ6E9_3	19	29306	24	29289	26	29268	29287,67	26
Typ6E10_2	27	28500	27	28500	27	28500	28500,00	27
Typ6E10_1	28	28500	28	28500	28	28500	28500,00	28
								
Typ6E10	36	28500	36	28500	36	28500	28500,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 4 – Die Ausgangsgruppe

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_2	0,04	55522	-0,06	55575	0,02	55533	55543,33	1
Typ1A10_13	-0,04	55558	0,05	55510	0,00	55538	55535,33	2
....								
Typ1A10_3	0,08	55389	-0,08	55478	0,01	55429	55432,00	16
Typ6E9_2	0,04	29305	0,06	29300	-0,09	29344	29316,33	17
Typ6E9_5	0,02	29306	0,03	29304	-0,04	29324	29311,33	18
....								
Typ6E9_3	-0,06	29306	0,00	29289	0,07	29268	29287,67	26
Typ6E10_2	0,00	28500	0,00	28500	0,00	28500	28500,00	27
Typ6E10_1	0,00	28500	0,00	28500	0,00	28500	28500,00	28
....								
Typ6E10	0,00	28500	0,00	28500	0,00	28500	28500,00	36

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
Typ6E9_2	21	29305	21	29300	17	29344	29316,33	17
Typ6E9_5	20	29306	20	29304	18	29324	29311,33	18
Typ6E9	24	29293	17	29317	20	29306	29305,33	19
Typ6E9_4	22	29300	18	29315	23	29293	29302,67	20
Typ6E9_6	25	29293	25	29284	19	29313	29296,67	21
Typ6E9_7	17	29325	22	29296	25	29268	29296,33	22
Typ6E9_1	18	29315	26	29272	21	29297	29294,67	23
Typ6E9_9	23	29299	19	29304	24	29280	29294,33	24
Typ6E9_8	26	29287	23	29295	22	29295	29292,33	25
Typ6E9_3	19	29306	24	29289	26	29268	29287,67	26
Typ6E10_2	27	28500	27	28500	27	28500	28500,00	27
Typ6E10_1	28	28500	28	28500	28	28500	28500,00	28
Typ6E10_3	29	28500	29	28500	29	28500	28500,00	29
Typ6E10_4	30	28500	30	28500	30	28500	28500,00	30
Typ6E10_5	31	28500	31	28500	31	28500	28500,00	31
Typ6E10_6	32	28500	32	28500	32	28500	28500,00	32
Typ6E10_7	33	28500	33	28500	33	28500	28500,00	33
Typ6E10_8	34	28500	34	28500	34	28500	28500,00	34
Typ6E10_9	35	28500	35	28500	35	28500	28500,00	35
Typ6E10	36	28500	36	28500	36	28500	28500,00	36

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 4 Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	44,4%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	55,6%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	55,6%
sind friedlich:	55,6%
neigen zum Angreifen:	44,4%
neigen zum Ausbeuten:	44,4%
neigen zu Überreaktionen:	0,0%
verteidigen sich sicher:	44,4%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	55,6%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 15,13 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	47516	1	47536	1	47516	47522,58	1
Typ6	2	30497	2	30493	2	30497	30495,55	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 4 – Der erste Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	95000	95000	95000
Prozentualer Anteil derartiger Züge	30,16	30,16	30,16
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	120063	120174	120032
Prozentualer Anteil derartiger Züge	38,12	38,15	38,11
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	99937	99826	99968
Prozentualer Anteil derartiger Züge	31,73	31,69	31,74
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1370188	1370521	1370096
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	740188	740521	740096
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,59	0,59	0,59
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,49	0,49	0,49
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,30	0,30	0,30

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielernamen	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_13	5	47583	12	47489	1	47659	47577,00	1
Typ1A10_11	10	47520	1	47675	8	47523	47572,67	2
...								
Typ1A10_3	2	47618	15	47459	16	47246	47441,00	16
Typ6E7_3	20	30928	20	30905	18	30920	30917,67	17
Typ6E7_1	17	30938	21	30901	19	30900	30913,00	18
...								
Typ6E7_5	25	30884	23	30897	23	30874	30885,00	26
Typ6E8_5	29	30102	28	30105	28	30133	30113,33	27
Typ6E8_6	27	30132	27	30133	36	30070	30111,67	28
...								
Typ6E8_8	30	30094	36	30053	33	30097	30081,33	35
Typ6E8_2	32	30088	35	30056	34	30097	30080,33	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 4 – Der erste Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_13	-0,01	47583	0,18	47489	-0,17	47659	47577,00	1
Typ1A10_11	0,11	47520	-0,22	47675	0,10	47523	47572,67	2
....								
Typ1A10_3	-0,37	47618	-0,04	47459	0,41	47246	47441,00	16
Typ6E7_3	-0,03	30928	0,04	30905	-0,01	30920	30917,67	17
Typ6E7_1	-0,08	30938	0,04	30901	0,04	30900	30913,00	18
...								
Typ6E7_5	0,00	30884	-0,04	30897	0,04	30874	30885,00	26
Typ6E8_5	0,04	30102	0,03	30105	-0,07	30133	30113,33	27
Typ6E8_6	-0,07	30132	-0,07	30133	0,14	30070	30111,67	28
...								
Typ6E8_2	-0,03	30088	0,08	30056	-0,06	30097	30080,33	36

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
Typ6E7_3	20	30928	20	30905	18	30920	30917,67	17
Typ6E7_1	17	30938	21	30901	19	30900	30913,00	18
Typ6E7_8	18	30937	22	30898	24	30866	30900,33	19
Typ6E7_2	24	30885	24	30892	17	30921	30899,33	20
Typ6E7	19	30936	26	30884	22	30876	30898,67	21
Typ6E7_4	21	30899	25	30892	20	30884	30891,67	22
Typ6E7_7	22	30894	18	30918	25	30861	30891,00	23
Typ6E7_9	26	30876	19	30914	21	30880	30890,00	24
Typ6E7_6	23	30888	17	30922	26	30853	30887,67	25
Typ6E7_5	25	30884	23	30897	23	30874	30885,00	26
Typ6E8_5	29	30102	28	30105	28	30133	30113,33	27
Typ6E8_6	27	30132	27	30133	36	30070	30111,67	28
Typ6E8_3	34	30068	32	30073	27	30163	30101,33	29
Typ6E8_1	28	30102	34	30070	31	30115	30095,67	30
Typ6E8_7	31	30089	33	30073	29	30123	30095,00	31
Typ6E8	36	30057	29	30103	30	30115	30091,67	32
Typ6E8_4	35	30061	30	30090	32	30102	30084,33	33
Typ6E8_9	33	30079	31	30081	35	30086	30082,00	34
Typ6E8_8	30	30094	36	30053	33	30097	30081,33	35
Typ6E8_2	32	30088	35	30056	34	30097	30080,33	36

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 4 Der zweite Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	44,4%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	55,6%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	55,6%
sind friedlich:	55,6%
neigen zum Angreifen:	44,4%
neigen zum Ausbeuten:	44,4%
neigen zu Überreaktionen:	0,0%
verteidigen sich sicher:	44,4%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	47,2%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 11,11 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	39513	1	39545	1	39492	39516,81	1
Typ6	2	32097	2	32091	2	32101	32096,58	2

2.1 Einführende Beispiele: Beispiel 4 – Der zweite Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	95000	95000	95000
Prozentualer Anteil derartiger Züge	30,16	30,16	30,16
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	88052	88179	88022
Prozentualer Anteil derartiger Züge	27,95	27,99	27,94
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	131948	131821	131978
Prozentualer Anteil derartiger Züge	41,89	41,85	41,90
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1274155	1274536	1274065
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	644155	644536	644065
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,51	0,51	0,51
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,44	0,44	0,44
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,30	0,30	0,30

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_11	7	39551	11	39506	1	39767	39608,00	1
Typ1A10_5	3	39592	8	39574	2	39656	39607,33	2
			...					
Typ1A10	13	39455	14	39419	15	39349	39407,67	16
Typ6E5_7	20	32511	18	32513	18	32528	32517,33	17
Typ6E5_4	19	32516	19	32498	17	32529	32514,33	18
			...					
Typ6E5_6	22	32499	24	32488	26	32489	32492,00	26
Typ6E6_4	27	31759	27	31718	34	31686	31721,00	27
Typ6E6_5	31	31700	30	31700	28	31707	31702,33	28
			...					
Typ6E6	33	31678	35	31655	36	31661	31664,67	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 4 – Der zweite Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_11	0,14	39551	0,26	39506	-0,40	39767	39608,00	1
Typ1A10_5	0,04	39592	0,08	39574	-0,12	39656	39607,33	2
...								
Typ1A10	-0,12	39455	-0,03	39419	0,15	39349	39407,67	16
Typ6E5_7	0,02	32511	0,01	32513	-0,03	32528	32517,33	17
Typ6E5_4	-0,01	32516	0,05	32498	-0,05	32529	32514,33	18
...								
Typ6E5_6	-0,02	32499	0,01	32488	0,01	32489	32492,00	26
Typ6E6_4	-0,12	31759	0,01	31718	0,11	31686	31721,00	27
Typ6E6_5	0,01	31700	0,01	31700	-0,01	31707	31702,33	28
...								
Typ6E6	-0,04	31678	0,03	31655	0,01	31661	31664,67	36

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
Typ6E5_7	20	32511	18	32513	18	32528	32517,33	17
Typ6E5_4	19	32516	19	32498	17	32529	32514,33	18
Typ6E5_5	18	32516	21	32494	23	32506	32505,33	19
Typ6E5_1	17	32523	22	32492	24	32498	32504,33	20
Typ6E5_8	21	32502	26	32478	19	32526	32502,00	21
Typ6E5_2	23	32483	17	32526	25	32490	32499,67	22
Typ6E5_3	24	32480	23	32490	20	32524	32498,00	23
Typ6E5	26	32470	20	32497	22	32514	32493,67	24
Typ6E5_9	25	32477	25	32479	21	32521	32492,33	25
Typ6E5_6	22	32499	24	32488	26	32489	32492,00	26
Typ6E6_4	27	31759	27	31718	34	31686	31721,00	27
Typ6E6_5	31	31700	30	31700	28	31707	31702,33	28
Typ6E6_3	28	31727	32	31688	33	31686	31700,33	29
Typ6E6_2	30	31702	28	31710	32	31686	31699,33	30
Typ6E6_6	29	31717	34	31672	30	31694	31694,33	31
Typ6E6_7	36	31666	33	31684	27	31722	31690,67	32
Typ6E6_8	34	31669	29	31700	31	31691	31686,67	33
Typ6E6_9	32	31683	31	31691	35	31669	31681,00	34
Typ6E6_1	35	31668	36	31649	29	31700	31672,33	35
Typ6E6	33	31678	35	31655	36	31661	31664,67	36

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 4 Der dritte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	44,4%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	55,6%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	55,6%
sind friedlich:	55,6%
neigen zum Angreifen:	44,4%
neigen zum Ausbeuten:	44,4%
neigen zu Überreaktionen:	0,0%
verteidigen sich sicher:	44,4%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 7,06 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ6	1	33691	1	33695	1	33694	33693,20	1
Typ1	2	31546	2	31525	2	31530	31533,35	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 4 – Der dritte Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	95000	95000	95000
Prozentualer Anteil derartiger Züge	30,16	30,16	30,16
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	56182	56117	56159
Prozentualer Anteil derartiger Züge	17,84	17,81	17,83
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	163818	163883	163841
Prozentualer Anteil derartiger Züge	52,01	52,03	52,01
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1178547	1178350	1178477
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	548547	548350	548477
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,44	0,44	0,44
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,39	0,39	0,39
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,30	0,30	0,30

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ6E3_2	4	34105	4	34097	1	34131	34111,00	1
Typ6E3_6	1	34121	2	34108	4	34100	34109,67	2
			...					
Typ6E3_3	3	34110	10	34029	6	34076	34071,67	10
Typ6E4_3	13	33300	11	33337	12	33315	33317,33	11
Typ6E4_6	11	33349	17	33304	17	33296	33316,33	12
			...					
Typ6E4_8	20	33246	14	33316	19	33277	33279,67	20
Typ1A10_2	31	31506	21	31745	21	31704	31651,67	21
Typ1A10_9	22	31728	25	31571	24	31637	31645,33	22
			...					
Typ1A10_7	23	31639	36	31357	36	31295	31430,33	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 4 – Der dritte Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
Typ6E3_2	0,02	34105	0,04	34097	-0,06	34131	34111,00	1
Typ6E3_6	-0,03	34121	0,00	34108	0,03	34100	34109,67	2
				...				
Typ6E3_3	-0,11	34110	0,13	34029	-0,01	34076	34071,67	10
Typ6E4_3	0,05	33300	-0,06	33337	0,01	33315	33317,33	11
Typ6E4_6	-0,10	33349	0,04	33304	0,06	33296	33316,33	12
								
Typ6E4_8	0,10	33246	-0,11	33316	0,01	33277	33279,67	20
Typ1A10_2	0,46	31506	-0,29	31745	-0,17	31704	31651,67	21
Typ1A10_9	-0,26	31728	0,23	31571	0,03	31637	31645,33	22
								
Typ1A10_7	-0,66	31639	0,23	31357	0,43	31295	31430,33	36

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
Typ6E3_2	4	34105	4	34097	1	34131	34111,00	1
Typ6E3_6	1	34121	2	34108	4	34100	34109,67	2
Typ6E3_1	6	34093	7	34074	3	34104	34090,33	3
Typ6E3	5	34100	5	34093	8	34067	34086,67	4
Typ6E3_4	8	34084	1	34111	10	34061	34085,33	5
Typ6E3_7	10	34051	6	34087	2	34115	34084,33	6
Typ6E3_9	2	34111	9	34065	9	34066	34080,67	7
Typ6E3_8	9	34063	3	34098	5	34078	34079,67	8
Typ6E3_5	7	34087	8	34066	7	34076	34076,33	9
Typ6E3_3	3	34110	10	34029	6	34076	34071,67	10
Typ6E4_3	13	33300	11	33337	12	33315	33317,33	11
Typ6E4_6	11	33349	17	33304	17	33296	33316,33	12
Typ6E4_5	15	33291	13	33320	11	33324	33311,67	13
Typ6E4_9	14	33292	16	33309	15	33311	33304,00	14
Typ6E4_2	12	33318	20	33272	14	33313	33301,00	15
Typ6E4	17	33285	12	33328	20	33272	33295,00	16
Typ6E4_4	16	33291	18	33299	18	33285	33291,67	17
Typ6E4_1	19	33257	15	33310	16	33298	33288,33	18
Typ6E4_7	18	33261	19	33275	13	33314	33283,33	19
Typ6E4_8	20	33246	14	33316	19	33277	33279,67	20

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 4 Der vierte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovokierten Angreifen	44,4%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	55,6%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	55,6%
sind friedlich:	55,6%
neigen zum Angreifen:	44,4%
neigen zum Ausbeuten:	44,4%
neigen zu Überreaktionen:	0,0%
verteidigen sich sicher:	44,4%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 3,04 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ6	1	35288	1	35295	1	35284	35289,08	1
Typ1	2	23559	2	23525	2	23580	23554,90	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 4 – Der vierte Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	95000	95000	95000
Prozentualer Anteil derartiger Züge	30,16	30,16	30,16
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	24236	24116	24309
Prozentualer Anteil derartiger Züge	7,69	7,66	7,72
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	195764	195884	195691
Prozentualer Anteil derartiger Züge	62,15	62,19	62,12
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1082708	1082347	1082926
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	452708	452347	452926
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,36	0,36	0,36
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,34	0,34	0,34
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,30	0,30	0,30

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ6E1_1	7	35675	3	35704	1	35714	35697,67	1
Typ6E1_5	1	35726	8	35681	8	35676	35694,33	2
			...					
Typ6E1_7	9	35672	6	35691	10	35655	35672,67	10
Typ6E2_1	18	34888	11	34927	12	34922	34912,33	11
Typ6E2_8	12	34903	13	34908	13	34914	34908,33	12
								
Typ6E2_2	14	34891	20	34871	19	34860	34874,00	20
Typ1A10_15	23	23662	23	23609	23	23670	23647,00	21
Typ1A10_11	24	23616	22	23621	22	23691	23642,67	22
			...					
Typ1A10_12	35	23465	34	23477	32	23501	23481,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 4 – Der vierte Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ6E1_1	0,06	35675	-0,02	35704	-0,05	35714	35697,67	1
Typ6E1_5	-0,09	35726	0,04	35681	0,05	35676	35694,33	2
...								
Typ6E1_7	0,00	35672	-0,05	35691	0,05	35655	35672,67	10
Typ6E2_1	0,07	34888	-0,04	34927	-0,03	34922	34912,33	11
Typ6E2_8	0,02	34903	0,00	34908	-0,02	34914	34908,33	12
....								
Typ6E2_2	-0,05	34891	0,01	34871	0,04	34860	34874,00	20
Typ1A10_15	-0,06	23662	0,16	23609	-0,10	23670	23647,00	21
Typ1A10_11	0,11	23616	0,09	23621	-0,20	23691	23642,67	22
....								
Typ1A10_12	0,07	23465	0,02	23477	-0,09	23501	23481,00	36

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz

Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen

Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5

Typ6E1_1	7	35675	3	35704	1	35714	35697,67	1
Typ6E1_5	1	35726	8	35681	8	35676	35694,33	2
Typ6E1_9	10	35664	1	35721	2	35697	35694,00	3
Typ6E1	4	35680	2	35707	5	35691	35692,67	4
Typ6E1_3	2	35709	7	35689	6	35678	35692,00	5
Typ6E1_2	6	35676	4	35702	4	35694	35690,67	6
Typ6E1_6	3	35689	5	35691	7	35677	35685,67	7
Typ6E1_8	8	35674	9	35675	3	35695	35681,33	8
Typ6E1_4	5	35677	10	35668	9	35673	35672,67	9
Typ6E1_7	9	35672	6	35691	10	35655	35672,67	10
Typ6E2_1	18	34888	11	34927	12	34922	34912,33	11
Typ6E2_8	12	34903	13	34908	13	34914	34908,33	12
Typ6E2_4	15	34891	16	34894	11	34923	34902,67	13
Typ6E2_9	17	34888	14	34905	15	34877	34890,00	14
Typ6E2_5	19	34888	12	34912	17	34868	34889,33	15
Typ6E2_7	16	34889	18	34887	14	34889	34888,33	16
Typ6E2_6	11	34910	17	34890	18	34863	34887,67	17
Typ6E2_3	13	34892	15	34901	20	34844	34879,00	18
Typ6E2	20	34880	19	34878	16	34871	34876,33	19
Typ6E2_2	14	34891	20	34871	19	34860	34874,00	20

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 4 Der fünfte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	44,4%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	55,6%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	55,6%
sind friedlich:	55,6%
neigen zum Angreifen:	44,4%
neigen zum Ausbeuten:	44,4%
neigen zu Überreaktionen:	0,0%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,02 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	36484	1	36484	1	36484	36484,00	1
Typ1	2	17580	2	17580	2	17580	17580,00	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 4 – Der fünfte Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	95000	95000	95000
Prozentualer Anteil derartiger Züge	30,16	30,16	30,16
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	320	320	320
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,10	0,10	0,10
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	219680	219680	219680
Prozentualer Anteil derartiger Züge	69,74	69,74	69,74
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1010960	1010960	1010960
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	380960	380960	380960
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,30	0,30	0,30
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,30	0,30	0,30
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_10	1	36484	1	36484	1	36484	36484,00	1
TYP5TIT4TAT_1	2	36484	2	36484	2	36484	36484,00	2
								
TYP5TIT4TAT_18	20	36484	20	36484	20	36484	36484,00	20
Typ1A10_14	21	17580	21	17580	21	17580	17580,00	21
Typ1A10_13	22	17580	22	17580	22	17580	17580,00	22
								
Typ1A10_5	36	17580	36	17580	36	17580	17580,00	36

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 4 – Der fünfte Entwicklungsschritt

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_10	0,00	36484	0,00	36484	0,00	36484	36484,00	1
TYP5TIT4TAT_1	0,00	36484	0,00	36484	0,00	36484	36484,00	2
				...				
TYP5TIT4TAT_18	0,00	36484	0,00	36484	0,00	36484	36484,00	20
Typ1A10_14	0,00	17580	0,00	17580	0,00	17580	17580,00	21
Typ1A10_13	0,00	17580	0,00	17580	0,00	17580	17580,00	22
								
Typ1A10_5	0,00	17580	0,00	17580	0,00	17580	17580,00	36

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT_10	1	36484	1	36484	1	36484	36484,00	1
TYP5TIT4TAT_1	2	36484	2	36484	2	36484	36484,00	2
								
TYP5TIT4TAT_18	20	36484	20	36484	20	36484	36484,00	20

1.1 Einführende Beispiele

Beispiel 4 Der sechste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	44,4%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	55,6%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	55,6%
sind friedlich:	55,6%
neigen zum Angreifen:	44,4%
neigen zum Ausbeuten:	44,4%
neigen zu Überreaktionen:	44,4%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,04 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	40964	1	40972	1	40954	40963,02	1
Typ1	2	26173	2	26159	2	26133	26154,73	2

1.1 Einführende Beispiele: Beispiel 4 – Der sechste Entwicklungsschritt

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	102413	102335	102363
Prozentualer Anteil derartiger Züge	32,51	32,49	32,50
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	66133	65915	66084
Prozentualer Anteil derartiger Züge	20,99	20,93	20,98
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	146454	146749	146554
Prozentualer Anteil derartiger Züge	46,49	46,59	46,52
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1238051	1237087	1237702
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	608051	607087	607702
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,48	0,48	0,48
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,43	0,43	0,43
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,33	0,32	0,33

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
Spielername	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_17	10	40966	1	41065	1	41036	41022,33	1
TYP5TIT4TAT_7	4	41011	4	41036	11	40959	41002,00	2
...								
TYP5TIT4TAT_2	16	40924	11	40951	18	40875	40916,67	20
Typ1A8_13	24	26233	30	26150	21	26310	26231,00	21
Typ1A8_7	25	26231	23	26205	24	26181	26205,67	22
...								
Typ1A8_11	35	26061	29	26155	36	26030	26082,00	36

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
Spielername	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_17	0,14	40966	-0,10	41065	-0,03	41036	41022,33	1
....								
TYP5TIT4TAT_2	-0,02	40924	-0,08	40951	0,10	40875	40916,67	20
Typ1A8_13	-0,01	26233	0,31	26150	-0,30	26310	26231,00	21
Typ1A8_7	-0,10	26231	0,00	26205	0,09	26181	26205,67	22
....								
Typ1A8_11	0,08	26061	-0,28	26155	0,20	26030	26082,00	36

Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit

Beispiel 1 Die zweite gemischt zusammengesetzte Gruppe Die Ausgangsgruppe

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	13,9%	33,3%
sind bedingt konsensorientiert	13,9%	25,0%
sind friedlich	5,6%	8,3%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	83,3%
verteidigen sich sicher:	33,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	66,7%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 16,71 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	48246	1	48112	1	48231	48196,27	1
Typ1	2	44707	2	44652	2	44571	44643,60	2
TYP5	3	43546	3	43620	3	43578	43581,33	3
Typ4	4	42515	4	42407	4	42515	42478,81	4
Typ6	5	39680	5	39698	5	39685	39687,89	5
Typ2	6	36534	6	36640	6	36539	36571,31	6

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Ausgangsgruppe

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	129060	129094	129099
Prozentualer Anteil derartiger Züge	40,97	40,98	40,98
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	115237	115236	114853
Prozentualer Anteil derartiger Züge	36,58	36,58	36,46
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	70703	70670	71049
Prozentualer Anteil derartiger Züge	22,45	22,43	22,56
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1491952	1492085	1490953
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	861952	862085	860953
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,68	0,68	0,68
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,59	0,59	0,59
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,32	0,32	0,32

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Ausgangsgruppe

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10	1	52328	1	52161	1	52155	52214,67	1
Typ1A10	2	51216	2	51371	2	51173	51253,33	2
Typ3A9	3	50571	3	50423	3	50558	50517,33	3
Typ3A8	4	49080	4	48821	4	49229	49043,33	4
Typ1A9	5	48898	5	48780	5	48722	48800,00	5
Typ4A8E6	6	46388	6	46719	6	46766	46624,33	6
Typ4A8E7	7	46142	7	45648	7	46119	45969,67	7
Typ1A8	8	46042	8	45632	8	45730	45801,33	8
Typ3A5	9	45447	9	45245	9	45384	45358,67	9
Typ4A8E8	10	45023	10	44868	10	44701	44864,00	10
Typ3A2	11	43805	11	43909	11	43828	43847,33	11
TYP5TIT4TAT	12	43585	13	43572	12	43624	43593,67	12
TYP5YOKA	13	43506	12	43668	13	43533	43569,00	13
Typ2A8E6	15	42608	15	42267	15	42440	42438,33	14
Typ4A5E6	14	42626	16	42179	14	42482	42429,00	15
Typ2A8E6_1	16	42075	14	42394	16	42378	42282,33	16
Typ4A5E7	17	41670	17	41592	17	41901	41721,00	17
Typ2A8E7	18	41465	19	41530	18	41043	41346,00	18
Typ2A8E7_1	19	41014	18	41569	21	40514	41032,33	19
Typ4A2E6	20	40672	21	40706	19	40650	40676,00	20
Typ4A5E8	21	40516	20	40798	20	40618	40644,00	21
Typ6E6	22	40252	22	40349	22	40434	40345,00	22
Typ4A2E7	23	40208	24	39978	23	40202	40129,33	23
Typ1A5	24	40052	23	40193	25	39873	40039,33	24
Typ6E7	25	39740	25	39719	26	39695	39718,00	25
Typ2A8E8	27	39225	28	39167	24	39898	39430,00	26
Typ4A2E8	26	39388	27	39173	27	39195	39252,00	27
Typ2A8E8_1	28	39210	26	39477	28	39017	39234,67	28
Typ6E8	29	39049	29	39027	29	38926	39000,67	29
Typ1A2	30	37329	30	37286	30	37357	37324,00	30
Typ2A5E6	31	34679	31	34898	31	35054	34877,00	31
Typ2A5E7	32	33592	32	33677	32	33525	33598,00	32
Typ2A5E8	33	32306	34	31991	33	32282	32193,00	33
Typ2A2E6	34	32002	33	32267	34	32164	32144,33	34
Typ2A2E7	35	30703	35	31014	35	30772	30829,67	35
Typ2A2E8	36	29534	36	29430	36	29386	29450,00	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Ausgangsgruppe

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10	-0,22	52328	0,10	52161	0,11	52155	52214,67	1
Typ1A10	0,07	51216	-0,23	51371	0,16	51173	51253,33	2
Typ3A9	-0,11	50571	0,19	50423	-0,08	50558	50517,33	3
Typ3A8	-0,07	49080	0,45	48821	-0,38	49229	49043,33	4
Typ1A9	-0,20	48898	0,04	48780	0,16	48722	48800,00	5
Typ4A8E6	0,51	46388	-0,20	46719	-0,30	46766	46624,33	6
Typ4A8E7	-0,37	46142	0,70	45648	-0,32	46119	45969,67	7
Typ1A8	-0,53	46042	0,37	45632	0,16	45730	45801,33	8
Typ3A5	-0,19	45447	0,25	45245	-0,06	45384	45358,67	9
Typ4A8E8	-0,35	45023	-0,01	44868	0,36	44701	44864,00	10
Typ3A2	0,10	43805	-0,14	43909	0,04	43828	43847,33	11
TYP5TIT4TAT	0,02	43585	0,05	43572	-0,07	43624	43593,67	12
TYP5YOKA	0,14	43506	-0,23	43668	0,08	43533	43569,00	13
Typ2A8E6	-0,40	42608	0,40	42267	0,00	42440	42438,33	14
Typ4A5E6	-0,46	42626	0,59	42179	-0,12	42482	42429,00	15
Typ2A8E6_1	0,49	42075	-0,26	42394	-0,23	42378	42282,33	16
Typ4A5E7	0,12	41670	0,31	41592	-0,43	41901	41721,00	17
Typ2A8E7	-0,29	41465	-0,45	41530	0,73	41043	41346,00	18
Typ2A8E7_1	0,04	41014	-1,31	41569	1,26	40514	41032,33	19
Typ4A2E6	0,01	40672	-0,07	40706	0,06	40650	40676,00	20
Typ4A5E8	0,31	40516	-0,38	40798	0,06	40618	40644,00	21
Typ6E6	0,23	40252	-0,01	40349	-0,22	40434	40345,00	22
Typ4A2E7	-0,20	40208	0,38	39978	-0,18	40202	40129,33	23
Typ1A5	-0,03	40052	-0,38	40193	0,42	39873	40039,33	24
Typ6E7	-0,06	39740	0,00	39719	0,06	39695	39718,00	25
Typ2A8E8	0,52	39225	0,67	39167	-1,19	39898	39430,00	26
Typ4A2E8	-0,35	39388	0,20	39173	0,15	39195	39252,00	27
Typ2A8E8_1	0,06	39210	-0,62	39477	0,55	39017	39234,67	28
Typ6E8	-0,12	39049	-0,07	39027	0,19	38926	39000,67	29
Typ1A2	-0,01	37329	0,10	37286	-0,09	37357	37324,00	30
Typ2A5E6	0,57	34679	-0,06	34898	-0,51	35054	34877,00	31
Typ2A5E7	0,02	33592	-0,24	33677	0,22	33525	33598,00	32
Typ2A5E8	-0,35	32306	0,63	31991	-0,28	32282	32193,00	33
Typ2A2E6	0,44	32002	-0,38	32267	-0,06	32164	32144,33	34
Typ2A2E7	0,41	30703	-0,60	31014	0,19	30772	30829,67	35
Typ2A2E8	-0,29	29534	0,07	29430	0,22	29386	29450,00	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10	2	51216	2	51371	2	51173	51253,33	2
Typ1A9	5	48898	5	48780	5	48722	48800,00	5
Typ1A8	8	46042	8	45632	8	45730	45801,33	8
Typ1A5	24	40052	23	40193	25	39873	40039,33	24
Typ1A2	30	37329	30	37286	30	37357	37324,00	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A8E6	15	42608	15	42267	15	42440	42438,33	14
Typ2A8E6_1	16	42075	14	42394	16	42378	42282,33	16
Typ2A5E6	31	34679	31	34898	31	35054	34877,00	31
Typ2A2E6	34	32002	33	32267	34	32164	32144,33	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A8E7	18	41465	19	41530	18	41043	41346,00	18
Typ2A8E7_1	19	41014	18	41569	21	40514	41032,33	19
Typ2A5E7	32	33592	32	33677	32	33525	33598,00	32
Typ2A2E7	35	30703	35	31014	35	30772	30829,67	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E8								
Typ2A8E8	27	39225	28	39167	24	39898	39430,00	26
Typ2A8E8_1	28	39210	26	39477	28	39017	39234,67	28
Typ2A5E8	33	32306	34	31991	33	32282	32193,00	33
Typ2A2E8	36	29534	36	29430	36	29386	29450,00	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10	1	52328	1	52161	1	52155	52214,67	1
Typ3A9	3	50571	3	50423	3	50558	50517,33	3
Typ3A8	4	49080	4	48821	4	49229	49043,33	4
Typ3A5	9	45447	9	45245	9	45384	45358,67	9
Typ3A2	11	43805	11	43909	11	43828	43847,33	11
TYP5TIT4TAT	12	43585	13	43572	12	43624	43593,67	12
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E6								
Typ4A8E6	6	46388	6	46719	6	46766	46624,33	6
Typ4A5E6	14	42626	16	42179	14	42482	42429,00	15
Typ4A2E6	20	40672	21	40706	19	40650	40676,00	20
Typ6E6	22	40252	22	40349	22	40434	40345,00	22
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E7								
Typ4A8E7	7	46142	7	45648	7	46119	45969,67	7
Typ4A5E7	17	41670	17	41592	17	41901	41721,00	17
Typ4A2E7	23	40208	24	39978	23	40202	40129,33	23
Typ6E7	25	39740	25	39719	26	39695	39718,00	25
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E8								
Typ4A8E8	10	45023	10	44868	10	44701	44864,00	10
Typ4A5E8	21	40516	20	40798	20	40618	40644,00	21
Typ4A2E8	26	39388	27	39173	27	39195	39252,00	27
Typ6E8	29	39049	29	39027	29	38926	39000,67	29

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	12	43585	13	43572	12	43624	43593,67	12
Typ6E6	22	40252	22	40349	22	40434	40345,00	22
Typ6E7	25	39740	25	39719	26	39695	39718,00	25
Typ6E8	29	39049	29	39027	29	38926	39000,67	29
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A2								
Typ3A2	11	43805	11	43909	11	43828	43847,33	11
Typ4A2E6	20	40672	21	40706	19	40650	40676,00	20
Typ4A2E7	23	40208	24	39978	23	40202	40129,33	23
Typ4A2E8	26	39388	27	39173	27	39195	39252,00	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A5								
Typ3A5	9	45447	9	45245	9	45384	45358,67	9
Typ4A5E6	14	42626	16	42179	14	42482	42429,00	15
Typ4A5E7	17	41670	17	41592	17	41901	41721,00	17
Typ4A5E8	21	40516	20	40798	20	40618	40644,00	21
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A8								
Typ3A8	4	49080	4	48821	4	49229	49043,33	4
Typ4A8E6	6	46388	6	46719	6	46766	46624,33	6
Typ4A8E7	7	46142	7	45648	7	46119	45969,67	7
Typ4A8E8	10	45023	10	44868	10	44701	44864,00	10
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	30	37329	30	37286	30	37357	37324,00	30
Typ2A2E6	34	32002	33	32267	34	32164	32144,33	34
Typ2A2E7	35	30703	35	31014	35	30772	30829,67	35
Typ2A2E8	36	29534	36	29430	36	29386	29450,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	24	40052	23	40193	25	39873	40039,33	24
Typ2A5E6	31	34679	31	34898	31	35054	34877,00	31
Typ2A5E7	32	33592	32	33677	32	33525	33598,00	32
Typ2A5E8	33	32306	34	31991	33	32282	32193,00	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	8	46042	8	45632	8	45730	45801,33	8
Typ2A8E6	15	42608	15	42267	15	42440	42438,33	14
Typ2A8E6_1	16	42075	14	42394	16	42378	42282,33	16
Typ2A8E7	18	41465	19	41530	18	41043	41346,00	18
Typ2A8E7_1	19	41014	18	41569	21	40514	41032,33	19
Typ2A8E8	27	39225	28	39167	24	39898	39430,00	26
Typ2A8E8_1	28	39210	26	39477	28	39017	39234,67	28

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit

Beispiel 1 Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	13,9%	33,3%
sind bedingt konsensorientiert	13,9%	25,0%
sind friedlich	5,6%	8,3%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	77,8%
verteidigen sich sicher:	33,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	52,8%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 14,14 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	46847	1	46903	1	46831	46860,67	1
TYP5	2	41526	2	41466	3	41405	41465,83	2
Typ1	3	41273	3	41239	2	41431	41314,33	3
Typ4	4	40517	4	40393	4	40359	40423,00	4
Typ6	5	38361	5	38318	5	38404	38361,00	5
Typ2	6	32025	6	32129	6	32086	32079,89	6

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 1

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	109230	109022	109094
Prozentualer Anteil derartiger Züge	34,68	34,61	34,63
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	106924	107140	107126
Prozentualer Anteil derartiger Züge	33,94	34,01	34,01
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	98845	98838	98780
Prozentualer Anteil derartiger Züge	31,38	31,38	31,36
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1387694	1387509	1387753
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	757694	757509	757753
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,60	0,60	0,60
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,52	0,52	0,52
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,30	0,30	0,30

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 1

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_2	3	49610	1	49828	1	49776	49738,00	1
Typ3A10	2	49675	3	49524	2	49614	49604,33	2
Typ3A10_1	1	49711	2	49610	3	49362	49561,00	3
Typ1A10_1	4	45655	4	45681	5	45732	45689,33	4
Typ1A10	6	45594	6	45480	4	45787	45620,33	5
Typ1A10_2	5	45632	5	45621	6	45562	45605,00	6
Typ4A9E5	7	44716	7	44673	7	44536	44641,67	7
Typ4A9E6	8	44303	8	43676	8	44056	44011,67	8
Typ3A7	9	43292	9	43506	9	43462	43420,00	9
Typ4A9E7	10	43195	10	43029	10	42646	42956,67	10
Typ3A4	11	41949	11	42049	11	41942	41980,00	11
TYP5TIT4TAT	12	41539	12	41470	13	41404	41471,00	12
TYP5YOKA	13	41513	13	41463	12	41406	41460,67	13
Typ4A6E5	14	40133	14	40018	14	40015	40055,33	14
Typ4A6E6	15	39450	15	39325	15	39285	39353,33	15
Typ6E4	16	39046	16	39036	16	39023	39035,00	16
Typ4A3E5	17	38847	17	38778	17	38730	38785,00	17
Typ4A6E7	18	38620	18	38492	18	38597	38569,67	18
Typ6E5	19	38344	19	38362	19	38450	38385,33	19
Typ4A3E6	20	38106	20	38184	20	38095	38128,33	20
Typ6E6	21	37693	21	37555	21	37740	37662,67	21
Typ2A9E5	23	37181	24	37250	22	37486	37305,67	22
Typ4A3E7	22	37283	23	37366	23	37267	37305,33	23
Typ2A9E5_1	24	37004	22	37495	24	36822	37107,00	24
Typ2A9E6	25	36799	25	36638	25	36438	36625,00	25
Typ2A9E6_1	27	35836	26	36371	27	36216	36141,00	26
Typ1A7	26	35925	27	35943	26	36382	36083,33	27
Typ2A9E7_1	28	35181	29	35203	28	35733	35372,33	28
Typ2A9E7	29	34879	28	35282	29	35253	35138,00	29
Typ1A4	30	33558	30	33472	30	33691	33573,67	30
Typ2A6E5	31	30093	31	30240	31	30167	30166,67	31
Typ2A6E6	32	29146	32	28855	32	29080	29027,00	32
Typ2A3E5	33	28130	33	28225	33	27978	28111,00	33
Typ2A6E7	34	27527	34	27556	34	27582	27555,00	34
Typ2A3E6	35	27020	35	26791	35	26863	26891,33	35
Typ2A3E7	36	25509	36	25638	36	25409	25518,67	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 1

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
Typ3A10_2	0,26	49610	-0,18	49828	-0,08	49776	49738,00	1
Typ3A10	-0,14	49675	0,16	49524	-0,02	49614	49604,33	2
Typ3A10_1	-0,30	49711	-0,10	49610	0,40	49362	49561,00	3
Typ1A10_1	0,08	45655	0,02	45681	-0,09	45732	45689,33	4
Typ1A10	0,06	45594	0,31	45480	-0,37	45787	45620,33	5
Typ1A10_2	-0,06	45632	-0,04	45621	0,09	45562	45605,00	6
Typ4A9E5	-0,17	44716	-0,07	44673	0,24	44536	44641,67	7
Typ4A9E6	-0,66	44303	0,76	43676	-0,10	44056	44011,67	8
Typ3A7	0,29	43292	-0,20	43506	-0,10	43462	43420,00	9
Typ4A9E7	-0,55	43195	-0,17	43029	0,72	42646	42956,67	10
Typ3A4	0,07	41949	-0,16	42049	0,09	41942	41980,00	11
TYP5TIT4TAT	-0,16	41539	0,00	41470	0,16	41404	41471,00	12
TYP5YOKA	-0,13	41513	-0,01	41463	0,13	41406	41460,67	13
Typ4A6E5	-0,19	40133	0,09	40018	0,10	40015	40055,33	14
Typ4A6E6	-0,25	39450	0,07	39325	0,17	39285	39353,33	15
Typ6E4	-0,03	39046	0,00	39036	0,03	39023	39035,00	16
Typ4A3E5	-0,16	38847	0,02	38778	0,14	38730	38785,00	17
Typ4A6E7	-0,13	38620	0,20	38492	-0,07	38597	38569,67	18
Typ6E5	0,11	38344	0,06	38362	-0,17	38450	38385,33	19
Typ4A3E6	0,06	38106	-0,15	38184	0,09	38095	38128,33	20
Typ6E6	-0,08	37693	0,29	37555	-0,21	37740	37662,67	21
Typ2A9E5	0,33	37181	0,15	37250	-0,48	37486	37305,67	22
Typ4A3E7	0,06	37283	-0,16	37366	0,10	37267	37305,33	23
Typ2A9E5_1	0,28	37004	-1,05	37495	0,77	36822	37107,00	24
Typ2A9E6	-0,48	36799	-0,04	36638	0,51	36438	36625,00	25
Typ2A9E6_1	0,84	35836	-0,64	36371	-0,21	36216	36141,00	26
Typ1A7	0,44	35925	0,39	35943	-0,83	36382	36083,33	27
Typ2A9E7_1	0,54	35181	0,48	35203	-1,02	35733	35372,33	28
Typ2A9E7	0,74	34879	-0,41	35282	-0,33	35253	35138,00	29
Typ1A4	0,05	33558	0,30	33472	-0,35	33691	33573,67	30
Typ2A6E5	0,24	30093	-0,24	30240	0,00	30167	30166,67	31
Typ2A6E6	-0,41	29146	0,59	28855	-0,18	29080	29027,00	32
Typ2A3E5	-0,07	28130	-0,41	28225	0,47	27978	28111,00	33
Typ2A6E7	0,10	27527	0,00	27556	-0,10	27582	27555,00	34
Typ2A3E6	-0,48	27020	0,37	26791	0,11	26863	26891,33	35
Typ2A3E7	0,04	25509	-0,47	25638	0,43	25409	25518,67	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 1

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_1	4	45655	4	45681	5	45732	45689,33	4
Typ1A10	6	45594	6	45480	4	45787	45620,33	5
Typ1A10_2	5	45632	5	45621	6	45562	45605,00	6
Typ1A7	26	35925	27	35943	26	36382	36083,33	27
Typ1A4	30	33558	30	33472	30	33691	33573,67	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A9E5	23	37181	24	37250	22	37486	37305,67	22
Typ2A9E5_1	24	37004	22	37495	24	36822	37107,00	24
Typ2A6E5	31	30093	31	30240	31	30167	30166,67	31
Typ2A3E5	33	28130	33	28225	33	27978	28111,00	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A9E6	25	36799	25	36638	25	36438	36625,00	25
Typ2A9E6_1	27	35836	26	36371	27	36216	36141,00	26
Typ2A6E6	32	29146	32	28855	32	29080	29027,00	32
Typ2A3E6	35	27020	35	26791	35	26863	26891,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A9E7_1	28	35181	29	35203	28	35733	35372,33	28
Typ2A9E7	29	34879	28	35282	29	35253	35138,00	29
Typ2A6E7	34	27527	34	27556	34	27582	27555,00	34
Typ2A3E7	36	25509	36	25638	36	25409	25518,67	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10_2	3	49610	1	49828	1	49776	49738,00	1
Typ3A10	2	49675	3	49524	2	49614	49604,33	2
Typ3A10_1	1	49711	2	49610	3	49362	49561,00	3
Typ3A7	9	43292	9	43506	9	43462	43420,00	9
Typ3A4	11	41949	11	42049	11	41942	41980,00	11
TYP5TIT4TAT	12	41539	12	41470	13	41404	41471,00	12
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E5								
Typ4A9E5	7	44716	7	44673	7	44536	44641,67	7
Typ4A6E5	14	40133	14	40018	14	40015	40055,33	14
Typ4A3E5	17	38847	17	38778	17	38730	38785,00	17
Typ6E5	19	38344	19	38362	19	38450	38385,33	19
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E6								
Typ4A9E6	8	44303	8	43676	8	44056	44011,67	8
Typ4A6E6	15	39450	15	39325	15	39285	39353,33	15
Typ4A3E6	20	38106	20	38184	20	38095	38128,33	20
Typ6E6	21	37693	21	37555	21	37740	37662,67	21
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E7								
Typ4A9E7	10	43195	10	43029	10	42646	42956,67	10
Typ4A6E7	18	38620	18	38492	18	38597	38569,67	18
Typ4A3E7	22	37283	23	37366	23	37267	37305,33	23

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 1

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	12	41539	12	41470	13	41404	41471,00	12
Typ6E4	16	39046	16	39036	16	39023	39035,00	16
Typ6E5	19	38344	19	38362	19	38450	38385,33	19
Typ6E6	21	37693	21	37555	21	37740	37662,67	21
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A3								
Typ4A3E5	17	38847	17	38778	17	38730	38785,00	17
Typ4A3E6	20	38106	20	38184	20	38095	38128,33	20
Typ4A3E7	22	37283	23	37366	23	37267	37305,33	23
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A6								
Typ4A6E5	14	40133	14	40018	14	40015	40055,33	14
Typ4A6E6	15	39450	15	39325	15	39285	39353,33	15
Typ4A6E7	18	38620	18	38492	18	38597	38569,67	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A9								
Typ4A9E5	7	44716	7	44673	7	44536	44641,67	7
Typ4A9E6	8	44303	8	43676	8	44056	44011,67	8
Typ4A9E7	10	43195	10	43029	10	42646	42956,67	10
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ2A3E5	33	28130	33	28225	33	27978	28111,00	33
Typ2A3E6	35	27020	35	26791	35	26863	26891,33	35
Typ2A3E7	36	25509	36	25638	36	25409	25518,67	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E5	31	30093	31	30240	31	30167	30166,67	31
Typ2A6E6	32	29146	32	28855	32	29080	29027,00	32
Typ2A6E7	34	27527	34	27556	34	27582	27555,00	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ2A9E5	23	37181	24	37250	22	37486	37305,67	22
Typ2A9E5_1	24	37004	22	37495	24	36822	37107,00	24
Typ2A9E6	25	36799	25	36638	25	36438	36625,00	25
Typ2A9E6_1	27	35836	26	36371	27	36216	36141,00	26
Typ2A9E7_1	28	35181	29	35203	28	35733	35372,33	28
Typ2A9E7	29	34879	28	35282	29	35253	35138,00	29

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit

Beispiel 1 Der zweite Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

verteidigen sich sicher

sind wiederholt
ausbeutbar

neigen zum unprovzierten Angreifen	30,6%	16,7%
sind bedingt konsensorientiert	22,2%	16,7%
sind friedlich	5,6%	8,3%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	61,1%
verteidigen sich sicher:	58,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	19,4%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 6,92 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	41278	1	41216	1	41266	41253,54	1
TYP5	2	39560	2	39562	2	39554	39558,67	2
Typ6	3	37485	3	37516	3	37512	37504,33	3
Typ4	4	36947	4	36933	4	36920	36933,50	4
Typ1	5	31203	5	31131	5	31130	31154,82	5
Typ2	6	24066	6	24165	6	24155	24128,72	6

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 2

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	96804	96848	96886
Prozentualer Anteil derartiger Züge	30,73	30,75	30,76
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	71300	71025	71060
Prozentualer Anteil derartiger Züge	22,63	22,55	22,56
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	146897	147128	147054
Prozentualer Anteil derartiger Züge	46,63	46,71	46,68
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1231114	1230465	1230725
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	601114	600465	600725
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,48	0,48	0,48
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,42	0,42	0,42
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,29	0,29	0,29

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 2

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10	3	41518	3	41454	1	41526	41499,33	1
Typ3A10_4	1	41575	2	41480	5	41438	41497,67	2
Typ3A10_5	5	41506	1	41518	4	41463	41495,67	3
Typ3A10_1	2	41550	4	41437	2	41497	41494,67	4
Typ3A10_3	4	41510	5	41417	3	41489	41472,00	5
Typ3A10_2	6	41432	6	41345	6	41425	41400,67	6
Typ3A9	7	41031	7	41020	7	41138	41063,00	7
Typ3A6	8	40104	8	40060	8	40152	40105,33	8
TYP5YOKA	9	39569	9	39568	9	39592	39576,33	9
TYP5TIT4TAT	10	39552	10	39556	10	39515	39541,00	10
Typ6E2	11	38146	11	38176	12	38219	38180,33	11
Typ4A7E4	12	38084	12	38025	11	38227	38112,00	12
Typ6E3	13	37574	13	37528	13	37505	37535,67	13
Typ4A7E5	14	37559	14	37414	14	37279	37417,33	14
Typ4A4E4	15	37082	15	37259	15	37125	37155,33	15
Typ6E4	17	36734	16	36844	16	36813	36797,00	16
Typ4A7E6	16	36795	17	36833	17	36726	36784,67	17
Typ4A4E5	18	36434	18	36493	18	36407	36444,67	18
Typ4A4E6	19	35729	19	35574	19	35758	35687,00	19
Typ1A10_2	20	31618	24	31377	21	31434	31476,33	20
Typ1A10_5	21	31488	20	31489	26	31307	31428,00	21
Typ1A10_4	27	31265	21	31456	20	31441	31387,33	22
Typ1A10_7	24	31421	23	31392	25	31311	31374,67	23
Typ1A10_8	28	31223	22	31434	22	31349	31335,33	24
Typ1A10	25	31359	25	31298	23	31340	31332,33	25
Typ1A10_6	26	31349	27	31182	24	31319	31283,33	26
Typ1A10_1	23	31430	26	31285	28	31087	31267,33	27
Typ1A10_3	22	31452	28	31072	27	31261	31261,67	28
Typ1A9	29	30914	29	30892	29	31010	30938,67	29
Typ1A6	30	29711	30	29568	30	29575	29618,00	30
Typ2A7E4	31	25872	31	25737	31	25890	25833,00	31
Typ2A4E4	32	24813	32	24983	32	24888	24894,67	32
Typ2A7E5	33	24732	33	24823	33	24749	24768,00	33
Typ2A7E6	34	23626	34	23646	35	23540	23604,00	34
Typ2A4E5	35	23335	35	23626	34	23613	23524,67	35
Typ2A4E6	36	22018	36	22177	36	22249	22148,00	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 2

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10	-0,04	41518	0,11	41454	-0,06	41526	41499,33	1
Typ3A10_4	-0,19	41575	0,04	41480	0,14	41438	41497,67	2
Typ3A10_5	-0,02	41506	-0,05	41518	0,08	41463	41495,67	3
Typ3A10_1	-0,13	41550	0,14	41437	-0,01	41497	41494,67	4
Typ3A10_3	-0,09	41510	0,13	41417	-0,04	41489	41472,00	5
Typ3A10_2	-0,08	41432	0,13	41345	-0,06	41425	41400,67	6
Typ3A9	0,08	41031	0,10	41020	-0,18	41138	41063,00	7
Typ3A6	0,00	40104	0,11	40060	-0,12	40152	40105,33	8
TYP5YOKA	0,02	39569	0,02	39568	-0,04	39592	39576,33	9
TYP5TIT4TAT	-0,03	39552	-0,04	39556	0,07	39515	39541,00	10
Typ6E2	0,09	38146	0,01	38176	-0,10	38219	38180,33	11
Typ4A7E4	0,07	38084	0,23	38025	-0,30	38227	38112,00	12
Typ6E3	-0,10	37574	0,02	37528	0,08	37505	37535,67	13
Typ4A7E5	-0,38	37559	0,01	37414	0,37	37279	37417,33	14
Typ4A4E4	0,20	37082	-0,28	37259	0,08	37125	37155,33	15
Typ6E4	0,17	36734	-0,13	36844	-0,04	36813	36797,00	16
Typ4A7E6	-0,03	36795	-0,13	36833	0,16	36726	36784,67	17
Typ4A4E5	0,03	36434	-0,13	36493	0,10	36407	36444,67	18
Typ4A4E6	-0,12	35729	0,32	35574	-0,20	35758	35687,00	19
Typ1A10_2	-0,45	31618	0,32	31377	0,13	31434	31476,33	20
Typ1A10_5	-0,19	31488	-0,19	31489	0,39	31307	31428,00	21
Typ1A10_4	0,39	31265	-0,22	31456	-0,17	31441	31387,33	22
Typ1A10_7	-0,15	31421	-0,06	31392	0,20	31311	31374,67	23
Typ1A10_8	0,36	31223	-0,31	31434	-0,04	31349	31335,33	24
Typ1A10	-0,09	31359	0,11	31298	-0,02	31340	31332,33	25
Typ1A10_6	-0,21	31349	0,32	31182	-0,11	31319	31283,33	26
Typ1A10_1	-0,52	31430	-0,06	31285	0,58	31087	31267,33	27
Typ1A10_3	-0,61	31452	0,61	31072	0,00	31261	31261,67	28
Typ1A9	0,08	30914	0,15	30892	-0,23	31010	30938,67	29
Typ1A6	-0,31	29711	0,17	29568	0,15	29575	29618,00	30
Typ2A7E4	-0,15	25872	0,37	25737	-0,22	25890	25833,00	31
Typ2A4E4	0,33	24813	-0,35	24983	0,03	24888	24894,67	32
Typ2A7E5	0,15	24732	-0,22	24823	0,08	24749	24768,00	33
Typ2A7E6	-0,09	23626	-0,18	23646	0,27	23540	23604,00	34
Typ2A4E5	0,81	23335	-0,43	23626	-0,38	23613	23524,67	35
Typ2A4E6	0,59	22018	-0,13	22177	-0,46	22249	22148,00	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 2

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_2	20	31618	24	31377	21	31434	31476,33	20
Typ1A10_5	21	31488	20	31489	26	31307	31428,00	21
Typ1A10_4	27	31265	21	31456	20	31441	31387,33	22
Typ1A10_7	24	31421	23	31392	25	31311	31374,67	23
Typ1A10_8	28	31223	22	31434	22	31349	31335,33	24
Typ1A10	25	31359	25	31298	23	31340	31332,33	25
Typ1A10_6	26	31349	27	31182	24	31319	31283,33	26
Typ1A10_1	23	31430	26	31285	28	31087	31267,33	27
Typ1A10_3	22	31452	28	31072	27	31261	31261,67	28
Typ1A9	29	30914	29	30892	29	31010	30938,67	29
Typ1A6	30	29711	30	29568	30	29575	29618,00	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A7E4	31	25872	31	25737	31	25890	25833,00	31
Typ2A4E4	32	24813	32	24983	32	24888	24894,67	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A7E5	33	24732	33	24823	33	24749	24768,00	33
Typ2A4E5	35	23335	35	23626	34	23613	23524,67	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A7E6	34	23626	34	23646	35	23540	23604,00	34
Typ2A4E6	36	22018	36	22177	36	22249	22148,00	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10	3	41518	3	41454	1	41526	41499,33	1
Typ3A10_4	1	41575	2	41480	5	41438	41497,67	2
Typ3A10_5	5	41506	1	41518	4	41463	41495,67	3
Typ3A10_1	2	41550	4	41437	2	41497	41494,67	4
Typ3A10_3	4	41510	5	41417	3	41489	41472,00	5
Typ3A10_2	6	41432	6	41345	6	41425	41400,67	6
Typ3A9	7	41031	7	41020	7	41138	41063,00	7
Typ3A6	8	40104	8	40060	8	40152	40105,33	8
TYP5TIT4TAT	10	39552	10	39556	10	39515	39541,00	10
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E4								
Typ4A7E4	12	38084	12	38025	11	38227	38112,00	12
Typ4A4E4	15	37082	15	37259	15	37125	37155,33	15
Typ6E4	17	36734	16	36844	16	36813	36797,00	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E5								
Typ4A7E5	14	37559	14	37414	14	37279	37417,33	14
Typ4A4E5	18	36434	18	36493	18	36407	36444,67	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E6								
Typ4A7E6	16	36795	17	36833	17	36726	36784,67	17
Typ4A4E6	19	35729	19	35574	19	35758	35687,00	19

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 2

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	10	39552	10	39556	10	39515	39541,00	10
Typ6E2	11	38146	11	38176	12	38219	38180,33	11
Typ6E3	13	37574	13	37528	13	37505	37535,67	13
Typ6E4	17	36734	16	36844	16	36813	36797,00	16
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A4								
Typ4A4E4	15	37082	15	37259	15	37125	37155,33	15
Typ4A4E5	18	36434	18	36493	18	36407	36444,67	18
Typ4A4E6	19	35729	19	35574	19	35758	35687,00	19
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A7								
Typ4A7E4	12	38084	12	38025	11	38227	38112,00	12
Typ4A7E5	14	37559	14	37414	14	37279	37417,33	14
Typ4A7E6	16	36795	17	36833	17	36726	36784,67	17
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E4	32	24813	32	24983	32	24888	24894,67	32
Typ2A4E5	35	23335	35	23626	34	23613	23524,67	35
Typ2A4E6	36	22018	36	22177	36	22249	22148,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ2A7E4	31	25872	31	25737	31	25890	25833,00	31
Typ2A7E5	33	24732	33	24823	33	24749	24768,00	33
Typ2A7E6	34	23626	34	23646	35	23540	23604,00	34

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit

Beispiel 1 Der dritte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	30,6%	16,7%
sind bedingt konsensorientiert	22,2%	16,7%
sind friedlich	8,3%	5,6%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	58,3%
verteidigen sich sicher:	61,1%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 5,03 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	40147	1	40142	1	40116	40134,79	1
TYP5	2	38502	2	38497	2	38468	38488,67	2
Typ6	3	37415	3	37372	3	37415	37400,83	3
Typ4	4	36343	4	36361	4	36388	36363,89	4
Typ1	5	27639	5	27651	5	27678	27656,09	5
Typ2	6	22076	6	22078	6	22053	22068,94	6

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 3

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	91578	91630	91526
Prozentualer Anteil derartiger Züge	29,07	29,09	29,06
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	56580	56530	56611
Prozentualer Anteil derartiger Züge	17,96	17,95	17,97
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	166842	166841	166863
Prozentualer Anteil derartiger Züge	52,97	52,97	52,97
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1166051	1166108	1165938
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	536051	536108	535938
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,43	0,43	0,43
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,38	0,38	0,38
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,28	0,28	0,28

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 3

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_6	3	40320	3	40275	1	40372	40322,33	1
Typ3A10_2	5	40262	2	40337	2	40289	40296,00	2
Typ3A10_1	6	40202	1	40351	3	40263	40272,00	3
Typ3A10	1	40406	7	40202	6	40155	40254,33	4
Typ3A10_5	2	40333	5	40234	5	40170	40245,67	5
Typ3A10_4	4	40278	6	40205	4	40246	40243,00	6
Typ3A10_3	7	40190	4	40235	7	40152	40192,33	7
Typ3A8	8	39183	8	39298	8	39277	39252,67	8
TYP5TIT4TAT	10	38512	9	38517	9	38479	38502,67	9
TYP5TIT4TAT_1	9	38523	11	38483	10	38472	38492,67	10
TYP5YOKA	11	38470	10	38490	11	38452	38470,67	11
Typ6E1	12	37788	12	37715	12	37767	37756,67	12
Typ4A8E3	13	37469	13	37541	13	37424	37478,00	13
Typ6E2	14	37042	14	37030	14	37063	37045,00	14
Typ4A8E4	15	36890	15	36718	15	36946	36851,33	15
Typ4A5E3	16	36613	16	36584	16	36605	36600,67	16
Typ4A8E5	17	36088	17	36191	17	36248	36175,67	17
Typ4A5E4	18	35921	18	35969	18	35981	35957,00	18
Typ4A5E5	19	35077	19	35161	19	35124	35120,67	19
Typ1A10	21	27801	25	27738	21	27885	27808,00	20
Typ1A10_3	27	27683	23	27793	20	27913	27796,33	21
Typ1A10_1	22	27797	21	27832	24	27756	27795,00	22
Typ1A10_9	20	27887	26	27724	25	27724	27778,33	23
Typ1A10_2	25	27719	20	27834	27	27702	27751,67	24
Typ1A10_6	24	27727	29	27688	22	27836	27750,33	25
Typ1A10_5	26	27714	24	27753	26	27718	27728,33	26
Typ1A10_7	29	27617	22	27797	23	27765	27726,33	27
Typ1A10_8	23	27737	28	27695	28	27698	27710,00	28
Typ1A10_4	28	27658	27	27712	29	27697	27689,00	29
Typ1A8	30	26692	30	26592	30	26767	26683,67	30
Typ2A8E3	31	23663	31	23652	31	23471	23595,33	31
Typ2A5E3	32	23164	32	22936	32	23105	23068,33	32
Typ2A8E4	33	22417	33	22476	33	22434	22442,33	33
Typ2A5E4	34	21557	34	21644	34	21753	21651,33	34
Typ2A8E5	35	21268	35	21379	35	21064	21237,00	35
Typ2A5E5	36	20384	36	20383	36	20491	20419,33	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 3

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_6	0,01	40320	0,12	40275	-0,12	40372	40322,33	1
Typ3A10_2	0,08	40262	-0,10	40337	0,02	40289	40296,00	2
Typ3A10_1	0,17	40202	-0,20	40351	0,02	40263	40272,00	3
Typ3A10	-0,38	40406	0,13	40202	0,25	40155	40254,33	4
Typ3A10_5	-0,22	40333	0,03	40234	0,19	40170	40245,67	5
Typ3A10_4	-0,09	40278	0,09	40205	-0,01	40246	40243,00	6
Typ3A10_3	0,01	40190	-0,11	40235	0,10	40152	40192,33	7
Typ3A8	0,18	39183	-0,12	39298	-0,06	39277	39252,67	8
TYP5TIT4TAT	-0,02	38512	-0,04	38517	0,06	38479	38502,67	9
TYP5TIT4TAT_1	-0,08	38523	0,03	38483	0,05	38472	38492,67	10
TYP5YOKA	0,00	38470	-0,05	38490	0,05	38452	38470,67	11
Typ6E1	-0,08	37788	0,11	37715	-0,03	37767	37756,67	12
Typ4A8E3	0,02	37469	-0,17	37541	0,14	37424	37478,00	13
Typ6E2	0,01	37042	0,04	37030	-0,05	37063	37045,00	14
Typ4A8E4	-0,10	36890	0,36	36718	-0,26	36946	36851,33	15
Typ4A5E3	-0,03	36613	0,05	36584	-0,01	36605	36600,67	16
Typ4A8E5	0,24	36088	-0,04	36191	-0,20	36248	36175,67	17
Typ4A5E4	0,10	35921	-0,03	35969	-0,07	35981	35957,00	18
Typ4A5E5	0,12	35077	-0,11	35161	-0,01	35124	35120,67	19
Typ1A10	0,03	27801	0,25	27738	-0,28	27885	27808,00	20
Typ1A10_3	0,41	27683	0,01	27793	-0,42	27913	27796,33	21
Typ1A10_1	-0,01	27797	-0,13	27832	0,14	27756	27795,00	22
Typ1A10_9	-0,39	27887	0,20	27724	0,20	27724	27778,33	23
Typ1A10_2	0,12	27719	-0,30	27834	0,18	27702	27751,67	24
Typ1A10_6	0,08	27727	0,22	27688	-0,31	27836	27750,33	25
Typ1A10_5	0,05	27714	-0,09	27753	0,04	27718	27728,33	26
Typ1A10_7	0,39	27617	-0,25	27797	-0,14	27765	27726,33	27
Typ1A10_8	-0,10	27737	0,05	27695	0,04	27698	27710,00	28
Typ1A10_4	0,11	27658	-0,08	27712	-0,03	27697	27689,00	29
Typ1A8	-0,03	26692	0,34	26592	-0,31	26767	26683,67	30
Typ2A8E3	-0,29	23663	-0,24	23652	0,53	23471	23595,33	31
Typ2A5E3	-0,41	23164	0,57	22936	-0,16	23105	23068,33	32
Typ2A8E4	0,11	22417	-0,15	22476	0,04	22434	22442,33	33
Typ2A5E4	0,44	21557	0,03	21644	-0,47	21753	21651,33	34
Typ2A8E5	-0,15	21268	-0,67	21379	0,81	21064	21237,00	35
Typ2A5E5	0,17	20384	0,18	20383	-0,35	20491	20419,33	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 3

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10	21	27801	25	27738	21	27885	27808,00	20
Typ1A10_3	27	27683	23	27793	20	27913	27796,33	21
Typ1A10_1	22	27797	21	27832	24	27756	27795,00	22
Typ1A10_9	20	27887	26	27724	25	27724	27778,33	23
Typ1A10_2	25	27719	20	27834	27	27702	27751,67	24
Typ1A10_6	24	27727	29	27688	22	27836	27750,33	25
Typ1A10_5	26	27714	24	27753	26	27718	27728,33	26
Typ1A10_7	29	27617	22	27797	23	27765	27726,33	27
Typ1A10_8	23	27737	28	27695	28	27698	27710,00	28
Typ1A10_4	28	27658	27	27712	29	27697	27689,00	29
Typ1A8	30	26692	30	26592	30	26767	26683,67	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A8E3	31	23663	31	23652	31	23471	23595,33	31
Typ2A5E3	32	23164	32	22936	32	23105	23068,33	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A8E4	33	22417	33	22476	33	22434	22442,33	33
Typ2A5E4	34	21557	34	21644	34	21753	21651,33	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A8E5	35	21268	35	21379	35	21064	21237,00	35
Typ2A5E5	36	20384	36	20383	36	20491	20419,33	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10_6	3	40320	3	40275	1	40372	40322,33	1
Typ3A10_2	5	40262	2	40337	2	40289	40296,00	2
Typ3A10_1	6	40202	1	40351	3	40263	40272,00	3
Typ3A10	1	40406	7	40202	6	40155	40254,33	4
Typ3A10_5	2	40333	5	40234	5	40170	40245,67	5
Typ3A10_4	4	40278	6	40205	4	40246	40243,00	6
Typ3A10_3	7	40190	4	40235	7	40152	40192,33	7
Typ3A8	8	39183	8	39298	8	39277	39252,67	8
TYP5TIT4TAT	10	38512	9	38517	9	38479	38502,67	9
TYP5TIT4TAT_1	9	38523	11	38483	10	38472	38492,67	10
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E3								
Typ4A8E3	13	37469	13	37541	13	37424	37478,00	13
Typ4A5E3	16	36613	16	36584	16	36605	36600,67	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E4								
Typ4A8E4	15	36890	15	36718	15	36946	36851,33	15
Typ4A5E4	18	35921	18	35969	18	35981	35957,00	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E5								
Typ4A8E5	17	36088	17	36191	17	36248	36175,67	17
Typ4A5E5	19	35077	19	35161	19	35124	35120,67	19

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 3

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	10	38512	9	38517	9	38479	38502,67	9
TYP5TIT4TAT_1	9	38523	11	38483	10	38472	38492,67	10
Typ6E1	12	37788	12	37715	12	37767	37756,67	12
Typ6E2	14	37042	14	37030	14	37063	37045,00	14
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A5								
Typ4A5E3	16	36613	16	36584	16	36605	36600,67	16
Typ4A5E4	18	35921	18	35969	18	35981	35957,00	18
Typ4A5E5	19	35077	19	35161	19	35124	35120,67	19
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A8								
Typ3A8	8	39183	8	39298	8	39277	39252,67	8
Typ4A8E3	13	37469	13	37541	13	37424	37478,00	13
Typ4A8E4	15	36890	15	36718	15	36946	36851,33	15
Typ4A8E5	17	36088	17	36191	17	36248	36175,67	17
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ2A5E3	32	23164	32	22936	32	23105	23068,33	32
Typ2A5E4	34	21557	34	21644	34	21753	21651,33	34
Typ2A5E5	36	20384	36	20383	36	20491	20419,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	30	26692	30	26592	30	26767	26683,67	30
Typ2A8E3	31	23663	31	23652	31	23471	23595,33	31
Typ2A8E4	33	22417	33	22476	33	22434	22442,33	33
Typ2A8E5	35	21268	35	21379	35	21064	21237,00	35

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit

Beispiel 1 Der vierte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	Verteilung	
	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	30,6%	16,7%
sind bedingt konsensorientiert	22,2%	16,7%
sind friedlich	13,9%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	55,6%
verteidigen sich sicher:	66,7%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 3,55 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	39070	1	39053	1	39057	39060,38	1
TYP5	2	37492	2	37508	2	37474	37491,33	2
Typ4	3	35792	3	35855	3	35860	35835,61	3
Typ1	4	24776	4	24778	4	24745	24766,33	4
Typ2	5	20141	5	20099	5	20117	20119,11	5

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 4

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	88267	88291	88273
Prozentualer Anteil derartiger Züge	28,02	28,03	28,02
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	41699	41577	41695
Prozentualer Anteil derartiger Züge	13,24	13,20	13,24
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	185034	185132	185032
Prozentualer Anteil derartiger Züge	58,74	58,77	58,74
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1108164	1107896	1108177
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	478164	477896	478177
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,38	0,38	0,38
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,35	0,35	0,35
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,28	0,28	0,28

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 4

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_1	5	39074	2	39098	4	39081	39084,33	1
Typ3A10_7	2	39104	3	39081	6	39041	39075,33	2
Typ3A10_5	6	39072	4	39057	3	39089	39072,67	3
Typ3A10_3	3	39102	1	39151	8	38948	39067,00	4
Typ3A10_6	7	39066	7	39017	2	39108	39063,67	5
Typ3A10_2	1	39109	8	38949	5	39073	39043,67	6
Typ3A10	4	39084	6	39030	7	39001	39038,33	7
Typ3A10_4	8	38953	5	39044	1	39117	39038,00	8
TYP5TIT4TAT_2	11	37503	11	37511	9	37493	37502,33	9
TYP5TIT4TAT_3	10	37504	9	37521	11	37477	37500,67	10
TYP5TIT4TAT_1	12	37488	12	37509	10	37486	37494,33	11
TYP5TIT4TAT	9	37508	13	37485	12	37458	37483,67	12
TYP5YOKA	13	37459	10	37514	13	37454	37475,67	13
Typ4A9E2	14	36939	14	36988	14	37017	36981,33	14
Typ4A9E3	15	36271	15	36286	15	36317	36291,33	15
Typ4A6E2	16	36080	16	36097	16	36218	36131,67	16
Typ4A9E4	17	35434	17	35685	17	35462	35527,00	17
Typ4A6E3	18	35363	18	35413	18	35456	35410,67	18
Typ4A6E4	19	34665	19	34662	19	34688	34671,67	19
Typ1A10_1	21	24848	20	24913	24	24786	24849,00	20
Typ1A10_3	24	24806	22	24836	25	24738	24793,33	21
Typ1A10_6	20	24883	21	24851	30	24627	24787,00	22
Typ1A10_4	22	24843	24	24798	28	24702	24781,00	23
Typ1A10_7	29	24680	27	24761	20	24853	24764,67	24
Typ1A10_10	23	24820	29	24684	23	24789	24764,33	25
Typ1A10_5	26	24796	30	24655	21	24809	24753,33	26
Typ1A10_2	27	24696	23	24815	26	24725	24745,33	27
Typ1A10_8	25	24803	26	24768	29	24653	24741,33	28
Typ1A10	28	24689	28	24694	22	24804	24729,00	29
Typ1A10_9	30	24669	25	24788	27	24707	24721,33	30
Typ2A9E2	31	21364	32	21294	31	21467	21375,00	31
Typ2A6E2	32	21305	31	21399	32	21314	21339,33	32
Typ2A9E3	33	20275	33	20038	33	20252	20188,33	33
Typ2A6E3	34	20123	34	20021	34	19961	20035,00	34
Typ2A9E4	35	19134	35	19026	35	19027	19062,33	35
Typ2A6E4	36	18646	36	18818	36	18680	18714,67	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 4

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
Typ3A10_1	0,03	39074	-0,03	39098	0,01	39081	39084,33	1
Typ3A10_7	-0,07	39104	-0,01	39081	0,09	39041	39075,33	2
Typ3A10_5	0,00	39072	0,04	39057	-0,04	39089	39072,67	3
Typ3A10_3	-0,09	39102	-0,22	39151	0,30	38948	39067,00	4
Typ3A10_6	-0,01	39066	0,12	39017	-0,11	39108	39063,67	5
Typ3A10_2	-0,17	39109	0,24	38949	-0,08	39073	39043,67	6
Typ3A10	-0,12	39084	0,02	39030	0,10	39001	39038,33	7
Typ3A10_4	0,22	38953	-0,02	39044	-0,20	39117	39038,00	8
TYP5TIT4TAT_2	0,00	37503	-0,02	37511	0,02	37493	37502,33	9
TYP5TIT4TAT_3	-0,01	37504	-0,05	37521	0,06	37477	37500,67	10
TYP5TIT4TAT_1	0,02	37488	-0,04	37509	0,02	37486	37494,33	11
TYP5TIT4TAT	-0,06	37508	0,00	37485	0,07	37458	37483,67	12
TYP5YOKA	0,04	37459	-0,10	37514	0,06	37454	37475,67	13
Typ4A9E2	0,11	36939	-0,02	36988	-0,10	37017	36981,33	14
Typ4A9E3	0,06	36271	0,01	36286	-0,07	36317	36291,33	15
Typ4A6E2	0,14	36080	0,10	36097	-0,24	36218	36131,67	16
Typ4A9E4	0,26	35434	-0,44	35685	0,18	35462	35527,00	17
Typ4A6E3	0,13	35363	-0,01	35413	-0,13	35456	35410,67	18
Typ4A6E4	0,02	34665	0,03	34662	-0,05	34688	34671,67	19
Typ1A10_1	0,00	24848	-0,26	24913	0,25	24786	24849,00	20
Typ1A10_3	-0,05	24806	-0,17	24836	0,22	24738	24793,33	21
Typ1A10_6	-0,39	24883	-0,26	24851	0,65	24627	24787,00	22
Typ1A10_4	-0,25	24843	-0,07	24798	0,32	24702	24781,00	23
Typ1A10_7	0,34	24680	0,01	24761	-0,36	24853	24764,67	24
Typ1A10_10	-0,22	24820	0,32	24684	-0,10	24789	24764,33	25
Typ1A10_5	-0,17	24796	0,40	24655	-0,22	24809	24753,33	26
Typ1A10_2	0,20	24696	-0,28	24815	0,08	24725	24745,33	27
Typ1A10_8	-0,25	24803	-0,11	24768	0,36	24653	24741,33	28
Typ1A10	0,16	24689	0,14	24694	-0,30	24804	24729,00	29
Typ1A10_9	0,21	24669	-0,27	24788	0,06	24707	24721,33	30
Typ2A9E2	0,05	21364	0,38	21294	-0,43	21467	21375,00	31
Typ2A6E2	0,16	21305	-0,28	21399	0,12	21314	21339,33	32
Typ2A9E3	-0,43	20275	0,74	20038	-0,32	20252	20188,33	33
Typ2A6E3	-0,44	20123	0,07	20021	0,37	19961	20035,00	34
Typ2A9E4	-0,38	19134	0,19	19026	0,19	19027	19062,33	35
Typ2A6E4	0,37	18646	-0,55	18818	0,19	18680	18714,67	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 4

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_1	21	24848	20	24913	24	24786	24849,00	20
Typ1A10_3	24	24806	22	24836	25	24738	24793,33	21
Typ1A10_6	20	24883	21	24851	30	24627	24787,00	22
Typ1A10_4	22	24843	24	24798	28	24702	24781,00	23
Typ1A10_7	29	24680	27	24761	20	24853	24764,67	24
Typ1A10_10	23	24820	29	24684	23	24789	24764,33	25
Typ1A10_5	26	24796	30	24655	21	24809	24753,33	26
Typ1A10_2	27	24696	23	24815	26	24725	24745,33	27
Typ1A10_8	25	24803	26	24768	29	24653	24741,33	28
Typ1A10	28	24689	28	24694	22	24804	24729,00	29
Typ1A10_9	30	24669	25	24788	27	24707	24721,33	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A9E2	31	21364	32	21294	31	21467	21375,00	31
Typ2A6E2	32	21305	31	21399	32	21314	21339,33	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A9E3	33	20275	33	20038	33	20252	20188,33	33
Typ2A6E3	34	20123	34	20021	34	19961	20035,00	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A9E4	35	19134	35	19026	35	19027	19062,33	35
Typ2A6E4	36	18646	36	18818	36	18680	18714,67	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10_1	5	39074	2	39098	4	39081	39084,33	1
Typ3A10_7	2	39104	3	39081	6	39041	39075,33	2
Typ3A10_5	6	39072	4	39057	3	39089	39072,67	3
Typ3A10_3	3	39102	1	39151	8	38948	39067,00	4
Typ3A10_6	7	39066	7	39017	2	39108	39063,67	5
Typ3A10_2	1	39109	8	38949	5	39073	39043,67	6
Typ3A10	4	39084	6	39030	7	39001	39038,33	7
Typ3A10_4	8	38953	5	39044	1	39117	39038,00	8
TYP5TIT4TAT_2	11	37503	11	37511	9	37493	37502,33	9
TYP5TIT4TAT_3	10	37504	9	37521	11	37477	37500,67	10
TYP5TIT4TAT_1	12	37488	12	37509	10	37486	37494,33	11
TYP5TIT4TAT	9	37508	13	37485	12	37458	37483,67	12
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E2								
Typ4A9E2	14	36939	14	36988	14	37017	36981,33	14
Typ4A6E2	16	36080	16	36097	16	36218	36131,67	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E3								
Typ4A9E3	15	36271	15	36286	15	36317	36291,33	15
Typ4A6E3	18	35363	18	35413	18	35456	35410,67	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E4								
Typ4A9E4	17	35434	17	35685	17	35462	35527,00	17
Typ4A6E4	19	34665	19	34662	19	34688	34671,67	19

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 4

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A6								
Typ4A6E2	16	36080	16	36097	16	36218	36131,67	16
Typ4A6E3	18	35363	18	35413	18	35456	35410,67	18
Typ4A6E4	19	34665	19	34662	19	34688	34671,67	19
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A9								
Typ4A9E2	14	36939	14	36988	14	37017	36981,33	14
Typ4A9E3	15	36271	15	36286	15	36317	36291,33	15
Typ4A9E4	17	35434	17	35685	17	35462	35527,00	17
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E2	32	21305	31	21399	32	21314	21339,33	32
Typ2A6E3	34	20123	34	20021	34	19961	20035,00	34
Typ2A6E4	36	18646	36	18818	36	18680	18714,67	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ2A9E2	31	21364	32	21294	31	21467	21375,00	31
Typ2A9E3	33	20275	33	20038	33	20252	20188,33	33
Typ2A9E4	35	19134	35	19026	35	19027	19062,33	35

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit

Beispiel 1 Der fünfte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	38,9%	8,3%
sind bedingt konsensorientiert	30,6%	8,3%
sind friedlich	13,9%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	47,2%
verteidigen sich sicher:	83,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 1,25 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	36694	1	36696	2	36678	36689,67	1
Typ3	2	36686	2	36677	1	36692	36684,94	2
Typ4	3	35143	3	35168	3	35194	35168,33	3
Typ1	4	20001	4	19979	4	19968	19982,36	4
Typ2	5	18983	5	18998	5	18967	18982,44	5

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 5

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	86640	86641	86619
Prozentualer Anteil derartiger Züge	27,50	27,50	27,50
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	17615	17599	17519
Prozentualer Anteil derartiger Züge	5,59	5,59	5,56
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	210745	210760	210862
Prozentualer Anteil derartiger Züge	66,90	66,91	66,94
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1029404	1029361	1029033
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	399404	399361	399033
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,32	0,32	0,32
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,30	0,30	0,30
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,27	0,27	0,27

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 5

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_1	6	36712	4	36708	3	36709	36709,67	1
Typ3A10_10	3	36719	5	36701	4	36706	36708,67	2
Typ3A10_5	8	36692	7	36691	2	36715	36699,33	3
Typ3A10_9	13	36674	6	36700	8	36699	36691,00	4
Typ3A10	1	36739	16	36634	10	36690	36687,67	5
TYP5YOKA	9	36689	3	36715	14	36657	36687,00	6
TYP5TIT4TAT_3	10	36685	2	36719	15	36656	36686,67	7
Typ3A10_3	11	36679	14	36640	1	36740	36686,33	8
TYP5TIT4TAT	5	36714	13	36651	9	36691	36685,33	9
Typ3A10_7	4	36715	15	36639	6	36701	36685,00	10
Typ3A10_6	12	36676	10	36677	7	36699	36684,00	11
Typ3A10_4	15	36630	1	36745	13	36667	36680,67	12
TYP5TIT4TAT_2	14	36671	8	36689	11	36679	36679,67	13
Typ3A10_2	7	36702	12	36663	12	36671	36678,67	14
Typ3A10_8	2	36728	11	36676	16	36618	36674,00	15
Typ3A10_1	16	36593	9	36681	5	36703	36659,00	16
Typ4A7E1	17	35915	17	35932	17	35965	35937,33	17
Typ4A7E2	18	35188	18	35152	18	35184	35174,67	18
Typ4A7E3	19	34325	19	34421	19	34433	34393,00	19
Typ2A7E1	20	20344	20	20307	20	20272	20307,67	20
Typ1A10_9	21	20081	21	20063	25	19998	20047,33	21
Typ1A10_8	30	19979	22	20061	24	20003	20014,33	22
Typ1A10_11	22	20068	24	20028	30	19941	20012,33	23
Typ1A10_12	23	20064	29	19958	23	20005	20009,00	24
Typ1A10_10	24	20023	23	20036	33	19902	19987,00	25
Typ1A10_13	26	20012	31	19954	26	19994	19986,67	26
Typ1A10_6	29	19986	33	19916	22	20034	19978,67	27
Typ1A10_7	25	20016	27	19977	31	19933	19975,33	28
Typ1A10_4	27	20004	34	19868	21	20040	19970,67	29
Typ1A10	31	19971	25	19992	32	19932	19965,00	30
Typ1A10_5	33	19946	26	19989	29	19941	19958,67	31
Typ1A10_2	34	19915	28	19965	27	19985	19955,00	32
Typ1A10_1	32	19946	32	19937	28	19957	19946,67	33
Typ1A10_3	28	19998	30	19958	34	19883	19946,33	34
Typ2A7E2	35	18962	35	19022	35	19016	19000,00	35
Typ2A7E3	36	17642	36	17665	36	17612	17639,67	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 5

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
TYP5TIT4TAT_1	-0,01	36712	0,00	36708	0,00	36709	36709,67	1
Typ3A10_10	-0,03	36719	0,02	36701	0,01	36706	36708,67	2
Typ3A10_5	0,02	36692	0,02	36691	-0,04	36715	36699,33	3
Typ3A10_9	0,05	36674	-0,02	36700	-0,02	36699	36691,00	4
Typ3A10	-0,14	36739	0,15	36634	-0,01	36690	36687,67	5
TYP5YOKA	-0,01	36689	-0,08	36715	0,08	36657	36687,00	6
TYP5TIT4TAT_3	0,00	36685	-0,09	36719	0,08	36656	36686,67	7
Typ3A10_3	0,02	36679	0,13	36640	-0,15	36740	36686,33	8
TYP5TIT4TAT	-0,08	36714	0,09	36651	-0,02	36691	36685,33	9
Typ3A10_7	-0,08	36715	0,13	36639	-0,04	36701	36685,00	10
Typ3A10_6	0,02	36676	0,02	36677	-0,04	36699	36684,00	11
Typ3A10_4	0,14	36630	-0,18	36745	0,04	36667	36680,67	12
TYP5TIT4TAT_2	0,02	36671	-0,03	36689	0,00	36679	36679,67	13
Typ3A10_2	-0,06	36702	0,04	36663	0,02	36671	36678,67	14
Typ3A10_8	-0,15	36728	-0,01	36676	0,15	36618	36674,00	15
Typ3A10_1	0,18	36593	-0,06	36681	-0,12	36703	36659,00	16
Typ4A7E1	0,06	35915	0,01	35932	-0,08	35965	35937,33	17
Typ4A7E2	-0,04	35188	0,06	35152	-0,03	35184	35174,67	18
Typ4A7E3	0,20	34325	-0,08	34421	-0,12	34433	34393,00	19
Typ2A7E1	-0,18	20344	0,00	20307	0,18	20272	20307,67	20
Typ1A10_9	-0,17	20081	-0,08	20063	0,25	19998	20047,33	21
Typ1A10_8	0,18	19979	-0,23	20061	0,06	20003	20014,33	22
Typ1A10_11	-0,28	20068	-0,08	20028	0,36	19941	20012,33	23
Typ1A10_12	-0,27	20064	0,25	19958	0,02	20005	20009,00	24
Typ1A10_10	-0,18	20023	-0,25	20036	0,43	19902	19987,00	25
Typ1A10_13	-0,13	20012	0,16	19954	-0,04	19994	19986,67	26
Typ1A10_6	-0,04	19986	0,31	19916	-0,28	20034	19978,67	27
Typ1A10_7	-0,20	20016	-0,01	19977	0,21	19933	19975,33	28
Typ1A10_4	-0,17	20004	0,51	19868	-0,35	20040	19970,67	29
Typ1A10	-0,03	19971	-0,14	19992	0,17	19932	19965,00	30
Typ1A10_5	0,06	19946	-0,15	19989	0,09	19941	19958,67	31
Typ1A10_2	0,20	19915	-0,05	19965	-0,15	19985	19955,00	32
Typ1A10_1	0,00	19946	0,05	19937	-0,05	19957	19946,67	33
Typ1A10_3	-0,26	19998	-0,06	19958	0,32	19883	19946,33	34
Typ2A7E2	0,20	18962	-0,12	19022	-0,08	19016	19000,00	35
Typ2A7E3	-0,01	17642	-0,14	17665	0,16	17612	17639,67	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 5

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz

Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3

TYP5TIT4TAT_1	6	36712	4	36708	3	36709	36709,67	1
Typ3A10_10	3	36719	5	36701	4	36706	36708,67	2
Typ3A10_5	8	36692	7	36691	2	36715	36699,33	3
Typ3A10_9	13	36674	6	36700	8	36699	36691,00	4
Typ3A10	1	36739	16	36634	10	36690	36687,67	5
TYP5TIT4TAT_3	10	36685	2	36719	15	36656	36686,67	7
Typ3A10_3	11	36679	14	36640	1	36740	36686,33	8
TYP5TIT4TAT	5	36714	13	36651	9	36691	36685,33	9
Typ3A10_7	4	36715	15	36639	6	36701	36685,00	10
Typ3A10_6	12	36676	10	36677	7	36699	36684,00	11
Typ3A10_4	15	36630	1	36745	13	36667	36680,67	12
TYP5TIT4TAT_2	14	36671	8	36689	11	36679	36679,67	13
Typ3A10_2	7	36702	12	36663	12	36671	36678,67	14
Typ3A10_8	2	36728	11	36676	16	36618	36674,00	15
Typ3A10_1	16	36593	9	36681	5	36703	36659,00	16

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz

Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A7

Typ4A7E1	17	35915	17	35932	17	35965	35937,33	17
Typ4A7E2	18	35188	18	35152	18	35184	35174,67	18
Typ4A7E3	19	34325	19	34421	19	34433	34393,00	19

Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7

Typ2A7E1	20	20344	20	20307	20	20272	20307,67	20
Typ2A7E2	35	18962	35	19022	35	19016	19000,00	35
Typ2A7E3	36	17642	36	17665	36	17612	17639,67	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit

Beispiel 1 Der sechste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	41,7%	5,6%
sind bedingt konsensorientiert	33,3%	5,6%
sind friedlich	13,9%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	47,2%
verteidigen sich sicher:	88,9%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,60 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	36319	1	36333	1	36320	36323,87	1
Typ3	2	36092	2	36100	2	36100	36097,17	2
Typ4	3	35116	3	35110	3	35146	35124,00	3
Typ1	4	18893	4	18896	4	18877	18888,44	4
Typ2	5	18221	5	18271	5	18264	18251,83	5

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 6

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	85972	85986	85988
Prozentualer Anteil derartiger Züge	27,29	27,30	27,30
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	10291	10322	10292
Prozentualer Anteil derartiger Züge	3,27	3,28	3,27
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	218737	218692	218721
Prozentualer Anteil derartiger Züge	69,44	69,43	69,44
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1004761	1004910	1004826
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	374761	374910	374826
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,30	0,30	0,30
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,29	0,29	0,29
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,27	0,27	0,27

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 6

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_3	1	36357	1	36343	3	36322	36340,67	1
TYP5TIT4TAT_1	2	36337	4	36330	1	36330	36332,33	2
TYP5TIT4TAT_2	5	36288	2	36343	4	36321	36317,33	3
TYP5TIT4TAT	4	36302	5	36318	2	36324	36314,67	4
TYP5YOKA	3	36310	3	36332	5	36301	36314,33	5
Typ3A8	6	36246	6	36279	6	36248	36257,67	6
Typ3A10_9	7	36097	11	36086	8	36110	36097,67	7
Typ3A10_5	8	36087	7	36107	12	36092	36095,33	8
Typ3A10_4	10	36084	8	36093	13	36087	36088,00	9
Typ3A10	9	36084	13	36080	11	36095	36086,33	10
Typ3A10_2	14	36076	15	36077	9	36104	36085,67	11
Typ3A10_8	16	36063	14	36077	7	36112	36084,00	12
Typ3A10_3	13	36078	9	36089	14	36083	36083,33	13
Typ3A10_6	17	36055	10	36088	10	36100	36081,00	14
Typ3A10_1	11	36081	12	36082	15	36068	36077,00	15
Typ3A10_7	12	36080	17	36063	16	36055	36066,00	16
Typ3A10_10	15	36075	16	36076	17	36041	36064,00	17
Typ4A8E1	18	35471	18	35485	18	35529	35495,00	18
Typ4A8E2	19	34760	19	34736	19	34763	34753,00	19
Typ1A8	20	20346	20	20299	20	20252	20299,00	20
Typ2A8E1	21	18976	21	18988	21	18964	18976,00	21
Typ1A10_12	26	18816	22	18858	25	18811	18828,33	22
Typ1A10_2	25	18823	29	18814	29	18795	18810,67	23
Typ1A10_13	33	18749	25	18833	23	18822	18801,33	24
Typ1A10_5	31	18766	27	18827	28	18803	18798,67	25
Typ1A10	28	18798	31	18760	22	18837	18798,33	26
Typ1A10_4	22	18845	28	18815	32	18734	18798,00	27
Typ1A10_6	30	18776	30	18780	24	18819	18791,67	28
Typ1A10_7	24	18827	35	18711	26	18807	18781,67	29
Typ1A10_8	34	18731	23	18856	31	18752	18779,67	30
Typ1A10_1	23	18837	33	18736	30	18758	18777,00	31
Typ1A10_10	29	18781	24	18835	35	18708	18774,67	32
Typ1A10_9	32	18762	26	18829	33	18725	18772,00	33
Typ1A10_3	35	18729	32	18749	27	18806	18761,33	34
Typ1A10_11	27	18808	34	18731	34	18724	18754,33	35
Typ2A8E2	36	17466	36	17554	36	17563	17527,67	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 6

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	
TYP5TIT4TAT_3	-0,04	36357	-0,01	36343	0,05	36322	36340,67	1
TYP5TIT4TAT_1	-0,01	36337	0,01	36330	0,01	36330	36332,33	2
TYP5TIT4TAT_2	0,08	36288	-0,07	36343	-0,01	36321	36317,33	3
TYP5TIT4TAT	0,03	36302	-0,01	36318	-0,03	36324	36314,67	4
TYP5YOKA	0,01	36310	-0,05	36332	0,04	36301	36314,33	5
Typ3A8	0,03	36246	-0,06	36279	0,03	36248	36257,67	6
Typ3A10_9	0,00	36097	0,03	36086	-0,03	36110	36097,67	7
Typ3A10_5	0,02	36087	-0,03	36107	0,01	36092	36095,33	8
Typ3A10_4	0,01	36084	-0,01	36093	0,00	36087	36088,00	9
Typ3A10	0,01	36084	0,02	36080	-0,02	36095	36086,33	10
Typ3A10_2	0,03	36076	0,02	36077	-0,05	36104	36085,67	11
Typ3A10_8	0,06	36063	0,02	36077	-0,08	36112	36084,00	12
Typ3A10_3	0,01	36078	-0,02	36089	0,00	36083	36083,33	13
Typ3A10_6	0,07	36055	-0,02	36088	-0,05	36100	36081,00	14
Typ3A10_1	-0,01	36081	-0,01	36082	0,02	36068	36077,00	15
Typ3A10_7	-0,04	36080	0,01	36063	0,03	36055	36066,00	16
Typ3A10_10	-0,03	36075	-0,03	36076	0,06	36041	36064,00	17
Typ4A8E1	0,07	35471	0,03	35485	-0,10	35529	35495,00	18
Typ4A8E2	-0,02	34760	0,05	34736	-0,03	34763	34753,00	19
Typ1A8	-0,23	20346	0,00	20299	0,23	20252	20299,00	20
Typ2A8E1	0,00	18976	-0,06	18988	0,06	18964	18976,00	21
Typ1A10_12	0,07	18816	-0,16	18858	0,09	18811	18828,33	22
Typ1A10_2	-0,07	18823	-0,02	18814	0,08	18795	18810,67	23
Typ1A10_13	0,28	18749	-0,17	18833	-0,11	18822	18801,33	24
Typ1A10_5	0,17	18766	-0,15	18827	-0,02	18803	18798,67	25
Typ1A10	0,00	18798	0,20	18760	-0,21	18837	18798,33	26
Typ1A10_4	-0,25	18845	-0,09	18815	0,34	18734	18798,00	27
Typ1A10_6	0,08	18776	0,06	18780	-0,15	18819	18791,67	28
Typ1A10_7	-0,24	18827	0,38	18711	-0,13	18807	18781,67	29
Typ1A10_8	0,26	18731	-0,41	18856	0,15	18752	18779,67	30
Typ1A10_1	-0,32	18837	0,22	18736	0,10	18758	18777,00	31
Typ1A10_10	-0,03	18781	-0,32	18835	0,36	18708	18774,67	32
Typ1A10_9	0,05	18762	-0,30	18829	0,25	18725	18772,00	33
Typ1A10_3	0,17	18729	0,07	18749	-0,24	18806	18761,33	34
Typ1A10_11	-0,29	18808	0,12	18731	0,16	18724	18754,33	35
Typ2A8E2	0,35	17466	-0,15	17554	-0,20	17563	17527,67	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 6

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A8	20	20346	20	20299	20	20252	20299,00	20
Typ1A10_12	26	18816	22	18858	25	18811	18828,33	22
Typ1A10_2	25	18823	29	18814	29	18795	18810,67	23
Typ1A10_13	33	18749	25	18833	23	18822	18801,33	24
Typ1A10_5	31	18766	27	18827	28	18803	18798,67	25
Typ1A10	28	18798	31	18760	22	18837	18798,33	26
Typ1A10_4	22	18845	28	18815	32	18734	18798,00	27
Typ1A10_6	30	18776	30	18780	24	18819	18791,67	28
Typ1A10_7	24	18827	35	18711	26	18807	18781,67	29
Typ1A10_8	34	18731	23	18856	31	18752	18779,67	30
Typ1A10_1	23	18837	33	18736	30	18758	18777,00	31
Typ1A10_10	29	18781	24	18835	35	18708	18774,67	32
Typ1A10_9	32	18762	26	18829	33	18725	18772,00	33
Typ1A10_3	35	18729	32	18749	27	18806	18761,33	34
Typ1A10_11	27	18808	34	18731	34	18724	18754,33	35

Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
TYP5TIT4TAT_3	1	36357	1	36343	3	36322	36340,67	1
TYP5TIT4TAT_1	2	36337	4	36330	1	36330	36332,33	2
TYP5TIT4TAT_2	5	36288	2	36343	4	36321	36317,33	3
TYP5TIT4TAT	4	36302	5	36318	2	36324	36314,67	4
Typ3A8	6	36246	6	36279	6	36248	36257,67	6
Typ3A10_9	7	36097	11	36086	8	36110	36097,67	7
Typ3A10_5	8	36087	7	36107	12	36092	36095,33	8
Typ3A10_4	10	36084	8	36093	13	36087	36088,00	9
Typ3A10	9	36084	13	36080	11	36095	36086,33	10
Typ3A10_2	14	36076	15	36077	9	36104	36085,67	11
Typ3A10_8	16	36063	14	36077	7	36112	36084,00	12
Typ3A10_3	13	36078	9	36089	14	36083	36083,33	13
Typ3A10_6	17	36055	10	36088	10	36100	36081,00	14
Typ3A10_1	11	36081	12	36082	15	36068	36077,00	15
Typ3A10_7	12	36080	17	36063	16	36055	36066,00	16
Typ3A10_10	15	36075	16	36076	17	36041	36064,00	17

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 1 – Schritt 6

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT_3	1	36357	1	36343	3	36322	36340,67	1
TYP5TIT4TAT_1	2	36337	4	36330	1	36330	36332,33	2
TYP5TIT4TAT_2	5	36288	2	36343	4	36321	36317,33	3
TYP5TIT4TAT	4	36302	5	36318	2	36324	36314,67	4
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A1								
Typ3A10_9	7	36097	11	36086	8	36110	36097,67	7
Typ3A10_5	8	36087	7	36107	12	36092	36095,33	8
Typ3A10_4	10	36084	8	36093	13	36087	36088,00	9
Typ3A10_2	14	36076	15	36077	9	36104	36085,67	11
Typ3A10_8	16	36063	14	36077	7	36112	36084,00	12
Typ3A10_3	13	36078	9	36089	14	36083	36083,33	13
Typ3A10_6	17	36055	10	36088	10	36100	36081,00	14
Typ3A10_1	11	36081	12	36082	15	36068	36077,00	15
Typ3A10_7	12	36080	17	36063	16	36055	36066,00	16
Typ3A10_10	15	36075	16	36076	17	36041	36064,00	17
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A8								
Typ3A8	6	36246	6	36279	6	36248	36257,67	6
Typ4A8E1	18	35471	18	35485	18	35529	35495,00	18
Typ4A8E2	19	34760	19	34736	19	34763	34753,00	19
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	20	20346	20	20299	20	20252	20299,00	20
Typ2A8E1	21	18976	21	18988	21	18964	18976,00	21
Typ2A8E2	36	17466	36	17554	36	17563	17527,67	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit

Beispiel 2

Die zweite gemischt zusammengesetzte Gruppe mit etwas geringerem kollektiven Entgegenkommen gegenüber Angreifern

Die Ausgangsgruppe

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	13,9%	33,3%
sind bedingt konsensorientiert	13,9%	25,0%
sind friedlich	5,6%	8,3%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	83,3%
verteidigen sich sicher:	33,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	55,6%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 14,31 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	46629	1	46592	1	46624	46614,80	1
TYP5	2	43587	2	43674	2	43596	43619,00	2
Typ4	3	42304	3	42309	3	42265	42292,93	3
Typ1	4	41606	4	41405	4	41510	41506,87	4
Typ6	5	40405	5	40406	5	40465	40425,33	5
Typ2	6	35322	6	35302	6	35307	35310,03	6

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Ausgangsgruppe

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	125257	125129	125168
Prozentualer Anteil derartiger Züge	39,76	39,72	39,74
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	107716	107595	107386
Prozentualer Anteil derartiger Züge	34,20	34,16	34,09
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	82027	82277	82447
Prozentualer Anteil derartiger Züge	26,04	26,12	26,17
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1454176	1453299	1452828
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	824176	823299	822828
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,65	0,65	0,65
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,57	0,57	0,57
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,33	0,33	0,33

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Ausgangsgruppe

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10	1	49841	1	49857	1	49752	49816,67	1
Typ3A9	2	48253	2	48303	2	48309	48288,33	2
Typ3A8	3	47079	3	46877	3	47007	46987,67	3
Typ1A10	4	46353	4	46192	4	46490	46345,00	4
Typ4A8E5	5	45372	5	45324	5	45578	45424,67	5
Typ4A8E6	6	44744	6	45016	6	44782	44847,33	6
Typ3A5	8	44367	7	44284	7	44377	44342,67	7
Typ4A8E7	7	44481	8	44037	8	44124	44214,00	8
Typ1A9	9	44196	9	43839	9	44087	44040,67	9
TYP5YOKA	10	43648	10	43691	11	43604	43647,67	10
Typ3A2	11	43605	12	43638	10	43673	43638,67	11
TYP5TIT4TAT	12	43526	11	43656	12	43589	43590,33	12
Typ4A5E5	14	42091	13	42225	13	42049	42121,67	13
Typ1A8	13	42346	14	41975	14	41939	42086,67	14
Typ4A5E6	15	41465	15	41714	15	41537	41572,00	15
Typ4A2E5	16	41141	16	41174	16	41111	41142,00	16
Typ6E5	17	41101	17	40973	17	41086	41053,33	17
Typ4A5E7	18	40831	18	40863	18	40850	40848,00	18
Typ4A2E6	19	40579	19	40554	19	40611	40581,33	19
Typ6E6	20	40296	20	40462	20	40539	40432,33	20
Typ4A2E7	21	40034	21	39876	22	39746	39885,33	21
Typ6E7	22	39817	22	39784	21	39770	39790,33	22
Typ2A8E5	23	39330	23	39355	23	39147	39277,33	23
Typ2A8E5_1	24	39326	24	39141	24	39037	39168,00	24
Typ2A8E6_1	25	38729	26	38096	26	38405	38410,00	25
Typ2A8E6	26	38648	27	37958	25	38466	38357,33	26
Typ1A5	27	38155	25	38260	27	38126	38180,33	27
Typ2A8E7_1	28	37256	28	37400	28	37638	37431,33	28
Typ2A8E7	30	36470	29	37170	29	37143	36927,67	29
Typ1A2	29	36979	30	36760	30	36906	36881,67	30
Typ2A5E5	31	34218	31	34426	31	34225	34289,67	31
Typ2A5E6	32	33142	32	33481	32	32976	33199,67	32
Typ2A2E5	33	32729	33	32981	33	32753	32821,00	33
Typ2A5E7	34	31919	34	31789	34	32009	31905,67	34
Typ2A2E6	35	31682	35	31467	35	31515	31554,67	35
Typ2A2E7	36	30409	36	30359	36	30366	30378,00	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Ausgangsgruppe

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10	-0,05	49841	-0,08	49857	0,13	49752	49816,67	1
Typ3A9	0,07	48253	-0,03	48303	-0,04	48309	48288,33	2
Typ3A8	-0,19	47079	0,24	46877	-0,04	47007	46987,67	3
Typ1A10	-0,02	46353	0,33	46192	-0,31	46490	46345,00	4
Typ4A8E5	0,12	45372	0,22	45324	-0,34	45578	45424,67	5
Typ4A8E6	0,23	44744	-0,38	45016	0,15	44782	44847,33	6
Typ3A5	-0,05	44367	0,13	44284	-0,08	44377	44342,67	7
Typ4A8E7	-0,60	44481	0,40	44037	0,20	44124	44214,00	8
Typ1A9	-0,35	44196	0,46	43839	-0,11	44087	44040,67	9
TYP5YOKA	0,00	43648	-0,10	43691	0,10	43604	43647,67	10
Typ3A2	0,08	43605	0,00	43638	-0,08	43673	43638,67	11
TYP5TIT4TAT	0,15	43526	-0,15	43656	0,00	43589	43590,33	12
Typ4A5E5	0,07	42091	-0,25	42225	0,17	42049	42121,67	13
Typ1A8	-0,62	42346	0,27	41975	0,35	41939	42086,67	14
Typ4A5E6	0,26	41465	-0,34	41714	0,08	41537	41572,00	15
Typ4A2E5	0,00	41141	-0,08	41174	0,08	41111	41142,00	16
Typ6E5	-0,12	41101	0,20	40973	-0,08	41086	41053,33	17
Typ4A5E7	0,04	40831	-0,04	40863	0,00	40850	40848,00	18
Typ4A2E6	0,01	40579	0,07	40554	-0,07	40611	40581,33	19
Typ6E6	0,34	40296	-0,07	40462	-0,26	40539	40432,33	20
Typ4A2E7	-0,37	40034	0,02	39876	0,35	39746	39885,33	21
Typ6E7	-0,07	39817	0,02	39784	0,05	39770	39790,33	22
Typ2A8E5	-0,13	39330	-0,20	39355	0,33	39147	39277,33	23
Typ2A8E5_1	-0,40	39326	0,07	39141	0,33	39037	39168,00	24
Typ2A8E6_1	-0,83	38729	0,82	38096	0,01	38405	38410,00	25
Typ2A8E6	-0,76	38648	1,04	37958	-0,28	38466	38357,33	26
Typ1A5	0,07	38155	-0,21	38260	0,14	38126	38180,33	27
Typ2A8E7_1	0,47	37256	0,08	37400	-0,55	37638	37431,33	28
Typ2A8E7	1,24	36470	-0,66	37170	-0,58	37143	36927,67	29
Typ1A2	-0,26	36979	0,33	36760	-0,07	36906	36881,67	30
Typ2A5E5	0,21	34218	-0,40	34426	0,19	34225	34289,67	31
Typ2A5E6	0,17	33142	-0,85	33481	0,67	32976	33199,67	32
Typ2A2E5	0,28	32729	-0,49	32981	0,21	32753	32821,00	33
Typ2A5E7	-0,04	31919	0,37	31789	-0,32	32009	31905,67	34
Typ2A2E6	-0,40	31682	0,28	31467	0,13	31515	31554,67	35
Typ2A2E7	-0,10	30409	0,06	30359	0,04	30366	30378,00	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10	4	46353	4	46192	4	46490	46345,00	4
Typ1A9	9	44196	9	43839	9	44087	44040,67	9
Typ1A8	13	42346	14	41975	14	41939	42086,67	14
Typ1A5	27	38155	25	38260	27	38126	38180,33	27
Typ1A2	29	36979	30	36760	30	36906	36881,67	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A8E5	23	39330	23	39355	23	39147	39277,33	23
Typ2A8E5_1	24	39326	24	39141	24	39037	39168,00	24
Typ2A5E5	31	34218	31	34426	31	34225	34289,67	31
Typ2A2E5	33	32729	33	32981	33	32753	32821,00	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A8E6_1	25	38729	26	38096	26	38405	38410,00	25
Typ2A8E6	26	38648	27	37958	25	38466	38357,33	26
Typ2A5E6	32	33142	32	33481	32	32976	33199,67	32
Typ2A2E6	35	31682	35	31467	35	31515	31554,67	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A8E7_1	28	37256	28	37400	28	37638	37431,33	28
Typ2A8E7	30	36470	29	37170	29	37143	36927,67	29
Typ2A5E7	34	31919	34	31789	34	32009	31905,67	34
Typ2A2E7	36	30409	36	30359	36	30366	30378,00	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10	1	49841	1	49857	1	49752	49816,67	1
Typ3A9	2	48253	2	48303	2	48309	48288,33	2
Typ3A8	3	47079	3	46877	3	47007	46987,67	3
Typ3A5	8	44367	7	44284	7	44377	44342,67	7
Typ3A2	11	43605	12	43638	10	43673	43638,67	11
TYP5TIT4TAT	12	43526	11	43656	12	43589	43590,33	12
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E5								
Typ4A8E5	5	45372	5	45324	5	45578	45424,67	5
Typ4A5E5	14	42091	13	42225	13	42049	42121,67	13
Typ4A2E5	16	41141	16	41174	16	41111	41142,00	16
Typ6E5	17	41101	17	40973	17	41086	41053,33	17
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E6								
Typ4A8E6	6	44744	6	45016	6	44782	44847,33	6
Typ4A5E6	15	41465	15	41714	15	41537	41572,00	15
Typ4A2E6	19	40579	19	40554	19	40611	40581,33	19
Typ6E6	20	40296	20	40462	20	40539	40432,33	20
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E7								
Typ4A8E7	7	44481	8	44037	8	44124	44214,00	8
Typ4A5E7	18	40831	18	40863	18	40850	40848,00	18
Typ4A2E7	21	40034	21	39876	22	39746	39885,33	21
Typ6E7	22	39817	22	39784	21	39770	39790,33	22

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
Typ5TIT4TAT	12	43526	11	43656	12	43589	43590,33	12
Typ6E5	17	41101	17	40973	17	41086	41053,33	17
Typ6E6	20	40296	20	40462	20	40539	40432,33	20
Typ6E7	22	39817	22	39784	21	39770	39790,33	22
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A2								
Typ3A2	11	43605	12	43638	10	43673	43638,67	11
Typ4A2E5	16	41141	16	41174	16	41111	41142,00	16
Typ4A2E6	19	40579	19	40554	19	40611	40581,33	19
Typ4A2E7	21	40034	21	39876	22	39746	39885,33	21
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A5								
Typ3A5	8	44367	7	44284	7	44377	44342,67	7
Typ4A5E5	14	42091	13	42225	13	42049	42121,67	13
Typ4A5E6	15	41465	15	41714	15	41537	41572,00	15
Typ4A5E7	18	40831	18	40863	18	40850	40848,00	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A8								
Typ3A8	3	47079	3	46877	3	47007	46987,67	3
Typ4A8E5	5	45372	5	45324	5	45578	45424,67	5
Typ4A8E6	6	44744	6	45016	6	44782	44847,33	6
Typ4A8E7	7	44481	8	44037	8	44124	44214,00	8
Klassen von unprovziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	29	36979	30	36760	30	36906	36881,67	30
Typ2A2E5	33	32729	33	32981	33	32753	32821,00	33
Typ2A2E6	35	31682	35	31467	35	31515	31554,67	35
Typ2A2E7	36	30409	36	30359	36	30366	30378,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	27	38155	25	38260	27	38126	38180,33	27
Typ2A5E5	31	34218	31	34426	31	34225	34289,67	31
Typ2A5E6	32	33142	32	33481	32	32976	33199,67	32
Typ2A5E7	34	31919	34	31789	34	32009	31905,67	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	13	42346	14	41975	14	41939	42086,67	14
Typ2A8E5	23	39330	23	39355	23	39147	39277,33	23
Typ2A8E5_1	24	39326	24	39141	24	39037	39168,00	24
Typ2A8E6_1	25	38729	26	38096	26	38405	38410,00	25
Typ2A8E6	26	38648	27	37958	25	38466	38357,33	26
Typ2A8E7_1	28	37256	28	37400	28	37638	37431,33	28
Typ2A8E7	30	36470	29	37170	29	37143	36927,67	29

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit

Beispiel 2 Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	13,9%	33,3%
sind bedingt konsensorientiert	13,9%	25,0%
sind friedlich	5,6%	8,3%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	77,8%
verteidigen sich sicher:	33,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	30,6%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 11,67 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	45155	1	45211	1	45172	45179,07	1
TYP5	2	41356	2	41438	2	41410	41401,50	2
Typ4	3	40190	3	40186	3	40231	40202,26	3
Typ6	4	39041	4	39090	4	38980	39036,78	4
Typ1	5	37728	5	37789	5	37782	37766,27	5
Typ2	6	30740	6	30775	6	30685	30733,53	6

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 1

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	106771	106913	106716
Prozentualer Anteil derartiger Züge	33,90	33,94	33,88
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	95922	96116	96096
Prozentualer Anteil derartiger Züge	30,45	30,51	30,51
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	112307	111971	112188
Prozentualer Anteil derartiger Züge	35,65	35,55	35,62
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1344849	1345999	1345153
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	714849	715999	715153
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,57	0,57	0,57
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,49	0,49	0,49
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,31	0,31	0,30

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 1

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_1	1	47313	2	47349	2	47342	47334,67	1
Typ3A10_2	2	47235	1	47483	3	47238	47318,67	2
Typ3A10	3	47230	3	47224	1	47437	47297,00	3
Typ4A9E4	5	42960	4	42931	4	43392	43094,33	4
Typ4A9E5	4	43041	5	42577	5	42510	42709,33	5
Typ3A7	6	42380	6	42300	6	42372	42350,67	6
Typ4A9E6	7	41948	7	42166	7	42286	42133,33	7
Typ3A4	8	41615	8	41698	8	41470	41594,33	8
TYP5TIT4TAT	9	41423	9	41459	9	41425	41435,67	9
TYP5YOKA	10	41290	10	41416	10	41396	41367,33	10
Typ1A10_2	12	40878	13	40841	11	40970	40896,33	11
Typ1A10	11	40926	12	40873	12	40850	40883,00	12
Typ1A10_1	13	40835	11	40942	13	40824	40867,00	13
Typ4A6E4	14	39879	14	39925	14	39966	39923,33	14
Typ6E3	15	39671	15	39726	15	39573	39656,67	15
Typ4A6E5	16	39484	16	39465	16	39504	39484,33	16
Typ4A3E4	17	39248	17	39279	17	39266	39264,33	17
Typ6E4	18	38965	18	39120	18	38997	39027,33	18
Typ4A6E6	19	38693	19	38771	20	38665	38709,67	19
Typ4A3E5	20	38527	20	38629	19	38665	38607,00	20
Typ6E5	21	38487	21	38423	21	38369	38426,33	21
Typ4A3E6	22	37927	22	37934	22	37823	37894,67	22
Typ2A9E4_1	24	34127	23	34345	23	34306	34259,33	23
Typ2A9E4	23	34350	24	34298	24	34025	34224,33	24
Typ1A7	26	33381	26	33649	25	33650	33560,00	25
Typ2A9E5_1	25	33882	27	33539	27	33168	33529,67	26
Typ2A9E5	27	33163	25	33945	26	33430	33512,67	27
Typ1A4	29	32620	28	32639	28	32616	32625,00	28
Typ2A9E6	30	32438	29	32460	29	32434	32444,00	29
Typ2A9E6_1	28	32636	30	32245	30	32390	32423,67	30
Typ2A6E4	31	29726	31	29513	31	29550	29596,33	31
Typ2A3E4	32	28805	32	28836	32	28748	28796,33	32
Typ2A6E5	33	28494	33	28590	33	28601	28561,67	33
Typ2A3E5	34	27686	34	27598	34	27708	27664,00	34
Typ2A6E6	35	27269	35	27505	35	27485	27419,67	35
Typ2A3E6	36	26310	36	26425	36	26377	26370,67	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 1

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
Typ3A10_1	0,05	47313	-0,03	47349	-0,02	47342	47334,67	1
Typ3A10_2	0,18	47235	-0,35	47483	0,17	47238	47318,67	2
Typ3A10	0,14	47230	0,15	47224	-0,30	47437	47297,00	3
Typ4A9E4	0,31	42960	0,38	42931	-0,69	43392	43094,33	4
Typ4A9E5	-0,78	43041	0,31	42577	0,47	42510	42709,33	5
Typ3A7	-0,07	42380	0,12	42300	-0,05	42372	42350,67	6
Typ4A9E6	0,44	41948	-0,08	42166	-0,36	42286	42133,33	7
Typ3A4	-0,05	41615	-0,25	41698	0,30	41470	41594,33	8
TYP5TIT4TAT	0,03	41423	-0,06	41459	0,03	41425	41435,67	9
TYP5YOKA	0,19	41290	-0,12	41416	-0,07	41396	41367,33	10
Typ1A10_2	0,04	40878	0,14	40841	-0,18	40970	40896,33	11
Typ1A10	-0,11	40926	0,02	40873	0,08	40850	40883,00	12
Typ1A10_1	0,08	40835	-0,18	40942	0,11	40824	40867,00	13
Typ4A6E4	0,11	39879	0,00	39925	-0,11	39966	39923,33	14
Typ6E3	-0,04	39671	-0,17	39726	0,21	39573	39656,67	15
Typ4A6E5	0,00	39484	0,05	39465	-0,05	39504	39484,33	16
Typ4A3E4	0,04	39248	-0,04	39279	0,00	39266	39264,33	17
Typ6E4	0,16	38965	-0,24	39120	0,08	38997	39027,33	18
Typ4A6E6	0,04	38693	-0,16	38771	0,12	38665	38709,67	19
Typ4A3E5	0,21	38527	-0,06	38629	-0,15	38665	38607,00	20
Typ6E5	-0,16	38487	0,01	38423	0,15	38369	38426,33	21
Typ4A3E6	-0,09	37927	-0,10	37934	0,19	37823	37894,67	22
Typ2A9E4_1	0,39	34127	-0,25	34345	-0,14	34306	34259,33	23
Typ2A9E4	-0,37	34350	-0,22	34298	0,58	34025	34224,33	24
Typ1A7	0,53	33381	-0,27	33649	-0,27	33650	33560,00	25
Typ2A9E5_1	-1,05	33882	-0,03	33539	1,08	33168	33529,67	26
Typ2A9E5	1,04	33163	-1,29	33945	0,25	33430	33512,67	27
Typ1A4	0,02	32620	-0,04	32639	0,03	32616	32625,00	28
Typ2A9E6	0,02	32438	-0,05	32460	0,03	32434	32444,00	29
Typ2A9E6_1	-0,65	32636	0,55	32245	0,10	32390	32423,67	30
Typ2A6E4	-0,44	29726	0,28	29513	0,16	29550	29596,33	31
Typ2A3E4	-0,03	28805	-0,14	28836	0,17	28748	28796,33	32
Typ2A6E5	0,24	28494	-0,10	28590	-0,14	28601	28561,67	33
Typ2A3E5	-0,08	27686	0,24	27598	-0,16	27708	27664,00	34
Typ2A6E6	0,55	27269	-0,31	27505	-0,24	27485	27419,67	35
Typ2A3E6	0,23	26310	-0,21	26425	-0,02	26377	26370,67	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 1

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_2	12	40878	13	40841	11	40970	40896,33	11
Typ1A10	11	40926	12	40873	12	40850	40883,00	12
Typ1A10_1	13	40835	11	40942	13	40824	40867,00	13
Typ1A7	26	33381	26	33649	25	33650	33560,00	25
Typ1A4	29	32620	28	32639	28	32616	32625,00	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A9E4_1	24	34127	23	34345	23	34306	34259,33	23
Typ2A9E4	23	34350	24	34298	24	34025	34224,33	24
Typ2A6E4	31	29726	31	29513	31	29550	29596,33	31
Typ2A3E4	32	28805	32	28836	32	28748	28796,33	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A9E5_1	25	33882	27	33539	27	33168	33529,67	26
Typ2A9E5	27	33163	25	33945	26	33430	33512,67	27
Typ2A6E5	33	28494	33	28590	33	28601	28561,67	33
Typ2A3E5	34	27686	34	27598	34	27708	27664,00	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A9E6	30	32438	29	32460	29	32434	32444,00	29
Typ2A9E6_1	28	32636	30	32245	30	32390	32423,67	30
Typ2A6E6	35	27269	35	27505	35	27485	27419,67	35
Typ2A3E6	36	26310	36	26425	36	26377	26370,67	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10_1	1	47313	2	47349	2	47342	47334,67	1
Typ3A10_2	2	47235	1	47483	3	47238	47318,67	2
Typ3A10	3	47230	3	47224	1	47437	47297,00	3
Typ3A7	6	42380	6	42300	6	42372	42350,67	6
Typ3A4	8	41615	8	41698	8	41470	41594,33	8
TYP5TIT4TAT	9	41423	9	41459	9	41425	41435,67	9
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E4								
Typ4A9E4	5	42960	4	42931	4	43392	43094,33	4
Typ4A6E4	14	39879	14	39925	14	39966	39923,33	14
Typ4A3E4	17	39248	17	39279	17	39266	39264,33	17
Typ6E4	18	38965	18	39120	18	38997	39027,33	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E5								
Typ4A9E5	4	43041	5	42577	5	42510	42709,33	5
Typ4A6E5	16	39484	16	39465	16	39504	39484,33	16
Typ4A3E5	20	38527	20	38629	19	38665	38607,00	20
Typ6E5	21	38487	21	38423	21	38369	38426,33	21
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E6								
Typ4A9E6	7	41948	7	42166	7	42286	42133,33	7
Typ4A6E6	19	38693	19	38771	20	38665	38709,67	19
Typ4A3E6	22	37927	22	37934	22	37823	37894,67	22

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 1

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz

Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen

Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5

TYP5TIT4TAT	9	41423	9	41459	9	41425	41435,67	9
Typ6E3	15	39671	15	39726	15	39573	39656,67	15
Typ6E4	18	38965	18	39120	18	38997	39027,33	18
Typ6E5	21	38487	21	38423	21	38369	38426,33	21

Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A3

Typ4A3E4	17	39248	17	39279	17	39266	39264,33	17
Typ4A3E5	20	38527	20	38629	19	38665	38607,00	20
Typ4A3E6	22	37927	22	37934	22	37823	37894,67	22

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A6

Typ4A6E4	14	39879	14	39925	14	39966	39923,33	14
Typ4A6E5	16	39484	16	39465	16	39504	39484,33	16
Typ4A6E6	19	38693	19	38771	20	38665	38709,67	19

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A9

Typ4A9E4	5	42960	4	42931	4	43392	43094,33	4
Typ4A9E5	4	43041	5	42577	5	42510	42709,33	5
Typ4A9E6	7	41948	7	42166	7	42286	42133,33	7

Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3

Typ2A3E4	32	28805	32	28836	32	28748	28796,33	32
Typ2A3E5	34	27686	34	27598	34	27708	27664,00	34
Typ2A3E6	36	26310	36	26425	36	26377	26370,67	36

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6

Typ2A6E4	31	29726	31	29513	31	29550	29596,33	31
Typ2A6E5	33	28494	33	28590	33	28601	28561,67	33
Typ2A6E6	35	27269	35	27505	35	27485	27419,67	35

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9

Typ2A9E4_1	24	34127	23	34345	23	34306	34259,33	23
Typ2A9E4	23	34350	24	34298	24	34025	34224,33	24
Typ2A9E5_1	25	33882	27	33539	27	33168	33529,67	26
Typ2A9E5	27	33163	25	33945	26	33430	33512,67	27
Typ2A9E6	30	32438	29	32460	29	32434	32444,00	29
Typ2A9E6_1	28	32636	30	32245	30	32390	32423,67	30

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit

Beispiel 2 Der zweite Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	30,6%	16,7%
sind bedingt konsensorientiert	22,2%	16,7%
sind friedlich	5,6%	8,3%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	61,1%
verteidigen sich sicher:	58,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	5,6%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 5,48 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	40220	1	40201	1	40203	40207,79	1
TYP5	2	39542	2	39554	2	39478	39524,17	2
Typ6	3	38211	3	38186	3	38212	38203,00	3
Typ4	4	37228	4	37222	4	37231	37227,00	4
Typ1	5	28407	5	28357	5	28380	28381,24	5
Typ2	6	24353	6	24366	6	24326	24348,28	6

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 2

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	95817	95775	95826
Prozentualer Anteil derartiger Züge	30,42	30,40	30,42
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	61390	61325	61137
Prozentualer Anteil derartiger Züge	19,49	19,47	19,41
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	157794	157900	158036
Prozentualer Anteil derartiger Züge	50,09	50,13	50,17
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1197436	1197076	1196717
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	567436	567076	566717
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,45	0,45	0,45
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,40	0,40	0,40
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,29	0,29	0,29

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 2

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_4	4	40300	3	40342	1	40365	40335,67	1
Typ3A10_3	1	40387	2	40344	4	40259	40330,00	2
Typ3A10_5	5	40298	4	40290	2	40317	40301,67	3
Typ3A10	3	40310	1	40384	7	40194	40296,00	4
Typ3A10_2	6	40284	5	40287	3	40302	40291,00	5
Typ3A10_1	2	40352	6	40271	5	40239	40287,33	6
Typ3A9	7	40189	7	40101	6	40203	40164,33	7
Typ3A6	8	39636	9	39588	8	39745	39656,33	8
TYP5YOKA	9	39556	8	39596	10	39467	39539,67	9
TYP5TIT4TAT	10	39527	10	39511	9	39488	39508,67	10
Typ6E1	11	38847	11	38848	11	38918	38871,00	11
Typ6E2	12	38271	12	38190	12	38179	38213,33	12
Typ4A7E3	13	38144	13	38060	13	38071	38091,67	13
Typ4A4E3	14	37686	14	37675	14	37591	37650,67	14
Typ6E3	15	37514	15	37520	15	37540	37524,67	15
Typ4A7E4	16	37427	16	37413	16	37470	37436,67	16
Typ4A4E4	17	36950	17	36998	17	37082	37010,00	17
Typ4A7E5	18	36841	18	36854	18	36839	36844,67	18
Typ4A4E5	19	36318	19	36332	19	36335	36328,33	19
Typ1A6	21	28487	20	28541	21	28504	28510,67	20
Typ1A10_2	22	28456	21	28538	28	28300	28431,33	21
Typ1A10_5	20	28538	29	28233	23	28410	28393,67	22
Typ1A10_4	24	28418	28	28310	22	28435	28387,67	23
Typ1A9	27	28382	25	28364	24	28391	28379,00	24
Typ1A10_8	25	28400	24	28372	26	28347	28373,00	25
Typ1A10	23	28422	23	28375	29	28290	28362,33	26
Typ1A10_1	26	28392	27	28329	25	28355	28358,67	27
Typ1A10_3	28	28370	30	28139	20	28528	28345,67	28
Typ1A10_6	29	28315	22	28378	27	28328	28340,33	29
Typ1A10_7	30	28300	26	28345	30	28289	28311,33	30
Typ2A7E3	31	25493	32	25415	31	25578	25495,33	31
Typ2A4E3	32	25467	31	25522	32	25491	25493,33	32
Typ2A7E4	33	24327	33	24422	33	24427	24392,00	33
Typ2A4E4	34	24297	34	24286	34	24367	24316,67	34
Typ2A7E5	35	23484	35	23423	35	23205	23370,67	35
Typ2A4E5	36	23049	36	23127	36	22889	23021,67	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 2

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_4	0,09	40300	-0,02	40342	-0,07	40365	40335,67	1
Typ3A10_3	-0,14	40387	-0,03	40344	0,18	40259	40330,00	2
Typ3A10_5	0,01	40298	0,03	40290	-0,04	40317	40301,67	3
Typ3A10	-0,03	40310	-0,22	40384	0,25	40194	40296,00	4
Typ3A10_2	0,02	40284	0,01	40287	-0,03	40302	40291,00	5
Typ3A10_1	-0,16	40352	0,04	40271	0,12	40239	40287,33	6
Typ3A9	-0,06	40189	0,16	40101	-0,10	40203	40164,33	7
Typ3A6	0,05	39636	0,17	39588	-0,22	39745	39656,33	8
TYP5YOKA	-0,04	39556	-0,14	39596	0,18	39467	39539,67	9
TYP5TIT4TAT	-0,05	39527	-0,01	39511	0,05	39488	39508,67	10
Typ6E1	0,06	38847	0,06	38848	-0,12	38918	38871,00	11
Typ6E2	-0,15	38271	0,06	38190	0,09	38179	38213,33	12
Typ4A7E3	-0,14	38144	0,08	38060	0,05	38071	38091,67	13
Typ4A4E3	-0,09	37686	-0,06	37675	0,16	37591	37650,67	14
Typ6E3	0,03	37514	0,01	37520	-0,04	37540	37524,67	15
Typ4A7E4	0,03	37427	0,06	37413	-0,09	37470	37436,67	16
Typ4A4E4	0,16	36950	0,03	36998	-0,19	37082	37010,00	17
Typ4A7E5	0,01	36841	-0,03	36854	0,02	36839	36844,67	18
Typ4A4E5	0,03	36318	-0,01	36332	-0,02	36335	36328,33	19
Typ1A6	0,08	28487	-0,11	28541	0,02	28504	28510,67	20
Typ1A10_2	-0,09	28456	-0,38	28538	0,46	28300	28431,33	21
Typ1A10_5	-0,51	28538	0,57	28233	-0,06	28410	28393,67	22
Typ1A10_4	-0,11	28418	0,27	28310	-0,17	28435	28387,67	23
Typ1A9	-0,01	28382	0,05	28364	-0,04	28391	28379,00	24
Typ1A10_8	-0,10	28400	0,00	28372	0,09	28347	28373,00	25
Typ1A10	-0,21	28422	-0,04	28375	0,26	28290	28362,33	26
Typ1A10_1	-0,12	28392	0,10	28329	0,01	28355	28358,67	27
Typ1A10_3	-0,09	28370	0,73	28139	-0,64	28528	28345,67	28
Typ1A10_6	0,09	28315	-0,13	28378	0,04	28328	28340,33	29
Typ1A10_7	0,04	28300	-0,12	28345	0,08	28289	28311,33	30
Typ2A7E3	0,01	25493	0,32	25415	-0,32	25578	25495,33	31
Typ2A4E3	0,10	25467	-0,11	25522	0,01	25491	25493,33	32
Typ2A7E4	0,27	24327	-0,12	24422	-0,14	24427	24392,00	33
Typ2A4E4	0,08	24297	0,13	24286	-0,21	24367	24316,67	34
Typ2A7E5	-0,48	23484	-0,22	23423	0,71	23205	23370,67	35
Typ2A4E5	-0,12	23049	-0,46	23127	0,58	22889	23021,67	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 2

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A6	21	28487	20	28541	21	28504	28510,67	20
Typ1A10_2	22	28456	21	28538	28	28300	28431,33	21
Typ1A10_5	20	28538	29	28233	23	28410	28393,67	22
Typ1A10_4	24	28418	28	28310	22	28435	28387,67	23
Typ1A9	27	28382	25	28364	24	28391	28379,00	24
Typ1A10_8	25	28400	24	28372	26	28347	28373,00	25
Typ1A10	23	28422	23	28375	29	28290	28362,33	26
Typ1A10_1	26	28392	27	28329	25	28355	28358,67	27
Typ1A10_3	28	28370	30	28139	20	28528	28345,67	28
Typ1A10_6	29	28315	22	28378	27	28328	28340,33	29
Typ1A10_7	30	28300	26	28345	30	28289	28311,33	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A7E3	31	25493	32	25415	31	25578	25495,33	31
Typ2A4E3	32	25467	31	25522	32	25491	25493,33	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A7E4	33	24327	33	24422	33	24427	24392,00	33
Typ2A4E4	34	24297	34	24286	34	24367	24316,67	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A7E5	35	23484	35	23423	35	23205	23370,67	35
Typ2A4E5	36	23049	36	23127	36	22889	23021,67	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10_4	4	40300	3	40342	1	40365	40335,67	1
Typ3A10_3	1	40387	2	40344	4	40259	40330,00	2
Typ3A10_5	5	40298	4	40290	2	40317	40301,67	3
Typ3A10	3	40310	1	40384	7	40194	40296,00	4
Typ3A10_2	6	40284	5	40287	3	40302	40291,00	5
Typ3A10_1	2	40352	6	40271	5	40239	40287,33	6
Typ3A9	7	40189	7	40101	6	40203	40164,33	7
Typ3A6	8	39636	9	39588	8	39745	39656,33	8
TYP5TIT4TAT	10	39527	10	39511	9	39488	39508,67	10
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E3								
Typ4A7E3	13	38144	13	38060	13	38071	38091,67	13
Typ4A4E3	14	37686	14	37675	14	37591	37650,67	14
Typ6E3	15	37514	15	37520	15	37540	37524,67	15
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E4								
Typ4A7E4	16	37427	16	37413	16	37470	37436,67	16
Typ4A4E4	17	36950	17	36998	17	37082	37010,00	17
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E5								
Typ4A7E5	18	36841	18	36854	18	36839	36844,67	18
Typ4A4E5	19	36318	19	36332	19	36335	36328,33	19

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 2

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	10	39527	10	39511	9	39488	39508,67	10
Typ6E1	11	38847	11	38848	11	38918	38871,00	11
Typ6E2	12	38271	12	38190	12	38179	38213,33	12
Typ6E3	15	37514	15	37520	15	37540	37524,67	15
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A1								
Typ3A10_4	4	40300	3	40342	1	40365	40335,67	1
Typ3A10_3	1	40387	2	40344	4	40259	40330,00	2
Typ3A10_5	5	40298	4	40290	2	40317	40301,67	3
Typ3A10_2	6	40284	5	40287	3	40302	40291,00	5
Typ3A10_1	2	40352	6	40271	5	40239	40287,33	6
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A4								
Typ4A4E3	14	37686	14	37675	14	37591	37650,67	14
Typ4A4E4	17	36950	17	36998	17	37082	37010,00	17
Typ4A4E5	19	36318	19	36332	19	36335	36328,33	19
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A7								
Typ4A7E3	13	38144	13	38060	13	38071	38091,67	13
Typ4A7E4	16	37427	16	37413	16	37470	37436,67	16
Typ4A7E5	18	36841	18	36854	18	36839	36844,67	18
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E3	32	25467	31	25522	32	25491	25493,33	32
Typ2A4E4	34	24297	34	24286	34	24367	24316,67	34
Typ2A4E5	36	23049	36	23127	36	22889	23021,67	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ2A7E3	31	25493	32	25415	31	25578	25495,33	31
Typ2A7E4	33	24327	33	24422	33	24427	24392,00	33
Typ2A7E5	35	23484	35	23423	35	23205	23370,67	35

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit

Beispiel 2 Der dritte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	30,6%	16,7%
sind bedingt konsensorientiert	22,2%	16,7%
sind friedlich	11,1%	2,8%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	61,1%
verteidigen sich sicher:	63,9%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 2,50 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	39460	1	39534	1	39466	39486,42	1
Typ6	2	38838	2	38883	2	38844	38855,00	2
Typ3	3	38083	3	38112	3	38116	38103,38	3
Typ4	4	37881	4	37862	4	37867	37869,89	4
Typ2	5	24980	5	25037	5	24940	24985,56	5
Typ1	6	23073	6	23104	6	23087	23088,12	6

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 3

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	94012	93971	93955
Prozentualer Anteil derartiger Züge	29,85	29,83	29,83
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	42089	42445	42302
Prozentualer Anteil derartiger Züge	13,36	13,47	13,43
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	178899	178584	178743
Prozentualer Anteil derartiger Züge	56,79	56,69	56,74
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1132315	1133220	1132725
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	502315	503220	502725
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,40	0,40	0,40
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,37	0,37	0,37
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,29	0,29	0,29

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 3

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT	1	39507	3	39505	2	39496	39502,67	1
TYP5TIT4TAT_2	4	39426	1	39574	1	39498	39499,33	2
TYP5YOKA	2	39479	2	39555	4	39416	39483,33	3
TYP5TIT4TAT_1	3	39427	4	39502	3	39452	39460,33	4
Typ3A6	5	39004	5	39003	5	38982	38996,33	5
Typ6E1	6	38838	6	38883	6	38844	38855,00	6
Typ4A4E1	7	38654	7	38693	7	38626	38657,67	7
Typ3A9	9	38293	8	38329	8	38344	38322,00	8
Typ4A7E1	8	38335	9	38259	9	38238	38277,33	9
Typ4A4E2	10	38034	11	38024	10	38036	38031,33	10
Typ3A10	13	37934	10	38053	15	37893	37960,00	11
Typ3A10_5	11	37967	13	37896	11	37963	37942,00	12
Typ3A10_4	12	37946	15	37874	14	37941	37920,33	13
Typ3A10_2	14	37877	12	37976	16	37886	37913,00	14
Typ3A10_1	15	37844	16	37868	13	37954	37888,67	15
Typ3A10_3	16	37799	14	37894	12	37961	37884,67	16
Typ4A7E2	17	37689	17	37755	17	37741	37728,33	17
Typ4A4E3	18	37427	18	37260	18	37433	37373,33	18
Typ4A7E3	19	37147	19	37181	19	37126	37151,33	19
Typ2A4E1	20	27156	20	27153	20	27032	27113,67	20
Typ1A6	21	26727	21	26802	21	26714	26747,67	21
Typ2A4E2	22	25901	22	25921	22	25889	25903,67	22
Typ2A7E1	23	24948	23	25072	23	24947	24989,00	23
Typ2A4E3	24	24805	24	24905	24	24794	24834,67	24
Typ2A7E2	25	24067	25	24141	25	24023	24077,00	25
Typ1A9	26	23938	26	23882	26	23771	23863,67	26
Typ2A7E3	27	23001	27	23032	27	22953	22995,33	27
Typ1A10_3	32	22534	31	22650	28	22765	22649,67	28
Typ1A10_4	28	22714	32	22624	32	22600	22646,00	29
Typ1A10_6	29	22647	28	22691	33	22589	22642,33	30
Typ1A10_7	30	22607	29	22663	34	22575	22615,00	31
Typ1A10	36	22481	30	22651	29	22650	22594,00	32
Typ1A10_8	33	22529	33	22596	30	22629	22584,67	33
Typ1A10_2	34	22518	34	22573	35	22566	22552,33	34
Typ1A10_1	35	22514	35	22536	31	22601	22550,33	35
Typ1A10_5	31	22597	36	22475	36	22499	22523,67	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 3

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT	-0,01	39507	-0,01	39505	0,02	39496	39502,67	1
TYP5TIT4TAT_2	0,19	39426	-0,19	39574	0,00	39498	39499,33	2
TYP5YOKA	0,01	39479	-0,18	39555	0,17	39416	39483,33	3
TYP5TIT4TAT_1	0,08	39427	-0,11	39502	0,02	39452	39460,33	4
Typ3A6	-0,02	39004	-0,02	39003	0,04	38982	38996,33	5
Typ6E1	0,04	38838	-0,07	38883	0,03	38844	38855,00	6
Typ4A4E1	0,01	38654	-0,09	38693	0,08	38626	38657,67	7
Typ3A9	0,08	38293	-0,02	38329	-0,06	38344	38322,00	8
Typ4A7E1	-0,15	38335	0,05	38259	0,10	38238	38277,33	9
Typ4A4E2	-0,01	38034	0,02	38024	-0,01	38036	38031,33	10
Typ3A10	0,07	37934	-0,24	38053	0,18	37893	37960,00	11
Typ3A10_5	-0,07	37967	0,12	37896	-0,06	37963	37942,00	12
Typ3A10_4	-0,07	37946	0,12	37874	-0,05	37941	37920,33	13
Typ3A10_2	0,09	37877	-0,17	37976	0,07	37886	37913,00	14
Typ3A10_1	0,12	37844	0,05	37868	-0,17	37954	37888,67	15
Typ3A10_3	0,23	37799	-0,02	37894	-0,20	37961	37884,67	16
Typ4A7E2	0,10	37689	-0,07	37755	-0,03	37741	37728,33	17
Typ4A4E3	-0,14	37427	0,30	37260	-0,16	37433	37373,33	18
Typ4A7E3	0,01	37147	-0,08	37181	0,07	37126	37151,33	19
Typ2A4E1	-0,16	27156	-0,15	27153	0,30	27032	27113,67	20
Typ1A6	0,08	26727	-0,20	26802	0,13	26714	26747,67	21
Typ2A4E2	0,01	25901	-0,07	25921	0,06	25889	25903,67	22
Typ2A7E1	0,16	24948	-0,33	25072	0,17	24947	24989,00	23
Typ2A4E3	0,12	24805	-0,28	24905	0,16	24794	24834,67	24
Typ2A7E2	0,04	24067	-0,27	24141	0,22	24023	24077,00	25
Typ1A9	-0,31	23938	-0,08	23882	0,39	23771	23863,67	26
Typ2A7E3	-0,02	23001	-0,16	23032	0,18	22953	22995,33	27
Typ1A10_3	0,51	22534	0,00	22650	-0,51	22765	22649,67	28
Typ1A10_4	-0,30	22714	0,10	22624	0,20	22600	22646,00	29
Typ1A10_6	-0,02	22647	-0,21	22691	0,24	22589	22642,33	30
Typ1A10_7	0,04	22607	-0,21	22663	0,18	22575	22615,00	31
Typ1A10	0,50	22481	-0,25	22651	-0,25	22650	22594,00	32
Typ1A10_8	0,25	22529	-0,05	22596	-0,20	22629	22584,67	33
Typ1A10_2	0,15	22518	-0,09	22573	-0,06	22566	22552,33	34
Typ1A10_1	0,16	22514	0,06	22536	-0,22	22601	22550,33	35
Typ1A10_5	-0,33	22597	0,22	22475	0,11	22499	22523,67	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 3

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A6	21	26727	21	26802	21	26714	26747,67	21
Typ1A9	26	23938	26	23882	26	23771	23863,67	26
Typ1A10_3	32	22534	31	22650	28	22765	22649,67	28
Typ1A10_4	28	22714	32	22624	32	22600	22646,00	29
Typ1A10_6	29	22647	28	22691	33	22589	22642,33	30
Typ1A10_7	30	22607	29	22663	34	22575	22615,00	31
Typ1A10	36	22481	30	22651	29	22650	22594,00	32
Typ1A10_8	33	22529	33	22596	30	22629	22584,67	33
Typ1A10_2	34	22518	34	22573	35	22566	22552,33	34
Typ1A10_1	35	22514	35	22536	31	22601	22550,33	35
Typ1A10_5	31	22597	36	22475	36	22499	22523,67	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A4E1	20	27156	20	27153	20	27032	27113,67	20
Typ2A7E1	23	24948	23	25072	23	24947	24989,00	23
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A4E2	22	25901	22	25921	22	25889	25903,67	22
Typ2A7E2	25	24067	25	24141	25	24023	24077,00	25
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A4E3	24	24805	24	24905	24	24794	24834,67	24
Typ2A7E3	27	23001	27	23032	27	22953	22995,33	27
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
TYP5TIT4TAT	1	39507	3	39505	2	39496	39502,67	1
TYP5TIT4TAT_2	4	39426	1	39574	1	39498	39499,33	2
TYP5TIT4TAT_1	3	39427	4	39502	3	39452	39460,33	4
Typ3A6	5	39004	5	39003	5	38982	38996,33	5
Typ3A9	9	38293	8	38329	8	38344	38322,00	8
Typ3A10	13	37934	10	38053	15	37893	37960,00	11
Typ3A10_5	11	37967	13	37896	11	37963	37942,00	12
Typ3A10_4	12	37946	15	37874	14	37941	37920,33	13
Typ3A10_2	14	37877	12	37976	16	37886	37913,00	14
Typ3A10_1	15	37844	16	37868	13	37954	37888,67	15
Typ3A10_3	16	37799	14	37894	12	37961	37884,67	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E1								
Typ6E1	6	38838	6	38883	6	38844	38855,00	6
Typ4A4E1	7	38654	7	38693	7	38626	38657,67	7
Typ4A7E1	8	38335	9	38259	9	38238	38277,33	9
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E2								
Typ4A4E2	10	38034	11	38024	10	38036	38031,33	10
Typ4A7E2	17	37689	17	37755	17	37741	37728,33	17
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E3								
Typ4A4E3	18	37427	18	37260	18	37433	37373,33	18
Typ4A7E3	19	37147	19	37181	19	37126	37151,33	19

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 3

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	1	39507	3	39505	2	39496	39502,67	1
TYP5TIT4TAT_2	4	39426	1	39574	1	39498	39499,33	2
TYP5TIT4TAT_1	3	39427	4	39502	3	39452	39460,33	4
Typ6E1	6	38838	6	38883	6	38844	38855,00	6
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A1								
Typ3A10_5	11	37967	13	37896	11	37963	37942,00	12
Typ3A10_4	12	37946	15	37874	14	37941	37920,33	13
Typ3A10_2	14	37877	12	37976	16	37886	37913,00	14
Typ3A10_1	15	37844	16	37868	13	37954	37888,67	15
Typ3A10_3	16	37799	14	37894	12	37961	37884,67	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A4								
Typ4A4E1	7	38654	7	38693	7	38626	38657,67	7
Typ4A4E2	10	38034	11	38024	10	38036	38031,33	10
Typ4A4E3	18	37427	18	37260	18	37433	37373,33	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A7								
Typ4A7E1	8	38335	9	38259	9	38238	38277,33	9
Typ4A7E2	17	37689	17	37755	17	37741	37728,33	17
Typ4A7E3	19	37147	19	37181	19	37126	37151,33	19
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E1	20	27156	20	27153	20	27032	27113,67	20
Typ2A4E2	22	25901	22	25921	22	25889	25903,67	22
Typ2A4E3	24	24805	24	24905	24	24794	24834,67	24
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ2A7E1	23	24948	23	25072	23	24947	24989,00	23
Typ2A7E2	25	24067	25	24141	25	24023	24077,00	25
Typ2A7E3	27	23001	27	23032	27	22953	22995,33	27

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit

Beispiel 2 Der vierte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	36,1%	11,1%
sind bedingt konsensorientiert	27,8%	11,1%
sind friedlich	13,9%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	86,1%
verteidigen sich sicher:	77,8%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 1,27 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ5	1	43076	1	43080	1	43097	43084,33	1
Typ4	2	41536	2	41630	2	41570	41578,92	2
Typ3	3	40773	3	40799	3	40810	40794,00	3
Typ2	4	31724	4	31812	4	31781	31772,17	4
Typ1	5	28699	5	28704	5	28695	28699,51	5

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 4

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	104164	104159	104109
Prozentualer Anteil derartiger Züge	33,07	33,07	33,05
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	80865	81148	81355
Prozentualer Anteil derartiger Züge	25,67	25,76	25,83
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	129971	129693	129536
Prozentualer Anteil derartiger Züge	41,26	41,17	41,12
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1289250	1290080	1290501
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	659250	660080	660501
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,52	0,52	0,52
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,46	0,46	0,46
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,32	0,32	0,32

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 4

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT	3	43080	1	43116	1	43151	43115,67	1
TYP5TIT4TAT_3	2	43099	2	43096	3	43099	43098,00	2
TYP5YOKA	1	43111	3	43089	4	43078	43092,67	3
TYP5TIT4TAT_1	4	43048	4	43081	2	43104	43077,67	4
TYP5TIT4TAT_2	5	43043	5	43019	5	43051	43037,67	5
Typ3A3	6	42591	6	42583	6	42581	42585,00	6
Typ3A4	7	42349	7	42414	7	42335	42366,00	7
Typ4A3E1	8	42157	8	42292	8	42240	42229,67	8
Typ4A3E2	9	41760	9	41903	9	41779	41814,00	9
Typ3A6	10	41585	10	41520	10	41537	41547,33	10
Typ4A6E1	11	41249	11	41339	11	41349	41312,33	11
Typ3A7	12	41046	13	40950	12	40942	40979,33	12
Typ4A6E2	13	40980	12	40986	13	40913	40959,67	13
Typ3A8_4	15	40063	16	40089	14	40150	40100,67	14
Typ3A8_1	17	39996	15	40150	15	40144	40096,67	15
Typ3A8_5	16	40050	14	40172	19	40059	40093,67	16
Typ3A8_2	14	40094	19	40007	17	40109	40070,00	17
Typ3A8	18	39979	18	40046	16	40138	40054,33	18
Typ3A8_3	19	39973	17	40060	18	40108	40047,00	19
Typ1A3	20	34400	20	34428	20	34382	34403,33	20
Typ2A3E1	22	33435	21	33725	21	33645	33601,67	21
Typ1A4	21	33610	22	33579	22	33501	33563,33	22
Typ2A3E2	23	32801	23	32847	23	32785	32811,00	23
Typ1A6	24	30983	24	31094	24	31038	31038,33	24
Typ2A6E1	25	30636	25	30582	25	30655	30624,33	25
Typ2A6E2	26	30023	26	30092	26	30040	30051,67	26
Typ1A7	27	29558	27	29378	27	29415	29450,33	27
Typ1A8_4	30	27263	31	27214	28	27294	27257,00	28
Typ1A8_5	29	27289	33	27192	31	27218	27233,00	29
Typ1A8_7	28	27331	34	27110	33	27169	27203,33	30
Typ1A8_2	35	27037	28	27277	30	27237	27183,67	31
Typ1A8_1	33	27153	35	27106	29	27249	27169,33	32
Typ1A8_3	31	27178	36	27097	32	27217	27164,00	33
Typ1A8_6	32	27160	32	27205	34	27113	27159,33	34
Typ1A8_8	34	27108	29	27251	36	27092	27150,33	35
Typ1A8	36	27023	30	27226	35	27106	27118,33	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 4

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
TYP5TIT4TAT	0,08	43080	0,00	43116	-0,08	43151	43115,67	1
TYP5TIT4TAT_3	0,00	43099	0,00	43096	0,00	43099	43098,00	2
TYP5YOKA	-0,04	43111	0,01	43089	0,03	43078	43092,67	3
TYP5TIT4TAT_1	0,07	43048	-0,01	43081	-0,06	43104	43077,67	4
TYP5TIT4TAT_2	-0,01	43043	0,04	43019	-0,03	43051	43037,67	5
Typ3A3	-0,01	42591	0,00	42583	0,01	42581	42585,00	6
Typ3A4	0,04	42349	-0,11	42414	0,07	42335	42366,00	7
Typ4A3E1	0,17	42157	-0,15	42292	-0,02	42240	42229,67	8
Typ4A3E2	0,13	41760	-0,21	41903	0,08	41779	41814,00	9
Typ3A6	-0,09	41585	0,07	41520	0,02	41537	41547,33	10
Typ4A6E1	0,15	41249	-0,06	41339	-0,09	41349	41312,33	11
Typ3A7	-0,16	41046	0,07	40950	0,09	40942	40979,33	12
Typ4A6E2	-0,05	40980	-0,06	40986	0,11	40913	40959,67	13
Typ3A8_4	0,09	40063	0,03	40089	-0,12	40150	40100,67	14
Typ3A8_1	0,25	39996	-0,13	40150	-0,12	40144	40096,67	15
Typ3A8_5	0,11	40050	-0,20	40172	0,09	40059	40093,67	16
Typ3A8_2	-0,06	40094	0,16	40007	-0,10	40109	40070,00	17
Typ3A8	0,19	39979	0,02	40046	-0,21	40138	40054,33	18
Typ3A8_3	0,18	39973	-0,03	40060	-0,15	40108	40047,00	19
Typ1A3	0,01	34400	-0,07	34428	0,06	34382	34403,33	20
Typ2A3E1	0,50	33435	-0,37	33725	-0,13	33645	33601,67	21
Typ1A4	-0,14	33610	-0,05	33579	0,19	33501	33563,33	22
Typ2A3E2	0,03	32801	-0,11	32847	0,08	32785	32811,00	23
Typ1A6	0,18	30983	-0,18	31094	0,00	31038	31038,33	24
Typ2A6E1	-0,04	30636	0,14	30582	-0,10	30655	30624,33	25
Typ2A6E2	0,10	30023	-0,13	30092	0,04	30040	30051,67	26
Typ1A7	-0,37	29558	0,25	29378	0,12	29415	29450,33	27
Typ1A8_4	-0,02	27263	0,16	27214	-0,14	27294	27257,00	28
Typ1A8_5	-0,21	27289	0,15	27192	0,06	27218	27233,00	29
Typ1A8_7	-0,47	27331	0,34	27110	0,13	27169	27203,33	30
Typ1A8_2	0,54	27037	-0,34	27277	-0,20	27237	27183,67	31
Typ1A8_1	0,06	27153	0,23	27106	-0,29	27249	27169,33	32
Typ1A8_3	-0,05	27178	0,25	27097	-0,20	27217	27164,00	33
Typ1A8_6	0,00	27160	-0,17	27205	0,17	27113	27159,33	34
Typ1A8_8	0,16	27108	-0,37	27251	0,21	27092	27150,33	35
Typ1A8	0,35	27023	-0,40	27226	0,05	27106	27118,33	36

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 4

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A3	20	34400	20	34428	20	34382	34403,33	20
Typ1A4	21	33610	22	33579	22	33501	33563,33	22
Typ1A6	24	30983	24	31094	24	31038	31038,33	24
Typ1A7	27	29558	27	29378	27	29415	29450,33	27
Typ1A8_4	30	27263	31	27214	28	27294	27257,00	28
Typ1A8_5	29	27289	33	27192	31	27218	27233,00	29
Typ1A8_7	28	27331	34	27110	33	27169	27203,33	30
Typ1A8_2	35	27037	28	27277	30	27237	27183,67	31
Typ1A8_1	33	27153	35	27106	29	27249	27169,33	32
Typ1A8_3	31	27178	36	27097	32	27217	27164,00	33
Typ1A8_6	32	27160	32	27205	34	27113	27159,33	34
Typ1A8_8	34	27108	29	27251	36	27092	27150,33	35
Typ1A8	36	27023	30	27226	35	27106	27118,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A3E1	22	33435	21	33725	21	33645	33601,67	21
Typ2A6E1	25	30636	25	30582	25	30655	30624,33	25
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A3E2	23	32801	23	32847	23	32785	32811,00	23
Typ2A6E2	26	30023	26	30092	26	30040	30051,67	26
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
TYP5TIT4TAT	3	43080	1	43116	1	43151	43115,67	1
TYP5TIT4TAT_3	2	43099	2	43096	3	43099	43098,00	2
TYP5TIT4TAT_1	4	43048	4	43081	2	43104	43077,67	4
TYP5TIT4TAT_2	5	43043	5	43019	5	43051	43037,67	5
Typ3A3	6	42591	6	42583	6	42581	42585,00	6
Typ3A4	7	42349	7	42414	7	42335	42366,00	7
Typ3A6	10	41585	10	41520	10	41537	41547,33	10
Typ3A7	12	41046	13	40950	12	40942	40979,33	12
Typ3A8_4	15	40063	16	40089	14	40150	40100,67	14
Typ3A8_1	17	39996	15	40150	15	40144	40096,67	15
Typ3A8_5	16	40050	14	40172	19	40059	40093,67	16
Typ3A8_2	14	40094	19	40007	17	40109	40070,00	17
Typ3A8	18	39979	18	40046	16	40138	40054,33	18
Typ3A8_3	19	39973	17	40060	18	40108	40047,00	19
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E1								
Typ4A3E1	8	42157	8	42292	8	42240	42229,67	8
Typ4A6E1	11	41249	11	41339	11	41349	41312,33	11
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E2								
Typ4A3E2	9	41760	9	41903	9	41779	41814,00	9
Typ4A6E2	13	40980	12	40986	13	40913	40959,67	13

1.2 Gruppen mit einer konsensorientierten Mehrheit: Beispiel 2 – Schritt 4

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	3	43080	1	43116	1	43151	43115,67	1
TYP5TIT4TAT_3	2	43099	2	43096	3	43099	43098,00	2
TYP5TIT4TAT_1	4	43048	4	43081	2	43104	43077,67	4
TYP5TIT4TAT_2	5	43043	5	43019	5	43051	43037,67	5
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A3								
Typ3A3	6	42591	6	42583	6	42581	42585,00	6
Typ4A3E1	8	42157	8	42292	8	42240	42229,67	8
Typ4A3E2	9	41760	9	41903	9	41779	41814,00	9
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A6								
Typ3A6	10	41585	10	41520	10	41537	41547,33	10
Typ4A6E1	11	41249	11	41339	11	41349	41312,33	11
Typ4A6E2	13	40980	12	40986	13	40913	40959,67	13
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A8								
Typ3A8_4	15	40063	16	40089	14	40150	40100,67	14
Typ3A8_1	17	39996	15	40150	15	40144	40096,67	15
Typ3A8_5	16	40050	14	40172	19	40059	40093,67	16
Typ3A8_2	14	40094	19	40007	17	40109	40070,00	17
Typ3A8	18	39979	18	40046	16	40138	40054,33	18
Typ3A8_3	19	39973	17	40060	18	40108	40047,00	19
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3	20	34400	20	34428	20	34382	34403,33	20
Typ2A3E1	22	33435	21	33725	21	33645	33601,67	21
Typ2A3E2	23	32801	23	32847	23	32785	32811,00	23
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	24	30983	24	31094	24	31038	31038,33	24
Typ2A6E1	25	30636	25	30582	25	30655	30624,33	25
Typ2A6E2	26	30023	26	30092	26	30040	30051,67	26
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8_4	30	27263	31	27214	28	27294	27257,00	28
Typ1A8_5	29	27289	33	27192	31	27218	27233,00	29
Typ1A8_7	28	27331	34	27110	33	27169	27203,33	30
Typ1A8_2	35	27037	28	27277	30	27237	27183,67	31
Typ1A8_1	33	27153	35	27106	29	27249	27169,33	32
Typ1A8_3	31	27178	36	27097	32	27217	27164,00	33
Typ1A8_6	32	27160	32	27205	34	27113	27159,33	34
Typ1A8_8	34	27108	29	27251	36	27092	27150,33	35
Typ1A8	36	27023	30	27226	35	27106	27118,33	36

Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit

Beispiel 1 Die zweite Gruppe ohne friedliche Verhaltensweisen Die Ausgangsgruppe

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	11,1%	44,4%
sind bedingt konsensorientiert	11,1%	33,3%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	44,4%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	97,2%
verteidigen sich sicher:	22,2%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	69,4%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 18,16 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	47218	1	47217	1	47307	47247,50	1
Typ1	2	44289	2	44100	2	44109	44165,83	2
Typ4	3	41669	3	41661	3	41687	41672,44	3
Typ2	4	36590	4	36616	4	36579	36595,00	4

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Anfang

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	107444	107222	107411
Prozentualer Anteil derartiger Züge	34,11	34,04	34,10
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	130574	130595	130644
Prozentualer Anteil derartiger Züge	41,45	41,46	41,47
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	76982	77183	76945
Prozentualer Anteil derartiger Züge	24,44	24,50	24,43
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1451498	1450672	1451576
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	821498	820672	821576
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,65	0,65	0,65
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,55	0,55	0,55
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,24	0,24	0,24

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Anfang

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	1	54051	1	54133	1	53653	53945,67	1
Typ3A10	2	53026	2	53093	2	53081	53066,67	2
Typ3A8	3	48640	3	48554	3	48740	48644,67	3
Typ4A8E5	4	47046	4	47165	5	46924	47045,00	4
Typ1A8	5	46985	5	46549	4	47039	46857,67	5
Typ4A8E6	6	45701	6	46169	6	46096	45988,67	6
Typ4A8E7	7	45338	7	45259	7	45433	45343,33	7
Typ3A5	8	44303	8	44467	8	44564	44444,67	8
Typ4A8E8	9	44134	9	44183	9	44114	44143,67	9
Typ2A8E5_1	11	43745	10	44076	10	43869	43896,67	10
Typ2A8E5	10	43898	11	43785	11	43531	43738,00	11
Typ3A2	13	42904	13	42754	12	42844	42834,00	12
Typ2A8E6_1	12	43071	14	42438	14	42447	42652,00	13
Typ2A8E6	14	42144	12	42775	13	42622	42513,67	14
Typ4A5E5	15	42016	15	41784	16	41794	41864,67	15
Typ2A8E7	17	41744	17	41314	15	42154	41737,33	16
Typ2A8E7_1	16	41885	16	41736	18	41128	41583,00	17
Typ4A5E6	18	41188	18	41122	17	41141	41150,33	18
Typ4A5E7	19	40365	19	40177	19	40451	40331,00	19
Typ4A2E5	20	39940	20	39869	20	40075	39961,33	20
Typ2A8E8	22	39525	22	39404	21	39946	39625,00	21
Typ1A5	21	39712	23	39348	22	39523	39527,67	22
Typ4A2E6	24	39196	24	39296	23	39320	39270,67	23
Typ2A8E8_1	25	39113	21	39651	25	38912	39225,33	24
Typ4A5E8	23	39235	25	39060	24	38927	39074,00	25
Typ4A2E7	26	38431	26	38377	26	38414	38407,33	26
Typ4A2E8	27	37443	27	37468	27	37557	37489,33	27
Typ1A2	28	36407	28	36369	28	36221	36332,33	28
Typ2A5E5	29	35088	29	35439	29	35167	35231,33	29
Typ2A5E6	30	34184	30	33848	30	34132	34054,67	30
Typ2A5E7	31	32527	31	32316	31	32269	32370,67	31
Typ2A2E5	32	31605	32	31734	32	31682	31673,67	32
Typ2A5E8	34	30267	33	30713	33	30563	30514,33	33
Typ2A2E6	33	30383	34	30263	34	30398	30348,00	34
Typ2A2E7	35	28961	35	28942	35	28955	28952,67	35
Typ2A2E8	36	27304	36	27422	36	27485	27403,67	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Anfang

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	-0,20	54051	-0,35	54133	0,54	53653	53945,67	1
Typ3A10	0,08	53026	-0,05	53093	-0,03	53081	53066,67	2
Typ3A8	0,01	48640	0,19	48554	-0,20	48740	48644,67	3
Typ4A8E5	0,00	47046	-0,26	47165	0,26	46924	47045,00	4
Typ1A8	-0,27	46985	0,66	46549	-0,39	47039	46857,67	5
Typ4A8E6	0,63	45701	-0,39	46169	-0,23	46096	45988,67	6
Typ4A8E7	0,01	45338	0,19	45259	-0,20	45433	45343,33	7
Typ3A5	0,32	44303	-0,05	44467	-0,27	44564	44444,67	8
Typ4A8E8	0,02	44134	-0,09	44183	0,07	44114	44143,67	9
Typ2A8E5_1	0,35	43745	-0,41	44076	0,06	43869	43896,67	10
Typ2A8E5	-0,37	43898	-0,11	43785	0,47	43531	43738,00	11
Typ3A2	-0,16	42904	0,19	42754	-0,02	42844	42834,00	12
Typ2A8E6_1	-0,98	43071	0,50	42438	0,48	42447	42652,00	13
Typ2A8E6	0,87	42144	-0,61	42775	-0,25	42622	42513,67	14
Typ4A5E5	-0,36	42016	0,19	41784	0,17	41794	41864,67	15
Typ2A8E7	-0,02	41744	1,01	41314	-1,00	42154	41737,33	16
Typ2A8E7_1	-0,73	41885	-0,37	41736	1,09	41128	41583,00	17
Typ4A5E6	-0,09	41188	0,07	41122	0,02	41141	41150,33	18
Typ4A5E7	-0,08	40365	0,38	40177	-0,30	40451	40331,00	19
Typ4A2E5	0,05	39940	0,23	39869	-0,28	40075	39961,33	20
Typ2A8E8	0,25	39525	0,56	39404	-0,81	39946	39625,00	21
Typ1A5	-0,47	39712	0,45	39348	0,01	39523	39527,67	22
Typ4A2E6	0,19	39196	-0,06	39296	-0,13	39320	39270,67	23
Typ2A8E8_1	0,29	39113	-1,09	39651	0,80	38912	39225,33	24
Typ4A5E8	-0,41	39235	0,04	39060	0,38	38927	39074,00	25
Typ4A2E7	-0,06	38431	0,08	38377	-0,02	38414	38407,33	26
Typ4A2E8	0,12	37443	0,06	37468	-0,18	37557	37489,33	27
Typ1A2	-0,21	36407	-0,10	36369	0,31	36221	36332,33	28
Typ2A5E5	0,41	35088	-0,59	35439	0,18	35167	35231,33	29
Typ2A5E6	-0,38	34184	0,61	33848	-0,23	34132	34054,67	30
Typ2A5E7	-0,48	32527	0,17	32316	0,31	32269	32370,67	31
Typ2A2E5	0,22	31605	-0,19	31734	-0,03	31682	31673,67	32
Typ2A5E8	0,81	30267	-0,65	30713	-0,16	30563	30514,33	33
Typ2A2E6	-0,12	30383	0,28	30263	-0,16	30398	30348,00	34
Typ2A2E7	-0,03	28961	0,04	28942	-0,01	28955	28952,67	35
Typ2A2E8	0,36	27304	-0,07	27422	-0,30	27485	27403,67	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Anfang

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10	1	54051	1	54133	1	53653	53945,67	1
Typ1A8	5	46985	5	46549	4	47039	46857,67	5
Typ1A5	21	39712	23	39348	22	39523	39527,67	22
Typ1A2	28	36407	28	36369	28	36221	36332,33	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A8E5_1	11	43745	10	44076	10	43869	43896,67	10
Typ2A8E5	10	43898	11	43785	11	43531	43738,00	11
Typ2A5E5	29	35088	29	35439	29	35167	35231,33	29
Typ2A2E5	32	31605	32	31734	32	31682	31673,67	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A8E6_1	12	43071	14	42438	14	42447	42652,00	13
Typ2A8E6	14	42144	12	42775	13	42622	42513,67	14
Typ2A5E6	30	34184	30	33848	30	34132	34054,67	30
Typ2A2E6	33	30383	34	30263	34	30398	30348,00	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A8E7	17	41744	17	41314	15	42154	41737,33	16
Typ2A8E7_1	16	41885	16	41736	18	41128	41583,00	17
Typ2A5E7	31	32527	31	32316	31	32269	32370,67	31
Typ2A2E7	35	28961	35	28942	35	28955	28952,67	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E8								
Typ2A8E8	22	39525	22	39404	21	39946	39625,00	21
Typ2A8E8_1	25	39113	21	39651	25	38912	39225,33	24
Typ2A5E8	34	30267	33	30713	33	30563	30514,33	33
Typ2A2E8	36	27304	36	27422	36	27485	27403,67	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10	2	53026	2	53093	2	53081	53066,67	2
Typ3A8	3	48640	3	48554	3	48740	48644,67	3
Typ3A5	8	44303	8	44467	8	44564	44444,67	8
Typ3A2	13	42904	13	42754	12	42844	42834,00	12
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E5								
Typ4A8E5	4	47046	4	47165	5	46924	47045,00	4
Typ4A5E5	15	42016	15	41784	16	41794	41864,67	15
Typ4A2E5	20	39940	20	39869	20	40075	39961,33	20
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E6								
Typ4A8E6	6	45701	6	46169	6	46096	45988,67	6
Typ4A5E6	18	41188	18	41122	17	41141	41150,33	18
Typ4A2E6	24	39196	24	39296	23	39320	39270,67	23
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E7								
Typ4A8E7	7	45338	7	45259	7	45433	45343,33	7
Typ4A5E7	19	40365	19	40177	19	40451	40331,00	19
Typ4A2E7	26	38431	26	38377	26	38414	38407,33	26
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E8								
Typ4A8E8	9	44134	9	44183	9	44114	44143,67	9
Typ4A5E8	23	39235	25	39060	24	38927	39074,00	25
Typ4A2E8	27	37443	27	37468	27	37557	37489,33	27

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Anfang

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A2								
Typ3A2	13	42904	13	42754	12	42844	42834,00	12
Typ4A2E5	20	39940	20	39869	20	40075	39961,33	20
Typ4A2E6	24	39196	24	39296	23	39320	39270,67	23
Typ4A2E7	26	38431	26	38377	26	38414	38407,33	26
Typ4A2E8	27	37443	27	37468	27	37557	37489,33	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A5								
Typ3A5	8	44303	8	44467	8	44564	44444,67	8
Typ4A5E5	15	42016	15	41784	16	41794	41864,67	15
Typ4A5E6	18	41188	18	41122	17	41141	41150,33	18
Typ4A5E7	19	40365	19	40177	19	40451	40331,00	19
Typ4A5E8	23	39235	25	39060	24	38927	39074,00	25
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A8								
Typ3A8	3	48640	3	48554	3	48740	48644,67	3
Typ4A8E5	4	47046	4	47165	5	46924	47045,00	4
Typ4A8E6	6	45701	6	46169	6	46096	45988,67	6
Typ4A8E7	7	45338	7	45259	7	45433	45343,33	7
Typ4A8E8	9	44134	9	44183	9	44114	44143,67	9
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	28	36407	28	36369	28	36221	36332,33	28
Typ2A2E5	32	31605	32	31734	32	31682	31673,67	32
Typ2A2E6	33	30383	34	30263	34	30398	30348,00	34
Typ2A2E7	35	28961	35	28942	35	28955	28952,67	35
Typ2A2E8	36	27304	36	27422	36	27485	27403,67	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	21	39712	23	39348	22	39523	39527,67	22
Typ2A5E5	29	35088	29	35439	29	35167	35231,33	29
Typ2A5E6	30	34184	30	33848	30	34132	34054,67	30
Typ2A5E7	31	32527	31	32316	31	32269	32370,67	31
Typ2A5E8	34	30267	33	30713	33	30563	30514,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	5	46985	5	46549	4	47039	46857,67	5
Typ2A8E5_1	11	43745	10	44076	10	43869	43896,67	10
Typ2A8E5	10	43898	11	43785	11	43531	43738,00	11
Typ2A8E6_1	12	43071	14	42438	14	42447	42652,00	13
Typ2A8E6	14	42144	12	42775	13	42622	42513,67	14
Typ2A8E7	17	41744	17	41314	15	42154	41737,33	16
Typ2A8E7_1	16	41885	16	41736	18	41128	41583,00	17
Typ2A8E8	22	39525	22	39404	21	39946	39625,00	21
Typ2A8E8_1	25	39113	21	39651	25	38912	39225,33	24

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit

Beispiel 1

Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	11,1%	44,4%
sind bedingt konsensorientiert	11,1%	33,3%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	44,4%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	94,4%
verteidigen sich sicher:	22,2%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	47,2%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 15,33 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	45386	1	45530	1	45550	45488,75	1
Typ1	2	41177	2	41228	2	41088	41164,25	2
Typ4	3	39349	3	39255	3	39223	39275,47	3
Typ2	4	32413	4	32411	4	32408	32410,83	4

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt1

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	85478	85370	85361
Prozentualer Anteil derartiger Züge	27,14	27,10	27,10
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	121704	121814	121528
Prozentualer Anteil derartiger Züge	38,64	38,67	38,58
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	107818	107816	108111
Prozentualer Anteil derartiger Züge	34,23	34,23	34,32
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1337023	1336922	1336029
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	707023	706922	706029
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,56	0,56	0,56
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,46	0,46	0,46
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,22	0,21	0,22

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt1

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10	1	49655	1	49771	1	49917	49781,00	1
Typ3A10_1	2	49558	2	49677	2	49795	49676,67	2
Typ1A10_1	3	48460	4	48295	4	48222	48325,67	3
Typ1A10	4	48111	3	48398	3	48249	48252,67	4
Typ4A9E4	5	44168	5	44533	5	44189	44296,67	5
Typ4A9E5	6	44002	7	43030	6	43583	43538,33	6
Typ4A9E6	7	42751	6	43106	7	42556	42804,33	7
Typ4A9E7	8	42644	8	42170	8	42352	42388,67	8
Typ3A7	9	41856	9	42154	9	42060	42023,33	9
Typ3A4	10	40476	10	40520	10	40426	40474,00	10
Typ2A9E4_1	12	39392	12	39300	11	39625	39439,00	11
Typ2A9E4	11	39478	11	39474	13	38656	39202,67	12
Typ4A6E4	13	39160	14	39049	12	38909	39039,33	13
Typ2A9E5	16	38294	13	39270	14	38551	38705,00	14
Typ2A9E5_1	14	38692	16	38330	15	38477	38499,67	15
Typ4A6E5	15	38412	15	38565	16	38407	38461,33	16
Typ4A3E4	20	37724	17	37775	17	37786	37761,67	17
Typ4A6E6	17	37946	18	37669	18	37389	37668,00	18
Typ2A9E6	19	37777	19	37548	19	37140	37488,33	19
Typ2A9E6_1	18	37864	20	37054	21	36832	37250,00	20
Typ4A3E5	21	37029	21	36982	20	37126	37045,67	21
Typ4A6E7	22	36805	22	36675	22	36822	36767,33	22
Typ4A3E6	23	36235	23	36226	25	36217	36226,00	23
Typ2A9E7	26	35492	24	35806	23	36809	36035,67	24
Typ2A9E7_1	24	35636	26	35538	24	36594	35922,67	25
Typ1A7	25	35595	25	35749	26	35608	35650,67	26
Typ4A3E7	27	35307	27	35281	27	35337	35308,33	27
Typ1A4	28	32541	28	32469	28	32274	32428,00	28
Typ2A6E4	29	30385	29	30335	29	30476	30398,67	29
Typ2A6E5	30	29066	30	29294	30	29195	29185,00	30
Typ2A6E6	31	27703	31	27977	32	27537	27739,00	31
Typ2A3E4	32	27584	32	27717	31	27632	27644,33	32
Typ2A6E7	34	26294	33	26489	34	26222	26335,00	33
Typ2A3E5	33	26376	34	26104	33	26479	26319,67	34
Typ2A3E6	35	25099	35	24917	35	25145	25053,67	35
Typ2A3E7	36	23479	36	23429	36	23157	23355,00	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt1

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10	0,25	49655	0,02	49771	-0,27	49917	49781,00	1
Typ3A10_1	0,24	49558	0,00	49677	-0,24	49795	49676,67	2
Typ1A10_1	-0,28	48460	0,06	48295	0,21	48222	48325,67	3
Typ1A10	0,29	48111	-0,30	48398	0,01	48249	48252,67	4
Typ4A9E4	0,29	44168	-0,53	44533	0,24	44189	44296,67	5
Typ4A9E5	-1,06	44002	1,17	43030	-0,10	43583	43538,33	6
Typ4A9E6	0,12	42751	-0,70	43106	0,58	42556	42804,33	7
Typ4A9E7	-0,60	42644	0,52	42170	0,09	42352	42388,67	8
Typ3A7	0,40	41856	-0,31	42154	-0,09	42060	42023,33	9
Typ3A4	0,00	40476	-0,11	40520	0,12	40426	40474,00	10
Typ2A9E4_1	0,12	39392	0,35	39300	-0,47	39625	39439,00	11
Typ2A9E4	-0,70	39478	-0,69	39474	1,39	38656	39202,67	12
Typ4A6E4	-0,31	39160	-0,02	39049	0,33	38909	39039,33	13
Typ2A9E5	1,06	38294	-1,46	39270	0,40	38551	38705,00	14
Typ2A9E5_1	-0,50	38692	0,44	38330	0,06	38477	38499,67	15
Typ4A6E5	0,13	38412	-0,27	38565	0,14	38407	38461,33	16
Typ4A3E4	0,10	37724	-0,04	37775	-0,06	37786	37761,67	17
Typ4A6E6	-0,74	37946	0,00	37669	0,74	37389	37668,00	18
Typ2A9E6	-0,77	37777	-0,16	37548	0,93	37140	37488,33	19
Typ2A9E6_1	-1,65	37864	0,53	37054	1,12	36832	37250,00	20
Typ4A3E5	0,04	37029	0,17	36982	-0,22	37126	37045,67	21
Typ4A6E7	-0,10	36805	0,25	36675	-0,15	36822	36767,33	22
Typ4A3E6	-0,02	36235	0,00	36226	0,02	36217	36226,00	23
Typ2A9E7	1,51	35492	0,64	35806	-2,15	36809	36035,67	24
Typ2A9E7_1	0,80	35636	1,07	35538	-1,87	36594	35922,67	25
Typ1A7	0,16	35595	-0,28	35749	0,12	35608	35650,67	26
Typ4A3E7	0,00	35307	0,08	35281	-0,08	35337	35308,33	27
Typ1A4	-0,35	32541	-0,13	32469	0,47	32274	32428,00	28
Typ2A6E4	0,04	30385	0,21	30335	-0,25	30476	30398,67	29
Typ2A6E5	0,41	29066	-0,37	29294	-0,03	29195	29185,00	30
Typ2A6E6	0,13	27703	-0,86	27977	0,73	27537	27739,00	31
Typ2A3E4	0,22	27584	-0,26	27717	0,04	27632	27644,33	32
Typ2A6E7	0,16	26294	-0,58	26489	0,43	26222	26335,00	33
Typ2A3E5	-0,21	26376	0,82	26104	-0,61	26479	26319,67	34
Typ2A3E6	-0,18	25099	0,55	24917	-0,36	25145	25053,67	35
Typ2A3E7	-0,53	23479	-0,32	23429	0,85	23157	23355,00	36

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_1	3	48460	4	48295	4	48222	48325,67	3
Typ1A10	4	48111	3	48398	3	48249	48252,67	4
Typ1A7	25	35595	25	35749	26	35608	35650,67	26
Typ1A4	28	32541	28	32469	28	32274	32428,00	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A9E4_1	12	39392	12	39300	11	39625	39439,00	11
Typ2A9E4	11	39478	11	39474	13	38656	39202,67	12
Typ2A6E4	29	30385	29	30335	29	30476	30398,67	29
Typ2A3E4	32	27584	32	27717	31	27632	27644,33	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A9E5	16	38294	13	39270	14	38551	38705,00	14
Typ2A9E5_1	14	38692	16	38330	15	38477	38499,67	15
Typ2A6E5	30	29066	30	29294	30	29195	29185,00	30
Typ2A3E5	33	26376	34	26104	33	26479	26319,67	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A9E6	19	37777	19	37548	19	37140	37488,33	19
Typ2A9E6_1	18	37864	20	37054	21	36832	37250,00	20
Typ2A6E6	31	27703	31	27977	32	27537	27739,00	31
Typ2A3E6	35	25099	35	24917	35	25145	25053,67	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A9E7	26	35492	24	35806	23	36809	36035,67	24
Typ2A9E7_1	24	35636	26	35538	24	36594	35922,67	25
Typ2A6E7	34	26294	33	26489	34	26222	26335,00	33
Typ2A3E7	36	23479	36	23429	36	23157	23355,00	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10	1	49655	1	49771	1	49917	49781,00	1
Typ3A10_1	2	49558	2	49677	2	49795	49676,67	2
Typ3A7	9	41856	9	42154	9	42060	42023,33	9
Typ3A4	10	40476	10	40520	10	40426	40474,00	10
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E4								
Typ4A9E4	5	44168	5	44533	5	44189	44296,67	5
Typ4A6E4	13	39160	14	39049	12	38909	39039,33	13
Typ4A3E4	20	37724	17	37775	17	37786	37761,67	17
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E5								
Typ4A9E5	6	44002	7	43030	6	43583	43538,33	6
Typ4A6E5	15	38412	15	38565	16	38407	38461,33	16
Typ4A3E5	21	37029	21	36982	20	37126	37045,67	21
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E6								
Typ4A9E6	7	42751	6	43106	7	42556	42804,33	7
Typ4A6E6	17	37946	18	37669	18	37389	37668,00	18
Typ4A3E6	23	36235	23	36226	25	36217	36226,00	23
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E7								
Typ4A9E7	8	42644	8	42170	8	42352	42388,67	8
Typ4A6E7	22	36805	22	36675	22	36822	36767,33	22
Typ4A3E7	27	35307	27	35281	27	35337	35308,33	27

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt1

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A3								
Typ4A3E4	20	37724	17	37775	17	37786	37761,67	17
Typ4A3E5	21	37029	21	36982	20	37126	37045,67	21
Typ4A3E6	23	36235	23	36226	25	36217	36226,00	23
Typ4A3E7	27	35307	27	35281	27	35337	35308,33	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A6								
Typ4A6E4	13	39160	14	39049	12	38909	39039,33	13
Typ4A6E5	15	38412	15	38565	16	38407	38461,33	16
Typ4A6E6	17	37946	18	37669	18	37389	37668,00	18
Typ4A6E7	22	36805	22	36675	22	36822	36767,33	22
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A9								
Typ4A9E4	5	44168	5	44533	5	44189	44296,67	5
Typ4A9E5	6	44002	7	43030	6	43583	43538,33	6
Typ4A9E6	7	42751	6	43106	7	42556	42804,33	7
Typ4A9E7	8	42644	8	42170	8	42352	42388,67	8
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ2A3E4	32	27584	32	27717	31	27632	27644,33	32
Typ2A3E5	33	26376	34	26104	33	26479	26319,67	34
Typ2A3E6	35	25099	35	24917	35	25145	25053,67	35
Typ2A3E7	36	23479	36	23429	36	23157	23355,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E4	29	30385	29	30335	29	30476	30398,67	29
Typ2A6E5	30	29066	30	29294	30	29195	29185,00	30
Typ2A6E6	31	27703	31	27977	32	27537	27739,00	31
Typ2A6E7	34	26294	33	26489	34	26222	26335,00	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ2A9E4_1	12	39392	12	39300	11	39625	39439,00	11
Typ2A9E4	11	39478	11	39474	13	38656	39202,67	12
Typ2A9E5	16	38294	13	39270	14	38551	38705,00	14
Typ2A9E5_1	14	38692	16	38330	15	38477	38499,67	15
Typ2A9E6	19	37777	19	37548	19	37140	37488,33	19
Typ2A9E6_1	18	37864	20	37054	21	36832	37250,00	20
Typ2A9E7	26	35492	24	35806	23	36809	36035,67	24
Typ2A9E7_1	24	35636	26	35538	24	36594	35922,67	25

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit

Beispiel 1 Der zweite Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovokierten Angreifen	33,3%	22,2%
sind bedingt konsensorientiert	22,2%	22,2%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	44,4%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	72,2%
verteidigen sich sicher:	55,6%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	16,7%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 7,17 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	39418	1	39404	1	39432	39417,96	1
Typ4	2	34995	2	34948	2	34963	34968,54	2
Typ1	3	31594	3	31564	3	31582	31580,03	3
Typ2	4	22914	4	22970	4	22971	22951,63	4

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 2

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	71080	71061	71096
Prozentualer Anteil derartiger Züge	22,56	22,56	22,57
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	81140	81124	81169
Prozentualer Anteil derartiger Züge	25,76	25,75	25,77
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	162780	162815	162735
Prozentualer Anteil derartiger Züge	51,68	51,69	51,66
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1157740	1157617	1157890
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	527740	527617	527890
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,42	0,42	0,42
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,35	0,35	0,35
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,20	0,20	0,20

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 2

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_2	3	39663	3	39656	1	39758	39692,33	1
Typ3A10	4	39651	2	39661	3	39679	39663,67	2
Typ3A10_5	1	39746	4	39616	6	39622	39661,33	3
Typ3A10_4	2	39743	6	39583	4	39639	39655,00	4
Typ3A10_3	5	39576	5	39597	2	39724	39632,33	5
Typ3A10_1	6	39509	1	39725	5	39624	39619,33	6
Typ3A9	7	39282	7	39297	7	39260	39279,67	7
Typ3A6	8	38171	8	38098	8	38151	38140,00	8
Typ4A7E3	9	36660	9	36590	9	36544	36598,00	9
Typ4A7E4	10	35775	10	35821	10	35832	35809,33	10
Typ4A4E3	11	35709	11	35640	11	35626	35658,33	11
Typ4A7E5	12	35004	12	35014	12	35120	35046,00	12
Typ4A4E4	13	34890	13	34913	13	34891	34898,00	13
Typ4A7E6	14	34536	14	34296	14	34273	34368,33	14
Typ4A4E5	15	34052	15	34094	15	34084	34076,67	15
Typ4A4E6	16	33334	16	33216	16	33331	33293,67	16
Typ1A10_3	17	32053	18	32049	20	32014	32038,67	17
Typ1A10_4	20	31981	17	32091	23	31931	32001,00	18
Typ1A10_8	22	31968	19	32003	21	31989	31986,67	19
Typ1A10_6	23	31947	20	31988	22	31945	31960,00	20
Typ1A10_1	19	32019	25	31798	19	32028	31948,33	21
Typ1A10_5	25	31868	22	31895	17	32043	31935,33	22
Typ1A10	21	31977	21	31953	26	31839	31923,00	23
Typ1A10_2	26	31823	23	31888	18	32031	31914,00	24
Typ1A10_7	24	31916	24	31883	24	31862	31887,00	25
Typ1A10_9	18	32022	26	31758	25	31855	31878,33	26
Typ1A9	27	30981	27	30857	27	30849	30895,67	27
Typ1A6	28	28575	28	28600	28	28602	28592,33	28
Typ2A7E3	29	25894	29	26314	29	25980	26062,67	29
Typ2A7E4	30	24963	30	24600	30	24696	24753,00	30
Typ2A4E3	31	23814	31	23865	31	23989	23889,33	31
Typ2A7E5	32	23472	32	23546	32	23598	23538,67	32
Typ2A4E4	33	22551	33	22407	33	22507	22488,33	33
Typ2A7E6	34	22007	34	22248	34	22103	22119,33	34
Typ2A4E5	35	21027	35	21097	35	21216	21113,33	35
Typ2A4E6	36	19585	36	19683	36	19677	19648,33	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 2

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_2	0,07	39663	0,09	39656	-0,17	39758	39692,33	1
Typ3A10	0,03	39651	0,01	39661	-0,04	39679	39663,67	2
Typ3A10_5	-0,21	39746	0,11	39616	0,10	39622	39661,33	3
Typ3A10_4	-0,22	39743	0,18	39583	0,04	39639	39655,00	4
Typ3A10_3	0,14	39576	0,09	39597	-0,23	39724	39632,33	5
Typ3A10_1	0,28	39509	-0,27	39725	-0,01	39624	39619,33	6
Typ3A9	-0,01	39282	-0,04	39297	0,05	39260	39279,67	7
Typ3A6	-0,08	38171	0,11	38098	-0,03	38151	38140,00	8
Typ4A7E3	-0,17	36660	0,02	36590	0,15	36544	36598,00	9
Typ4A7E4	0,10	35775	-0,03	35821	-0,06	35832	35809,33	10
Typ4A4E3	-0,14	35709	0,05	35640	0,09	35626	35658,33	11
Typ4A7E5	0,12	35004	0,09	35014	-0,21	35120	35046,00	12
Typ4A4E4	0,02	34890	-0,04	34913	0,02	34891	34898,00	13
Typ4A7E6	-0,49	34536	0,21	34296	0,28	34273	34368,33	14
Typ4A4E5	0,07	34052	-0,05	34094	-0,02	34084	34076,67	15
Typ4A4E6	-0,12	33334	0,23	33216	-0,11	33331	33293,67	16
Typ1A10_3	-0,04	32053	-0,03	32049	0,08	32014	32038,67	17
Typ1A10_4	0,06	31981	-0,28	32091	0,22	31931	32001,00	18
Typ1A10_8	0,06	31968	-0,05	32003	-0,01	31989	31986,67	19
Typ1A10_6	0,04	31947	-0,09	31988	0,05	31945	31960,00	20
Typ1A10_1	-0,22	32019	0,47	31798	-0,25	32028	31948,33	21
Typ1A10_5	0,21	31868	0,13	31895	-0,34	32043	31935,33	22
Typ1A10	-0,17	31977	-0,09	31953	0,26	31839	31923,00	23
Typ1A10_2	0,29	31823	0,08	31888	-0,37	32031	31914,00	24
Typ1A10_7	-0,09	31916	0,01	31883	0,08	31862	31887,00	25
Typ1A10_9	-0,45	32022	0,38	31758	0,07	31855	31878,33	26
Typ1A9	-0,28	30981	0,13	30857	0,15	30849	30895,67	27
Typ1A6	0,06	28575	-0,03	28600	-0,03	28602	28592,33	28
Typ2A7E3	0,65	25894	-0,96	26314	0,32	25980	26062,67	29
Typ2A7E4	-0,85	24963	0,62	24600	0,23	24696	24753,00	30
Typ2A4E3	0,32	23814	0,10	23865	-0,42	23989	23889,33	31
Typ2A7E5	0,28	23472	-0,03	23546	-0,25	23598	23538,67	32
Typ2A4E4	-0,28	22551	0,36	22407	-0,08	22507	22488,33	33
Typ2A7E6	0,51	22007	-0,58	22248	0,07	22103	22119,33	34
Typ2A4E5	0,41	21027	0,08	21097	-0,49	21216	21113,33	35
Typ2A4E6	0,32	19585	-0,18	19683	-0,15	19677	19648,33	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 2

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_3	17	32053	18	32049	20	32014	32038,67	17
Typ1A10_4	20	31981	17	32091	23	31931	32001,00	18
...								
Typ1A10_9	18	32022	26	31758	25	31855	31878,33	26
Typ1A9	27	30981	27	30857	27	30849	30895,67	27
Typ1A6	28	28575	28	28600	28	28602	28592,33	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A7E3	29	25894	29	26314	29	25980	26062,67	29
Typ2A4E3	31	23814	31	23865	31	23989	23889,33	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A7E4	30	24963	30	24600	30	24696	24753,00	30
Typ2A4E4	33	22551	33	22407	33	22507	22488,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A7E5	32	23472	32	23546	32	23598	23538,67	32
Typ2A4E5	35	21027	35	21097	35	21216	21113,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A7E6	34	22007	34	22248	34	22103	22119,33	34
Typ2A4E6	36	19585	36	19683	36	19677	19648,33	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10_2	3	39663	3	39656	1	39758	39692,33	1
Typ3A10	4	39651	2	39661	3	39679	39663,67	2
Typ3A10_5	1	39746	4	39616	6	39622	39661,33	3
Typ3A10_4	2	39743	6	39583	4	39639	39655,00	4
Typ3A10_3	5	39576	5	39597	2	39724	39632,33	5
Typ3A10_1	6	39509	1	39725	5	39624	39619,33	6
Typ3A9	7	39282	7	39297	7	39260	39279,67	7
Typ3A6	8	38171	8	38098	8	38151	38140,00	8
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E3								
Typ4A7E3	9	36660	9	36590	9	36544	36598,00	9
Typ4A4E3	11	35709	11	35640	11	35626	35658,33	11
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E4								
Typ4A7E4	10	35775	10	35821	10	35832	35809,33	10
Typ4A4E4	13	34890	13	34913	13	34891	34898,00	13
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E5								
Typ4A7E5	12	35004	12	35014	12	35120	35046,00	12
Typ4A4E5	15	34052	15	34094	15	34084	34076,67	15
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E6								
Typ4A7E6	14	34536	14	34296	14	34273	34368,33	14
Typ4A4E6	16	33334	16	33216	16	33331	33293,67	16

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 2

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A4								
Typ4A4E3	11	35709	11	35640	11	35626	35658,33	11
Typ4A4E4	13	34890	13	34913	13	34891	34898,00	13
Typ4A4E5	15	34052	15	34094	15	34084	34076,67	15
Typ4A4E6	16	33334	16	33216	16	33331	33293,67	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A7								
Typ4A7E3	9	36660	9	36590	9	36544	36598,00	9
Typ4A7E4	10	35775	10	35821	10	35832	35809,33	10
Typ4A7E5	12	35004	12	35014	12	35120	35046,00	12
Typ4A7E6	14	34536	14	34296	14	34273	34368,33	14
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E3	31	23814	31	23865	31	23989	23889,33	31
Typ2A4E4	33	22551	33	22407	33	22507	22488,33	33
Typ2A4E5	35	21027	35	21097	35	21216	21113,33	35
Typ2A4E6	36	19585	36	19683	36	19677	19648,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ2A7E3	29	25894	29	26314	29	25980	26062,67	29
Typ2A7E4	30	24963	30	24600	30	24696	24753,00	30
Typ2A7E5	32	23472	32	23546	32	23598	23538,67	32
Typ2A7E6	34	22007	34	22248	34	22103	22119,33	34

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit

Beispiel 1 Der dritte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	33,3%	22,2%
sind bedingt konsensorientiert	22,2%	22,2%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	44,4%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	69,4%
verteidigen sich sicher:	55,6%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	5,6%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 5,61 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	37974	1	37963	1	37943	37960,04	1
Typ4	2	34230	2	34192	2	34238	34220,00	2
Typ1	3	28586	3	28579	3	28517	28560,89	3
Typ2	4	21284	4	21376	4	21312	21323,88	4

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 3

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	65856	65851	65804
Prozentualer Anteil derartiger Züge	20,91	20,90	20,89
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	65836	65950	65781
Prozentualer Anteil derartiger Züge	20,90	20,94	20,88
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	183308	183199	183415
Prozentualer Anteil derartiger Züge	58,19	58,16	58,23
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1090931	1091253	1090558
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	460931	461253	460558
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,37	0,37	0,37
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,31	0,31	0,31
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,20	0,20	0,20

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 3

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_5	1	38266	3	38133	7	37953	38117,33	1
Typ3A10_6	2	38135	6	38054	3	38131	38106,67	2
Typ3A10_3	5	38040	4	38084	2	38167	38097,00	3
Typ3A10	7	38024	5	38055	1	38187	38088,67	4
Typ3A10_1	3	38051	1	38184	6	38001	38078,67	5
Typ3A10_4	6	38031	2	38135	5	38027	38064,33	6
Typ3A10_2	4	38044	7	37969	4	38072	38028,33	7
Typ3A8	8	37198	8	37092	8	37008	37099,33	8
Typ4A8E2	9	35757	9	35567	9	35911	35745,00	9
Typ4A8E3	10	35047	10	35061	10	35063	35057,00	10
Typ4A5E2	11	34816	11	34908	11	35025	34916,33	11
Typ4A8E4	12	34340	12	34471	12	34401	34404,00	12
Typ4A5E3	13	34330	13	34205	13	34207	34247,33	13
Typ4A8E5	14	33658	14	33537	14	33450	33548,33	14
Typ4A5E4	15	33284	15	33375	15	33302	33320,33	15
Typ4A5E5	16	32608	16	32413	16	32544	32521,67	16
Typ1A10_1	17	28883	19	28825	17	28794	28834,00	17
Typ1A10_6	24	28744	17	28892	20	28731	28789,00	18
Typ1A10_2	21	28812	21	28756	18	28779	28782,33	19
Typ1A10_7	22	28781	18	28839	24	28677	28765,67	20
Typ1A10_9	19	28843	23	28730	23	28695	28756,00	21
Typ1A10_8	18	28863	20	28760	26	28636	28753,00	22
Typ1A10_3	25	28738	22	28756	22	28709	28734,33	23
Typ1A10_4	20	28823	27	28669	25	28652	28714,67	24
Typ1A10_5	26	28681	26	28709	21	28718	28702,67	25
Typ1A10	27	28634	25	28709	19	28751	28698,00	26
Typ1A10_10	23	28766	24	28718	27	28502	28662,00	27
Typ1A8	28	26466	28	26586	28	26565	26539,00	28
Typ2A8E2	29	24144	29	24198	29	24152	24164,67	29
Typ2A8E3	30	23031	30	23210	30	23102	23114,33	30
Typ2A5E2	31	22374	31	22381	31	22338	22364,33	31
Typ2A8E4	32	21688	32	21892	32	21760	21780,00	32
Typ2A5E3	33	20986	33	21092	33	21000	21026,00	33
Typ2A8E5	34	20324	34	20419	34	20363	20368,67	34
Typ2A5E4	35	19622	35	19657	35	19813	19697,33	35
Typ2A5E5	36	18100	36	18157	36	17970	18075,67	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 3

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
Typ3A10_5	-0,39	38266	-0,04	38133	0,43	37953	38117,33	1
Typ3A10_6	-0,07	38135	0,14	38054	-0,06	38131	38106,67	2
Typ3A10_3	0,15	38040	0,03	38084	-0,18	38167	38097,00	3
Typ3A10	0,17	38024	0,09	38055	-0,26	38187	38088,67	4
Typ3A10_1	0,07	38051	-0,28	38184	0,20	38001	38078,67	5
Typ3A10_4	0,09	38031	-0,19	38135	0,10	38027	38064,33	6
Typ3A10_2	-0,04	38044	0,16	37969	-0,11	38072	38028,33	7
Typ3A8	-0,27	37198	0,02	37092	0,25	37008	37099,33	8
Typ4A8E2	-0,03	35757	0,50	35567	-0,46	35911	35745,00	9
Typ4A8E3	0,03	35047	-0,01	35061	-0,02	35063	35057,00	10
Typ4A5E2	0,29	34816	0,02	34908	-0,31	35025	34916,33	11
Typ4A8E4	0,19	34340	-0,19	34471	0,01	34401	34404,00	12
Typ4A5E3	-0,24	34330	0,12	34205	0,12	34207	34247,33	13
Typ4A8E5	-0,33	33658	0,03	33537	0,29	33450	33548,33	14
Typ4A5E4	0,11	33284	-0,16	33375	0,06	33302	33320,33	15
Typ4A5E5	-0,27	32608	0,33	32413	-0,07	32544	32521,67	16
Typ1A10_1	-0,17	28883	0,03	28825	0,14	28794	28834,00	17
Typ1A10_6	0,16	28744	-0,36	28892	0,20	28731	28789,00	18
Typ1A10_2	-0,10	28812	0,09	28756	0,01	28779	28782,33	19
Typ1A10_7	-0,05	28781	-0,25	28839	0,31	28677	28765,67	20
Typ1A10_9	-0,30	28843	0,09	28730	0,21	28695	28756,00	21
Typ1A10_8	-0,38	28863	-0,02	28760	0,41	28636	28753,00	22
Typ1A10_3	-0,01	28738	-0,08	28756	0,09	28709	28734,33	23
Typ1A10_4	-0,38	28823	0,16	28669	0,22	28652	28714,67	24
Typ1A10_5	0,08	28681	-0,02	28709	-0,05	28718	28702,67	25
Typ1A10	0,22	28634	-0,04	28709	-0,18	28751	28698,00	26
Typ1A10_10	-0,36	28766	-0,20	28718	0,56	28502	28662,00	27
Typ1A8	0,28	26466	-0,18	26586	-0,10	26565	26539,00	28
Typ2A8E2	0,09	24144	-0,14	24198	0,05	24152	24164,67	29
Typ2A8E3	0,36	23031	-0,41	23210	0,05	23102	23114,33	30
Typ2A5E2	-0,04	22374	-0,07	22381	0,12	22338	22364,33	31
Typ2A8E4	0,42	21688	-0,51	21892	0,09	21760	21780,00	32
Typ2A5E3	0,19	20986	-0,31	21092	0,12	21000	21026,00	33
Typ2A8E5	0,22	20324	-0,25	20419	0,03	20363	20368,67	34
Typ2A5E4	0,38	19622	0,20	19657	-0,59	19813	19697,33	35
Typ2A5E5	-0,13	18100	-0,45	18157	0,58	17970	18075,67	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 3

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_1	17	28883	19	28825	17	28794	28834,00	17
Typ1A10_6	24	28744	17	28892	20	28731	28789,00	18
.....								
Typ1A10_10	23	28766	24	28718	27	28502	28662,00	27
Typ1A8	28	26466	28	26586	28	26565	26539,00	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A8E2	29	24144	29	24198	29	24152	24164,67	29
Typ2A5E2	31	22374	31	22381	31	22338	22364,33	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A8E3	30	23031	30	23210	30	23102	23114,33	30
Typ2A5E3	33	20986	33	21092	33	21000	21026,00	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A8E4	32	21688	32	21892	32	21760	21780,00	32
Typ2A5E4	35	19622	35	19657	35	19813	19697,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A8E5	34	20324	34	20419	34	20363	20368,67	34
Typ2A5E5	36	18100	36	18157	36	17970	18075,67	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10_5	1	38266	3	38133	7	37953	38117,33	1
Typ3A10_6	2	38135	6	38054	3	38131	38106,67	2
Typ3A10_3	5	38040	4	38084	2	38167	38097,00	3
Typ3A10	7	38024	5	38055	1	38187	38088,67	4
Typ3A10_1	3	38051	1	38184	6	38001	38078,67	5
Typ3A10_4	6	38031	2	38135	5	38027	38064,33	6
Typ3A10_2	4	38044	7	37969	4	38072	38028,33	7
Typ3A8	8	37198	8	37092	8	37008	37099,33	8
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E2								
Typ4A8E2	9	35757	9	35567	9	35911	35745,00	9
Typ4A5E2	11	34816	11	34908	11	35025	34916,33	11
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E3								
Typ4A8E3	10	35047	10	35061	10	35063	35057,00	10
Typ4A5E3	13	34330	13	34205	13	34207	34247,33	13
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E4								
Typ4A8E4	12	34340	12	34471	12	34401	34404,00	12
Typ4A5E4	15	33284	15	33375	15	33302	33320,33	15
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E5								
Typ4A8E5	14	33658	14	33537	14	33450	33548,33	14
Typ4A5E5	16	32608	16	32413	16	32544	32521,67	16

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 3

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A5								
Typ4A5E2	11	34816	11	34908	11	35025	34916,33	11
Typ4A5E3	13	34330	13	34205	13	34207	34247,33	13
Typ4A5E4	15	33284	15	33375	15	33302	33320,33	15
Typ4A5E5	16	32608	16	32413	16	32544	32521,67	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A8								
Typ3A8	8	37198	8	37092	8	37008	37099,33	8
Typ4A8E2	9	35757	9	35567	9	35911	35745,00	9
Typ4A8E3	10	35047	10	35061	10	35063	35057,00	10
Typ4A8E4	12	34340	12	34471	12	34401	34404,00	12
Typ4A8E5	14	33658	14	33537	14	33450	33548,33	14
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ2A5E2	31	22374	31	22381	31	22338	22364,33	31
Typ2A5E3	33	20986	33	21092	33	21000	21026,00	33
Typ2A5E4	35	19622	35	19657	35	19813	19697,33	35
Typ2A5E5	36	18100	36	18157	36	17970	18075,67	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	28	26466	28	26586	28	26565	26539,00	28
Typ2A8E2	29	24144	29	24198	29	24152	24164,67	29
Typ2A8E3	30	23031	30	23210	30	23102	23114,33	30
Typ2A8E4	32	21688	32	21892	32	21760	21780,00	32
Typ2A8E5	34	20324	34	20419	34	20363	20368,67	34

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit

Beispiel 1 Der vierte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	33,3%	22,2%
sind bedingt konsensorientiert	22,2%	22,2%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	44,4%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	66,7%
verteidigen sich sicher:	55,6%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 3,99 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	36424	1	36443	1	36483	36449,67	1
Typ4	2	33513	2	33509	2	33419	33480,13	2
Typ1	3	25518	3	25529	3	25579	25542,33	3
Typ2	4	19692	4	19756	4	19772	19740,21	4

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 4

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	62422	62389	62444
Prozentualer Anteil derartiger Züge	19,82	19,81	19,82
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	47854	48116	48129
Prozentualer Anteil derartiger Züge	15,19	15,27	15,28
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	204724	204495	204426
Prozentualer Anteil derartiger Züge	64,99	64,92	64,90
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1023250	1023904	1024165
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	393250	393904	394165
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,31	0,31	0,31
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,27	0,27	0,27
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,19	0,19	0,19

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 4

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_4	1	36519	8	36414	1	36593	36508,67	1
Typ3A10_2	3	36472	1	36470	6	36452	36464,67	2
Typ3A10_1	2	36484	7	36425	5	36454	36454,33	3
Typ3A10_7	5	36448	2	36463	8	36441	36450,67	4
Typ3A10_6	4	36450	4	36442	7	36445	36445,67	5
Typ3A10	6	36366	5	36441	3	36497	36434,67	6
Typ3A10_5	8	36309	3	36448	2	36502	36419,67	7
Typ3A10_3	7	36342	6	36438	4	36477	36419,00	8
Typ4A9E1	9	34933	9	35020	9	34847	34933,33	9
Typ4A6E1	10	34300	10	34342	10	34343	34328,33	10
Typ4A9E2	11	34172	11	34256	11	34129	34185,67	11
Typ4A6E2	13	33507	12	33574	12	33549	33543,33	12
Typ4A9E3	12	33703	13	33558	13	33300	33520,33	13
Typ4A9E4	14	32881	14	32718	15	32597	32732,00	14
Typ4A6E3	15	32754	15	32664	14	32700	32706,00	15
Typ4A6E4	16	31853	16	31938	16	31885	31892,00	16
Typ1A10_4	18	25649	20	25563	18	25637	25616,33	17
Typ1A10_6	23	25498	18	25618	19	25626	25580,67	18
Typ1A10_1	17	25671	25	25488	23	25580	25579,67	19
Typ1A10_7	24	25489	19	25578	20	25621	25562,67	20
Typ1A10_2	26	25456	21	25543	17	25664	25554,33	21
Typ1A10_10	27	25422	17	25627	22	25600	25549,67	22
Typ1A10_5	19	25545	26	25487	21	25616	25549,33	23
Typ1A10_11	20	25544	22	25510	24	25576	25543,33	24
Typ1A10_3	21	25542	23	25508	26	25549	25533,00	25
Typ1A10_8	22	25521	28	25463	27	25466	25483,33	26
Typ1A10	28	25413	27	25471	25	25564	25482,67	27
Typ1A10_9	25	25471	24	25496	28	25452	25473,00	28
Typ2A9E1	29	22345	29	22534	29	22444	22441,00	29
Typ2A9E2	30	21227	30	21325	30	21248	21266,67	30
Typ2A6E1	31	21075	31	20993	31	21068	21045,33	31
Typ2A9E3	32	20067	32	20088	32	20201	20118,67	32
Typ2A6E2	33	19449	33	19551	33	19708	19569,33	33
Typ2A9E4	34	18677	34	18897	34	18865	18813,00	34
Typ2A6E3	35	18109	35	18162	35	18042	18104,33	35
Typ2A6E4	36	16587	36	16500	36	16603	16563,33	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 4

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10_4	-0,03	36519	0,26	36414	-0,23	36593	36508,67	1
Typ3A10_2	-0,02	36472	-0,01	36470	0,03	36452	36464,67	2
Typ3A10_1	-0,08	36484	0,08	36425	0,00	36454	36454,33	3
Typ3A10_7	0,01	36448	-0,03	36463	0,03	36441	36450,67	4
Typ3A10_6	-0,01	36450	0,01	36442	0,00	36445	36445,67	5
Typ3A10	0,19	36366	-0,02	36441	-0,17	36497	36434,67	6
Typ3A10_5	0,30	36309	-0,08	36448	-0,23	36502	36419,67	7
Typ3A10_3	0,21	36342	-0,05	36438	-0,16	36477	36419,00	8
Typ4A9E1	0,00	34933	-0,25	35020	0,25	34847	34933,33	9
Typ4A6E1	0,08	34300	-0,04	34342	-0,04	34343	34328,33	10
Typ4A9E2	0,04	34172	-0,21	34256	0,17	34129	34185,67	11
Typ4A6E2	0,11	33507	-0,09	33574	-0,02	33549	33543,33	12
Typ4A9E3	-0,54	33703	-0,11	33558	0,66	33300	33520,33	13
Typ4A9E4	-0,46	32881	0,04	32718	0,41	32597	32732,00	14
Typ4A6E3	-0,15	32754	0,13	32664	0,02	32700	32706,00	15
Typ4A6E4	0,12	31853	-0,14	31938	0,02	31885	31892,00	16
Typ1A10_4	-0,13	25649	0,21	25563	-0,08	25637	25616,33	17
Typ1A10_6	0,32	25498	-0,15	25618	-0,18	25626	25580,67	18
Typ1A10_1	-0,36	25671	0,36	25488	0,00	25580	25579,67	19
Typ1A10_7	0,29	25489	-0,06	25578	-0,23	25621	25562,67	20
Typ1A10_2	0,38	25456	0,04	25543	-0,43	25664	25554,33	21
Typ1A10_10	0,50	25422	-0,30	25627	-0,20	25600	25549,67	22
Typ1A10_5	0,02	25545	0,24	25487	-0,26	25616	25549,33	23
Typ1A10_11	0,00	25544	0,13	25510	-0,13	25576	25543,33	24
Typ1A10_3	-0,04	25542	0,10	25508	-0,06	25549	25533,00	25
Typ1A10_8	-0,15	25521	0,08	25463	0,07	25466	25483,33	26
Typ1A10	0,27	25413	0,05	25471	-0,32	25564	25482,67	27
Typ1A10_9	0,01	25471	-0,09	25496	0,08	25452	25473,00	28
Typ2A9E1	0,43	22345	-0,41	22534	-0,01	22444	22441,00	29
Typ2A9E2	0,19	21227	-0,27	21325	0,09	21248	21266,67	30
Typ2A6E1	-0,14	21075	0,25	20993	-0,11	21068	21045,33	31
Typ2A9E3	0,26	20067	0,15	20088	-0,41	20201	20118,67	32
Typ2A6E2	0,61	19449	0,09	19551	-0,71	19708	19569,33	33
Typ2A9E4	0,72	18677	-0,45	18897	-0,28	18865	18813,00	34
Typ2A6E3	-0,03	18109	-0,32	18162	0,34	18042	18104,33	35
Typ2A6E4	-0,14	16587	0,38	16500	-0,24	16603	16563,33	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 4

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_4	18	25649	20	25563	18	25637	25616,33	17
Typ1A10_6	23	25498	18	25618	19	25626	25580,67	18
...								
Typ1A10_9	25	25471	24	25496	28	25452	25473,00	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A9E1	29	22345	29	22534	29	22444	22441,00	29
Typ2A6E1	31	21075	31	20993	31	21068	21045,33	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A9E2	30	21227	30	21325	30	21248	21266,67	30
Typ2A6E2	33	19449	33	19551	33	19708	19569,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A9E3	32	20067	32	20088	32	20201	20118,67	32
Typ2A6E3	35	18109	35	18162	35	18042	18104,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A9E4	34	18677	34	18897	34	18865	18813,00	34
Typ2A6E4	36	16587	36	16500	36	16603	16563,33	3
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10_4	1	36519	8	36414	1	36593	36508,67	1
Typ3A10_2	3	36472	1	36470	6	36452	36464,67	2
Typ3A10_1	2	36484	7	36425	5	36454	36454,33	3
Typ3A10_7	5	36448	2	36463	8	36441	36450,67	4
Typ3A10_6	4	36450	4	36442	7	36445	36445,67	5
Typ3A10	6	36366	5	36441	3	36497	36434,67	6
Typ3A10_5	8	36309	3	36448	2	36502	36419,67	7
Typ3A10_3	7	36342	6	36438	4	36477	36419,00	8
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E1								
Typ4A9E1	9	34933	9	35020	9	34847	34933,33	9
Typ4A6E1	10	34300	10	34342	10	34343	34328,33	10
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E2								
Typ4A9E2	11	34172	11	34256	11	34129	34185,67	11
Typ4A6E2	13	33507	12	33574	12	33549	33543,33	12
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E3								
Typ4A9E3	12	33703	13	33558	13	33300	33520,33	13
Typ4A6E3	15	32754	15	32664	14	32700	32706,00	15
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E4								
Typ4A9E4	14	32881	14	32718	15	32597	32732,00	14
Typ4A6E4	16	31853	16	31938	16	31885	31892,00	16

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 4

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A6								
Typ4A6E1	10	34300	10	34342	10	34343	34328,33	10
Typ4A6E2	13	33507	12	33574	12	33549	33543,33	12
Typ4A6E3	15	32754	15	32664	14	32700	32706,00	15
Typ4A6E4	16	31853	16	31938	16	31885	31892,00	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A9								
Typ4A9E1	9	34933	9	35020	9	34847	34933,33	9
Typ4A9E2	11	34172	11	34256	11	34129	34185,67	11
Typ4A9E3	12	33703	13	33558	13	33300	33520,33	13
Typ4A9E4	14	32881	14	32718	15	32597	32732,00	14
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E1	31	21075	31	20993	31	21068	21045,33	31
Typ2A6E2	33	19449	33	19551	33	19708	19569,33	33
Typ2A6E3	35	18109	35	18162	35	18042	18104,33	35
Typ2A6E4	36	16587	36	16500	36	16603	16563,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ2A9E1	29	22345	29	22534	29	22444	22441,00	29
Typ2A9E2	30	21227	30	21325	30	21248	21266,67	30
Typ2A9E3	32	20067	32	20088	32	20201	20118,67	32
Typ2A9E4	34	18677	34	18897	34	18865	18813,00	34

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit

Beispiel 2 Die dritte Gruppe ohne friedliche Verhaltensweisen Die Ausgangsgruppe

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	11,1%	44,4%
sind bedingt konsensorientiert	11,1%	33,3%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	44,4%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	97,2%
verteidigen sich sicher:	22,2%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	27,8%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 12,61 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	44054	1	44020	1	43959	44010,67	1
Typ4	2	40976	2	41009	2	41021	41002,17	2
Typ1	3	38116	3	38169	3	38108	38130,92	3
Typ2	4	33942	4	33936	4	33975	33951,25	4

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Anfang

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	97841	97704	97774
Prozentualer Anteil derartiger Züge	31,06	31,02	31,04
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	114038	114176	114483
Prozentualer Anteil derartiger Züge	36,20	36,25	36,34
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	103120	103120	102743
Prozentualer Anteil derartiger Züge	32,74	32,74	32,62
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1363480	1363344	1364544
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	733480	733344	734544
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,58	0,58	0,58
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,49	0,49	0,49
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,25	0,25	0,25

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Anfang

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10	1	46914	1	46872	1	46816	46867,33	1
Typ3A8	2	44291	2	44248	2	44160	44233,00	2
Typ4A8E3	3	43228	3	43357	3	43204	43263,00	3
Typ4A8E4	4	42848	4	43072	4	42933	42951,00	4
Typ3A5	6	42625	5	42674	7	42601	42633,33	5
Typ1A10	5	42702	6	42530	6	42665	42632,33	6
Typ4A8E5	8	42245	7	42354	5	42740	42446,33	7
Typ3A2	7	42384	8	42284	8	42259	42309,00	8
Typ4A8E6	9	41966	9	42028	9	41689	41894,33	9
Typ4A5E3	10	41113	10	41089	10	41307	41169,67	10
Typ4A2E3	11	40855	11	40888	11	40911	40884,67	11
Typ4A5E4	12	40699	12	40766	12	40860	40775,00	12
Typ4A2E4	13	40304	13	40312	14	40219	40278,33	13
Typ4A5E5	14	40248	14	40149	13	40236	40211,00	14
Typ4A2E5	15	39767	15	39706	15	39691	39721,33	15
Typ4A5E6	16	39447	16	39427	16	39470	39448,00	16
Typ4A2E6	17	38998	17	38963	17	38989	38983,33	17
Typ1A8	18	38517	18	38884	18	38432	38611,00	18
Typ2A8E3	19	37195	20	37192	19	37232	37206,33	19
Typ2A8E3_1	20	37032	19	37224	20	37157	37137,67	20
Typ2A8E4	22	36461	22	36345	21	36605	36470,33	21
Typ2A8E4_1	21	36551	21	36550	22	36307	36469,33	22
Typ2A8E5_1	23	36104	23	35955	24	35579	35879,33	23
Typ1A5	24	35813	24	35900	23	35919	35877,33	24
Typ2A8E5	25	35700	25	35804	25	35575	35693,00	25
Typ1A2	26	35433	26	35362	26	35414	35403,00	26
Typ2A8E6_1	28	34791	27	34958	27	35143	34964,00	27
Typ2A8E6	27	34796	28	34483	28	35126	34801,67	28
Typ2A5E3	29	33737	29	33861	29	33850	33816,00	29
Typ2A5E4	30	32856	31	32814	30	33074	32914,67	30
Typ2A2E3	31	32850	30	32824	31	32894	32856,00	31
Typ2A2E4	32	31836	32	31826	32	31895	31852,33	32
Typ2A5E5	33	31801	33	31728	33	31715	31748,00	33
Typ2A2E5	34	30865	34	30923	34	30925	30904,33	34
Typ2A5E6	35	30811	35	30725	35	30767	30767,67	35
Typ2A2E6	36	29694	36	29770	36	29754	29739,33	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Anfang

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10	-0,10	46914	-0,01	46872	0,11	46816	46867,33	1
Typ3A8	-0,13	44291	-0,03	44248	0,17	44160	44233,00	2
Typ4A8E3	0,08	43228	-0,22	43357	0,14	43204	43263,00	3
Typ4A8E4	0,24	42848	-0,28	43072	0,04	42933	42951,00	4
Typ3A5	0,02	42625	-0,10	42674	0,08	42601	42633,33	5
Typ1A10	-0,16	42702	0,24	42530	-0,08	42665	42632,33	6
Typ4A8E5	0,47	42245	0,22	42354	-0,69	42740	42446,33	7
Typ3A2	-0,18	42384	0,06	42284	0,12	42259	42309,00	8
Typ4A8E6	-0,17	41966	-0,32	42028	0,49	41689	41894,33	9
Typ4A5E3	0,14	41113	0,20	41089	-0,33	41307	41169,67	10
Typ4A2E3	0,07	40855	-0,01	40888	-0,06	40911	40884,67	11
Typ4A5E4	0,19	40699	0,02	40766	-0,21	40860	40775,00	12
Typ4A2E4	-0,06	40304	-0,08	40312	0,15	40219	40278,33	13
Typ4A5E5	-0,09	40248	0,15	40149	-0,06	40236	40211,00	14
Typ4A2E5	-0,11	39767	0,04	39706	0,08	39691	39721,33	15
Typ4A5E6	0,00	39447	0,05	39427	-0,06	39470	39448,00	16
Typ4A2E6	-0,04	38998	0,05	38963	-0,01	38989	38983,33	17
Typ1A8	0,24	38517	-0,71	38884	0,46	38432	38611,00	18
Typ2A8E3	0,03	37195	0,04	37192	-0,07	37232	37206,33	19
Typ2A8E3_1	0,28	37032	-0,23	37224	-0,05	37157	37137,67	20
Typ2A8E4	0,03	36461	0,34	36345	-0,37	36605	36470,33	21
Typ2A8E4_1	-0,22	36551	-0,22	36550	0,45	36307	36469,33	22
Typ2A8E5_1	-0,63	36104	-0,21	35955	0,84	35579	35879,33	23
Typ1A5	0,18	35813	-0,06	35900	-0,12	35919	35877,33	24
Typ2A8E5	-0,02	35700	-0,31	35804	0,33	35575	35693,00	25
Typ1A2	-0,08	35433	0,12	35362	-0,03	35414	35403,00	26
Typ2A8E6_1	0,49	34791	0,02	34958	-0,51	35143	34964,00	27
Typ2A8E6	0,02	34796	0,92	34483	-0,93	35126	34801,67	28
Typ2A5E3	0,23	33737	-0,13	33861	-0,10	33850	33816,00	29
Typ2A5E4	0,18	32856	0,31	32814	-0,48	33074	32914,67	30
Typ2A2E3	0,02	32850	0,10	32824	-0,12	32894	32856,00	31
Typ2A2E4	0,05	31836	0,08	31826	-0,13	31895	31852,33	32
Typ2A5E5	-0,17	31801	0,06	31728	0,10	31715	31748,00	33
Typ2A2E5	0,13	30865	-0,06	30923	-0,07	30925	30904,33	34
Typ2A5E6	-0,14	30811	0,14	30725	0,00	30767	30767,67	35
Typ2A2E6	0,15	29694	-0,10	29770	-0,05	29754	29739,33	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Anfang

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10	5	42702	6	42530	6	42665	42632,33	6
Typ1A8	18	38517	18	38884	18	38432	38611,00	18
Typ1A5	24	35813	24	35900	23	35919	35877,33	24
Typ1A2	26	35433	26	35362	26	35414	35403,00	26
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A8E3	19	37195	20	37192	19	37232	37206,33	19
Typ2A8E3_1	20	37032	19	37224	20	37157	37137,67	20
Typ2A5E3	29	33737	29	33861	29	33850	33816,00	29
Typ2A2E3	31	32850	30	32824	31	32894	32856,00	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A8E4	22	36461	22	36345	21	36605	36470,33	21
Typ2A8E4_1	21	36551	21	36550	22	36307	36469,33	22
Typ2A5E4	30	32856	31	32814	30	33074	32914,67	30
Typ2A2E4	32	31836	32	31826	32	31895	31852,33	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A8E5_1	23	36104	23	35955	24	35579	35879,33	23
Typ2A8E5	25	35700	25	35804	25	35575	35693,00	25
Typ2A5E5	33	31801	33	31728	33	31715	31748,00	33
Typ2A2E5	34	30865	34	30923	34	30925	30904,33	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A8E6_1	28	34791	27	34958	27	35143	34964,00	27
Typ2A8E6	27	34796	28	34483	28	35126	34801,67	28
Typ2A5E6	35	30811	35	30725	35	30767	30767,67	35
Typ2A2E6	36	29694	36	29770	36	29754	29739,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10	1	46914	1	46872	1	46816	46867,33	1
Typ3A8	2	44291	2	44248	2	44160	44233,00	2
Typ3A5	6	42625	5	42674	7	42601	42633,33	5
Typ3A2	7	42384	8	42284	8	42259	42309,00	8
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E3								
Typ4A8E3	3	43228	3	43357	3	43204	43263,00	3
Typ4A5E3	10	41113	10	41089	10	41307	41169,67	10
Typ4A2E3	11	40855	11	40888	11	40911	40884,67	11
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E4								
Typ4A8E4	4	42848	4	43072	4	42933	42951,00	4
Typ4A5E4	12	40699	12	40766	12	40860	40775,00	12
Typ4A2E4	13	40304	13	40312	14	40219	40278,33	13
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E5								
Typ4A8E5	8	42245	7	42354	5	42740	42446,33	7
Typ4A5E5	14	40248	14	40149	13	40236	40211,00	14
Typ4A2E5	15	39767	15	39706	15	39691	39721,33	15
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E6								
Typ4A8E6	9	41966	9	42028	9	41689	41894,33	9
Typ4A5E6	16	39447	16	39427	16	39470	39448,00	16
Typ4A2E6	17	38998	17	38963	17	38989	38983,33	17

13 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Anfang

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A2								
Typ3A2	7	42384	8	42284	8	42259	42309,00	8
Typ4A2E3	11	40855	11	40888	11	40911	40884,67	11
Typ4A2E4	13	40304	13	40312	14	40219	40278,33	13
Typ4A2E5	15	39767	15	39706	15	39691	39721,33	15
Typ4A2E6	17	38998	17	38963	17	38989	38983,33	17
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A5								
Typ3A5	6	42625	5	42674	7	42601	42633,33	5
Typ4A5E3	10	41113	10	41089	10	41307	41169,67	10
Typ4A5E4	12	40699	12	40766	12	40860	40775,00	12
Typ4A5E5	14	40248	14	40149	13	40236	40211,00	14
Typ4A5E6	16	39447	16	39427	16	39470	39448,00	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A8								
Typ3A8	2	44291	2	44248	2	44160	44233,00	2
Typ4A8E3	3	43228	3	43357	3	43204	43263,00	3
Typ4A8E4	4	42848	4	43072	4	42933	42951,00	4
Typ4A8E5	8	42245	7	42354	5	42740	42446,33	7
Typ4A8E6	9	41966	9	42028	9	41689	41894,33	9
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	26	35433	26	35362	26	35414	35403,00	26
Typ2A2E3	31	32850	30	32824	31	32894	32856,00	31
Typ2A2E4	32	31836	32	31826	32	31895	31852,33	32
Typ2A2E5	34	30865	34	30923	34	30925	30904,33	34
Typ2A2E6	36	29694	36	29770	36	29754	29739,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	24	35813	24	35900	23	35919	35877,33	24
Typ2A5E3	29	33737	29	33861	29	33850	33816,00	29
Typ2A5E4	30	32856	31	32814	30	33074	32914,67	30
Typ2A5E5	33	31801	33	31728	33	31715	31748,00	33
Typ2A5E6	35	30811	35	30725	35	30767	30767,67	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	18	38517	18	38884	18	38432	38611,00	18
Typ2A8E3	19	37195	20	37192	19	37232	37206,33	19
Typ2A8E3_1	20	37032	19	37224	20	37157	37137,67	20
Typ2A8E4	22	36461	22	36345	21	36605	36470,33	21
Typ2A8E4_1	21	36551	21	36550	22	36307	36469,33	22
Typ2A8E5_1	23	36104	23	35955	24	35579	35879,33	23
Typ2A8E5	25	35700	25	35804	25	35575	35693,00	25
Typ2A8E6_1	28	34791	27	34958	27	35143	34964,00	27
Typ2A8E6	27	34796	28	34483	28	35126	34801,67	28

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit

Beispiel 2 Die dritte Gruppe ohne friedliche Verhaltensweisen Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	11,1%	44,4%
sind bedingt konsensorientiert	11,1%	33,3%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	44,4%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	94,4%
verteidigen sich sicher:	22,2%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	11,1%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 9,79 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	41757	1	41764	1	41730	41750,75	1
Typ4	2	38530	2	38499	2	38537	38521,86	2
Typ1	3	34148	3	34128	3	34044	34106,92	3
Typ2	4	29441	4	29455	4	29419	29438,44	4

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Schritt 1

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	79545	79553	79411
Prozentualer Anteil derartiger Züge	25,25	25,25	25,21
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	96287	96266	96277
Prozentualer Anteil derartiger Züge	30,57	30,56	30,56
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	139168	139182	139312
Prozentualer Anteil derartiger Züge	44,18	44,18	44,23
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1237040	1237008	1236475
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	607040	607008	606475
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,48	0,48	0,48
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,41	0,41	0,40
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,22	0,22	0,22

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Schritt 1

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10	1	43620	2	43620	1	43648	43629,33	1
Typ3A10_1	2	43513	1	43640	2	43487	43546,67	2
Typ4A9E2	3	40692	3	40621	3	40483	40598,67	3
Typ4A9E3	7	39829	4	40089	4	40241	40053,00	4
Typ4A9E4	5	39980	6	39886	5	40102	39989,33	5
Typ3A7	4	40004	7	39883	6	40005	39964,00	6
Typ3A4	6	39892	5	39915	7	39782	39863,00	7
Typ4A9E5	8	39417	8	39532	8	39311	39420,00	8
Typ4A6E2	9	38903	10	38577	9	38748	38742,67	9
Typ4A3E2	10	38621	9	38671	10	38703	38665,00	10
Typ4A6E3	11	38235	11	38134	11	38096	38155,00	11
Typ4A3E3	12	38144	12	38006	12	37955	38035,00	12
Typ4A6E4	13	37541	13	37723	13	37800	37688,00	13
Typ4A3E4	14	37286	14	37271	14	37377	37311,33	14
Typ1A10_1	17	37025	15	37199	17	36910	37044,67	15
Typ1A10	15	37069	16	37064	16	36996	37043,00	16
Typ4A6E5	16	37028	17	37036	15	37059	37041,00	17
Typ4A3E5	18	36680	18	36442	18	36568	36563,33	18
Typ2A9E2_1	20	32207	19	32432	19	32413	32350,67	19
Typ2A9E2	19	32392	20	32319	20	32061	32257,33	20
Typ2A9E3_1	21	32161	24	31213	21	31761	31711,67	21
Typ2A9E3	22	31590	21	31953	22	31439	31660,67	22
Typ1A7	23	31427	23	31227	23	31247	31300,33	23
Typ1A4	24	31073	25	31024	25	31022	31039,67	24
Typ2A9E4	25	30863	26	30833	24	31200	30965,33	25
Typ2A9E4_1	26	30578	22	31500	26	30718	30932,00	26
Typ2A9E5	28	30354	27	30417	28	30241	30337,33	27
Typ2A9E5_1	27	30444	28	30153	27	30256	30284,33	28
Typ2A6E2	29	29532	29	29405	29	29056	29331,00	29
Typ2A3E2	30	28895	30	29146	30	29017	29019,33	30
Typ2A6E3	31	28685	31	28460	31	28417	28520,67	31
Typ2A3E3	32	27739	32	27870	32	27808	27805,67	32
Typ2A6E4	33	27506	33	27299	33	27398	27401,00	33
Typ2A3E4	34	26681	34	26764	34	26991	26812,00	34
Typ2A6E5	35	26213	35	26107	35	26250	26190,00	35
Typ2A3E5	36	25220	36	25408	36	25680	25436,00	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Schritt 1

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
Typ3A10	0,02	43620	0,02	43620	-0,04	43648	43629,33	1
Typ3A10_1	0,08	43513	-0,21	43640	0,14	43487	43546,67	2
Typ4A9E2	-0,23	40692	-0,06	40621	0,28	40483	40598,67	3
Typ4A9E3	0,56	39829	-0,09	40089	-0,47	40241	40053,00	4
Typ4A9E4	0,02	39980	0,26	39886	-0,28	40102	39989,33	5
Typ3A7	-0,10	40004	0,20	39883	-0,10	40005	39964,00	6
Typ3A4	-0,07	39892	-0,13	39915	0,20	39782	39863,00	7
Typ4A9E5	0,01	39417	-0,28	39532	0,28	39311	39420,00	8
Typ4A6E2	-0,41	38903	0,43	38577	-0,01	38748	38742,67	9
Typ4A3E2	0,11	38621	-0,02	38671	-0,10	38703	38665,00	10
Typ4A6E3	-0,21	38235	0,06	38134	0,15	38096	38155,00	11
Typ4A3E3	-0,29	38144	0,08	38006	0,21	37955	38035,00	12
Typ4A6E4	0,39	37541	-0,09	37723	-0,30	37800	37688,00	13
Typ4A3E4	0,07	37286	0,11	37271	-0,18	37377	37311,33	14
Typ1A10_1	0,05	37025	-0,42	37199	0,36	36910	37044,67	15
Typ1A10	-0,07	37069	-0,06	37064	0,13	36996	37043,00	16
Typ4A6E5	0,04	37028	0,01	37036	-0,05	37059	37041,00	17
Typ4A3E5	-0,32	36680	0,33	36442	-0,01	36568	36563,33	18
Typ2A9E2_1	0,44	32207	-0,25	32432	-0,19	32413	32350,67	19
Typ2A9E2	-0,42	32392	-0,19	32319	0,61	32061	32257,33	20
Typ2A9E3_1	-1,42	32161	1,57	31213	-0,16	31761	31711,67	21
Typ2A9E3	0,22	31590	-0,92	31953	0,70	31439	31660,67	22
Typ1A7	-0,40	31427	0,23	31227	0,17	31247	31300,33	23
Typ1A4	-0,11	31073	0,05	31024	0,06	31022	31039,67	24
Typ2A9E4	0,33	30863	0,43	30833	-0,76	31200	30965,33	25
Typ2A9E4_1	1,14	30578	-1,84	31500	0,69	30718	30932,00	26
Typ2A9E5	-0,05	30354	-0,26	30417	0,32	30241	30337,33	27
Typ2A9E5_1	-0,53	30444	0,43	30153	0,09	30256	30284,33	28
Typ2A6E2	-0,69	29532	-0,25	29405	0,94	29056	29331,00	29
Typ2A3E2	0,43	28895	-0,44	29146	0,01	29017	29019,33	30
Typ2A6E3	-0,58	28685	0,21	28460	0,36	28417	28520,67	31
Typ2A3E3	0,24	27739	-0,23	27870	-0,01	27808	27805,67	32
Typ2A6E4	-0,38	27506	0,37	27299	0,01	27398	27401,00	33
Typ2A3E4	0,49	26681	0,18	26764	-0,67	26991	26812,00	34
Typ2A6E5	-0,09	26213	0,32	26107	-0,23	26250	26190,00	35
Typ2A3E5	0,85	25220	0,11	25408	-0,96	25680	25436,00	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Schritt 1

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_1	17	37025	15	37199	17	36910	37044,67	15
Typ1A10	15	37069	16	37064	16	36996	37043,00	16
Typ1A7	23	31427	23	31227	23	31247	31300,33	23
Typ1A4	24	31073	25	31024	25	31022	31039,67	24
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A9E2_1	20	32207	19	32432	19	32413	32350,67	19
Typ2A9E2	19	32392	20	32319	20	32061	32257,33	20
Typ2A6E2	29	29532	29	29405	29	29056	29331,00	29
Typ2A3E2	30	28895	30	29146	30	29017	29019,33	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A9E3_1	21	32161	24	31213	21	31761	31711,67	21
Typ2A9E3	22	31590	21	31953	22	31439	31660,67	22
Typ2A6E3	31	28685	31	28460	31	28417	28520,67	31
Typ2A3E3	32	27739	32	27870	32	27808	27805,67	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A9E4	25	30863	26	30833	24	31200	30965,33	25
Typ2A9E4_1	26	30578	22	31500	26	30718	30932,00	26
Typ2A6E4	33	27506	33	27299	33	27398	27401,00	33
Typ2A3E4	34	26681	34	26764	34	26991	26812,00	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A9E5	28	30354	27	30417	28	30241	30337,33	27
Typ2A9E5_1	27	30444	28	30153	27	30256	30284,33	28
Typ2A6E5	35	26213	35	26107	35	26250	26190,00	35
Typ2A3E5	36	25220	36	25408	36	25680	25436,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10	1	43620	2	43620	1	43648	43629,33	1
Typ3A10_1	2	43513	1	43640	2	43487	43546,67	2
Typ3A7	4	40004	7	39883	6	40005	39964,00	6
Typ3A4	6	39892	5	39915	7	39782	39863,00	7
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E2								
Typ4A9E2	3	40692	3	40621	3	40483	40598,67	3
Typ4A6E2	9	38903	10	38577	9	38748	38742,67	9
Typ4A3E2	10	38621	9	38671	10	38703	38665,00	10
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E3								
Typ4A9E3	7	39829	4	40089	4	40241	40053,00	4
Typ4A6E3	11	38235	11	38134	11	38096	38155,00	11
Typ4A3E3	12	38144	12	38006	12	37955	38035,00	12
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E4								
Typ4A9E4	5	39980	6	39886	5	40102	39989,33	5
Typ4A6E4	13	37541	13	37723	13	37800	37688,00	13
Typ4A3E4	14	37286	14	37271	14	37377	37311,33	14
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E5								
Typ4A9E5	8	39417	8	39532	8	39311	39420,00	8
Typ4A6E5	16	37028	17	37036	15	37059	37041,00	17
Typ4A3E5	18	36680	18	36442	18	36568	36563,33	18

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Schritt 1

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A3								
Typ4A3E2	10	38621	9	38671	10	38703	38665,00	10
Typ4A3E3	12	38144	12	38006	12	37955	38035,00	12
Typ4A3E4	14	37286	14	37271	14	37377	37311,33	14
Typ4A3E5	18	36680	18	36442	18	36568	36563,33	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A6								
Typ4A6E2	9	38903	10	38577	9	38748	38742,67	9
Typ4A6E3	11	38235	11	38134	11	38096	38155,00	11
Typ4A6E4	13	37541	13	37723	13	37800	37688,00	13
Typ4A6E5	16	37028	17	37036	15	37059	37041,00	17
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A9								
Typ4A9E2	3	40692	3	40621	3	40483	40598,67	3
Typ4A9E3	7	39829	4	40089	4	40241	40053,00	4
Typ4A9E4	5	39980	6	39886	5	40102	39989,33	5
Typ4A9E5	8	39417	8	39532	8	39311	39420,00	8
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ2A3E2	30	28895	30	29146	30	29017	29019,33	30
Typ2A3E3	32	27739	32	27870	32	27808	27805,67	32
Typ2A3E4	34	26681	34	26764	34	26991	26812,00	34
Typ2A3E5	36	25220	36	25408	36	25680	25436,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E2	29	29532	29	29405	29	29056	29331,00	29
Typ2A6E3	31	28685	31	28460	31	28417	28520,67	31
Typ2A6E4	33	27506	33	27299	33	27398	27401,00	33
Typ2A6E5	35	26213	35	26107	35	26250	26190,00	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ2A9E2_1	20	32207	19	32432	19	32413	32350,67	19
Typ2A9E2	19	32392	20	32319	20	32061	32257,33	20
Typ2A9E3_1	21	32161	24	31213	21	31761	31711,67	21
Typ2A9E3	22	31590	21	31953	22	31439	31660,67	22
Typ2A9E4	25	30863	26	30833	24	31200	30965,33	25
Typ2A9E4_1	26	30578	22	31500	26	30718	30932,00	26
Typ2A9E5	28	30354	27	30417	28	30241	30337,33	27
Typ2A9E5_1	27	30444	28	30153	27	30256	30284,33	28

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit

Beispiel 2 Die dritte Gruppe ohne friedliche Verhaltensweisen Der zweite Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	33,3%	22,2%
sind bedingt konsensorientiert	22,2%	22,2%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	44,4%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	72,2%
verteidigen sich sicher:	55,6%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 3,95 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	36619	1	36631	1	36606	36618,67	1
Typ4	2	35530	2	35594	2	35588	35570,50	2
Typ1	3	25678	3	25658	3	25682	25672,42	3
Typ2	4	23736	4	23780	4	23742	23752,42	4

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Schritt 2

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	68299	68417	68345
Prozentualer Anteil derartiger Züge	21,68	21,72	21,70
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	57341	57294	57520
Prozentualer Anteil derartiger Züge	18,20	18,19	18,26
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	189360	189289	189135
Prozentualer Anteil derartiger Züge	60,11	60,09	60,04
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1075218	1075550	1075940
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	445218	445550	445940
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,35	0,35	0,35
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,31	0,31	0,31
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,21	0,21	0,21

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Schritt 2

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A6	1	37137	1	37187	1	37169	37164,33	1
Typ3A9	2	36773	2	36840	3	36611	36741,33	2
Typ4A4E1	3	36645	3	36700	2	36731	36692,00	3
Typ3A10_1	4	36558	4	36585	4	36579	36574,00	4
Typ3A10	5	36553	6	36528	5	36522	36534,33	5
Typ3A10_5	7	36509	5	36538	6	36522	36523,00	6
Typ3A10_3	6	36527	8	36499	9	36467	36497,67	7
Typ3A10_4	8	36464	9	36473	7	36492	36476,33	8
Typ4A7E1	9	36443	7	36520	10	36419	36460,67	9
Typ3A10_2	10	36431	10	36399	8	36485	36438,33	10
Typ4A4E2	11	36021	11	35993	12	35925	35979,67	11
Typ4A7E2	12	35787	12	35892	11	35930	35869,67	12
Typ4A4E3	13	35287	13	35266	14	35270	35274,33	13
Typ4A7E3	14	35110	14	35215	13	35317	35214,00	14
Typ4A7E4	15	34510	15	34636	15	34609	34585,00	15
Typ4A4E4	16	34436	16	34531	16	34499	34488,67	16
Typ1A6	17	26496	17	26404	17	26375	26425,00	17
Typ1A9	18	25972	18	26022	18	25906	25966,67	18
Typ1A10_4	19	25758	25	25554	20	25680	25664,00	19
Typ2A4E1	23	25597	20	25708	21	25652	25652,33	20
Typ1A10_5	21	25627	22	25594	25	25562	25594,33	21
Typ1A10_6	29	25417	23	25558	19	25783	25586,00	22
Typ1A10_7	28	25441	19	25711	24	25588	25580,00	23
Typ1A10_1	27	25456	21	25702	26	25561	25573,00	24
Typ1A10_9	25	25531	24	25555	23	25602	25562,67	25
Typ1A10_3	20	25738	27	25508	29	25428	25558,00	26
Typ1A10	22	25626	30	25375	22	25638	25546,33	27
Typ1A10_2	24	25580	29	25396	27	25561	25512,33	28
Typ1A10_8	26	25497	26	25511	28	25494	25500,67	29
Typ2A7E1	30	25416	28	25472	30	25321	25403,00	30
Typ2A4E2	32	24241	31	24478	32	24377	24365,33	31
Typ2A7E2	31	24313	32	24375	31	24406	24364,67	32
Typ2A7E3	33	23225	34	23131	33	23226	23194,00	33
Typ2A4E3	34	23085	33	23253	34	23171	23169,67	34
Typ2A7E4	35	22185	35	22113	35	21998	22098,67	35
Typ2A4E4	36	21823	36	21708	36	21784	21771,67	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Schritt 2

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A6	0,07	37137	-0,06	37187	-0,01	37169	37164,33	1
Typ3A9	-0,09	36773	-0,27	36840	0,35	36611	36741,33	2
Typ4A4E1	0,13	36645	-0,02	36700	-0,11	36731	36692,00	3
Typ3A10_1	0,04	36558	-0,03	36585	-0,01	36579	36574,00	4
Typ3A10	-0,05	36553	0,02	36528	0,03	36522	36534,33	5
Typ3A10_5	0,04	36509	-0,04	36538	0,00	36522	36523,00	6
Typ3A10_3	-0,08	36527	0,00	36499	0,08	36467	36497,67	7
Typ3A10_4	0,03	36464	0,01	36473	-0,04	36492	36476,33	8
Typ4A7E1	0,05	36443	-0,16	36520	0,11	36419	36460,67	9
Typ3A10_2	0,02	36431	0,11	36399	-0,13	36485	36438,33	10
Typ4A4E2	-0,11	36021	-0,04	35993	0,15	35925	35979,67	11
Typ4A7E2	0,23	35787	-0,06	35892	-0,17	35930	35869,67	12
Typ4A4E3	-0,04	35287	0,02	35266	0,01	35270	35274,33	13
Typ4A7E3	0,30	35110	0,00	35215	-0,29	35317	35214,00	14
Typ4A7E4	0,22	34510	-0,15	34636	-0,07	34609	34585,00	15
Typ4A4E4	0,15	34436	-0,12	34531	-0,03	34499	34488,67	16
Typ1A6	-0,27	26496	0,08	26404	0,19	26375	26425,00	17
Typ1A9	-0,02	25972	-0,21	26022	0,23	25906	25966,67	18
Typ1A10_4	-0,37	25758	0,43	25554	-0,06	25680	25664,00	19
Typ2A4E1	0,22	25597	-0,22	25708	0,00	25652	25652,33	20
Typ1A10_5	-0,13	25627	0,00	25594	0,13	25562	25594,33	21
Typ1A10_6	0,66	25417	0,11	25558	-0,77	25783	25586,00	22
Typ1A10_7	0,54	25441	-0,51	25711	-0,03	25588	25580,00	23
Typ1A10_1	0,46	25456	-0,50	25702	0,05	25561	25573,00	24
Typ1A10_9	0,12	25531	0,03	25555	-0,15	25602	25562,67	25
Typ1A10_3	-0,70	25738	0,20	25508	0,51	25428	25558,00	26
Typ1A10	-0,31	25626	0,67	25375	-0,36	25638	25546,33	27
Typ1A10_2	-0,27	25580	0,46	25396	-0,19	25561	25512,33	28
Typ1A10_8	0,01	25497	-0,04	25511	0,03	25494	25500,67	29
Typ2A7E1	-0,05	25416	-0,27	25472	0,32	25321	25403,00	30
Typ2A4E2	0,51	24241	-0,46	24478	-0,05	24377	24365,33	31
Typ2A7E2	0,21	24313	-0,04	24375	-0,17	24406	24364,67	32
Typ2A7E3	-0,13	23225	0,27	23131	-0,14	23226	23194,00	33
Typ2A4E3	0,37	23085	-0,36	23253	-0,01	23171	23169,67	34
Typ2A7E4	-0,39	22185	-0,06	22113	0,46	21998	22098,67	35
Typ2A4E4	-0,24	21823	0,29	21708	-0,06	21784	21771,67	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Schritt 2

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A6	17	26496	17	26404	17	26375	26425,00	17
Typ1A9	18	25972	18	26022	18	25906	25966,67	18
Typ1A10_4	19	25758	25	25554	20	25680	25664,00	19
Typ1A10_5	21	25627	22	25594	25	25562	25594,33	21
			...					
Typ1A10_8	26	25497	26	25511	28	25494	25500,67	29
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A4E1	23	25597	20	25708	21	25652	25652,33	20
Typ2A7E1	30	25416	28	25472	30	25321	25403,00	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A4E2	32	24241	31	24478	32	24377	24365,33	31
Typ2A7E2	31	24313	32	24375	31	24406	24364,67	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A7E3	33	23225	34	23131	33	23226	23194,00	33
Typ2A4E3	34	23085	33	23253	34	23171	23169,67	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A7E4	35	22185	35	22113	35	21998	22098,67	35
Typ2A4E4	36	21823	36	21708	36	21784	21771,67	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A6	1	37137	1	37187	1	37169	37164,33	1
Typ3A9	2	36773	2	36840	3	36611	36741,33	2
Typ3A10_1	4	36558	4	36585	4	36579	36574,00	4
Typ3A10	5	36553	6	36528	5	36522	36534,33	5
Typ3A10_5	7	36509	5	36538	6	36522	36523,00	6
Typ3A10_3	6	36527	8	36499	9	36467	36497,67	7
Typ3A10_4	8	36464	9	36473	7	36492	36476,33	8
Typ3A10_2	10	36431	10	36399	8	36485	36438,33	1
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E1								
Typ4A4E1	3	36645	3	36700	2	36731	36692,00	3
Typ4A7E1	9	36443	7	36520	10	36419	36460,67	9
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E2								
Typ4A4E2	11	36021	11	35993	12	35925	35979,67	11
Typ4A7E2	12	35787	12	35892	11	35930	35869,67	12
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E3								
Typ4A4E3	13	35287	13	35266	14	35270	35274,33	13
Typ4A7E3	14	35110	14	35215	13	35317	35214,00	14
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E4								
Typ4A7E4	15	34510	15	34636	15	34609	34585,00	15
Typ4A4E4	16	34436	16	34531	16	34499	34488,67	16

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Schritt 2

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A4								
Typ4A4E1	3	36645	3	36700	2	36731	36692,00	3
Typ4A4E2	11	36021	11	35993	12	35925	35979,67	11
Typ4A4E3	13	35287	13	35266	14	35270	35274,33	13
Typ4A4E4	16	34436	16	34531	16	34499	34488,67	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A7								
Typ4A7E1	9	36443	7	36520	10	36419	36460,67	9
Typ4A7E2	12	35787	12	35892	11	35930	35869,67	12
Typ4A7E3	14	35110	14	35215	13	35317	35214,00	14
Typ4A7E4	15	34510	15	34636	15	34609	34585,00	15
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E1	23	25597	20	25708	21	25652	25652,33	20
Typ2A4E2	32	24241	31	24478	32	24377	24365,33	31
Typ2A4E3	34	23085	33	23253	34	23171	23169,67	34
Typ2A4E4	36	21823	36	21708	36	21784	21771,67	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ2A7E1	30	25416	28	25472	30	25321	25403,00	30
Typ2A7E2	31	24313	32	24375	31	24406	24364,67	32
Typ2A7E3	33	23225	34	23131	33	23226	23194,00	33
Typ2A7E4	35	22185	35	22113	35	21998	22098,67	35

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit

Beispiel 2 Die dritte Gruppe ohne friedliche Verhaltensweisen Der dritte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	44,4%	11,1%
sind bedingt konsensorientiert	33,3%	11,1%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	44,4%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	72,2%
verteidigen sich sicher:	77,8%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 1,26 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ4	1	35590	1	35622	1	35661	35624,42	1
Typ3	2	34997	2	35025	2	35012	35011,39	2
Typ2	3	23680	3	23676	3	23629	23661,50	3
Typ1	4	21760	4	21791	4	21756	21769,13	4

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Schritt 3

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	66336	66346	66312
Prozentualer Anteil derartiger Züge	21,06	21,06	21,05
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	36616	36964	36812
Prozentualer Anteil derartiger Züge	11,62	11,73	11,69
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	212048	211690	211876
Prozentualer Anteil derartiger Züge	67,32	67,20	67,26
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1005191	1006275	1005684
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	375191	376275	375684
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,30	0,30	0,30
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,27	0,27	0,27
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,21	0,21	0,21

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Schritt 3

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A4_1	1	37169	2	37092	1	37108	37123,00	1
Typ3A4	2	37067	1	37135	2	37089	37097,00	2
Typ3A6	3	36509	3	36553	3	36475	36512,33	3
Typ4A4E1	4	36394	4	36401	4	36395	36396,67	4
Typ3A7_1	5	36094	6	36092	5	36087	36091,00	5
Typ3A7	6	36070	5	36115	6	36082	36089,00	6
Typ4A4E2	7	35646	7	35766	7	35792	35734,67	7
Typ4A7E1	8	35524	8	35439	8	35539	35500,67	8
Typ4A7E2	9	34796	9	34883	9	34918	34865,67	9
Typ3A9	10	34744	10	34815	10	34719	34759,33	10
Typ3A10	13	33721	11	33850	12	33786	33785,67	11
Typ3A10_5	14	33711	14	33738	11	33791	33746,67	12
Typ3A10_3	11	33733	13	33740	14	33759	33744,00	13
Typ3A10_2	12	33726	16	33713	15	33754	33731,00	14
Typ3A10_1	16	33706	15	33716	13	33768	33730,00	15
Typ3A10_4	15	33711	12	33744	16	33728	33727,67	16
Typ1A4_1	17	26201	18	26227	17	26222	26216,67	17
Typ1A4	18	26070	17	26259	18	26196	26175,00	18
Typ1A6	19	25198	19	25311	19	25138	25215,67	19
Typ2A4E1	20	25068	20	25145	20	24966	25059,67	20
Typ1A7_1	21	24392	22	24345	22	24365	24367,33	21
Typ1A7	22	24331	21	24376	21	24374	24360,33	22
Typ2A4E2	23	23904	23	23868	23	23801	23857,67	23
Typ2A7E1	24	23369	24	23333	24	23369	23357,00	24
Typ2A7E2	25	22379	25	22356	25	22380	22371,67	25
Typ1A9	26	21894	26	22003	26	22031	21976,00	26
Typ1A10_9	28	20089	29	20066	33	19983	20046,00	27
Typ1A10_1	33	19982	27	20096	29	19991	20023,00	28
Typ1A10_4	31	19992	30	20063	32	19985	20013,33	29
Typ1A10_5	32	19990	33	20007	27	20025	20007,33	30
Typ1A10_3	30	20013	28	20094	36	19890	19999,00	31
Typ1A10_8	35	19954	31	20040	30	19990	19994,67	32
Typ1A10_2	27	20108	36	19873	34	19983	19988,00	33
Typ1A10_6	34	19979	34	19988	31	19985	19984,00	34
Typ1A10_7	29	20026	35	19885	28	20014	19975,00	35
Typ1A10	36	19938	32	20029	35	19927	19964,67	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Schritt 3

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A4_1	-0,12	37169	0,08	37092	0,04	37108	37123,00	1
Typ3A4	0,08	37067	-0,10	37135	0,02	37089	37097,00	2
Typ3A6	0,01	36509	-0,11	36553	0,10	36475	36512,33	3
Typ4A4E1	0,01	36394	-0,01	36401	0,00	36395	36396,67	4
Typ3A7_1	-0,01	36094	0,00	36092	0,01	36087	36091,00	5
Typ3A7	0,05	36070	-0,07	36115	0,02	36082	36089,00	6
Typ4A4E2	0,25	35646	-0,09	35766	-0,16	35792	35734,67	7
Typ4A7E1	-0,07	35524	0,17	35439	-0,11	35539	35500,67	8
Typ4A7E2	0,20	34796	-0,05	34883	-0,15	34918	34865,67	9
Typ3A9	0,04	34744	-0,16	34815	0,12	34719	34759,33	10
Typ3A10	0,19	33721	-0,19	33850	0,00	33786	33785,67	11
Typ3A10_5	0,11	33711	0,03	33738	-0,13	33791	33746,67	12
Typ3A10_3	0,03	33733	0,01	33740	-0,04	33759	33744,00	13
Typ3A10_2	0,01	33726	0,05	33713	-0,07	33754	33731,00	14
Typ3A10_1	0,07	33706	0,04	33716	-0,11	33768	33730,00	15
Typ3A10_4	0,05	33711	-0,05	33744	0,00	33728	33727,67	16
Typ1A4_1	0,06	26201	-0,04	26227	-0,02	26222	26216,67	17
Typ1A4	0,40	26070	-0,32	26259	-0,08	26196	26175,00	18
Typ1A6	0,07	25198	-0,38	25311	0,31	25138	25215,67	19
Typ2A4E1	-0,03	25068	-0,34	25145	0,37	24966	25059,67	20
Typ1A7_1	-0,10	24392	0,09	24345	0,01	24365	24367,33	21
Typ1A7	0,12	24331	-0,06	24376	-0,06	24374	24360,33	22
Typ2A4E2	-0,19	23904	-0,04	23868	0,24	23801	23857,67	23
Typ2A7E1	-0,05	23369	0,10	23333	-0,05	23369	23357,00	24
Typ2A7E2	-0,03	22379	0,07	22356	-0,04	22380	22371,67	25
Typ1A9	0,37	21894	-0,12	22003	-0,25	22031	21976,00	26
Typ1A10_9	-0,21	20089	-0,10	20066	0,31	19983	20046,00	27
Typ1A10_1	0,20	19982	-0,36	20096	0,16	19991	20023,00	28
Typ1A10_4	0,11	19992	-0,25	20063	0,14	19985	20013,33	29
Typ1A10_5	0,09	19990	0,00	20007	-0,09	20025	20007,33	30
Typ1A10_3	-0,07	20013	-0,48	20094	0,55	19890	19999,00	31
Typ1A10_8	0,20	19954	-0,23	20040	0,02	19990	19994,67	32
Typ1A10_2	-0,60	20108	0,58	19873	0,03	19983	19988,00	33
Typ1A10_6	0,03	19979	-0,02	19988	-0,01	19985	19984,00	34
Typ1A10_7	-0,26	20026	0,45	19885	-0,20	20014	19975,00	35
Typ1A10	0,13	19938	-0,32	20029	0,19	19927	19964,67	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Schritt 3

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A4_1	17	26201	18	26227	17	26222	26216,67	17
Typ1A4	18	26070	17	26259	18	26196	26175,00	18
Typ1A6	19	25198	19	25311	19	25138	25215,67	19
Typ1A7_1	21	24392	22	24345	22	24365	24367,33	21
Typ1A7	22	24331	21	24376	21	24374	24360,33	22
Typ1A9	26	21894	26	22003	26	22031	21976,00	26
Typ1A10_9	28	20089	29	20066	33	19983	20046,00	27
Typ1A10_1	33	19982	27	20096	29	19991	20023,00	28
....								
Typ1A10	36	19938	32	20029	35	19927	19964,67	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A4E1	20	25068	20	25145	20	24966	25059,67	20
Typ2A7E1	24	23369	24	23333	24	23369	23357,00	24
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A4E2	23	23904	23	23868	23	23801	23857,67	23
Typ2A7E2	25	22379	25	22356	25	22380	22371,67	25
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A4_1	1	37169	2	37092	1	37108	37123,00	1
Typ3A4	2	37067	1	37135	2	37089	37097,00	2
Typ3A6	3	36509	3	36553	3	36475	36512,33	3
Typ3A7_1	5	36094	6	36092	5	36087	36091,00	5
Typ3A7	6	36070	5	36115	6	36082	36089,00	6
Typ3A9	10	34744	10	34815	10	34719	34759,33	10
Typ3A10	13	33721	11	33850	12	33786	33785,67	11
Typ3A10_5	14	33711	14	33738	11	33791	33746,67	12
Typ3A10_3	11	33733	13	33740	14	33759	33744,00	13
Typ3A10_2	12	33726	16	33713	15	33754	33731,00	14
Typ3A10_1	16	33706	15	33716	13	33768	33730,00	15
Typ3A10_4	15	33711	12	33744	16	33728	33727,67	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E1								
Typ4A4E1	4	36394	4	36401	4	36395	36396,67	4
Typ4A7E1	8	35524	8	35439	8	35539	35500,67	8
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E2								
Typ4A4E2	7	35646	7	35766	7	35792	35734,67	7
Typ4A7E2	9	34796	9	34883	9	34918	34865,67	9

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2 – Schritt 3

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A4								
Typ3A4_1	1	37169	2	37092	1	37108	37123,00	1
Typ3A4	2	37067	1	37135	2	37089	37097,00	2
Typ4A4E1	4	36394	4	36401	4	36395	36396,67	4
Typ4A4E2	7	35646	7	35766	7	35792	35734,67	7
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A7								
Typ3A7_1	5	36094	6	36092	5	36087	36091,00	5
Typ3A7	6	36070	5	36115	6	36082	36089,00	6
Typ4A7E1	8	35524	8	35439	8	35539	35500,67	8
Typ4A7E2	9	34796	9	34883	9	34918	34865,67	9
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4_1	17	26201	18	26227	17	26222	26216,67	17
Typ1A4	18	26070	17	26259	18	26196	26175,00	18
Typ2A4E1	20	25068	20	25145	20	24966	25059,67	20
Typ2A4E2	23	23904	23	23868	23	23801	23857,67	23
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7_1	21	24392	22	24345	22	24365	24367,33	21
Typ1A7	22	24331	21	24376	21	24374	24360,33	22
Typ2A7E1	24	23369	24	23333	24	23369	23357,00	24
Typ2A7E2	25	22379	25	22356	25	22380	22371,67	25

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit

Beispiel 3

Die dritte Gruppe ohne friedliche Verhaltensweisen mit etwas geringerem kollektiven Entgegenkommen gegenüber Angreifern

Die Ausgangsgruppe

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	11,1%	44,4%
sind bedingt konsensorientiert	11,1%	33,3%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	44,4%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	97,2%
verteidigen sich sicher:	22,2%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	13,9%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 9,80 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	42579	1	42442	1	42507	42509,42	1
Typ4	2	40690	2	40733	2	40715	40712,64	2
Typ1	3	35460	3	35485	3	35535	35493,17	3
Typ2	4	32790	4	32810	4	32786	32795,02	4

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3 – Anfang

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	93860	93885	93778
Prozentualer Anteil derartiger Züge	29,80	29,80	29,77
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	106542	106640	106639
Prozentualer Anteil derartiger Züge	33,82	33,85	33,85
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	114598	114474	114584
Prozentualer Anteil derartiger Züge	36,38	36,34	36,38
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1325067	1325462	1325027
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	695067	695462	695027
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,55	0,55	0,55
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,47	0,47	0,47
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,25	0,25	0,25

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3 – Anfang

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10	1	43713	1	43425	1	43527	43555,00	1
Typ3A8	3	42270	2	42315	2	42281	42288,67	2
Typ3A2	2	42284	3	42221	3	42242	42249,00	3
Typ3A5	4	42050	5	41807	4	41978	41945,00	4
Typ4A8E2	5	41787	4	41827	5	41835	41816,33	5
Typ4A8E3	6	41495	6	41556	6	41500	41517,00	6
Typ4A2E2	7	41314	7	41302	7	41173	41263,00	7
Typ4A5E2	8	41115	9	41250	8	41085	41150,00	8
Typ4A8E4	9	40967	8	41263	9	40985	41071,67	9
Typ4A2E3	10	40758	10	40765	11	40750	40757,67	10
Typ4A8E5	11	40609	12	40631	10	40931	40723,67	11
Typ4A5E3	12	40571	11	40694	12	40676	40647,00	12
Typ4A5E4	14	40202	13	40177	13	40353	40244,00	13
Typ4A2E4	13	40203	14	40154	14	40195	40184,00	14
Typ4A5E5	15	39655	15	39605	15	39697	39652,33	15
Typ4A2E5	16	39603	16	39568	16	39404	39525,00	16
Typ1A10	17	37056	17	37162	17	37205	37141,00	17
Typ1A2	18	35144	18	35147	18	35264	35185,00	18
Typ1A8	19	35126	19	35050	19	35158	35111,33	19
Typ1A5	20	34512	20	34582	20	34512	34535,33	20
Typ2A8E2	21	34410	22	34175	21	34191	34258,67	21
Typ2A8E2_1	22	34318	21	34347	22	34088	34251,00	22
Typ2A8E3_1	23	33865	23	33727	24	33829	33807,00	23
Typ2A8E3	24	33848	24	33687	23	33877	33804,00	24
Typ2A2E2	26	33492	25	33604	25	33617	33571,00	25
Typ2A8E4	28	32973	26	33504	26	33512	33329,67	26
Typ2A5E2	27	33343	27	33220	27	33425	33329,33	27
Typ2A8E4_1	25	33508	28	33152	28	33104	33254,67	28
Typ2A2E3	29	32627	29	32762	30	32594	32661,00	29
Typ2A8E5_1	30	32574	32	32529	29	32615	32572,67	30
Typ2A8E5	31	32531	30	32707	31	32463	32567,00	31
Typ2A5E3	32	32472	31	32533	32	32441	32482,00	32
Typ2A5E4	33	31691	33	31910	33	31836	31812,33	33
Typ2A2E4	34	31639	34	31785	34	31679	31701,00	34
Typ2A5E5	35	30697	35	30745	35	30761	30734,33	35
Typ2A2E5	36	30647	36	30566	36	30541	30584,67	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3 – Anfang

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10	-0,36	43713	0,30	43425	0,06	43527	43555,00	1
Typ3A8	0,04	42270	-0,06	42315	0,02	42281	42288,67	2
Typ3A2	-0,08	42284	0,07	42221	0,02	42242	42249,00	3
Typ3A5	-0,25	42050	0,33	41807	-0,08	41978	41945,00	4
Typ4A8E2	0,07	41787	-0,03	41827	-0,04	41835	41816,33	5
Typ4A8E3	0,05	41495	-0,09	41556	0,04	41500	41517,00	6
Typ4A2E2	-0,12	41314	-0,09	41302	0,22	41173	41263,00	7
Typ4A5E2	0,09	41115	-0,24	41250	0,16	41085	41150,00	8
Typ4A8E4	0,25	40967	-0,47	41263	0,21	40985	41071,67	9
Typ4A2E3	0,00	40758	-0,02	40765	0,02	40750	40757,67	10
Typ4A8E5	0,28	40609	0,23	40631	-0,51	40931	40723,67	11
Typ4A5E3	0,19	40571	-0,12	40694	-0,07	40676	40647,00	12
Typ4A5E4	0,10	40202	0,17	40177	-0,27	40353	40244,00	13
Typ4A2E4	-0,05	40203	0,07	40154	-0,03	40195	40184,00	14
Typ4A5E5	-0,01	39655	0,12	39605	-0,11	39697	39652,33	15
Typ4A2E5	-0,20	39603	-0,11	39568	0,31	39404	39525,00	16
Typ1A10	0,23	37056	-0,06	37162	-0,17	37205	37141,00	17
Typ1A2	0,12	35144	0,11	35147	-0,22	35264	35185,00	18
Typ1A8	-0,04	35126	0,17	35050	-0,13	35158	35111,33	19
Typ1A5	0,07	34512	-0,14	34582	0,07	34512	34535,33	20
Typ2A8E2	-0,44	34410	0,24	34175	0,20	34191	34258,67	21
Typ2A8E2_1	-0,20	34318	-0,28	34347	0,48	34088	34251,00	22
Typ2A8E3_1	-0,17	33865	0,24	33727	-0,07	33829	33807,00	23
Typ2A8E3	-0,13	33848	0,35	33687	-0,22	33877	33804,00	24
Typ2A2E2	0,24	33492	-0,10	33604	-0,14	33617	33571,00	25
Typ2A8E4	1,07	32973	-0,52	33504	-0,55	33512	33329,67	26
Typ2A5E2	-0,04	33343	0,33	33220	-0,29	33425	33329,33	27
Typ2A8E4_1	-0,76	33508	0,31	33152	0,45	33104	33254,67	28
Typ2A2E3	0,10	32627	-0,31	32762	0,21	32594	32661,00	29
Typ2A8E5_1	0,00	32574	0,13	32529	-0,13	32615	32572,67	30
Typ2A8E5	0,11	32531	-0,43	32707	0,32	32463	32567,00	31
Typ2A5E3	0,03	32472	-0,16	32533	0,13	32441	32482,00	32
Typ2A5E4	0,38	31691	-0,31	31910	-0,07	31836	31812,33	33
Typ2A2E4	0,20	31639	-0,26	31785	0,07	31679	31701,00	34
Typ2A5E5	0,12	30697	-0,03	30745	-0,09	30761	30734,33	35
Typ2A2E5	-0,20	30647	0,06	30566	0,14	30541	30584,67	36

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10	17	37056	17	37162	17	37205	37141,00	17
Typ1A2	18	35144	18	35147	18	35264	35185,00	18
Typ1A8	19	35126	19	35050	19	35158	35111,33	19
Typ1A5	20	34512	20	34582	20	34512	34535,33	20
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A8E2	21	34410	22	34175	21	34191	34258,67	21
Typ2A8E2_1	22	34318	21	34347	22	34088	34251,00	22
Typ2A2E2	26	33492	25	33604	25	33617	33571,00	25
Typ2A5E2	27	33343	27	33220	27	33425	33329,33	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A8E3_1	23	33865	23	33727	24	33829	33807,00	23
Typ2A8E3	24	33848	24	33687	23	33877	33804,00	24
Typ2A2E3	29	32627	29	32762	30	32594	32661,00	29
Typ2A5E3	32	32472	31	32533	32	32441	32482,00	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A8E4	28	32973	26	33504	26	33512	33329,67	26
Typ2A8E4_1	25	33508	28	33152	28	33104	33254,67	28
Typ2A5E4	33	31691	33	31910	33	31836	31812,33	33
Typ2A2E4	34	31639	34	31785	34	31679	31701,00	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A8E5_1	30	32574	32	32529	29	32615	32572,67	30
Typ2A8E5	31	32531	30	32707	31	32463	32567,00	31
Typ2A5E5	35	30697	35	30745	35	30761	30734,33	35
Typ2A2E5	36	30647	36	30566	36	30541	30584,67	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10	1	43713	1	43425	1	43527	43555,00	1
Typ3A8	3	42270	2	42315	2	42281	42288,67	2
Typ3A2	2	42284	3	42221	3	42242	42249,00	3
Typ3A5	4	42050	5	41807	4	41978	41945,00	4
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E2								
Typ4A8E2	5	41787	4	41827	5	41835	41816,33	5
Typ4A2E2	7	41314	7	41302	7	41173	41263,00	7
Typ4A5E2	8	41115	9	41250	8	41085	41150,00	8
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E3								
Typ4A8E3	6	41495	6	41556	6	41500	41517,00	6
Typ4A2E3	10	40758	10	40765	11	40750	40757,67	10
Typ4A5E3	12	40571	11	40694	12	40676	40647,00	12
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E4								
Typ4A8E4	9	40967	8	41263	9	40985	41071,67	9
Typ4A5E4	14	40202	13	40177	13	40353	40244,00	13
Typ4A2E4	13	40203	14	40154	14	40195	40184,00	14
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E5								
Typ4A8E5	11	40609	12	40631	10	40931	40723,67	11
Typ4A5E5	15	39655	15	39605	15	39697	39652,33	15
Typ4A2E5	16	39603	16	39568	16	39404	39525,00	16

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3 – Anfang

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A2								
Typ3A2	2	42284	3	42221	3	42242	42249,00	3
Typ4A2E2	7	41314	7	41302	7	41173	41263,00	7
Typ4A2E3	10	40758	10	40765	11	40750	40757,67	10
Typ4A2E4	13	40203	14	40154	14	40195	40184,00	14
Typ4A2E5	16	39603	16	39568	16	39404	39525,00	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A5								
Typ3A5	4	42050	5	41807	4	41978	41945,00	4
Typ4A5E2	8	41115	9	41250	8	41085	41150,00	8
Typ4A5E3	12	40571	11	40694	12	40676	40647,00	12
Typ4A5E4	14	40202	13	40177	13	40353	40244,00	13
Typ4A5E5	15	39655	15	39605	15	39697	39652,33	15
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A8								
Typ3A8	3	42270	2	42315	2	42281	42288,67	2
Typ4A8E2	5	41787	4	41827	5	41835	41816,33	5
Typ4A8E3	6	41495	6	41556	6	41500	41517,00	6
Typ4A8E4	9	40967	8	41263	9	40985	41071,67	9
Typ4A8E5	11	40609	12	40631	10	40931	40723,67	11
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	18	35144	18	35147	18	35264	35185,00	18
Typ2A2E2	26	33492	25	33604	25	33617	33571,00	25
Typ2A2E3	29	32627	29	32762	30	32594	32661,00	29
Typ2A2E4	34	31639	34	31785	34	31679	31701,00	34
Typ2A2E5	36	30647	36	30566	36	30541	30584,67	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	20	34512	20	34582	20	34512	34535,33	20
Typ2A5E2	27	33343	27	33220	27	33425	33329,33	27
Typ2A5E3	32	32472	31	32533	32	32441	32482,00	32
Typ2A5E4	33	31691	33	31910	33	31836	31812,33	33
Typ2A5E5	35	30697	35	30745	35	30761	30734,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	19	35126	19	35050	19	35158	35111,33	19
Typ2A8E2	21	34410	22	34175	21	34191	34258,67	21
Typ2A8E2_1	22	34318	21	34347	22	34088	34251,00	22
Typ2A8E3_1	23	33865	23	33727	24	33829	33807,00	23
Typ2A8E3	24	33848	24	33687	23	33877	33804,00	24
Typ2A8E4	28	32973	26	33504	26	33512	33329,67	26
Typ2A8E4_1	25	33508	28	33152	28	33104	33254,67	28
Typ2A8E5_1	30	32574	32	32529	29	32615	32572,67	30
Typ2A8E5	31	32531	30	32707	31	32463	32567,00	31

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit

Beispiel 3 Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	22,2%	33,3%
sind bedingt konsensorientiert	19,4%	25,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	44,4%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	97,2%
verteidigen sich sicher:	41,7%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 4,19 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	40288	1	40264	1	40252	40268,10	1
Typ4	2	40048	2	39987	2	40042	40025,67	2
Typ1	3	31175	3	31174	3	31200	31182,79	3
Typ2	4	30490	4	30470	4	30500	30486,64	4

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3 – Schritt 1

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	87305	87352	87546
Prozentualer Anteil derartiger Züge	27,72	27,73	27,79
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	92838	92489	92453
Prozentualer Anteil derartiger Züge	29,47	29,36	29,35
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	134857	135159	135001
Prozentualer Anteil derartiger Züge	42,81	42,91	42,86
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1257733	1256876	1257543
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	627733	626876	627543
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,50	0,50	0,50
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,42	0,42	0,42
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,26	0,26	0,26

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3 – Schritt 1

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A2_1	1	42093	1	42073	1	42053	42073,00	1
Typ3A2	2	42091	2	42047	2	42035	42057,67	2
Typ4A2E1	3	41694	3	41612	3	41658	41654,67	3
Typ4A2E2	4	41117	5	41045	4	41175	41112,33	4
Typ3A5_1	5	41038	6	40966	5	41013	41005,67	5
Typ3A5	6	40953	4	41098	6	40927	40992,67	6
Typ4A5E1	7	40615	7	40633	8	40524	40590,67	7
Typ4A2E3	8	40570	8	40472	7	40598	40546,67	8
Typ4A5E2	9	40177	9	40237	9	40186	40200,00	9
Typ4A5E3	10	39925	10	39679	10	39862	39822,00	10
Typ3A8	11	39275	12	39079	11	39190	39181,33	11
Typ3A8_1	12	39092	11	39202	12	39185	39159,67	12
Typ4A8E1	13	38976	13	38914	13	39075	38988,33	13
Typ4A8E2	14	38842	14	38885	14	38808	38845,00	14
Typ4A8E3	15	38520	15	38405	15	38489	38471,33	15
Typ3A10	16	37476	16	37382	16	37362	37406,67	16
Typ1A2	18	34832	18	34900	17	34860	34864,00	17
Typ1A2_1	17	34870	17	34907	18	34770	34849,00	18
Typ2A2E1	19	33946	19	34177	19	33877	34000,00	19
Typ2A2E2	20	33207	20	33198	20	33350	33251,67	20
Typ1A5_1	22	32754	21	32751	21	32947	32817,33	21
Typ1A5	21	32816	22	32706	22	32799	32773,67	22
Typ2A2E3	23	32383	23	32312	23	32301	32332,00	23
Typ2A5E1	24	32153	24	32087	24	32261	32167,00	24
Typ2A5E2	25	31508	25	31555	25	31603	31555,33	25
Typ2A5E3	26	30875	26	30707	26	30968	30850,00	26
Typ1A8	27	29515	29	29316	27	29459	29430,00	27
Typ1A8_1	28	29366	28	29343	28	29420	29376,33	28
Typ1A8_2	29	29318	27	29427	29	29238	29327,67	29
Typ2A8E1	31	28886	30	29121	30	29002	29003,00	30
Typ2A8E1_1	30	29018	31	28992	31	28936	28982,00	31
Typ2A8E2	32	28828	32	28534	32	28721	28694,33	32
Typ2A8E2_1	33	28753	33	28501	33	28631	28628,33	33
Typ2A8E3	34	28161	34	28338	35	28166	28221,67	34
Typ2A8E3_1	35	28159	35	28119	34	28185	28154,33	35
Typ1A10	36	25927	36	26040	36	26106	26024,33	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3 – Schritt 1

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A2_1	-0,05	42093	0,00	42073	0,05	42053	42073,00	1
Typ3A2	-0,08	42091	0,03	42047	0,05	42035	42057,67	2
Typ4A2E1	-0,09	41694	0,10	41612	-0,01	41658	41654,67	3
Typ4A2E2	-0,01	41117	0,16	41045	-0,15	41175	41112,33	4
Typ3A5_1	-0,08	41038	0,10	40966	-0,02	41013	41005,67	5
Typ3A5	0,10	40953	-0,26	41098	0,16	40927	40992,67	6
Typ4A5E1	-0,06	40615	-0,10	40633	0,16	40524	40590,67	7
Typ4A2E3	-0,06	40570	0,18	40472	-0,13	40598	40546,67	8
Typ4A5E2	0,06	40177	-0,09	40237	0,03	40186	40200,00	9
Typ4A5E3	-0,26	39925	0,36	39679	-0,10	39862	39822,00	10
Typ3A8	-0,24	39275	0,26	39079	-0,02	39190	39181,33	11
Typ3A8_1	0,17	39092	-0,11	39202	-0,06	39185	39159,67	12
Typ4A8E1	0,03	38976	0,19	38914	-0,22	39075	38988,33	13
Typ4A8E2	0,01	38842	-0,10	38885	0,10	38808	38845,00	14
Typ4A8E3	-0,13	38520	0,17	38405	-0,05	38489	38471,33	15
Typ3A10	-0,19	37476	0,07	37382	0,12	37362	37406,67	16
Typ1A2	0,09	34832	-0,10	34900	0,01	34860	34864,00	17
Typ1A2_1	-0,06	34870	-0,17	34907	0,23	34770	34849,00	18
Typ2A2E1	0,16	33946	-0,52	34177	0,36	33877	34000,00	19
Typ2A2E2	0,13	33207	0,16	33198	-0,30	33350	33251,67	20
Typ1A5_1	0,19	32754	0,20	32751	-0,40	32947	32817,33	21
Typ1A5	-0,13	32816	0,21	32706	-0,08	32799	32773,67	22
Typ2A2E3	-0,16	32383	0,06	32312	0,10	32301	32332,00	23
Typ2A5E1	0,04	32153	0,25	32087	-0,29	32261	32167,00	24
Typ2A5E2	0,15	31508	0,00	31555	-0,15	31603	31555,33	25
Typ2A5E3	-0,08	30875	0,46	30707	-0,38	30968	30850,00	26
Typ1A8	-0,29	29515	0,39	29316	-0,10	29459	29430,00	27
Typ1A8_1	0,04	29366	0,11	29343	-0,15	29420	29376,33	28
Typ1A8_2	0,03	29318	-0,34	29427	0,31	29238	29327,67	29
Typ2A8E1	0,40	28886	-0,41	29121	0,00	29002	29003,00	30
Typ2A8E1_1	-0,12	29018	-0,03	28992	0,16	28936	28982,00	31
Typ2A8E2	-0,47	28828	0,56	28534	-0,09	28721	28694,33	32
Typ2A8E2_1	-0,44	28753	0,44	28501	-0,01	28631	28628,33	33
Typ2A8E3	0,21	28161	-0,41	28338	0,20	28166	28221,67	34
Typ2A8E3_1	-0,02	28159	0,13	28119	-0,11	28185	28154,33	35
Typ1A10	0,37	25927	-0,06	26040	-0,31	26106	26024,33	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3 – Schritt 1

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A2	18	34832	18	34900	17	34860	34864,00	17
Typ1A2_1	17	34870	17	34907	18	34770	34849,00	18
Typ1A5_1	22	32754	21	32751	21	32947	32817,33	21
Typ1A5	21	32816	22	32706	22	32799	32773,67	22
Typ1A8	27	29515	29	29316	27	29459	29430,00	27
Typ1A8_1	28	29366	28	29343	28	29420	29376,33	28
Typ1A8_2	29	29318	27	29427	29	29238	29327,67	29
Typ1A10	36	25927	36	26040	36	26106	26024,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A2E1	19	33946	19	34177	19	33877	34000,00	19
Typ2A5E1	24	32153	24	32087	24	32261	32167,00	24
Typ2A8E1	31	28886	30	29121	30	29002	29003,00	30
Typ2A8E1_1	30	29018	31	28992	31	28936	28982,00	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A2E2	20	33207	20	33198	20	33350	33251,67	20
Typ2A5E2	25	31508	25	31555	25	31603	31555,33	25
Typ2A8E2	32	28828	32	28534	32	28721	28694,33	32
Typ2A8E2_1	33	28753	33	28501	33	28631	28628,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A2E3	23	32383	23	32312	23	32301	32332,00	23
Typ2A5E3	26	30875	26	30707	26	30968	30850,00	26
Typ2A8E3	34	28161	34	28338	35	28166	28221,67	34
Typ2A8E3_1	35	28159	35	28119	34	28185	28154,33	35
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A2_1	1	42093	1	42073	1	42053	42073,00	1
Typ3A2	2	42091	2	42047	2	42035	42057,67	2
Typ3A5_1	5	41038	6	40966	5	41013	41005,67	5
Typ3A5	6	40953	4	41098	6	40927	40992,67	6
Typ3A8	11	39275	12	39079	11	39190	39181,33	11
Typ3A8_1	12	39092	11	39202	12	39185	39159,67	12
Typ3A10	16	37476	16	37382	16	37362	37406,67	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E1								
Typ4A2E1	3	41694	3	41612	3	41658	41654,67	3
Typ4A5E1	7	40615	7	40633	8	40524	40590,67	7
Typ4A8E1	13	38976	13	38914	13	39075	38988,33	13
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E2								
Typ4A2E2	4	41117	5	41045	4	41175	41112,33	4
Typ4A5E2	9	40177	9	40237	9	40186	40200,00	9
Typ4A8E2	14	38842	14	38885	14	38808	38845,00	14
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E3								
Typ4A2E3	8	40570	8	40472	7	40598	40546,67	8
Typ4A5E3	10	39925	10	39679	10	39862	39822,00	10
Typ4A8E3	15	38520	15	38405	15	38489	38471,33	15

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3 – Schritt 1

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A2								
Typ3A2_1	1	42093	1	42073	1	42053	42073,00	1
Typ3A2	2	42091	2	42047	2	42035	42057,67	2
Typ4A2E1	3	41694	3	41612	3	41658	41654,67	3
Typ4A2E2	4	41117	5	41045	4	41175	41112,33	4
Typ4A2E3	8	40570	8	40472	7	40598	40546,67	8
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A5								
Typ3A5_1	5	41038	6	40966	5	41013	41005,67	5
Typ3A5	6	40953	4	41098	6	40927	40992,67	6
Typ4A5E1	7	40615	7	40633	8	40524	40590,67	7
Typ4A5E2	9	40177	9	40237	9	40186	40200,00	9
Typ4A5E3	10	39925	10	39679	10	39862	39822,00	10
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A8								
Typ3A8	11	39275	12	39079	11	39190	39181,33	11
Typ3A8_1	12	39092	11	39202	12	39185	39159,67	12
Typ4A8E1	13	38976	13	38914	13	39075	38988,33	13
Typ4A8E2	14	38842	14	38885	14	38808	38845,00	14
Typ4A8E3	15	38520	15	38405	15	38489	38471,33	15
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	18	34832	18	34900	17	34860	34864,00	17
Typ1A2_1	17	34870	17	34907	18	34770	34849,00	18
Typ2A2E1	19	33946	19	34177	19	33877	34000,00	19
Typ2A2E2	20	33207	20	33198	20	33350	33251,67	20
Typ2A2E3	23	32383	23	32312	23	32301	32332,00	23
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5_1	22	32754	21	32751	21	32947	32817,33	21
Typ1A5	21	32816	22	32706	22	32799	32773,67	22
Typ2A5E1	24	32153	24	32087	24	32261	32167,00	24
Typ2A5E2	25	31508	25	31555	25	31603	31555,33	25
Typ2A5E3	26	30875	26	30707	26	30968	30850,00	26
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	27	29515	29	29316	27	29459	29430,00	27
Typ1A8_1	28	29366	28	29343	28	29420	29376,33	28
Typ1A8_2	29	29318	27	29427	29	29238	29327,67	29
Typ2A8E1	31	28886	30	29121	30	29002	29003,00	30
Typ2A8E1_1	30	29018	31	28992	31	28936	28982,00	31
Typ2A8E2	32	28828	32	28534	32	28721	28694,33	32
Typ2A8E2_1	33	28753	33	28501	33	28631	28628,33	33
Typ2A8E3	34	28161	34	28338	35	28166	28221,67	34
Typ2A8E3_1	35	28159	35	28119	34	28185	28154,33	35

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit

Beispiel 3 Der zweite Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	33,3%	22,2%
sind bedingt konsensorientiert	27,8%	16,7%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	44,4%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	100,0%
verteidigen sich sicher:	61,1%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 2,14 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	42885	1	42844	1	42870	42866,40	1
Typ4	2	42539	2	42577	2	42559	42558,22	2
Typ1	3	35406	3	35404	3	35424	35411,03	3
Typ2	4	34324	4	34340	4	34371	34345,00	4

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3 – Schritt 2

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	107292	107209	107261
Prozentualer Anteil derartiger Züge	34,06	34,03	34,05
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	108121	108282	108231
Prozentualer Anteil derartiger Züge	34,32	34,38	34,36
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	99587	99509	99507
Prozentualer Anteil derartiger Züge	31,61	31,59	31,59
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1383531	1383681	1383739
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	753531	753681	753739
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,60	0,60	0,60
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,51	0,51	0,51
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,33	0,33	0,33

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3 – Schritt 2

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A1_1	1	44990	1	44937	3	44885	44937,33	1
Typ3A1_2	3	44935	2	44915	2	44956	44935,33	2
Typ3A1	2	44988	3	44847	1	44959	44931,33	3
Typ4A1E1	4	44594	4	44614	4	44677	44628,33	4
Typ4A1E2	5	44149	5	44329	5	44292	44256,67	5
Typ3A3_1	7	43895	6	43985	6	44046	43975,33	6
Typ3A3	6	44057	7	43960	7	43894	43970,33	7
Typ3A4	8	43419	8	43381	8	43338	43379,33	8
Typ4A4E1	9	43039	9	43098	9	42954	43030,33	9
Typ4A4E2	10	42850	10	42750	10	42817	42805,67	10
Typ3A6_1	11	41615	11	41516	12	41601	41577,33	11
Typ3A6	12	41501	12	41458	11	41654	41537,67	12
Typ3A7	13	40413	14	40419	13	40415	40415,67	13
Typ4A7E1	14	40376	13	40466	14	40371	40404,33	14
Typ4A7E2	15	40224	15	40206	15	40242	40224,00	15
Typ1A1_1	17	39944	16	39858	16	39935	39912,33	16
Typ1A1	18	39832	17	39808	17	39893	39844,33	17
Typ1A1_2	16	39957	18	39762	18	39804	39841,00	18
Typ2A1E1	19	39158	19	39312	19	39235	39235,00	19
Typ3A8	20	39038	20	39019	20	38956	39004,33	20
Typ2A1E2	21	38827	21	38709	21	38814	38783,33	21
Typ1A3_1	23	37914	22	38037	22	38162	38037,67	22
Typ1A3	22	38016	23	37965	23	38103	38028,00	23
Typ1A4	24	36885	24	36867	24	36915	36889,00	24
Typ2A4E1	25	36344	25	36376	25	36364	36361,33	25
Typ2A4E2	26	35804	26	35919	26	36013	35912,00	26
Typ1A6_2	29	33541	27	33698	27	33590	33609,67	27
Typ1A6_1	27	33702	28	33647	29	33463	33604,00	28
Typ1A6	28	33570	29	33501	28	33567	33546,00	29
Typ1A7_1	30	31420	30	31538	30	31448	31468,67	30
Typ1A7	31	31347	31	31413	31	31373	31377,67	31
Typ2A7E1_1	32	31223	33	31227	32	31271	31240,33	32
Typ2A7E1	33	31169	32	31311	34	31117	31199,00	33
Typ2A7E2	35	31031	35	30871	33	31174	31025,33	34
Typ2A7E2_1	34	31040	34	30992	35	30979	31003,67	35
Typ1A8	36	28738	36	28749	36	28835	28774,00	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3 – Schritt 2

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A1_1	-0,12	44990	0,00	44937	0,12	44885	44937,33	1
Typ3A1_2	0,00	44935	0,05	44915	-0,05	44956	44935,33	2
Typ3A1	-0,13	44988	0,19	44847	-0,06	44959	44931,33	3
Typ4A1E1	0,08	44594	0,03	44614	-0,11	44677	44628,33	4
Typ4A1E2	0,24	44149	-0,16	44329	-0,08	44292	44256,67	5
Typ3A3_1	0,18	43895	-0,02	43985	-0,16	44046	43975,33	6
Typ3A3	-0,20	44057	0,02	43960	0,17	43894	43970,33	7
Typ3A4	-0,09	43419	0,00	43381	0,10	43338	43379,33	8
Typ4A4E1	-0,02	43039	-0,16	43098	0,18	42954	43030,33	9
Typ4A4E2	-0,10	42850	0,13	42750	-0,03	42817	42805,67	10
Typ3A6_1	-0,09	41615	0,15	41516	-0,06	41601	41577,33	11
Typ3A6	0,09	41501	0,19	41458	-0,28	41654	41537,67	12
Typ3A7	0,01	40413	-0,01	40419	0,00	40415	40415,67	13
Typ4A7E1	0,07	40376	-0,15	40466	0,08	40371	40404,33	14
Typ4A7E2	0,00	40224	0,04	40206	-0,04	40242	40224,00	15
Typ1A1_1	-0,08	39944	0,14	39858	-0,06	39935	39912,33	16
Typ1A1	0,03	39832	0,09	39808	-0,12	39893	39844,33	17
Typ1A1_2	-0,29	39957	0,20	39762	0,09	39804	39841,00	18
Typ2A1E1	0,20	39158	-0,20	39312	0,00	39235	39235,00	19
Typ3A8	-0,09	39038	-0,04	39019	0,12	38956	39004,33	20
Typ2A1E2	-0,11	38827	0,19	38709	-0,08	38814	38783,33	21
Typ1A3_1	0,33	37914	0,00	38037	-0,33	38162	38037,67	22
Typ1A3	0,03	38016	0,17	37965	-0,20	38103	38028,00	23
Typ1A4	0,01	36885	0,06	36867	-0,07	36915	36889,00	24
Typ2A4E1	0,05	36344	-0,04	36376	-0,01	36364	36361,33	25
Typ2A4E2	0,30	35804	-0,02	35919	-0,28	36013	35912,00	26
Typ1A6_2	0,20	33541	-0,26	33698	0,06	33590	33609,67	27
Typ1A6_1	-0,29	33702	-0,13	33647	0,42	33463	33604,00	28
Typ1A6	-0,07	33570	0,13	33501	-0,06	33567	33546,00	29
Typ1A7_1	0,15	31420	-0,22	31538	0,07	31448	31468,67	30
Typ1A7	0,10	31347	-0,11	31413	0,01	31373	31377,67	31
Typ2A7E1_1	0,06	31223	0,04	31227	-0,10	31271	31240,33	32
Typ2A7E1	0,10	31169	-0,36	31311	0,26	31117	31199,00	33
Typ2A7E2	-0,02	31031	0,50	30871	-0,48	31174	31025,33	34
Typ2A7E2_1	-0,12	31040	0,04	30992	0,08	30979	31003,67	35
Typ1A8	0,13	28738	0,09	28749	-0,21	28835	28774,00	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3 – Schritt 2

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A1_1	17	39944	16	39858	16	39935	39912,33	16
Typ1A1	18	39832	17	39808	17	39893	39844,33	17
Typ1A1_2	16	39957	18	39762	18	39804	39841,00	18
Typ1A3_1	23	37914	22	38037	22	38162	38037,67	22
Typ1A3	22	38016	23	37965	23	38103	38028,00	23
Typ1A4	24	36885	24	36867	24	36915	36889,00	24
Typ1A6_2	29	33541	27	33698	27	33590	33609,67	27
Typ1A6_1	27	33702	28	33647	29	33463	33604,00	28
Typ1A6	28	33570	29	33501	28	33567	33546,00	29
Typ1A7_1	30	31420	30	31538	30	31448	31468,67	30
Typ1A7	31	31347	31	31413	31	31373	31377,67	31
Typ1A8	36	28738	36	28749	36	28835	28774,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A1E1	19	39158	19	39312	19	39235	39235,00	19
Typ2A4E1	25	36344	25	36376	25	36364	36361,33	25
Typ2A7E1_1	32	31223	33	31227	32	31271	31240,33	32
Typ2A7E1	33	31169	32	31311	34	31117	31199,00	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A1E2	21	38827	21	38709	21	38814	38783,33	21
Typ2A4E2	26	35804	26	35919	26	36013	35912,00	26
Typ2A7E2	35	31031	35	30871	33	31174	31025,33	34
Typ2A7E2_1	34	31040	34	30992	35	30979	31003,67	35
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A1_1	1	44990	1	44937	3	44885	44937,33	1
Typ3A1_2	3	44935	2	44915	2	44956	44935,33	2
Typ3A1	2	44988	3	44847	1	44959	44931,33	3
Typ3A3_1	7	43895	6	43985	6	44046	43975,33	6
Typ3A3	6	44057	7	43960	7	43894	43970,33	7
Typ3A4	8	43419	8	43381	8	43338	43379,33	8
Typ3A6_1	11	41615	11	41516	12	41601	41577,33	11
Typ3A6	12	41501	12	41458	11	41654	41537,67	12
Typ3A7	13	40413	14	40419	13	40415	40415,67	13
Typ3A8	20	39038	20	39019	20	38956	39004,33	20
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E1								
Typ4A1E1	4	44594	4	44614	4	44677	44628,33	4
Typ4A4E1	9	43039	9	43098	9	42954	43030,33	9
Typ4A7E1	14	40376	13	40466	14	40371	40404,33	14
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E2								
Typ4A1E2	5	44149	5	44329	5	44292	44256,67	5
Typ4A4E2	10	42850	10	42750	10	42817	42805,67	10
Typ4A7E2	15	40224	15	40206	15	40242	40224,00	15

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3 – Schritt 2

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A1								
Typ3A1_1	1	44990	1	44937	3	44885	44937,33	1
Typ3A1_2	3	44935	2	44915	2	44956	44935,33	2
Typ3A1	2	44988	3	44847	1	44959	44931,33	3
Typ4A1E1	4	44594	4	44614	4	44677	44628,33	4
Typ4A1E2	5	44149	5	44329	5	44292	44256,67	5
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A3								
Typ3A3_1	7	43895	6	43985	6	44046	43975,33	6
Typ3A3	6	44057	7	43960	7	43894	43970,33	7
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A4								
Typ3A4	8	43419	8	43381	8	43338	43379,33	8
Typ4A4E1	9	43039	9	43098	9	42954	43030,33	9
Typ4A4E2	10	42850	10	42750	10	42817	42805,67	10
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A6								
Typ3A6_1	11	41615	11	41516	12	41601	41577,33	11
Typ3A6	12	41501	12	41458	11	41654	41537,67	12
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A7								
Typ3A7	13	40413	14	40419	13	40415	40415,67	13
Typ4A7E1	14	40376	13	40466	14	40371	40404,33	14
Typ4A7E2	15	40224	15	40206	15	40242	40224,00	15
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ1A1_1	17	39944	16	39858	16	39935	39912,33	16
Typ1A1	18	39832	17	39808	17	39893	39844,33	17
Typ1A1_2	16	39957	18	39762	18	39804	39841,00	18
Typ2A1E1	19	39158	19	39312	19	39235	39235,00	19
Typ2A1E2	21	38827	21	38709	21	38814	38783,33	21
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3_1	23	37914	22	38037	22	38162	38037,67	22
Typ1A3	22	38016	23	37965	23	38103	38028,00	23
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4	24	36885	24	36867	24	36915	36889,00	24
Typ2A4E1	25	36344	25	36376	25	36364	36361,33	25
Typ2A4E2	26	35804	26	35919	26	36013	35912,00	26
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6_2	29	33541	27	33698	27	33590	33609,67	27
Typ1A6_1	27	33702	28	33647	29	33463	33604,00	28
Typ1A6	28	33570	29	33501	28	33567	33546,00	29
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7_1	30	31420	30	31538	30	31448	31468,67	30
Typ1A7	31	31347	31	31413	31	31373	31377,67	31
Typ2A7E1_1	32	31223	33	31227	32	31271	31240,33	32
Typ2A7E1	33	31169	32	31311	34	31117	31199,00	33
Typ2A7E2	35	31031	35	30871	33	31174	31025,33	34
Typ2A7E2_1	34	31040	34	30992	35	30979	31003,67	35

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit

Beispiel 4

Die zweite Gruppe ohne friedliche Verhaltensweisen: Mit insgesamt geringeren Neigungen zum Angreifen und Ausbeuten

Die Ausgangsgruppe

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	11,1%	44,4%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	11,1%	33,3%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	44,4%
sind friedlich:	44,4%
neigen zum Angreifen:	55,6%
neigen zum Ausbeuten:	55,6%
neigen zu Überreaktionen:	52,8%
verteidigen sich sicher:	22,2%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	66,7%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 18,20 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	47398	1	47354	1	47250	47333,83	1
TYP5	2	42557	3	42518	3	42521	42531,92	2
Typ2	3	42498	2	42544	2	42525	42522,23	3
Typ6	4	38456	4	38448	4	38426	38443,14	4

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4 – Anfang

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	125057	125128	124940
Prozentualer Anteil derartiger Züge	39,70	39,72	39,66
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	123676	123752	123732
Prozentualer Anteil derartiger Züge	39,26	39,29	39,28
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	66267	66120	66328
Prozentualer Anteil derartiger Züge	21,04	20,99	21,06
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1501257	1501767	1500955
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	871257	871767	870955
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,69	0,69	0,69
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,59	0,59	0,59
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,29	0,29	0,29

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4 – Anfang

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	1	53944	1	53831	1	53778	53851,00	1
Typ1A8	2	49210	2	49060	2	48945	49071,67	2
Typ2A8E5_1	4	46958	3	47343	3	47039	47113,33	3
Typ2A8E5	5	46766	4	47310	4	46763	46946,33	4
Typ2A8E6_1	3	46995	6	46661	5	46710	46788,67	5
Typ2A8E6	6	46451	5	46692	6	46322	46488,33	6
Typ2A8E7	7	45546	7	45410	7	45955	45637,00	7
Typ2A8E7_1	8	45464	8	45406	8	45819	45563,00	8
Typ1A5	9	44133	10	44199	10	44066	44132,67	9
Typ2A8E8	11	43925	9	44419	11	43879	44074,33	10
Typ2A8E8_1	10	44017	11	43597	9	44549	44054,33	11
TYP5TIT4TAT	12	42631	14	42534	13	42573	42579,33	12
TYP5TIT4TAT_2	13	42563	13	42545	12	42610	42572,67	13
TYP5TIT4TAT_3	14	42545	12	42545	14	42493	42527,67	14
TYP5TIT4TAT_1	15	42488	15	42448	15	42408	42448,00	15
Typ1A2	16	42305	16	42325	16	42210	42280,00	16
Typ2A5E5	17	41465	17	41496	17	41444	41468,33	17
Typ2A5E6	18	40691	18	41024	18	40713	40809,33	18
Typ2A5E7	19	39911	19	40020	21	39542	39824,33	19
Typ6E5_1	20	39635	20	39684	20	39572	39630,33	20
Typ6E5_2	22	39461	21	39618	19	39627	39568,67	21
Typ6E5	21	39614	22	39532	22	39520	39555,33	22
Typ2A2E5	23	39290	23	39324	23	39495	39369,67	23
Typ6E6_1	26	38871	26	38807	24	38964	38880,67	24
Typ6E6_2	25	38872	25	38875	25	38843	38863,33	25
Typ6E6	24	38922	24	38905	26	38758	38861,67	26
Typ2A2E6	27	38858	27	38708	28	38621	38729,00	27
Typ2A5E8	28	38801	28	38435	27	38717	38651,00	28
Typ6E7_2	30	38147	30	38168	31	38018	38111,00	29
Typ6E7_1	31	38046	29	38192	29	38093	38110,33	30
Typ6E7	29	38152	31	38047	30	38088	38095,67	31
Typ2A2E7	32	37793	32	37934	32	37907	37878,00	32
Typ6E8_2	34	37271	33	37275	33	37288	37278,00	33
Typ6E8_1	33	37279	35	37127	34	37223	37209,67	34
Typ6E8	35	37202	34	37142	35	37115	37153,00	35
Typ2A2E8	36	37042	36	36917	36	36923	36960,67	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4 – Anfang

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
Typ1A10	-0,17	53944	0,04	53831	0,14	53778	53851,00	1
Typ1A8	-0,28	49210	0,02	49060	0,26	48945	49071,67	2
Typ2A8E5_1	0,33	46958	-0,49	47343	0,16	47039	47113,33	3
Typ2A8E5	0,38	46766	-0,77	47310	0,39	46763	46946,33	4
Typ2A8E6_1	-0,44	46995	0,27	46661	0,17	46710	46788,67	5
Typ2A8E6	0,08	46451	-0,44	46692	0,36	46322	46488,33	6
Typ2A8E7	0,20	45546	0,50	45410	-0,70	45955	45637,00	7
Typ2A8E7_1	0,22	45464	0,34	45406	-0,56	45819	45563,00	8
Typ1A5	0,00	44133	-0,15	44199	0,15	44066	44132,67	9
Typ2A8E8	0,34	43925	-0,78	44419	0,44	43879	44074,33	10
Typ2A8E8_1	0,08	44017	1,04	43597	-1,12	44549	44054,33	11
TYP5TIT4TAT	-0,12	42631	0,11	42534	0,01	42573	42579,33	12
TYP5TIT4TAT_2	0,02	42563	0,06	42545	-0,09	42610	42572,67	13
TYP5TIT4TAT_3	-0,04	42545	-0,04	42545	0,08	42493	42527,67	14
TYP5TIT4TAT_1	-0,09	42488	0,00	42448	0,09	42408	42448,00	15
Typ1A2	-0,06	42305	-0,11	42325	0,17	42210	42280,00	16
Typ2A5E5	0,01	41465	-0,07	41496	0,06	41444	41468,33	17
Typ2A5E6	0,29	40691	-0,53	41024	0,24	40713	40809,33	18
Typ2A5E7	-0,22	39911	-0,49	40020	0,71	39542	39824,33	19
Typ6E5_1	-0,01	39635	-0,14	39684	0,15	39572	39630,33	20
Typ6E5_2	0,27	39461	-0,12	39618	-0,15	39627	39568,67	21
Typ6E5	-0,15	39614	0,06	39532	0,09	39520	39555,33	22
Typ2A2E5	0,20	39290	0,12	39324	-0,32	39495	39369,67	23
Typ6E6_1	0,02	38871	0,19	38807	-0,21	38964	38880,67	24
Typ6E6_2	-0,02	38872	-0,03	38875	0,05	38843	38863,33	25
Typ6E6	-0,16	38922	-0,11	38905	0,27	38758	38861,67	26
Typ2A2E6	-0,33	38858	0,05	38708	0,28	38621	38729,00	27
Typ2A5E8	-0,39	38801	0,56	38435	-0,17	38717	38651,00	28
Typ6E7_2	-0,09	38147	-0,15	38168	0,24	38018	38111,00	29
Typ6E7_1	0,17	38046	-0,21	38192	0,05	38093	38110,33	30
Typ6E7	-0,15	38152	0,13	38047	0,02	38088	38095,67	31
Typ2A2E7	0,22	37793	-0,15	37934	-0,08	37907	37878,00	32
Typ6E8_2	0,02	37271	0,01	37275	-0,03	37288	37278,00	33
Typ6E8_1	-0,19	37279	0,22	37127	-0,04	37223	37209,67	34
Typ6E8	-0,13	37202	0,03	37142	0,10	37115	37153,00	35
Typ2A2E8	-0,22	37042	0,12	36917	0,10	36923	36960,67	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4 – Anfang

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10	1	53944	1	53831	1	53778	53851,00	1
Typ1A8	2	49210	2	49060	2	48945	49071,67	2
Typ1A5	9	44133	10	44199	10	44066	44132,67	9
Typ1A2	16	42305	16	42325	16	42210	42280,00	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A8E5_1	4	46958	3	47343	3	47039	47113,33	3
Typ2A8E5	5	46766	4	47310	4	46763	46946,33	4
Typ2A5E5	17	41465	17	41496	17	41444	41468,33	17
Typ2A2E5	23	39290	23	39324	23	39495	39369,67	23
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A8E6_1	3	46995	6	46661	5	46710	46788,67	5
Typ2A8E6	6	46451	5	46692	6	46322	46488,33	6
Typ2A5E6	18	40691	18	41024	18	40713	40809,33	18
Typ2A2E6	27	38858	27	38708	28	38621	38729,00	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A8E7	7	45546	7	45410	7	45955	45637,00	7
Typ2A8E7_1	8	45464	8	45406	8	45819	45563,00	8
Typ2A5E7	19	39911	19	40020	21	39542	39824,33	19
Typ2A2E7	32	37793	32	37934	32	37907	37878,00	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E8								
Typ2A8E8	11	43925	9	44419	11	43879	44074,33	10
Typ2A8E8_1	10	44017	11	43597	9	44549	44054,33	11
Typ2A5E8	28	38801	28	38435	27	38717	38651,00	28
Typ2A2E8	36	37042	36	36917	36	36923	36960,67	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4 – Anfang

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	12	42631	14	42534	13	42573	42579,33	12
TYP5TIT4TAT_2	13	42563	13	42545	12	42610	42572,67	13
TYP5TIT4TAT_3	14	42545	12	42545	14	42493	42527,67	14
TYP5TIT4TAT_1	15	42488	15	42448	15	42408	42448,00	15
Typ6E5_1	20	39635	20	39684	20	39572	39630,33	20
Typ6E5_2	22	39461	21	39618	19	39627	39568,67	21
Typ6E5	21	39614	22	39532	22	39520	39555,33	22
Typ6E6_1	26	38871	26	38807	24	38964	38880,67	24
Typ6E6_2	25	38872	25	38875	25	38843	38863,33	25
Typ6E6	24	38922	24	38905	26	38758	38861,67	26
Typ6E7_2	30	38147	30	38168	31	38018	38111,00	29
Typ6E7_1	31	38046	29	38192	29	38093	38110,33	30
Typ6E7	29	38152	31	38047	30	38088	38095,67	31
Typ6E8_2	34	37271	33	37275	33	37288	37278,00	33
Typ6E8_1	33	37279	35	37127	34	37223	37209,67	34
Typ6E8	35	37202	34	37142	35	37115	37153,00	35
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	16	42305	16	42325	16	42210	42280,00	16
Typ2A2E5	23	39290	23	39324	23	39495	39369,67	23
Typ2A2E6	27	38858	27	38708	28	38621	38729,00	27
Typ2A2E7	32	37793	32	37934	32	37907	37878,00	32
Typ2A2E8	36	37042	36	36917	36	36923	36960,67	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	9	44133	10	44199	10	44066	44132,67	9
Typ2A5E5	17	41465	17	41496	17	41444	41468,33	17
Typ2A5E6	18	40691	18	41024	18	40713	40809,33	18
Typ2A5E7	19	39911	19	40020	21	39542	39824,33	19
Typ2A5E8	28	38801	28	38435	27	38717	38651,00	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	2	49210	2	49060	2	48945	49071,67	2
Typ2A8E5_1	4	46958	3	47343	3	47039	47113,33	3
Typ2A8E5	5	46766	4	47310	4	46763	46946,33	4
Typ2A8E6_1	3	46995	6	46661	5	46710	46788,67	5
Typ2A8E6	6	46451	5	46692	6	46322	46488,33	6
Typ2A8E7	7	45546	7	45410	7	45955	45637,00	7
Typ2A8E7_1	8	45464	8	45406	8	45819	45563,00	8
Typ2A8E8	11	43925	9	44419	11	43879	44074,33	10
Typ2A8E8_1	10	44017	11	43597	9	44549	44054,33	11

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit

Beispiel 4 Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	11,1%	44,4%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	11,1%	33,3%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	44,4%
sind friedlich:	44,4%
neigen zum Angreifen:	55,6%
neigen zum Ausbeuten:	55,6%
neigen zu Überreaktionen:	50,0%
verteidigen sich sicher:	22,2%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	33,3%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 14,00 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	42279	1	42351	1	42222	42284,17	1
TYP5	2	40046	2	40081	2	40126	40084,50	2
Typ2	3	37275	3	37258	3	37297	37277,00	3
Typ6	4	36928	4	36891	4	36902	36907,33	4

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 1

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	99075	98866	99290
Prozentualer Anteil derartiger Züge	31,45	31,39	31,52
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	114184	114187	114075
Prozentualer Anteil derartiger Züge	36,25	36,25	36,21
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	101741	101948	101635
Prozentualer Anteil derartiger Züge	32,30	32,36	32,27
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1368853	1368023	1369385
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	738853	738023	739385
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,59	0,59	0,59
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,50	0,50	0,50
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,26	0,26	0,26

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 1

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	2	45809	1	45897	1	45798	45834,67	1
Typ1A10_1	1	45826	2	45708	2	45749	45761,00	2
Typ2A9E4	3	40872	4	40517	3	40857	40748,67	3
Typ2A9E4_1	4	40556	5	40396	4	40821	40591,00	4
TYP5TIT4TAT	8	40022	7	40129	5	40185	40112,00	5
TYP5TIT4TAT_1	6	40046	6	40182	8	40051	40093,00	6
TYP5TIT4TAT_3	5	40086	8	40016	6	40168	40090,00	7
TYP5TIT4TAT_2	7	40032	10	39998	7	40099	40043,00	8
Typ2A9E5	10	39634	3	40592	10	39732	39986,00	9
Typ2A9E5_1	9	40013	9	40005	9	39915	39977,67	10
Typ2A9E6_1	11	39523	12	39225	11	39233	39327,00	11
Typ1A7	13	38930	11	39277	13	38973	39060,00	12
Typ2A9E6	12	39068	13	38940	12	39053	39020,33	13
Typ1A4	14	38552	14	38521	14	38370	38481,00	14
Typ2A9E7_1	15	38172	15	38085	15	38324	38193,67	15
Typ2A9E7	17	38104	16	38078	17	38166	38116,00	16
Typ6E3_1	16	38113	18	38006	16	38221	38113,33	17
Typ6E3	18	38080	19	37972	18	38098	38050,00	18
Typ6E3_2	19	38047	17	38021	19	38011	38026,33	19
Typ6E4_1	20	37393	21	37297	21	37222	37304,00	20
Typ6E4	21	37306	22	37236	20	37325	37289,00	21
Typ6E4_2	22	37266	20	37325	22	37184	37258,33	22
Typ6E5_2	23	36646	24	36567	24	36513	36575,33	23
Typ6E5	25	36448	25	36488	23	36591	36509,00	24
Typ6E5_1	24	36494	23	36569	25	36429	36497,33	25
Typ2A6E4	26	36359	26	36368	26	36348	36358,33	26
Typ2A3E4	27	36001	27	36150	27	36332	36161,00	27
Typ6E6_2	29	35776	29	35725	28	35776	35759,00	28
Typ6E6	30	35746	28	35769	29	35748	35754,33	29
Typ6E6_1	28	35824	30	35722	30	35710	35752,00	30
Typ2A6E5	31	35573	31	35510	31	35520	35534,33	31
Typ2A3E5	32	35433	32	35295	32	35394	35374,00	32
Typ2A6E6	33	34745	33	34823	33	34763	34777,00	33
Typ2A3E6	34	34641	34	34527	34	34567	34578,33	34
Typ2A6E7	35	33917	35	33883	35	33921	33907,00	35
Typ2A3E7	36	33796	36	33737	36	33812	33781,67	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 1

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	0,06	45809	-0,14	45897	0,08	45798	45834,67	1
Typ1A10_1	-0,14	45826	0,12	45708	0,03	45749	45761,00	2
Typ2A9E4	-0,30	40872	0,57	40517	-0,27	40857	40748,67	3
Typ2A9E4_1	0,09	40556	0,48	40396	-0,57	40821	40591,00	4
TYP5TIT4TAT	0,22	40022	-0,04	40129	-0,18	40185	40112,00	5
TYP5TIT4TAT_1	0,12	40046	-0,22	40182	0,10	40051	40093,00	6
TYP5TIT4TAT_3	0,01	40086	0,18	40016	-0,19	40168	40090,00	7
TYP5TIT4TAT_2	0,03	40032	0,11	39998	-0,14	40099	40043,00	8
Typ2A9E5	0,88	39634	-1,52	40592	0,64	39732	39986,00	9
Typ2A9E5_1	-0,09	40013	-0,07	40005	0,16	39915	39977,67	10
Typ2A9E6_1	-0,50	39523	0,26	39225	0,24	39233	39327,00	11
Typ1A7	0,33	38930	-0,56	39277	0,22	38973	39060,00	12
Typ2A9E6	-0,12	39068	0,21	38940	-0,08	39053	39020,33	13
Typ1A4	-0,18	38552	-0,10	38521	0,29	38370	38481,00	14
Typ2A9E7_1	0,06	38172	0,28	38085	-0,34	38324	38193,67	15
Typ2A9E7	0,03	38104	0,10	38078	-0,13	38166	38116,00	16
Typ6E3_1	0,00	38113	0,28	38006	-0,28	38221	38113,33	17
Typ6E3	-0,08	38080	0,20	37972	-0,13	38098	38050,00	18
Typ6E3_2	-0,05	38047	0,01	38021	0,04	38011	38026,33	19
Typ6E4_1	-0,24	37393	0,02	37297	0,22	37222	37304,00	20
Typ6E4	-0,05	37306	0,14	37236	-0,10	37325	37289,00	21
Typ6E4_2	-0,02	37266	-0,18	37325	0,20	37184	37258,33	22
Typ6E5_2	-0,19	36646	0,02	36567	0,17	36513	36575,33	23
Typ6E5	0,17	36448	0,06	36488	-0,22	36591	36509,00	24
Typ6E5_1	0,01	36494	-0,20	36569	0,19	36429	36497,33	25
Typ2A6E4	0,00	36359	-0,03	36368	0,03	36348	36358,33	26
Typ2A3E4	0,44	36001	0,03	36150	-0,47	36332	36161,00	27
Typ6E6_2	-0,05	35776	0,10	35725	-0,05	35776	35759,00	28
Typ6E6	0,02	35746	-0,04	35769	0,02	35748	35754,33	29
Typ6E6_1	-0,20	35824	0,08	35722	0,12	35710	35752,00	30
Typ2A6E5	-0,11	35573	0,07	35510	0,04	35520	35534,33	31
Typ2A3E5	-0,17	35433	0,22	35295	-0,06	35394	35374,00	32
Typ2A6E6	0,09	34745	-0,13	34823	0,04	34763	34777,00	33
Typ2A3E6	-0,18	34641	0,15	34527	0,03	34567	34578,33	34
Typ2A6E7	-0,03	33917	0,07	33883	-0,04	33921	33907,00	35
Typ2A3E7	-0,04	33796	0,13	33737	-0,09	33812	33781,67	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 1

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10	2	45809	1	45897	1	45798	45834,67	1
Typ1A10_1	1	45826	2	45708	2	45749	45761,00	2
Typ1A7	13	38930	11	39277	13	38973	39060,00	12
Typ1A4	14	38552	14	38521	14	38370	38481,00	14
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A9E4	3	40872	4	40517	3	40857	40748,67	3
Typ2A9E4_1	4	40556	5	40396	4	40821	40591,00	4
Typ2A6E4	26	36359	26	36368	26	36348	36358,33	26
Typ2A3E4	27	36001	27	36150	27	36332	36161,00	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A9E5	10	39634	3	40592	10	39732	39986,00	9
Typ2A9E5_1	9	40013	9	40005	9	39915	39977,67	10
Typ2A6E5	31	35573	31	35510	31	35520	35534,33	31
Typ2A3E5	32	35433	32	35295	32	35394	35374,00	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A9E6_1	11	39523	12	39225	11	39233	39327,00	11
Typ2A9E6	12	39068	13	38940	12	39053	39020,33	13
Typ2A6E6	33	34745	33	34823	33	34763	34777,00	33
Typ2A3E6	34	34641	34	34527	34	34567	34578,33	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A9E7_1	15	38172	15	38085	15	38324	38193,67	15
Typ2A9E7	17	38104	16	38078	17	38166	38116,00	16
Typ2A6E7	35	33917	35	33883	35	33921	33907,00	35
Typ2A3E7	36	33796	36	33737	36	33812	33781,67	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 1

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	8	40022	7	40129	5	40185	40112,00	5
TYP5TIT4TAT_1	6	40046	6	40182	8	40051	40093,00	6
TYP5TIT4TAT_3	5	40086	8	40016	6	40168	40090,00	7
TYP5TIT4TAT_2	7	40032	10	39998	7	40099	40043,00	8
Typ6E3_1	16	38113	18	38006	16	38221	38113,33	17
Typ6E3	18	38080	19	37972	18	38098	38050,00	18
Typ6E3_2	19	38047	17	38021	19	38011	38026,33	19
Typ6E4_1	20	37393	21	37297	21	37222	37304,00	20
Typ6E4	21	37306	22	37236	20	37325	37289,00	21
Typ6E4_2	22	37266	20	37325	22	37184	37258,33	22
Typ6E5_2	23	36646	24	36567	24	36513	36575,33	23
Typ6E5	25	36448	25	36488	23	36591	36509,00	24
Typ6E5_1	24	36494	23	36569	25	36429	36497,33	25
Typ6E6_2	29	35776	29	35725	28	35776	35759,00	28
Typ6E6	30	35746	28	35769	29	35748	35754,33	29
Typ6E6_1	28	35824	30	35722	30	35710	35752,00	30
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ2A3E4	27	36001	27	36150	27	36332	36161,00	27
Typ2A3E5	32	35433	32	35295	32	35394	35374,00	32
Typ2A3E6	34	34641	34	34527	34	34567	34578,33	34
Typ2A3E7	36	33796	36	33737	36	33812	33781,67	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E4	26	36359	26	36368	26	36348	36358,33	26
Typ2A6E5	31	35573	31	35510	31	35520	35534,33	31
Typ2A6E6	33	34745	33	34823	33	34763	34777,00	33
Typ2A6E7	35	33917	35	33883	35	33921	33907,00	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ2A9E4	3	40872	4	40517	3	40857	40748,67	3
Typ2A9E4_1	4	40556	5	40396	4	40821	40591,00	4
Typ2A9E5	10	39634	3	40592	10	39732	39986,00	9
Typ2A9E5_1	9	40013	9	40005	9	39915	39977,67	10
Typ2A9E6_1	11	39523	12	39225	11	39233	39327,00	11
Typ2A9E6	12	39068	13	38940	12	39053	39020,33	13
Typ2A9E7_1	15	38172	15	38085	15	38324	38193,67	15
Typ2A9E7	17	38104	16	38078	17	38166	38116,00	16

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit

Beispiel 4 Der zweite Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	33,3%	22,2%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	11,1%	33,3%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	44,4%
sind friedlich:	44,4%
neigen zum Angreifen:	55,6%
neigen zum Ausbeuten:	55,6%
neigen zu Überreaktionen:	27,8%
verteidigen sich sicher:	44,4%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	8,3%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 6,59 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	37642	1	37627	1	37662	37643,50	1
Typ6	2	35702	2	35693	2	35706	35700,56	2
Typ1	3	31048	3	31042	3	31068	31052,36	3
Typ2	4	30461	4	30427	4	30466	30451,29	4

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 2

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	81232	81380	81172
Prozentualer Anteil derartiger Züge	25,79	25,83	25,77
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	80107	79823	80245
Prozentualer Anteil derartiger Züge	25,43	25,34	25,47
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	153661	153797	153583
Prozentualer Anteil derartiger Züge	48,78	48,82	48,76
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1195248	1194989	1195422
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	565248	564989	565422
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,45	0,45	0,45
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,39	0,39	0,39
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,24	0,24	0,24

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 2

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT	2	37643	1	37676	1	37728	37682,33	1
TYP5TIT4TAT_1	1	37675	4	37594	3	37652	37640,33	2
TYP5TIT4TAT_3	3	37627	2	37635	2	37654	37638,67	3
TYP5TIT4TAT_2	4	37623	3	37602	4	37613	37612,67	4
Typ6E1	6	36914	5	36890	5	36946	36916,67	5
Typ6E1_1	5	36958	6	36865	6	36883	36902,00	6
Typ6E1_2	7	36904	7	36824	7	36871	36866,33	7
Typ6E2	8	36150	9	36118	8	36121	36129,67	8
Typ6E2_1	9	36148	8	36156	9	36060	36121,33	9
Typ6E2_2	10	36065	10	36083	10	36051	36066,33	10
Typ6E3	11	35319	11	35368	12	35331	35339,33	11
Typ6E3_1	12	35289	13	35235	11	35442	35322,00	12
Typ6E3_2	13	35259	12	35337	13	35269	35288,33	13
Typ6E4_2	15	34514	14	34541	14	34609	34554,67	14
Typ6E4	14	34527	15	34471	16	34427	34475,00	15
Typ6E4_1	16	34378	16	34430	15	34467	34425,00	16
Typ1A6	17	33441	17	33368	17	33377	33395,33	17
Typ2A4E3	18	32562	18	32468	18	32693	32574,33	18
Typ2A4E4	19	31727	19	31864	19	31889	31826,67	19
Typ1A9	20	31430	20	31414	20	31549	31464,33	20
Typ2A4E5	21	31042	21	31044	22	30927	31004,33	21
Typ1A10_9	25	30823	22	30901	21	30960	30894,67	22
Typ1A10_7	26	30756	23	30893	23	30867	30838,67	23
Typ1A10_1	23	30919	24	30863	31	30698	30826,67	24
Typ1A10_4	22	31029	30	30641	29	30705	30791,67	25
Typ1A10_6	24	30832	26	30786	27	30740	30786,00	26
Typ1A10_5	30	30677	27	30755	24	30855	30762,33	27
Typ1A10_2	32	30625	25	30840	26	30803	30756,00	28
Typ1A10_3	31	30650	28	30745	25	30818	30737,67	29
Typ1A10_8	28	30701	29	30655	28	30739	30698,33	30
Typ1A10	29	30692	31	30637	30	30701	30676,67	31
Typ2A7E3	27	30743	32	30515	32	30571	30609,67	32
Typ2A4E6	33	30062	33	30168	33	30071	30100,33	33
Typ2A7E4	34	29983	34	29895	34	30061	29979,67	34
Typ2A7E5	35	29296	35	29138	35	29411	29281,67	35
Typ2A7E6	36	28272	36	28327	36	28102	28233,67	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 2

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT	0,10	37643	0,02	37676	-0,12	37728	37682,33	1
TYP5TIT4TAT_1	-0,09	37675	0,12	37594	-0,03	37652	37640,33	2
TYP5TIT4TAT_3	0,03	37627	0,01	37635	-0,04	37654	37638,67	3
TYP5TIT4TAT_2	-0,03	37623	0,03	37602	0,00	37613	37612,67	4
Typ6E1	0,01	36914	0,07	36890	-0,08	36946	36916,67	5
Typ6E1_1	-0,15	36958	0,10	36865	0,05	36883	36902,00	6
Typ6E1_2	-0,10	36904	0,11	36824	-0,01	36871	36866,33	7
Typ6E2	-0,06	36150	0,03	36118	0,02	36121	36129,67	8
Typ6E2_1	-0,07	36148	-0,10	36156	0,17	36060	36121,33	9
Typ6E2_2	0,00	36065	-0,05	36083	0,04	36051	36066,33	10
Typ6E3	0,06	35319	-0,08	35368	0,02	35331	35339,33	11
Typ6E3_1	0,09	35289	0,25	35235	-0,34	35442	35322,00	12
Typ6E3_2	0,08	35259	-0,14	35337	0,05	35269	35288,33	13
Typ6E4_2	0,12	34514	0,04	34541	-0,16	34609	34554,67	14
Typ6E4	-0,15	34527	0,01	34471	0,14	34427	34475,00	15
Typ6E4_1	0,14	34378	-0,01	34430	-0,12	34467	34425,00	16
Typ1A6	-0,14	33441	0,08	33368	0,05	33377	33395,33	17
Typ2A4E3	0,04	32562	0,33	32468	-0,36	32693	32574,33	18
Typ2A4E4	0,31	31727	-0,12	31864	-0,20	31889	31826,67	19
Typ1A9	0,11	31430	0,16	31414	-0,27	31549	31464,33	20
Typ2A4E5	-0,12	31042	-0,13	31044	0,25	30927	31004,33	21
Typ1A10_9	0,23	30823	-0,02	30901	-0,21	30960	30894,67	22
Typ1A10_7	0,27	30756	-0,18	30893	-0,09	30867	30838,67	23
Typ1A10_1	-0,30	30919	-0,12	30863	0,42	30698	30826,67	24
Typ1A10_4	-0,77	31029	0,49	30641	0,28	30705	30791,67	25
Typ1A10_6	-0,15	30832	0,00	30786	0,15	30740	30786,00	26
Typ1A10_5	0,28	30677	0,02	30755	-0,30	30855	30762,33	27
Typ1A10_2	0,43	30625	-0,27	30840	-0,15	30803	30756,00	28
Typ1A10_3	0,29	30650	-0,02	30745	-0,26	30818	30737,67	29
Typ1A10_8	-0,01	30701	0,14	30655	-0,13	30739	30698,33	30
Typ1A10	-0,05	30692	0,13	30637	-0,08	30701	30676,67	31
Typ2A7E3	-0,44	30743	0,31	30515	0,13	30571	30609,67	32
Typ2A4E6	0,13	30062	-0,22	30168	0,10	30071	30100,33	33
Typ2A7E4	-0,01	29983	0,28	29895	-0,27	30061	29979,67	34
Typ2A7E5	-0,05	29296	0,49	29138	-0,44	29411	29281,67	35
Typ2A7E6	-0,14	28272	-0,33	28327	0,47	28102	28233,67	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 2

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A6	17	33441	17	33368	17	33377	33395,33	17
Typ1A9	20	31430	20	31414	20	31549	31464,33	20
Typ1A10_9	25	30823	22	30901	21	30960	30894,67	22
Typ1A10_7	26	30756	23	30893	23	30867	30838,67	23
Typ1A10_1	23	30919	24	30863	31	30698	30826,67	24
Typ1A10_4	22	31029	30	30641	29	30705	30791,67	25
Typ1A10_6	24	30832	26	30786	27	30740	30786,00	26
Typ1A10_5	30	30677	27	30755	24	30855	30762,33	27
Typ1A10_2	32	30625	25	30840	26	30803	30756,00	28
Typ1A10_3	31	30650	28	30745	25	30818	30737,67	29
Typ1A10_8	28	30701	29	30655	28	30739	30698,33	30
Typ1A10	29	30692	31	30637	30	30701	30676,67	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A4E3	18	32562	18	32468	18	32693	32574,33	18
Typ2A7E3	27	30743	32	30515	32	30571	30609,67	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A4E4	19	31727	19	31864	19	31889	31826,67	19
Typ2A7E4	34	29983	34	29895	34	30061	29979,67	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A4E5	21	31042	21	31044	22	30927	31004,33	21
Typ2A7E5	35	29296	35	29138	35	29411	29281,67	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A4E6	33	30062	33	30168	33	30071	30100,33	33
Typ2A7E6	36	28272	36	28327	36	28102	28233,67	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 2

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	2	37643	1	37676	1	37728	37682,33	1
TYP5TIT4TAT_1	1	37675	4	37594	3	37652	37640,33	2
TYP5TIT4TAT_3	3	37627	2	37635	2	37654	37638,67	3
TYP5TIT4TAT_2	4	37623	3	37602	4	37613	37612,67	4
Typ6E1	6	36914	5	36890	5	36946	36916,67	5
Typ6E1_1	5	36958	6	36865	6	36883	36902,00	6
Typ6E1_2	7	36904	7	36824	7	36871	36866,33	7
Typ6E2	8	36150	9	36118	8	36121	36129,67	8
Typ6E2_1	9	36148	8	36156	9	36060	36121,33	9
Typ6E2_2	10	36065	10	36083	10	36051	36066,33	10
Typ6E3	11	35319	11	35368	12	35331	35339,33	11
Typ6E3_1	12	35289	13	35235	11	35442	35322,00	12
Typ6E3_2	13	35259	12	35337	13	35269	35288,33	13
Typ6E4_2	15	34514	14	34541	14	34609	34554,67	14
Typ6E4	14	34527	15	34471	16	34427	34475,00	15
Typ6E4_1	16	34378	16	34430	15	34467	34425,00	16
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E3	18	32562	18	32468	18	32693	32574,33	18
Typ2A4E4	19	31727	19	31864	19	31889	31826,67	19
Typ2A4E5	21	31042	21	31044	22	30927	31004,33	21
Typ2A4E6	33	30062	33	30168	33	30071	30100,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ2A7E3	27	30743	32	30515	32	30571	30609,67	32
Typ2A7E4	34	29983	34	29895	34	30061	29979,67	34
Typ2A7E5	35	29296	35	29138	35	29411	29281,67	35
Typ2A7E6	36	28272	36	28327	36	28102	28233,67	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit

Beispiel 4 Der dritte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	33,3%	22,2%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	27,8%	16,7%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	44,4%
sind friedlich:	44,4%
neigen zum Angreifen:	55,6%
neigen zum Ausbeuten:	55,6%
neigen zu Überreaktionen:	55,6%
verteidigen sich sicher:	61,1%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	2,8%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 3,78 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	41697	1	41708	1	41700	41701,93	1
Typ6	2	40829	2	40816	2	40839	40827,94	2
Typ2	3	34959	3	34956	3	34921	34945,42	3
Typ1	4	31528	4	31557	4	31571	31552,31	4

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 3

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	97044	96964	96842
Prozentualer Anteil derartiger Züge	30,81	30,78	30,74
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	100597	100729	100790
Prozentualer Anteil derartiger Züge	31,94	31,98	32,00
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	117359	117307	117369
Prozentualer Anteil derartiger Züge	37,26	37,24	37,26
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1319966	1320042	1319736
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	689966	690042	689736
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,55	0,55	0,55
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,47	0,47	0,47
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,29	0,29	0,29

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 3

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_4	1	41771	2	41770	4	41734	41758,33	1
TYP5TIT4TAT_8	5	41691	1	41793	2	41774	41752,67	2
TYP5TIT4TAT_5	6	41691	5	41708	1	41856	41751,67	3
TYP5TIT4TAT_2	8	41681	3	41726	3	41749	41718,67	4
TYP5TIT4TAT	7	41689	4	41710	5	41722	41707,00	5
TYP5TIT4TAT_1	2	41736	10	41631	6	41712	41693,00	6
TYP5TIT4TAT_9	3	41720	7	41703	8	41638	41687,00	7
TYP5TIT4TAT_3	4	41706	8	41702	9	41611	41673,00	8
TYP5TIT4TAT_7	10	41633	6	41705	7	41662	41666,67	9
TYP5TIT4TAT_6	9	41651	9	41636	10	41547	41611,33	10
Typ6E1_1	12	41119	11	41204	12	41154	41159,00	11
Typ6E1	13	41094	13	41089	11	41178	41120,33	12
Typ6E1_2	11	41199	12	41102	13	41048	41116,33	13
Typ6E2_2	15	40450	14	40631	16	40536	40539,00	14
Typ6E2	16	40438	15	40551	14	40580	40523,00	15
Typ6E2_1	14	40676	16	40316	15	40538	40510,00	16
Typ2A3E2	17	37724	17	37697	17	37760	37727,00	17
Typ1A4	18	37462	18	37558	18	37527	37515,67	18
Typ2A3E3	19	37159	19	37179	19	37066	37134,67	19
Typ2A3E4	20	36563	20	36459	20	36426	36482,67	20
Typ2A3E5	21	35785	21	35740	21	35830	35785,00	21
Typ2A6E2	22	33896	22	34037	22	33731	33888,00	22
Typ2A6E3	23	33520	23	33443	23	33333	33432,00	23
Typ2A6E4	24	32834	25	32838	24	32978	32883,33	24
Typ1A7	25	32751	24	32896	25	32906	32851,00	25
Typ2A6E5	26	32193	26	32254	26	32245	32230,67	26
Typ1A8	27	30915	29	30922	28	31028	30955,00	27
Typ1A8_3	28	30863	31	30810	27	31056	30909,67	28
Typ1A8_8	34	30793	30	30914	29	30934	30880,33	29
Typ1A8_5	32	30809	28	30947	31	30885	30880,33	30
Typ1A8_4	31	30831	27	30990	35	30715	30845,33	31
Typ1A8_1	33	30797	32	30796	30	30897	30830,00	32
Typ1A8_9	36	30686	33	30788	32	30843	30772,33	33
Typ1A8_2	30	30852	35	30675	33	30772	30766,33	34
Typ1A8_7	35	30731	34	30720	34	30717	30722,67	35
Typ1A8_6	29	30852	36	30668	36	30577	30699,00	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 3

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_4	-0,03	41771	-0,03	41770	0,06	41734	41758,33	1
TYP5TIT4TAT_8	0,15	41691	-0,10	41793	-0,05	41774	41752,67	2
TYP5TIT4TAT_5	0,15	41691	0,10	41708	-0,25	41856	41751,67	3
TYP5TIT4TAT_2	0,09	41681	-0,02	41726	-0,07	41749	41718,67	4
TYP5TIT4TAT	0,04	41689	-0,01	41710	-0,04	41722	41707,00	5
TYP5TIT4TAT_1	-0,10	41736	0,15	41631	-0,05	41712	41693,00	6
TYP5TIT4TAT_9	-0,08	41720	-0,04	41703	0,12	41638	41687,00	7
TYP5TIT4TAT_3	-0,08	41706	-0,07	41702	0,15	41611	41673,00	8
TYP5TIT4TAT_7	0,08	41633	-0,09	41705	0,01	41662	41666,67	9
TYP5TIT4TAT_6	-0,10	41651	-0,06	41636	0,15	41547	41611,33	10
Typ6E1_1	0,10	41119	-0,11	41204	0,01	41154	41159,00	11
Typ6E1	0,06	41094	0,08	41089	-0,14	41178	41120,33	12
Typ6E1_2	-0,20	41199	0,03	41102	0,17	41048	41116,33	13
Typ6E2_2	0,22	40450	-0,23	40631	0,01	40536	40539,00	14
Typ6E2	0,21	40438	-0,07	40551	-0,14	40580	40523,00	15
Typ6E2_1	-0,41	40676	0,48	40316	-0,07	40538	40510,00	16
Typ2A3E2	0,01	37724	0,08	37697	-0,09	37760	37727,00	17
Typ1A4	0,14	37462	-0,11	37558	-0,03	37527	37515,67	18
Typ2A3E3	-0,07	37159	-0,12	37179	0,18	37066	37134,67	19
Typ2A3E4	-0,22	36563	0,06	36459	0,16	36426	36482,67	20
Typ2A3E5	0,00	35785	0,13	35740	-0,13	35830	35785,00	21
Typ2A6E2	-0,02	33896	-0,44	34037	0,46	33731	33888,00	22
Typ2A6E3	-0,26	33520	-0,03	33443	0,30	33333	33432,00	23
Typ2A6E4	0,15	32834	0,14	32838	-0,29	32978	32883,33	24
Typ1A7	0,30	32751	-0,14	32896	-0,17	32906	32851,00	25
Typ2A6E5	0,12	32193	-0,07	32254	-0,04	32245	32230,67	26
Typ1A8	0,13	30915	0,11	30922	-0,24	31028	30955,00	27
Typ1A8_3	0,15	30863	0,32	30810	-0,47	31056	30909,67	28
Typ1A8_8	0,28	30793	-0,11	30914	-0,17	30934	30880,33	29
Typ1A8_5	0,23	30809	-0,22	30947	-0,02	30885	30880,33	30
Typ1A8_4	0,05	30831	-0,47	30990	0,42	30715	30845,33	31
Typ1A8_1	0,11	30797	0,11	30796	-0,22	30897	30830,00	32
Typ1A8_9	0,28	30686	-0,05	30788	-0,23	30843	30772,33	33
Typ1A8_2	-0,28	30852	0,30	30675	-0,02	30772	30766,33	34
Typ1A8_7	-0,03	30731	0,01	30720	0,02	30717	30722,67	35
Typ1A8_6	-0,50	30852	0,10	30668	0,40	30577	30699,00	36

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 3

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A4	18	37462	18	37558	18	37527	37515,67	18
Typ1A7	25	32751	24	32896	25	32906	32851,00	25
Typ1A8	27	30915	29	30922	28	31028	30955,00	27
Typ1A8_3	28	30863	31	30810	27	31056	30909,67	28
Typ1A8_8	34	30793	30	30914	29	30934	30880,33	29
Typ1A8_5	32	30809	28	30947	31	30885	30880,33	30
Typ1A8_4	31	30831	27	30990	35	30715	30845,33	31
Typ1A8_1	33	30797	32	30796	30	30897	30830,00	32
Typ1A8_9	36	30686	33	30788	32	30843	30772,33	33
Typ1A8_2	30	30852	35	30675	33	30772	30766,33	34
Typ1A8_7	35	30731	34	30720	34	30717	30722,67	35
Typ1A8_6	29	30852	36	30668	36	30577	30699,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A3E2	17	37724	17	37697	17	37760	37727,00	17
Typ2A6E2	22	33896	22	34037	22	33731	33888,00	22
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A3E3	19	37159	19	37179	19	37066	37134,67	19
Typ2A6E3	23	33520	23	33443	23	33333	33432,00	23
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A3E4	20	36563	20	36459	20	36426	36482,67	20
Typ2A6E4	24	32834	25	32838	24	32978	32883,33	24
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A3E5	21	35785	21	35740	21	35830	35785,00	21
Typ2A6E5	26	32193	26	32254	26	32245	32230,67	26

1.3 Gruppen mit einer großen konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4- Schritt 3

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT_4	1	41771	2	41770	4	41734	41758,33	1
TYP5TIT4TAT_8	5	41691	1	41793	2	41774	41752,67	2
TYP5TIT4TAT_5	6	41691	5	41708	1	41856	41751,67	3
TYP5TIT4TAT_2	8	41681	3	41726	3	41749	41718,67	4
TYP5TIT4TAT	7	41689	4	41710	5	41722	41707,00	5
TYP5TIT4TAT_1	2	41736	10	41631	6	41712	41693,00	6
TYP5TIT4TAT_9	3	41720	7	41703	8	41638	41687,00	7
TYP5TIT4TAT_3	4	41706	8	41702	9	41611	41673,00	8
TYP5TIT4TAT_7	10	41633	6	41705	7	41662	41666,67	9
TYP5TIT4TAT_6	9	41651	9	41636	10	41547	41611,33	10
Typ6E1_1	12	41119	11	41204	12	41154	41159,00	11
Typ6E1	13	41094	13	41089	11	41178	41120,33	12
Typ6E1_2	11	41199	12	41102	13	41048	41116,33	13
Typ6E2_2	15	40450	14	40631	16	40536	40539,00	14
Typ6E2	16	40438	15	40551	14	40580	40523,00	15
Typ6E2_1	14	40676	16	40316	15	40538	40510,00	16
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ2A3E2	17	37724	17	37697	17	37760	37727,00	17
Typ2A3E3	19	37159	19	37179	19	37066	37134,67	19
Typ2A3E4	20	36563	20	36459	20	36426	36482,67	20
Typ2A3E5	21	35785	21	35740	21	35830	35785,00	21
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E2	22	33896	22	34037	22	33731	33888,00	22
Typ2A6E3	23	33520	23	33443	23	33333	33432,00	23
Typ2A6E4	24	32834	25	32838	24	32978	32883,33	24
Typ2A6E5	26	32193	26	32254	26	32245	32230,67	26

Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit

Beispiel 1

Die zweite Gruppe ohne konsensorientierte Verhaltensweisen mit einer Neigung zum Angreifen

Die Ausgangsgruppe

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	27,8%	55,6%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	5,6%	11,1%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	16,7%
sind friedlich:	16,7%
neigen zum Angreifen:	83,3%
neigen zum Ausbeuten:	83,3%
neigen zu Überreaktionen:	80,6%
verteidigen sich sicher:	33,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	55,6%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 15,61 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	42022	1	42087	1	42067	42058,63	1
TYP5	2	38502	2	38627	2	38528	38552,33	2
Typ2	3	37078	3	37086	3	37127	37096,93	3
Typ6	4	32701	4	32605	4	32619	32641,50	4

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Ausgangsgruppe

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	75172	75245	75301
Prozentualer Anteil derartiger Züge	23,86	23,89	23,90
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	146291	146439	146336
Prozentualer Anteil derartiger Züge	46,44	46,49	46,46
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	93537	93316	93364
Prozentualer Anteil derartiger Züge	29,69	29,62	29,64
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1369561	1370298	1370210
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	739561	740298	740210
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,59	0,59	0,59
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,47	0,47	0,47
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,12	0,12	0,12

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Ausgangsgruppe

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	1	48754	1	48864	1	48752	48790,00	1
Typ1A9	2	46983	2	46715	2	46619	46772,33	2
Typ1A8	3	44321	3	44665	3	44481	44489,00	3
Typ1A7	4	43303	4	43047	4	43010	43120,00	4
Typ2A8E5	5	42594	6	42129	6	42328	42350,33	5
Typ2A8E5_1	6	42042	5	42450	5	42457	42316,33	6
Typ2A8E6	8	41497	7	41876	7	41809	41727,33	7
Typ2A8E6_1	7	41536	9	41678	8	41796	41670,00	8
Typ1A6	9	41188	8	41683	9	41620	41497,00	9
Typ2A8E7	10	40924	11	40725	11	40506	40718,33	10
Typ2A8E7_1	11	40617	10	40725	10	40799	40713,67	11
Typ1A5	12	40324	12	40392	12	40362	40359,33	12
Typ1A4	14	39496	13	39513	13	39637	39548,67	13
Typ2A8E8_1	13	39652	14	38913	16	38883	39149,33	14
Typ2A8E8	15	39175	19	38493	14	39224	38964,00	15
Typ1A3	16	38863	15	38891	15	39098	38950,67	16
TYP5TIT4TAT	17	38569	16	38687	18	38536	38597,33	17
Typ1A2	19	38492	17	38673	17	38600	38588,33	18
TYP5YOKA	20	38434	18	38567	19	38521	38507,33	19
Typ1A1	18	38496	20	38423	20	38494	38471,00	20
Typ2A6E5	21	38066	21	38101	21	38091	38086,00	21
Typ2A6E6	22	36949	22	37411	22	37470	37276,67	22
Typ2A6E7	23	36101	23	35949	24	35880	35976,67	23
Typ2A4E5	24	35684	24	35855	23	35943	35827,33	24
Typ2A4E6	26	34693	25	34982	26	34597	34757,33	25
Typ2A6E8	25	34726	26	34924	27	34591	34747,00	26
Typ2A2E5	27	34507	27	34528	25	34648	34561,00	27
Typ6E5	28	34360	28	34327	28	34222	34303,00	28
Typ2A2E6	30	33539	29	33736	29	33687	33654,00	29
Typ2A4E7	29	33636	30	33544	30	33610	33596,67	30
Typ6E6	31	33412	31	33398	31	33382	33397,33	31
Typ2A2E7	32	32395	32	32542	32	32583	32506,67	32
Typ2A4E8	34	32057	33	32206	33	32363	32208,67	33
Typ6E7	33	32104	34	32001	34	32231	32112,00	34
Typ2A2E8	35	31163	35	30948	35	31283	31131,33	35
Typ6E8	36	30928	36	30693	36	30640	30753,67	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Ausgangsgruppe

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	0,07	48754	-0,15	48864	0,08	48752	48790,00	1
Typ1A9	-0,45	46983	0,12	46715	0,33	46619	46772,33	2
Typ1A8	0,38	44321	-0,40	44665	0,02	44481	44489,00	3
Typ1A7	-0,42	43303	0,17	43047	0,26	43010	43120,00	4
Typ2A8E5	-0,58	42594	0,52	42129	0,05	42328	42350,33	5
Typ2A8E5_1	0,65	42042	-0,32	42450	-0,33	42457	42316,33	6
Typ2A8E6	0,55	41497	-0,36	41876	-0,20	41809	41727,33	7
Typ2A8E6_1	0,32	41536	-0,02	41678	-0,30	41796	41670,00	8
Typ1A6	0,74	41188	-0,45	41683	-0,30	41620	41497,00	9
Typ2A8E7	-0,51	40924	-0,02	40725	0,52	40506	40718,33	10
Typ2A8E7_1	0,24	40617	-0,03	40725	-0,21	40799	40713,67	11
Typ1A5	0,09	40324	-0,08	40392	-0,01	40362	40359,33	12
Typ1A4	0,13	39496	0,09	39513	-0,22	39637	39548,67	13
Typ2A8E8_1	-1,28	39652	0,60	38913	0,68	38883	39149,33	14
Typ2A8E8	-0,54	39175	1,21	38493	-0,67	39224	38964,00	15
Typ1A3	0,23	38863	0,15	38891	-0,38	39098	38950,67	16
TYP5TIT4TAT	0,07	38569	-0,23	38687	0,16	38536	38597,33	17
Typ1A2	0,25	38492	-0,22	38673	-0,03	38600	38588,33	18
TYP5YOKA	0,19	38434	-0,15	38567	-0,04	38521	38507,33	19
Typ1A1	-0,06	38496	0,12	38423	-0,06	38494	38471,00	20
Typ2A6E5	0,05	38066	-0,04	38101	-0,01	38091	38086,00	21
Typ2A6E6	0,88	36949	-0,36	37411	-0,52	37470	37276,67	22
Typ2A6E7	-0,35	36101	0,08	35949	0,27	35880	35976,67	23
Typ2A4E5	0,40	35684	-0,08	35855	-0,32	35943	35827,33	24
Typ2A4E6	0,19	34693	-0,65	34982	0,46	34597	34757,33	25
Typ2A6E8	0,06	34726	-0,51	34924	0,45	34591	34747,00	26
Typ2A2E5	0,16	34507	0,10	34528	-0,25	34648	34561,00	27
Typ6E5	-0,17	34360	-0,07	34327	0,24	34222	34303,00	28
Typ2A2E6	0,34	33539	-0,24	33736	-0,10	33687	33654,00	29
Typ2A4E7	-0,12	33636	0,16	33544	-0,04	33610	33596,67	30
Typ6E6	-0,04	33412	0,00	33398	0,05	33382	33397,33	31
Typ2A2E7	0,34	32395	-0,11	32542	-0,23	32583	32506,67	32
Typ2A4E8	0,47	32057	0,01	32206	-0,48	32363	32208,67	33
Typ6E7	0,02	32104	0,35	32001	-0,37	32231	32112,00	34
Typ2A2E8	-0,10	31163	0,59	30948	-0,49	31283	31131,33	35
Typ6E8	-0,57	30928	0,20	30693	0,37	30640	30753,67	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10	1	48754	1	48864	1	48752	48790,00	1
Typ1A9	2	46983	2	46715	2	46619	46772,33	2
Typ1A8	3	44321	3	44665	3	44481	44489,00	3
Typ1A7	4	43303	4	43047	4	43010	43120,00	4
Typ1A6	9	41188	8	41683	9	41620	41497,00	9
Typ1A5	12	40324	12	40392	12	40362	40359,33	12
Typ1A4	14	39496	13	39513	13	39637	39548,67	13
Typ1A3	16	38863	15	38891	15	39098	38950,67	16
Typ1A2	19	38492	17	38673	17	38600	38588,33	18
Typ1A1	18	38496	20	38423	20	38494	38471,00	20
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A8E5	5	42594	6	42129	6	42328	42350,33	5
Typ2A8E5_1	6	42042	5	42450	5	42457	42316,33	6
Typ2A6E5	21	38066	21	38101	21	38091	38086,00	21
Typ2A4E5	24	35684	24	35855	23	35943	35827,33	24
Typ2A2E5	27	34507	27	34528	25	34648	34561,00	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A8E6	8	41497	7	41876	7	41809	41727,33	7
Typ2A8E6_1	7	41536	9	41678	8	41796	41670,00	8
Typ2A6E6	22	36949	22	37411	22	37470	37276,67	22
Typ2A4E6	26	34693	25	34982	26	34597	34757,33	25
Typ2A2E6	30	33539	29	33736	29	33687	33654,00	29
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A8E7	10	40924	11	40725	11	40506	40718,33	10
Typ2A8E7_1	11	40617	10	40725	10	40799	40713,67	11
Typ2A6E7	23	36101	23	35949	24	35880	35976,67	23
Typ2A4E7	29	33636	30	33544	30	33610	33596,67	30
Typ2A2E7	32	32395	32	32542	32	32583	32506,67	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E8								
Typ2A8E8_1	13	39652	14	38913	16	38883	39149,33	14
Typ2A8E8	15	39175	19	38493	14	39224	38964,00	15
Typ2A6E8	25	34726	26	34924	27	34591	34747,00	26
Typ2A4E8	34	32057	33	32206	33	32363	32208,67	33
Typ2A2E8	35	31163	35	30948	35	31283	31131,33	35

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	17	38569	16	38687	18	38536	38597,33	17
Typ6E5	28	34360	28	34327	28	34222	34303,00	28
Typ6E6	31	33412	31	33398	31	33382	33397,33	31
Typ6E7	33	32104	34	32001	34	32231	32112,00	34
Typ6E8	36	30928	36	30693	36	30640	30753,67	36
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	19	38492	17	38673	17	38600	38588,33	18
Typ2A2E5	27	34507	27	34528	25	34648	34561,00	27
Typ2A2E6	30	33539	29	33736	29	33687	33654,00	29
Typ2A2E7	32	32395	32	32542	32	32583	32506,67	32
Typ2A2E8	35	31163	35	30948	35	31283	31131,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4	14	39496	13	39513	13	39637	39548,67	13
Typ2A4E5	24	35684	24	35855	23	35943	35827,33	24
Typ2A4E6	26	34693	25	34982	26	34597	34757,33	25
Typ2A4E7	29	33636	30	33544	30	33610	33596,67	30
Typ2A4E8	34	32057	33	32206	33	32363	32208,67	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	9	41188	8	41683	9	41620	41497,00	9
Typ2A6E5	21	38066	21	38101	21	38091	38086,00	21
Typ2A6E6	22	36949	22	37411	22	37470	37276,67	22
Typ2A6E7	23	36101	23	35949	24	35880	35976,67	23
Typ2A6E8	25	34726	26	34924	27	34591	34747,00	26
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	3	44321	3	44665	3	44481	44489,00	3
Typ2A8E5	5	42594	6	42129	6	42328	42350,33	5
Typ2A8E5_1	6	42042	5	42450	5	42457	42316,33	6
Typ2A8E6	8	41497	7	41876	7	41809	41727,33	7
Typ2A8E6_1	7	41536	9	41678	8	41796	41670,00	8
Typ2A8E7	10	40924	11	40725	11	40506	40718,33	10
Typ2A8E7_1	11	40617	10	40725	10	40799	40713,67	11
Typ2A8E8_1	13	39652	14	38913	16	38883	39149,33	14
Typ2A8E8	15	39175	19	38493	14	39224	38964,00	15

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit

Beispiel 1

Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	27,8%	55,6%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	5,6%	11,1%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	16,7%
sind friedlich:	16,7%
neigen zum Angreifen:	83,3%
neigen zum Ausbeuten:	83,3%
neigen zu Überreaktionen:	75,0%
verteidigen sich sicher:	33,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	36,1%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 12,66 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	37808	1	37939	1	37985	37910,37	1
TYP5	2	34456	2	34456	2	34480	34464,00	2
Typ2	3	32296	3	32302	3	32283	32293,68	3
Typ6	4	29865	4	29878	4	29878	29873,83	4

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 1

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	44951	45184	45357
Prozentualer Anteil derartiger Züge	14,27	14,34	14,40
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	134190	134286	134268
Prozentualer Anteil derartiger Züge	42,60	42,63	42,62
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	135859	135530	135375
Prozentualer Anteil derartiger Züge	43,13	43,03	42,98
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1212374	1213593	1214231
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	582374	583593	584231
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,46	0,46	0,46
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,36	0,36	0,36
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,08	0,08	0,08

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 1

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	1	43101	1	43045	2	43040	43062,00	1
Typ1A10_2	2	42963	2	43000	1	43054	43005,67	2
Typ1A10_1	3	42742	3	42909	3	43006	42885,67	3
Typ1A9	4	38965	4	39554	4	39410	39309,67	4
Typ2A9E4_1	5	37544	5	37594	5	37203	37447,00	5
Typ2A9E4	6	36890	6	37513	7	36890	37097,67	6
Typ1A8	8	36740	7	37084	6	36985	36936,33	7
Typ2A9E5_1	7	36776	8	36935	8	36458	36723,00	8
Typ2A9E5	9	36138	9	36059	9	36412	36203,00	9
Typ1A7	11	35756	10	35867	11	35932	35851,67	10
Typ2A9E6	10	35930	11	35686	12	35786	35800,67	11
Typ2A9E6_1	12	35732	12	35411	10	36079	35740,67	12
Typ1A6	13	34996	13	34979	14	35082	35019,00	13
Typ2A9E7_1	16	34501	18	34379	13	35314	34731,33	14
Typ1A5	14	34517	16	34462	15	34773	34584,00	15
TYP5TIT4TAT	15	34508	15	34485	16	34540	34511,00	16
Typ2A9E7	17	34421	14	34706	19	34301	34476,00	17
TYP5YOKA	18	34403	17	34427	17	34421	34417,00	18
Typ1A4	19	34281	19	34327	18	34352	34320,00	19
Typ1A3	20	34016	20	34161	20	34212	34129,67	20
Typ2A7E4	21	32688	21	32754	21	32693	32711,67	21
Typ2A7E5	22	32199	22	31835	23	31735	31923,00	22
Typ6E3	23	31589	23	31528	22	31761	31626,00	23
Typ2A5E4	24	31312	24	31147	24	31070	31176,33	24
Typ2A7E6	25	30843	25	30902	26	30482	30742,33	25
Typ6E4	27	30416	26	30543	25	30493	30484,00	26
Typ2A3E4	26	30514	27	30446	27	30404	30454,67	27
Typ2A5E5	28	30042	28	30187	28	29959	30062,67	28
Typ2A7E7	29	29493	29	29383	30	29305	29393,67	29
Typ2A3E5	30	29441	31	29311	29	29385	29379,00	30
Typ6E5	31	29367	30	29352	31	29195	29304,67	31
Typ2A5E6	32	28771	32	29141	32	29136	29016,00	32
Typ2A3E6	33	28175	33	28151	33	28409	28245,00	33
Typ6E6	34	28087	34	28091	34	28064	28080,67	34
Typ2A5E7	35	27559	35	27748	35	27780	27695,67	35
Typ2A3E7	36	26949	36	26749	36	26865	26854,33	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 1

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
Typ1A10	-0,09	43101	0,04	43045	0,05	43040	43062,00	1
Typ1A10_2	0,10	42963	0,01	43000	-0,11	43054	43005,67	2
Typ1A10_1	0,33	42742	-0,05	42909	-0,28	43006	42885,67	3
Typ1A9	0,88	38965	-0,62	39554	-0,26	39410	39309,67	4
Typ2A9E4_1	-0,26	37544	-0,39	37594	0,65	37203	37447,00	5
Typ2A9E4	0,56	36890	-1,12	37513	0,56	36890	37097,67	6
Typ1A8	0,53	36740	-0,40	37084	-0,13	36985	36936,33	7
Typ2A9E5_1	-0,14	36776	-0,58	36935	0,72	36458	36723,00	8
Typ2A9E5	0,18	36138	0,40	36059	-0,58	36412	36203,00	9
Typ1A7	0,27	35756	-0,04	35867	-0,22	35932	35851,67	10
Typ2A9E6	-0,36	35930	0,32	35686	0,04	35786	35800,67	11
Typ2A9E6_1	0,02	35732	0,92	35411	-0,95	36079	35740,67	12
Typ1A6	0,07	34996	0,11	34979	-0,18	35082	35019,00	13
Typ2A9E7_1	0,66	34501	1,01	34379	-1,68	35314	34731,33	14
Typ1A5	0,19	34517	0,35	34462	-0,55	34773	34584,00	15
TYP5TIT4TAT	0,01	34508	0,08	34485	-0,08	34540	34511,00	16
Typ2A9E7	0,16	34421	-0,67	34706	0,51	34301	34476,00	17
TYP5YOKA	0,04	34403	-0,03	34427	-0,01	34421	34417,00	18
Typ1A4	0,11	34281	-0,02	34327	-0,09	34352	34320,00	19
Typ1A3	0,33	34016	-0,09	34161	-0,24	34212	34129,67	20
Typ2A7E4	0,07	32688	-0,13	32754	0,06	32693	32711,67	21
Typ2A7E5	-0,86	32199	0,28	31835	0,59	31735	31923,00	22
Typ6E3	0,12	31589	0,31	31528	-0,43	31761	31626,00	23
Typ2A5E4	-0,44	31312	0,09	31147	0,34	31070	31176,33	24
Typ2A7E6	-0,33	30843	-0,52	30902	0,85	30482	30742,33	25
Typ6E4	0,22	30416	-0,19	30543	-0,03	30493	30484,00	26
Typ2A3E4	-0,19	30514	0,03	30446	0,17	30404	30454,67	27
Typ2A5E5	0,07	30042	-0,41	30187	0,34	29959	30062,67	28
Typ2A7E7	-0,34	29493	0,04	29383	0,30	29305	29393,67	29
Typ2A3E5	-0,21	29441	0,23	29311	-0,02	29385	29379,00	30
Typ6E5	-0,21	29367	-0,16	29352	0,37	29195	29304,67	31
Typ2A5E6	0,84	28771	-0,43	29141	-0,41	29136	29016,00	32
Typ2A3E6	0,25	28175	0,33	28151	-0,58	28409	28245,00	33
Typ6E6	-0,02	28087	-0,04	28091	0,06	28064	28080,67	34
Typ2A5E7	0,49	27559	-0,19	27748	-0,30	27780	27695,67	35
Typ2A3E7	-0,35	26949	0,39	26749	-0,04	26865	26854,33	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 1

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10	1	43101	1	43045	2	43040	43062,00	1
Typ1A10_2	2	42963	2	43000	1	43054	43005,67	2
Typ1A10_1	3	42742	3	42909	3	43006	42885,67	3
Typ1A9	4	38965	4	39554	4	39410	39309,67	4
Typ1A8	8	36740	7	37084	6	36985	36936,33	7
Typ1A7	11	35756	10	35867	11	35932	35851,67	10
Typ1A6	13	34996	13	34979	14	35082	35019,00	13
Typ1A5	14	34517	16	34462	15	34773	34584,00	15
Typ1A4	19	34281	19	34327	18	34352	34320,00	19
Typ1A3	20	34016	20	34161	20	34212	34129,67	20
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A9E4_1	5	37544	5	37594	5	37203	37447,00	5
Typ2A9E4	6	36890	6	37513	7	36890	37097,67	6
Typ2A7E4	21	32688	21	32754	21	32693	32711,67	21
Typ2A5E4	24	31312	24	31147	24	31070	31176,33	24
Typ2A3E4	26	30514	27	30446	27	30404	30454,67	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A9E5_1	7	36776	8	36935	8	36458	36723,00	8
Typ2A9E5	9	36138	9	36059	9	36412	36203,00	9
Typ2A7E5	22	32199	22	31835	23	31735	31923,00	22
Typ2A5E5	28	30042	28	30187	28	29959	30062,67	28
Typ2A3E5	30	29441	31	29311	29	29385	29379,00	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A9E6	10	35930	11	35686	12	35786	35800,67	11
Typ2A9E6_1	12	35732	12	35411	10	36079	35740,67	12
Typ2A7E6	25	30843	25	30902	26	30482	30742,33	25
Typ2A5E6	32	28771	32	29141	32	29136	29016,00	32
Typ2A3E6	33	28175	33	28151	33	28409	28245,00	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A9E7_1	16	34501	18	34379	13	35314	34731,33	14
Typ2A9E7	17	34421	14	34706	19	34301	34476,00	17
Typ2A7E7	29	29493	29	29383	30	29305	29393,67	29
Typ2A5E7	35	27559	35	27748	35	27780	27695,67	35
Typ2A3E7	36	26949	36	26749	36	26865	26854,33	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 1

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	15	34508	15	34485	16	34540	34511,00	16
Typ6E3	23	31589	23	31528	22	31761	31626,00	23
Typ6E4	27	30416	26	30543	25	30493	30484,00	26
Typ6E5	31	29367	30	29352	31	29195	29304,67	31
Typ6E6	34	28087	34	28091	34	28064	28080,67	34
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3	20	34016	20	34161	20	34212	34129,67	20
Typ2A3E4	26	30514	27	30446	27	30404	30454,67	27
Typ2A3E5	30	29441	31	29311	29	29385	29379,00	30
Typ2A3E6	33	28175	33	28151	33	28409	28245,00	33
Typ2A3E7	36	26949	36	26749	36	26865	26854,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	14	34517	16	34462	15	34773	34584,00	15
Typ2A5E4	24	31312	24	31147	24	31070	31176,33	24
Typ2A5E5	28	30042	28	30187	28	29959	30062,67	28
Typ2A5E6	32	28771	32	29141	32	29136	29016,00	32
Typ2A5E7	35	27559	35	27748	35	27780	27695,67	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	11	35756	10	35867	11	35932	35851,67	10
Typ2A7E4	21	32688	21	32754	21	32693	32711,67	21
Typ2A7E5	22	32199	22	31835	23	31735	31923,00	22
Typ2A7E6	25	30843	25	30902	26	30482	30742,33	25
Typ2A7E7	29	29493	29	29383	30	29305	29393,67	29
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ1A9	4	38965	4	39554	4	39410	39309,67	4
Typ2A9E4_1	5	37544	5	37594	5	37203	37447,00	5
Typ2A9E4	6	36890	6	37513	7	36890	37097,67	6
Typ2A9E5_1	7	36776	8	36935	8	36458	36723,00	8
Typ2A9E5	9	36138	9	36059	9	36412	36203,00	9
Typ2A9E6	10	35930	11	35686	12	35786	35800,67	11
Typ2A9E6_1	12	35732	12	35411	10	36079	35740,67	12
Typ2A9E7_1	16	34501	18	34379	13	35314	34731,33	14
Typ2A9E7	17	34421	14	34706	19	34301	34476,00	17

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit

Beispiel 1 Der zweite Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	50,0%	33,3%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	5,6%	11,1%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	16,7%
sind friedlich:	16,7%
neigen zum Angreifen:	83,3%
neigen zum Ausbeuten:	83,3%
neigen zu Überreaktionen:	47,2%
verteidigen sich sicher:	55,6%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	11,1%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 6,45 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	30458	1	30526	1	30552	30512,33	1
Typ1	2	30193	2	30168	2	30134	30164,83	2
Typ6	3	27646	3	27671	3	27645	27654,17	3
Typ2	4	25104	4	25154	4	25167	25141,86	4

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 2

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	25297	25299	25342
Prozentualer Anteil derartiger Züge	8,03	8,03	8,05
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	95009	95160	94847
Prozentualer Anteil derartiger Züge	30,16	30,21	30,11
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	194694	194541	194811
Prozentualer Anteil derartiger Züge	61,81	61,76	61,84
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1016215	1016675	1015909
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	386215	386675	385909
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,31	0,31	0,31
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,23	0,23	0,23
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,06	0,06	0,06

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 2

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT	3	30486	1	30580	1	30583	30549,67	1
TYP5YOKA	4	30430	3	30473	2	30522	30475,00	2
Typ1A10_1	2	30507	11	30288	4	30424	30406,33	3
Typ1A10_4	8	30373	5	30394	5	30397	30388,00	4
Typ1A10_9	7	30384	2	30537	12	30239	30386,67	5
Typ1A10_3	12	30314	4	30431	6	30386	30377,00	6
Typ1A10_5	5	30417	6	30372	8	30321	30370,00	7
Typ1A10_10	1	30532	10	30321	13	30230	30361,00	8
Typ1A10_12	11	30339	14	30230	3	30480	30349,67	9
Typ1A10	6	30395	13	30258	9	30318	30323,67	10
Typ1A10_2	10	30346	9	30344	14	30220	30303,33	11
Typ1A10_6	9	30352	15	30212	7	30326	30296,67	12
Typ1A10_8	15	30243	7	30351	10	30282	30292,00	13
Typ1A10_7	13	30290	8	30344	15	30182	30272,00	14
Typ1A10_11	14	30277	12	30287	11	30245	30269,67	15
Typ1A9	16	30104	16	29945	16	29964	30004,33	16
Typ1A8	17	29780	17	29877	18	29609	29755,33	17
Typ1A5	18	29734	18	29761	17	29661	29718,67	18
Typ1A6	20	29469	19	29661	19	29582	29570,67	19
Typ1A7	19	29610	20	29419	20	29537	29522,00	20
Typ6E1	21	29313	21	29411	21	29430	29384,67	21
Typ6E2	22	28360	22	28308	22	28257	28308,33	22
Typ2A8E3	23	27343	23	27108	23	27358	27269,67	23
Typ6E3	24	27066	24	27050	24	27108	27074,67	24
Typ2A6E3	25	26569	25	26725	25	26557	26617,00	25
Typ2A4E3	26	26503	26	26551	26	26501	26518,33	26
Typ2A8E4	27	26408	27	26273	27	26364	26348,33	27
Typ6E4	28	25846	28	25915	28	25786	25849,00	28
Typ2A6E4	29	25514	29	25680	29	25609	25601,00	29
Typ2A4E4	30	25219	30	25459	30	25400	25359,33	30
Typ2A8E5	31	24925	31	25197	31	25162	25094,67	31
Typ2A6E5	32	24639	32	24436	32	24327	24467,33	32
Typ2A4E5	34	24036	33	24198	33	24185	24139,67	33
Typ2A8E6	33	24079	34	24153	34	24150	24127,33	34
Typ2A6E6	35	23145	35	23243	35	23406	23264,67	35
Typ2A4E6	36	22865	36	22830	36	22990	22895,00	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 2

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT	0,21	30486	-0,10	30580	-0,11	30583	30549,67	1
TYP5YOKA	0,15	30430	0,01	30473	-0,15	30522	30475,00	2
Typ1A10_1	-0,33	30507	0,39	30288	-0,06	30424	30406,33	3
Typ1A10_4	0,05	30373	-0,02	30394	-0,03	30397	30388,00	4
Typ1A10_9	0,01	30384	-0,49	30537	0,49	30239	30386,67	5
Typ1A10_3	0,21	30314	-0,18	30431	-0,03	30386	30377,00	6
Typ1A10_5	-0,15	30417	-0,01	30372	0,16	30321	30370,00	7
Typ1A10_10	-0,56	30532	0,13	30321	0,43	30230	30361,00	8
Typ1A10_12	0,04	30339	0,39	30230	-0,43	30480	30349,67	9
Typ1A10	-0,24	30395	0,22	30258	0,02	30318	30323,67	10
Typ1A10_2	-0,14	30346	-0,13	30344	0,27	30220	30303,33	11
Typ1A10_6	-0,18	30352	0,28	30212	-0,10	30326	30296,67	12
Typ1A10_8	0,16	30243	-0,19	30351	0,03	30282	30292,00	13
Typ1A10_7	-0,06	30290	-0,24	30344	0,30	30182	30272,00	14
Typ1A10_11	-0,02	30277	-0,06	30287	0,08	30245	30269,67	15
Typ1A9	-0,33	30104	0,20	29945	0,13	29964	30004,33	16
Typ1A8	-0,08	29780	-0,41	29877	0,49	29609	29755,33	17
Typ1A5	-0,05	29734	-0,14	29761	0,19	29661	29718,67	18
Typ1A6	0,34	29469	-0,31	29661	-0,04	29582	29570,67	19
Typ1A7	-0,30	29610	0,35	29419	-0,05	29537	29522,00	20
Typ6E1	0,24	29313	-0,09	29411	-0,15	29430	29384,67	21
Typ6E2	-0,18	28360	0,00	28308	0,18	28257	28308,33	22
Typ2A8E3	-0,27	27343	0,59	27108	-0,32	27358	27269,67	23
Typ6E3	0,03	27066	0,09	27050	-0,12	27108	27074,67	24
Typ2A6E3	0,18	26569	-0,41	26725	0,23	26557	26617,00	25
Typ2A4E3	0,06	26503	-0,12	26551	0,07	26501	26518,33	26
Typ2A8E4	-0,23	26408	0,29	26273	-0,06	26364	26348,33	27
Typ6E4	0,01	25846	-0,26	25915	0,24	25786	25849,00	28
Typ2A6E4	0,34	25514	-0,31	25680	-0,03	25609	25601,00	29
Typ2A4E4	0,55	25219	-0,39	25459	-0,16	25400	25359,33	30
Typ2A8E5	0,68	24925	-0,41	25197	-0,27	25162	25094,67	31
Typ2A6E5	-0,70	24639	0,13	24436	0,57	24327	24467,33	32
Typ2A4E5	0,43	24036	-0,24	24198	-0,19	24185	24139,67	33
Typ2A8E6	0,20	24079	-0,11	24153	-0,09	24150	24127,33	34
Typ2A6E6	0,51	23145	0,09	23243	-0,61	23406	23264,67	35
Typ2A4E6	0,13	22865	0,28	22830	-0,41	22990	22895,00	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 2

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_1	2	30507	11	30288	4	30424	30406,33	3
Typ1A10_4	8	30373	5	30394	5	30397	30388,00	4
Typ1A10_9	7	30384	2	30537	12	30239	30386,67	5
Typ1A10_3	12	30314	4	30431	6	30386	30377,00	6
Typ1A10_5	5	30417	6	30372	8	30321	30370,00	7
Typ1A10_10	1	30532	10	30321	13	30230	30361,00	8
Typ1A10_12	11	30339	14	30230	3	30480	30349,67	9
Typ1A10	6	30395	13	30258	9	30318	30323,67	10
Typ1A10_2	10	30346	9	30344	14	30220	30303,33	11
Typ1A10_6	9	30352	15	30212	7	30326	30296,67	12
Typ1A10_8	15	30243	7	30351	10	30282	30292,00	13
Typ1A10_7	13	30290	8	30344	15	30182	30272,00	14
Typ1A10_11	14	30277	12	30287	11	30245	30269,67	15
Typ1A9	16	30104	16	29945	16	29964	30004,33	16
Typ1A8	17	29780	17	29877	18	29609	29755,33	17
Typ1A5	18	29734	18	29761	17	29661	29718,67	18
Typ1A6	20	29469	19	29661	19	29582	29570,67	19
Typ1A7	19	29610	20	29419	20	29537	29522,00	20
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A8E3	23	27343	23	27108	23	27358	27269,67	23
Typ2A6E3	25	26569	25	26725	25	26557	26617,00	25
Typ2A4E3	26	26503	26	26551	26	26501	26518,33	26
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A8E4	27	26408	27	26273	27	26364	26348,33	27
Typ2A6E4	29	25514	29	25680	29	25609	25601,00	29
Typ2A4E4	30	25219	30	25459	30	25400	25359,33	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A8E5	31	24925	31	25197	31	25162	25094,67	31
Typ2A6E5	32	24639	32	24436	32	24327	24467,33	32
Typ2A4E5	34	24036	33	24198	33	24185	24139,67	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A8E6	33	24079	34	24153	34	24150	24127,33	34
Typ2A6E6	35	23145	35	23243	35	23406	23264,67	35
Typ2A4E6	36	22865	36	22830	36	22990	22895,00	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 2

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	3	30486	1	30580	1	30583	30549,67	1
Typ6E1	21	29313	21	29411	21	29430	29384,67	21
Typ6E2	22	28360	22	28308	22	28257	28308,33	22
Typ6E3	24	27066	24	27050	24	27108	27074,67	24
Typ6E4	28	25846	28	25915	28	25786	25849,00	28
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E3	26	26503	26	26551	26	26501	26518,33	26
Typ2A4E4	30	25219	30	25459	30	25400	25359,33	30
Typ2A4E5	34	24036	33	24198	33	24185	24139,67	33
Typ2A4E6	36	22865	36	22830	36	22990	22895,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	20	29469	19	29661	19	29582	29570,67	19
Typ2A6E3	25	26569	25	26725	25	26557	26617,00	25
Typ2A6E4	29	25514	29	25680	29	25609	25601,00	29
Typ2A6E5	32	24639	32	24436	32	24327	24467,33	32
Typ2A6E6	35	23145	35	23243	35	23406	23264,67	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	17	29780	17	29877	18	29609	29755,33	17
Typ2A8E3	23	27343	23	27108	23	27358	27269,67	23
Typ2A8E4	27	26408	27	26273	27	26364	26348,33	27
Typ2A8E5	31	24925	31	25197	31	25162	25094,67	31
Typ2A8E6	33	24079	34	24153	34	24150	24127,33	34

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit

Beispiel 1 Der dritte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	50,0%	33,3%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	11,1%	5,6%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	16,7%
sind friedlich:	16,7%
neigen zum Angreifen:	83,3%
neigen zum Ausbeuten:	83,3%
neigen zu Überreaktionen:	47,2%
verteidigen sich sicher:	61,1%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 3,27 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	30521	1	30560	1	30494	30524,67	1
Typ6	2	28829	2	28852	2	28841	28840,67	2
Typ2	3	25185	3	25219	3	25176	25193,53	3
Typ1	4	24929	4	24902	4	24907	24912,74	4

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 3

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	22264	22206	22343
Prozentualer Anteil derartiger Züge	7,07	7,05	7,09
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	70546	70520	70271
Prozentualer Anteil derartiger Züge	22,40	22,39	22,31
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	222191	222274	222386
Prozentualer Anteil derartiger Züge	70,54	70,56	70,60
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	930692	930385	930186
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	300692	300385	300186
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,24	0,24	0,24
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,18	0,18	0,18
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,06	0,06	0,06

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 3

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_1	2	30547	2	30587	1	30624	30586,00	1
TYP5TIT4TAT_2	1	30600	1	30620	3	30411	30543,67	2
TYP5TIT4TAT	3	30513	3	30551	2	30539	30534,33	3
TYP5YOKA	4	30424	4	30480	4	30400	30434,67	4
Typ6E1	5	29412	5	29442	5	29413	29422,33	5
Typ1A5	6	28313	6	28341	6	28340	28331,33	6
Typ6E2	7	28246	7	28262	7	28269	28259,00	7
Typ2A4E1	8	27939	8	27930	8	27795	27888,00	8
Typ1A6	9	27689	9	27677	9	27740	27702,00	9
Typ1A7	10	26907	10	26883	10	26953	26914,33	10
Typ2A4E2	11	26862	12	26810	12	26716	26796,00	11
Typ2A6E1	12	26723	11	26841	11	26733	26765,67	12
Typ1A8	13	26206	13	26239	13	26150	26198,33	13
Typ2A6E2	15	25749	14	25850	14	25742	25780,33	14
Typ2A4E3	14	25857	15	25755	15	25698	25770,00	15
Typ2A8E1	16	25380	16	25215	16	25387	25327,33	16
Typ1A9	17	25220	17	25177	17	25059	25152,00	17
Typ2A6E3	18	24689	19	24752	18	24702	24714,33	18
Typ2A4E4	19	24624	18	24775	20	24522	24640,33	19
Typ2A8E2	20	24477	20	24585	19	24579	24547,00	20
Typ1A10_10	25	24232	21	24273	23	24243	24249,33	21
Typ1A10_3	22	24267	22	24240	27	24138	24215,00	22
Typ1A10_11	26	24193	25	24199	24	24224	24205,33	23
Typ1A10_9	21	24325	26	24172	32	24097	24198,00	24
Typ1A10_7	24	24236	23	24214	31	24109	24186,33	25
Typ1A10_2	29	24165	29	24111	21	24272	24182,67	26
Typ1A10_8	31	24119	24	24202	26	24172	24164,33	27
Typ1A10	23	24265	32	24048	28	24138	24150,33	28
Typ1A10_4	28	24173	30	24080	25	24176	24143,00	29
Typ1A10_5	32	24067	31	24079	22	24259	24135,00	30
Typ1A10_12	27	24189	27	24167	33	24031	24129,00	31
Typ1A10_1	33	24010	28	24155	30	24113	24092,67	32
Typ1A10_6	30	24152	33	23971	29	24118	24080,33	33
Typ2A6E4	34	23788	34	23789	35	23708	23761,67	34
Typ2A8E3	35	23419	35	23774	34	23795	23662,67	35
Typ2A8E4	36	22715	36	22554	36	22738	22669,00	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 3

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
TYP5TIT4TAT_1	0,13	30547	0,00	30587	-0,12	30624	30586,00	1
TYP5TIT4TAT_2	-0,18	30600	-0,25	30620	0,43	30411	30543,67	2
TYP5TIT4TAT	0,07	30513	-0,05	30551	-0,02	30539	30534,33	3
TYP5YOKA	0,04	30424	-0,15	30480	0,11	30400	30434,67	4
Typ6E1	0,04	29412	-0,07	29442	0,03	29413	29422,33	5
Typ1A5	0,06	28313	-0,03	28341	-0,03	28340	28331,33	6
Typ6E2	0,05	28246	-0,01	28262	-0,04	28269	28259,00	7
Typ2A4E1	-0,18	27939	-0,15	27930	0,33	27795	27888,00	8
Typ1A6	0,05	27689	0,09	27677	-0,14	27740	27702,00	9
Typ1A7	0,03	26907	0,12	26883	-0,14	26953	26914,33	10
Typ2A4E2	-0,25	26862	-0,05	26810	0,30	26716	26796,00	11
Typ2A6E1	0,16	26723	-0,28	26841	0,12	26733	26765,67	12
Typ1A8	-0,03	26206	-0,16	26239	0,18	26150	26198,33	13
Typ2A6E2	0,12	25749	-0,27	25850	0,15	25742	25780,33	14
Typ2A4E3	-0,34	25857	0,06	25755	0,28	25698	25770,00	15
Typ2A8E1	-0,21	25380	0,44	25215	-0,24	25387	25327,33	16
Typ1A9	-0,27	25220	-0,10	25177	0,37	25059	25152,00	17
Typ2A6E3	0,10	24689	-0,15	24752	0,05	24702	24714,33	18
Typ2A4E4	0,07	24624	-0,55	24775	0,48	24522	24640,33	19
Typ2A8E2	0,29	24477	-0,15	24585	-0,13	24579	24547,00	20
Typ1A10_10	0,07	24232	-0,10	24273	0,03	24243	24249,33	21
Typ1A10_3	-0,21	24267	-0,10	24240	0,32	24138	24215,00	22
Typ1A10_11	0,05	24193	0,03	24199	-0,08	24224	24205,33	23
Typ1A10_9	-0,52	24325	0,11	24172	0,42	24097	24198,00	24
Typ1A10_7	-0,21	24236	-0,11	24214	0,32	24109	24186,33	25
Typ1A10_2	0,07	24165	0,30	24111	-0,37	24272	24182,67	26
Typ1A10_8	0,19	24119	-0,16	24202	-0,03	24172	24164,33	27
Typ1A10	-0,47	24265	0,42	24048	0,05	24138	24150,33	28
Typ1A10_4	-0,12	24173	0,26	24080	-0,14	24176	24143,00	29
Typ1A10_5	0,28	24067	0,23	24079	-0,51	24259	24135,00	30
Typ1A10_12	-0,25	24189	-0,16	24167	0,41	24031	24129,00	31
Typ1A10_1	0,34	24010	-0,26	24155	-0,08	24113	24092,67	32
Typ1A10_6	-0,30	24152	0,45	23971	-0,16	24118	24080,33	33
Typ2A6E4	-0,11	23788	-0,12	23789	0,23	23708	23761,67	34
Typ2A8E3	1,03	23419	-0,47	23774	-0,56	23795	23662,67	35
Typ2A8E4	-0,20	22715	0,51	22554	-0,30	22738	22669,00	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 3

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A5	6	28313	6	28341	6	28340	28331,33	6
Typ1A6	9	27689	9	27677	9	27740	27702,00	9
Typ1A7	10	26907	10	26883	10	26953	26914,33	10
Typ1A8	13	26206	13	26239	13	26150	26198,33	13
Typ1A9	17	25220	17	25177	17	25059	25152,00	17
Typ1A10_10	25	24232	21	24273	23	24243	24249,33	21
Typ1A10_3	22	24267	22	24240	27	24138	24215,00	22
Typ1A10_11	26	24193	25	24199	24	24224	24205,33	23
Typ1A10_9	21	24325	26	24172	32	24097	24198,00	24
Typ1A10_7	24	24236	23	24214	31	24109	24186,33	25
Typ1A10_2	29	24165	29	24111	21	24272	24182,67	26
Typ1A10_8	31	24119	24	24202	26	24172	24164,33	27
Typ1A10	23	24265	32	24048	28	24138	24150,33	28
Typ1A10_4	28	24173	30	24080	25	24176	24143,00	29
Typ1A10_5	32	24067	31	24079	22	24259	24135,00	30
Typ1A10_12	27	24189	27	24167	33	24031	24129,00	31
Typ1A10_1	33	24010	28	24155	30	24113	24092,67	32
Typ1A10_6	30	24152	33	23971	29	24118	24080,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A4E1	8	27939	8	27930	8	27795	27888,00	8
Typ2A6E1	12	26723	11	26841	11	26733	26765,67	12
Typ2A8E1	16	25380	16	25215	16	25387	25327,33	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A4E2	11	26862	12	26810	12	26716	26796,00	11
Typ2A6E2	15	25749	14	25850	14	25742	25780,33	14
Typ2A8E2	20	24477	20	24585	19	24579	24547,00	20
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A4E3	14	25857	15	25755	15	25698	25770,00	15
Typ2A6E3	18	24689	19	24752	18	24702	24714,33	18
Typ2A8E3	35	23419	35	23774	34	23795	23662,67	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A4E4	19	24624	18	24775	20	24522	24640,33	19
Typ2A6E4	34	23788	34	23789	35	23708	23761,67	34
Typ2A8E4	36	22715	36	22554	36	22738	22669,00	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 1 – Schritt 3

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT_1	2	30547	2	30587	1	30624	30586,00	1
TYP5TIT4TAT_2	1	30600	1	30620	3	30411	30543,67	2
TYP5TIT4TAT	3	30513	3	30551	2	30539	30534,33	3
Typ6E1	5	29412	5	29442	5	29413	29422,33	5
Typ6E2	7	28246	7	28262	7	28269	28259,00	7
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E1	8	27939	8	27930	8	27795	27888,00	8
Typ2A4E2	11	26862	12	26810	12	26716	26796,00	11
Typ2A4E3	14	25857	15	25755	15	25698	25770,00	15
Typ2A4E4	19	24624	18	24775	20	24522	24640,33	19
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	9	27689	9	27677	9	27740	27702,00	9
Typ2A6E1	12	26723	11	26841	11	26733	26765,67	12
Typ2A6E2	15	25749	14	25850	14	25742	25780,33	14
Typ2A6E3	18	24689	19	24752	18	24702	24714,33	18
Typ2A6E4	34	23788	34	23789	35	23708	23761,67	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	13	26206	13	26239	13	26150	26198,33	13
Typ2A8E1	16	25380	16	25215	16	25387	25327,33	16
Typ2A8E2	20	24477	20	24585	19	24579	24547,00	20
Typ2A8E3	35	23419	35	23774	34	23795	23662,67	35
Typ2A8E4	36	22715	36	22554	36	22738	22669,00	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit

Beispiel 2

Die dritte Gruppe ohne konsensorientierte Verhaltensweisen mit einer Neigung zum Angreifen

Die Ausgangsgruppe

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	27,8%	55,6%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	5,6%	11,1%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	16,7%
sind friedlich:	16,7%
neigen zum Angreifen:	83,3%
neigen zum Ausbeuten:	83,3%
neigen zu Überreaktionen:	80,6%
verteidigen sich sicher:	33,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	22,2%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 10,74 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	38514	1	38544	1	38433	38497,33	1
Typ1	2	37766	2	37769	2	37753	37762,63	2
Typ2	3	34928	3	34903	3	34889	34906,40	3
Typ6	4	34750	4	34770	4	34827	34782,17	4

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2– Ausgangsgruppe

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	65606	65829	65333
Prozentualer Anteil derartiger Züge	20,83	20,90	20,74
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	133275	133030	133265
Prozentualer Anteil derartiger Züge	42,31	42,23	42,31
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	116119	116141	116402
Prozentualer Anteil derartiger Züge	36,86	36,87	36,95
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1292249	1292407	1291126
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	662249	662407	661126
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,53	0,53	0,52
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,42	0,42	0,42
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,14	0,14	0,14

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2– Ausgangsgruppe

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	1	39234	1	39002	1	39266	39167,33	1
TYP5TIT4TAT	2	38629	2	38607	2	38503	38579,67	2
TYP5YOKA	3	38400	3	38482	3	38363	38415,00	3
Typ1A9	4	38332	4	38468	5	38142	38314,00	4
Typ1A1	5	38271	5	38149	4	38200	38206,67	5
Typ1A2	6	37829	6	37786	7	37695	37770,00	6
Typ1A8	7	37699	7	37724	6	37856	37759,67	7
Typ1A3	8	37629	8	37615	8	37566	37603,33	8
Typ1A4	9	37268	10	37240	9	37339	37282,33	9
Typ1A7	10	37220	9	37324	11	37208	37250,67	10
Typ1A5	12	36993	11	37191	10	37248	37144,00	11
Typ1A6	11	37188	12	37188	12	37009	37128,33	12
Typ2A8E3_1	14	36584	13	36580	13	36660	36608,00	13
Typ2A8E3	13	36787	14	36356	14	36442	36528,33	14
Typ6E3	16	36141	17	36107	15	36226	36158,00	15
Typ2A8E4_1	15	36416	15	36152	17	35899	36155,67	16
Typ2A8E4	17	35917	16	36114	16	35982	36004,33	17
Typ2A2E3	19	35744	18	35646	18	35725	35705,00	18
Typ2A6E3	18	35749	20	35488	20	35576	35604,33	19
Typ2A8E5_1	22	35481	19	35595	19	35596	35557,33	20
Typ2A4E3	20	35550	21	35433	22	35368	35450,33	21
Typ2A8E5	21	35522	22	35242	21	35568	35444,00	22
Typ6E4	23	35323	23	35205	23	35303	35277,00	23
Typ2A8E6	24	34926	25	34976	24	35062	34988,00	24
Typ2A6E4	28	34764	24	35048	25	34819	34877,00	25
Typ2A2E4	26	34835	26	34886	26	34778	34833,00	26
Typ2A8E6_1	27	34827	27	34818	28	34623	34756,00	27
Typ2A4E4	25	34854	28	34704	27	34645	34734,33	28
Typ6E5	29	34236	29	34421	29	34430	34362,33	29
Typ2A6E5	30	34064	30	34069	30	34020	34051,00	30
Typ2A2E5	31	33969	31	33995	31	34011	33991,67	31
Typ2A4E5	32	33632	32	33935	32	33873	33813,33	32
Typ6E6	33	33299	33	33345	34	33350	33331,33	33
Typ2A6E6	34	33090	34	33183	33	33472	33248,33	34
Typ2A2E6	36	32871	35	32949	35	32961	32927,00	35
Typ2A4E6	35	32972	36	32884	36	32697	32851,00	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2– Ausgangsgruppe

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	-0,17	39234	0,42	39002	-0,25	39266	39167,33	1
TYP5TIT4TAT	-0,13	38629	-0,07	38607	0,20	38503	38579,67	2
TYP5YOKA	0,04	38400	-0,17	38482	0,14	38363	38415,00	3
Typ1A9	-0,05	38332	-0,40	38468	0,45	38142	38314,00	4
Typ1A1	-0,17	38271	0,15	38149	0,02	38200	38206,67	5
Typ1A2	-0,16	37829	-0,04	37786	0,20	37695	37770,00	6
Typ1A8	0,16	37699	0,09	37724	-0,26	37856	37759,67	7
Typ1A3	-0,07	37629	-0,03	37615	0,10	37566	37603,33	8
Typ1A4	0,04	37268	0,11	37240	-0,15	37339	37282,33	9
Typ1A7	0,08	37220	-0,20	37324	0,11	37208	37250,67	10
Typ1A5	0,41	36993	-0,13	37191	-0,28	37248	37144,00	11
Typ1A6	-0,16	37188	-0,16	37188	0,32	37009	37128,33	12
Typ2A8E3_1	0,07	36584	0,08	36580	-0,14	36660	36608,00	13
Typ2A8E3	-0,71	36787	0,47	36356	0,24	36442	36528,33	14
Typ6E3	0,05	36141	0,14	36107	-0,19	36226	36158,00	15
Typ2A8E4_1	-0,72	36416	0,01	36152	0,71	35899	36155,67	16
Typ2A8E4	0,24	35917	-0,30	36114	0,06	35982	36004,33	17
Typ2A2E3	-0,11	35744	0,17	35646	-0,06	35725	35705,00	18
Typ2A6E3	-0,41	35749	0,33	35488	0,08	35576	35604,33	19
Typ2A8E5_1	0,21	35481	-0,11	35595	-0,11	35596	35557,33	20
Typ2A4E3	-0,28	35550	0,05	35433	0,23	35368	35450,33	21
Typ2A8E5	-0,22	35522	0,57	35242	-0,35	35568	35444,00	22
Typ6E4	-0,13	35323	0,20	35205	-0,07	35303	35277,00	23
Typ2A8E6	0,18	34926	0,03	34976	-0,21	35062	34988,00	24
Typ2A6E4	0,32	34764	-0,49	35048	0,17	34819	34877,00	25
Typ2A2E4	-0,01	34835	-0,15	34886	0,16	34778	34833,00	26
Typ2A8E6_1	-0,20	34827	-0,18	34818	0,38	34623	34756,00	27
Typ2A4E4	-0,34	34854	0,09	34704	0,26	34645	34734,33	28
Typ6E5	0,37	34236	-0,17	34421	-0,20	34430	34362,33	29
Typ2A6E5	-0,04	34064	-0,05	34069	0,09	34020	34051,00	30
Typ2A2E5	0,07	33969	-0,01	33995	-0,06	34011	33991,67	31
Typ2A4E5	0,54	33632	-0,36	33935	-0,18	33873	33813,33	32
Typ6E6	0,10	33299	-0,04	33345	-0,06	33350	33331,33	33
Typ2A6E6	0,48	33090	0,20	33183	-0,67	33472	33248,33	34
Typ2A2E6	0,17	32871	-0,07	32949	-0,10	32961	32927,00	35
Typ2A4E6	-0,37	32972	-0,10	32884	0,47	32697	32851,00	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2– Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10	1	39234	1	39002	1	39266	39167,33	1
Typ1A9	4	38332	4	38468	5	38142	38314,00	4
Typ1A1	5	38271	5	38149	4	38200	38206,67	5
Typ1A2	6	37829	6	37786	7	37695	37770,00	6
Typ1A8	7	37699	7	37724	6	37856	37759,67	7
Typ1A3	8	37629	8	37615	8	37566	37603,33	8
Typ1A4	9	37268	10	37240	9	37339	37282,33	9
Typ1A7	10	37220	9	37324	11	37208	37250,67	10
Typ1A5	12	36993	11	37191	10	37248	37144,00	11
Typ1A6	11	37188	12	37188	12	37009	37128,33	12
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A8E3_1	14	36584	13	36580	13	36660	36608,00	13
Typ2A8E3	13	36787	14	36356	14	36442	36528,33	14
Typ2A2E3	19	35744	18	35646	18	35725	35705,00	18
Typ2A6E3	18	35749	20	35488	20	35576	35604,33	19
Typ2A4E3	20	35550	21	35433	22	35368	35450,33	21
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A8E4_1	15	36416	15	36152	17	35899	36155,67	16
Typ2A8E4	17	35917	16	36114	16	35982	36004,33	17
Typ2A6E4	28	34764	24	35048	25	34819	34877,00	25
Typ2A2E4	26	34835	26	34886	26	34778	34833,00	26
Typ2A4E4	25	34854	28	34704	27	34645	34734,33	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A8E5_1	22	35481	19	35595	19	35596	35557,33	20
Typ2A8E5	21	35522	22	35242	21	35568	35444,00	22
Typ2A6E5	30	34064	30	34069	30	34020	34051,00	30
Typ2A2E5	31	33969	31	33995	31	34011	33991,67	31
Typ2A4E5	32	33632	32	33935	32	33873	33813,33	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A8E6	24	34926	25	34976	24	35062	34988,00	24
Typ2A8E6_1	27	34827	27	34818	28	34623	34756,00	27
Typ2A6E6	34	33090	34	33183	33	33472	33248,33	34
Typ2A2E6	36	32871	35	32949	35	32961	32927,00	35
Typ2A4E6	35	32972	36	32884	36	32697	32851,00	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2– Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	2	38629	2	38607	2	38503	38579,67	2
Typ6E3	16	36141	17	36107	15	36226	36158,00	15
Typ6E4	23	35323	23	35205	23	35303	35277,00	23
Typ6E5	29	34236	29	34421	29	34430	34362,33	29
Typ6E6	33	33299	33	33345	34	33350	33331,33	33
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	6	37829	6	37786	7	37695	37770,00	6
Typ2A2E3	19	35744	18	35646	18	35725	35705,00	18
Typ2A2E4	26	34835	26	34886	26	34778	34833,00	26
Typ2A2E5	31	33969	31	33995	31	34011	33991,67	31
Typ2A2E6	36	32871	35	32949	35	32961	32927,00	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4	9	37268	10	37240	9	37339	37282,33	9
Typ2A4E3	20	35550	21	35433	22	35368	35450,33	21
Typ2A4E4	25	34854	28	34704	27	34645	34734,33	28
Typ2A4E5	32	33632	32	33935	32	33873	33813,33	32
Typ2A4E6	35	32972	36	32884	36	32697	32851,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	11	37188	12	37188	12	37009	37128,33	12
Typ2A6E3	18	35749	20	35488	20	35576	35604,33	19
Typ2A6E4	28	34764	24	35048	25	34819	34877,00	25
Typ2A6E5	30	34064	30	34069	30	34020	34051,00	30
Typ2A6E6	34	33090	34	33183	33	33472	33248,33	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	7	37699	7	37724	6	37856	37759,67	7
Typ2A8E3_1	14	36584	13	36580	13	36660	36608,00	13
Typ2A8E3	13	36787	14	36356	14	36442	36528,33	14
Typ2A8E4_1	15	36416	15	36152	17	35899	36155,67	16
Typ2A8E4	17	35917	16	36114	16	35982	36004,33	17
Typ2A8E5_1	22	35481	19	35595	19	35596	35557,33	20
Typ2A8E5	21	35522	22	35242	21	35568	35444,00	22
Typ2A8E6	24	34926	25	34976	24	35062	34988,00	24
Typ2A8E6_1	27	34827	27	34818	28	34623	34756,00	27

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit

Beispiel 2

Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	27,8%	55,6%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	5,6%	11,1%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	16,7%
sind friedlich:	16,7%
neigen zum Angreifen:	83,3%
neigen zum Ausbeuten:	83,3%
neigen zu Überreaktionen:	80,6%
verteidigen sich sicher:	33,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 6,05 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	38574	1	38494	1	38532	38533,50	1
Typ6	2	36574	2	36589	2	36594	36585,42	2
Typ1	3	34285	3	34314	3	34237	34278,63	3
Typ2	4	33084	4	33066	4	33090	33079,65	4

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2– Schritt 1

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	58316	58313	58245
Prozentualer Anteil derartiger Züge	18,51	18,51	18,49
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	121569	121527	121362
Prozentualer Anteil derartiger Züge	38,59	38,58	38,53
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	135115	135160	135393
Prozentualer Anteil derartiger Züge	42,89	42,91	42,98
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1227971	1227833	1227065
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	597971	597833	597065
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,47	0,47	0,47
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,38	0,38	0,38
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,15	0,15	0,15

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2– Schritt 1

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT	1	38599	1	38502	1	38594	38565,00	1
TYP5YOKA	2	38550	2	38485	2	38471	38502,00	2
Typ1A1	3	37904	3	37946	3	38005	37951,67	3
Typ6E1	4	37861	4	37765	4	37804	37810,00	4
Typ1A2	5	37277	5	37441	5	37451	37389,67	5
Typ6E2	6	37098	6	37076	6	37071	37081,67	6
Typ1A3	7	36740	7	36893	8	36698	36777,00	7
Typ2A2E1	8	36674	8	36772	7	36744	36730,00	8
Typ6E3	9	36137	9	36292	9	36150	36193,00	9
Typ2A2E2	10	36133	10	36240	10	36105	36159,33	10
Typ1A4	11	35956	11	35921	11	35924	35933,67	11
Typ2A4E1	12	35524	12	35397	12	35521	35480,67	12
Typ2A2E3	13	35378	13	35256	13	35363	35332,33	13
Typ6E4	14	35199	14	35222	14	35350	35257,00	14
Typ1A5	15	35012	15	35086	15	34942	35013,33	15
Typ2A4E2	16	34789	16	34847	16	34837	34824,33	16
Typ2A2E4	17	34551	17	34412	17	34497	34486,67	17
Typ2A4E3	18	34148	18	34156	18	34203	34169,00	18
Typ1A6	19	34046	19	34147	19	34183	34125,33	19
Typ2A6E1	20	33583	20	33750	20	33813	33715,33	20
Typ2A4E4	21	33424	21	33548	21	33469	33480,33	21
Typ1A7	22	33238	23	33003	22	33210	33150,33	22
Typ2A6E2	23	33104	22	33224	23	33019	33115,67	23
Typ2A6E3	24	32752	24	32642	24	32760	32718,00	24
Typ2A6E4	25	32130	25	32236	25	31943	32103,00	25
Typ1A8	26	32032	26	32087	26	31812	31977,00	26
Typ2A8E1	27	31855	28	31517	27	31782	31718,00	27
Typ2A8E1_1	28	31678	27	31716	28	31549	31647,67	28
Typ2A8E2	29	31350	29	31348	29	31435	31377,67	29
Typ2A8E2_1	31	31213	30	31238	30	31205	31218,67	30
Typ2A8E3_1	30	31246	33	30923	31	31151	31106,67	31
Typ2A8E3	32	30991	31	31038	32	31144	31057,67	32
Typ1A9	33	30919	32	30992	33	30635	30848,67	33
Typ2A8E4	34	30593	34	30599	34	30631	30607,67	34
Typ2A8E4_1	35	30562	35	30452	35	30619	30544,33	35
Typ1A10	36	29723	36	29626	36	29510	29619,67	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2– Schritt 1

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
TYP5TIT4TAT	-0,09	38599	0,16	38502	-0,08	38594	38565,00	1
TYP5YOKA	-0,12	38550	0,04	38485	0,08	38471	38502,00	2
Typ1A1	0,13	37904	0,01	37946	-0,14	38005	37951,67	3
Typ6E1	-0,13	37861	0,12	37765	0,02	37804	37810,00	4
Typ1A2	0,30	37277	-0,14	37441	-0,16	37451	37389,67	5
Typ6E2	-0,04	37098	0,02	37076	0,03	37071	37081,67	6
Typ1A3	0,10	36740	-0,32	36893	0,21	36698	36777,00	7
Typ2A2E1	0,15	36674	-0,11	36772	-0,04	36744	36730,00	8
Typ6E3	0,15	36137	-0,27	36292	0,12	36150	36193,00	9
Typ2A2E2	0,07	36133	-0,22	36240	0,15	36105	36159,33	10
Typ1A4	-0,06	35956	0,04	35921	0,03	35924	35933,67	11
Typ2A4E1	-0,12	35524	0,24	35397	-0,11	35521	35480,67	12
Typ2A2E3	-0,13	35378	0,22	35256	-0,09	35363	35332,33	13
Typ6E4	0,16	35199	0,10	35222	-0,26	35350	35257,00	14
Typ1A5	0,00	35012	-0,21	35086	0,20	34942	35013,33	15
Typ2A4E2	0,10	34789	-0,07	34847	-0,04	34837	34824,33	16
Typ2A2E4	-0,19	34551	0,22	34412	-0,03	34497	34486,67	17
Typ2A4E3	0,06	34148	0,04	34156	-0,10	34203	34169,00	18
Typ1A6	0,23	34046	-0,06	34147	-0,17	34183	34125,33	19
Typ2A6E1	0,39	33583	-0,10	33750	-0,29	33813	33715,33	20
Typ2A4E4	0,17	33424	-0,20	33548	0,03	33469	33480,33	21
Typ1A7	-0,26	33238	0,44	33003	-0,18	33210	33150,33	22
Typ2A6E2	0,04	33104	-0,33	33224	0,29	33019	33115,67	23
Typ2A6E3	-0,10	32752	0,23	32642	-0,13	32760	32718,00	24
Typ2A6E4	-0,08	32130	-0,41	32236	0,50	31943	32103,00	25
Typ1A8	-0,17	32032	-0,34	32087	0,52	31812	31977,00	26
Typ2A8E1	-0,43	31855	0,63	31517	-0,20	31782	31718,00	27
Typ2A8E1_1	-0,10	31678	-0,22	31716	0,31	31549	31647,67	28
Typ2A8E2	0,09	31350	0,09	31348	-0,18	31435	31377,67	29
Typ2A8E2_1	0,02	31213	-0,06	31238	0,04	31205	31218,67	30
Typ2A8E3_1	-0,45	31246	0,59	30923	-0,14	31151	31106,67	31
Typ2A8E3	0,21	30991	0,06	31038	-0,28	31144	31057,67	32
Typ1A9	-0,23	30919	-0,46	30992	0,69	30635	30848,67	33
Typ2A8E4	0,05	30593	0,03	30599	-0,08	30631	30607,67	34
Typ2A8E4_1	-0,06	30562	0,30	30452	-0,24	30619	30544,33	35
Typ1A10	-0,35	29723	-0,02	29626	0,37	29510	29619,67	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2– Schritt 1

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A1	3	37904	3	37946	3	38005	37951,67	3
Typ1A2	5	37277	5	37441	5	37451	37389,67	5
Typ1A3	7	36740	7	36893	8	36698	36777,00	7
Typ1A4	11	35956	11	35921	11	35924	35933,67	11
Typ1A5	15	35012	15	35086	15	34942	35013,33	15
Typ1A6	19	34046	19	34147	19	34183	34125,33	19
Typ1A7	22	33238	23	33003	22	33210	33150,33	22
Typ1A8	26	32032	26	32087	26	31812	31977,00	26
Typ1A9	33	30919	32	30992	33	30635	30848,67	33
Typ1A10	36	29723	36	29626	36	29510	29619,67	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A2E1	8	36674	8	36772	7	36744	36730,00	8
Typ2A4E1	12	35524	12	35397	12	35521	35480,67	12
Typ2A6E1	20	33583	20	33750	20	33813	33715,33	20
Typ2A8E1	27	31855	28	31517	27	31782	31718,00	27
Typ2A8E1_1	28	31678	27	31716	28	31549	31647,67	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A2E2	10	36133	10	36240	10	36105	36159,33	10
Typ2A4E2	16	34789	16	34847	16	34837	34824,33	16
Typ2A6E2	23	33104	22	33224	23	33019	33115,67	23
Typ2A8E2	29	31350	29	31348	29	31435	31377,67	29
Typ2A8E2_1	31	31213	30	31238	30	31205	31218,67	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A2E3	13	35378	13	35256	13	35363	35332,33	13
Typ2A4E3	18	34148	18	34156	18	34203	34169,00	18
Typ2A6E3	24	32752	24	32642	24	32760	32718,00	24
Typ2A8E3_1	30	31246	33	30923	31	31151	31106,67	31
Typ2A8E3	32	30991	31	31038	32	31144	31057,67	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A2E4	17	34551	17	34412	17	34497	34486,67	17
Typ2A4E4	21	33424	21	33548	21	33469	33480,33	21
Typ2A6E4	25	32130	25	32236	25	31943	32103,00	25
Typ2A8E4	34	30593	34	30599	34	30631	30607,67	34
Typ2A8E4_1	35	30562	35	30452	35	30619	30544,33	35

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2– Schritt 1

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	1	38599	1	38502	1	38594	38565,00	1
Typ6E1	4	37861	4	37765	4	37804	37810,00	4
Typ6E2	6	37098	6	37076	6	37071	37081,67	6
Typ6E3	9	36137	9	36292	9	36150	36193,00	9
Typ6E4	14	35199	14	35222	14	35350	35257,00	14
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	5	37277	5	37441	5	37451	37389,67	5
Typ2A2E1	8	36674	8	36772	7	36744	36730,00	8
Typ2A2E2	10	36133	10	36240	10	36105	36159,33	10
Typ2A2E3	13	35378	13	35256	13	35363	35332,33	13
Typ2A2E4	17	34551	17	34412	17	34497	34486,67	17
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4	11	35956	11	35921	11	35924	35933,67	11
Typ2A4E1	12	35524	12	35397	12	35521	35480,67	12
Typ2A4E2	16	34789	16	34847	16	34837	34824,33	16
Typ2A4E3	18	34148	18	34156	18	34203	34169,00	18
Typ2A4E4	21	33424	21	33548	21	33469	33480,33	21
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	19	34046	19	34147	19	34183	34125,33	19
Typ2A6E1	20	33583	20	33750	20	33813	33715,33	20
Typ2A6E2	23	33104	22	33224	23	33019	33115,67	23
Typ2A6E3	24	32752	24	32642	24	32760	32718,00	24
Typ2A6E4	25	32130	25	32236	25	31943	32103,00	25
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	26	32032	26	32087	26	31812	31977,00	26
Typ2A8E1	27	31855	28	31517	27	31782	31718,00	27
Typ2A8E1_1	28	31678	27	31716	28	31549	31647,67	28
Typ2A8E2	29	31350	29	31348	29	31435	31377,67	29
Typ2A8E2_1	31	31213	30	31238	30	31205	31218,67	30
Typ2A8E3_1	30	31246	33	30923	31	31151	31106,67	31
Typ2A8E3	32	30991	31	31038	32	31144	31057,67	32
Typ2A8E4	34	30593	34	30599	34	30631	30607,67	34
Typ2A8E4_1	35	30562	35	30452	35	30619	30544,33	35

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit

Beispiel 2 Der zweite Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	41,7%	41,7%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	11,1%	5,6%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	16,7%
sind friedlich:	16,7%
neigen zum Angreifen:	83,3%
neigen zum Ausbeuten:	83,3%
neigen zu Überreaktionen:	83,3%
verteidigen sich sicher:	52,8%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 3,30 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	42347	1	42270	1	42282	42299,67	1
Typ6	2	41508	2	41480	2	41450	41479,33	2
Typ1	3	37361	3	37383	3	37381	37375,09	3
Typ2	4	35984	4	35945	4	35934	35954,22	4

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2– Schritt 2

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	83642	83565	83257
Prozentualer Anteil derartiger Züge	26,55	26,53	26,43
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	129335	129384	129547
Prozentualer Anteil derartiger Züge	41,06	41,07	41,13
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	102023	102052	102197
Prozentualer Anteil derartiger Züge	32,39	32,40	32,44
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1352573	1352410	1351667
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	722573	722410	721667
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,57	0,57	0,57
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,47	0,47	0,47
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,25	0,25	0,25

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2– Schritt 2

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT	1	42392	1	42333	2	42320	42348,33	1
TYP5TIT4TAT_2	2	42390	3	42251	1	42324	42321,67	2
TYP5TIT4TAT_1	3	42375	2	42283	4	42238	42298,67	3
TYP5YOKA	4	42232	4	42211	3	42247	42230,00	4
Typ6E1	5	41877	5	41828	5	41847	41850,67	5
Typ1A1_2	6	41564	7	41519	7	41626	41569,67	6
Typ1A1_3	7	41524	8	41500	8	41618	41547,33	7
Typ1A1	9	41481	9	41406	6	41698	41528,33	8
Typ1A1_1	8	41502	6	41528	9	41541	41523,67	9
Typ6E2	11	41140	10	41131	10	41053	41108,00	10
Typ2A1E1	10	41152	11	40991	11	40985	41042,67	11
Typ1A2	12	40643	12	40543	12	40536	40574,00	12
Typ2A1E2	13	40574	13	40491	13	40467	40510,67	13
Typ2A1E3	14	39947	14	40025	14	39897	39956,33	14
Typ1A3_1	15	39495	15	39597	15	39490	39527,33	15
Typ1A3	16	39399	16	39538	16	39444	39460,33	16
Typ2A3E1	17	39162	17	39136	17	38983	39093,67	17
Typ2A3E2	18	38633	18	38727	18	38705	38688,33	18
Typ1A4	20	38088	19	38181	20	38193	38154,00	19
Typ2A3E3	19	38214	20	37968	19	38267	38149,67	20
Typ1A5_1	21	36641	21	36766	22	36537	36648,00	21
Typ1A5	22	36453	22	36593	21	36623	36556,33	22
Typ2A5E1	23	36366	23	36447	23	36359	36390,67	23
Typ2A5E2	24	36025	24	35957	24	36045	36009,00	24
Typ2A5E3	25	35657	25	35645	25	35496	35599,33	25
Typ1A6	26	34907	26	34976	26	34778	34887,00	26
Typ1A7	29	32641	28	32804	27	32878	32774,33	27
Typ1A7_2	28	32732	27	32822	28	32734	32762,67	28
Typ1A7_1	27	32947	30	32564	29	32706	32739,00	29
Typ2A7E1_1	30	32551	29	32580	31	32467	32532,67	30
Typ2A7E1	31	32463	31	32485	30	32482	32476,67	31
Typ2A7E2_1	32	32408	32	32443	32	32368	32406,33	32
Typ2A7E2	33	32384	33	32262	33	32297	32314,33	33
Typ2A7E3	35	32096	34	32133	34	32209	32146,00	34
Typ2A7E3_1	34	32122	35	31879	35	31990	31997,00	35
Typ1A8	36	30393	36	30414	36	30316	30374,33	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2– Schritt 2

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT	-0,10	42392	0,04	42333	0,07	42320	42348,33	1
TYP5TIT4TAT_2	-0,16	42390	0,17	42251	-0,01	42324	42321,67	2
TYP5TIT4TAT_1	-0,18	42375	0,04	42283	0,14	42238	42298,67	3
TYP5YOKA	0,00	42232	0,04	42211	-0,04	42247	42230,00	4
Typ6E1	-0,06	41877	0,05	41828	0,01	41847	41850,67	5
Typ1A1_2	0,01	41564	0,12	41519	-0,14	41626	41569,67	6
Typ1A1_3	0,06	41524	0,11	41500	-0,17	41618	41547,33	7
Typ1A1	0,11	41481	0,29	41406	-0,41	41698	41528,33	8
Typ1A1_1	0,05	41502	-0,01	41528	-0,04	41541	41523,67	9
Typ6E2	-0,08	41140	-0,06	41131	0,13	41053	41108,00	10
Typ2A1E1	-0,27	41152	0,13	40991	0,14	40985	41042,67	11
Typ1A2	-0,17	40643	0,08	40543	0,09	40536	40574,00	12
Typ2A1E2	-0,16	40574	0,05	40491	0,11	40467	40510,67	13
Typ2A1E3	0,02	39947	-0,17	40025	0,15	39897	39956,33	14
Typ1A3_1	0,08	39495	-0,18	39597	0,09	39490	39527,33	15
Typ1A3	0,16	39399	-0,20	39538	0,04	39444	39460,33	16
Typ2A3E1	-0,17	39162	-0,11	39136	0,28	38983	39093,67	17
Typ2A3E2	0,14	38633	-0,10	38727	-0,04	38705	38688,33	18
Typ1A4	0,17	38088	-0,07	38181	-0,10	38193	38154,00	19
Typ2A3E3	-0,17	38214	0,48	37968	-0,31	38267	38149,67	20
Typ1A5_1	0,02	36641	-0,32	36766	0,30	36537	36648,00	21
Typ1A5	0,28	36453	-0,10	36593	-0,18	36623	36556,33	22
Typ2A5E1	0,07	36366	-0,15	36447	0,09	36359	36390,67	23
Typ2A5E2	-0,04	36025	0,14	35957	-0,10	36045	36009,00	24
Typ2A5E3	-0,16	35657	-0,13	35645	0,29	35496	35599,33	25
Typ1A6	-0,06	34907	-0,26	34976	0,31	34778	34887,00	26
Typ1A7	0,41	32641	-0,09	32804	-0,32	32878	32774,33	27
Typ1A7_2	0,09	32732	-0,18	32822	0,09	32734	32762,67	28
Typ1A7_1	-0,64	32947	0,53	32564	0,10	32706	32739,00	29
Typ2A7E1_1	-0,06	32551	-0,15	32580	0,20	32467	32532,67	30
Typ2A7E1	0,04	32463	-0,03	32485	-0,02	32482	32476,67	31
Typ2A7E2_1	-0,01	32408	-0,11	32443	0,12	32368	32406,33	32
Typ2A7E2	-0,22	32384	0,16	32262	0,05	32297	32314,33	33
Typ2A7E3	0,16	32096	0,04	32133	-0,20	32209	32146,00	34
Typ2A7E3_1	-0,39	32122	0,37	31879	0,02	31990	31997,00	35
Typ1A8	-0,06	30393	-0,13	30414	0,19	30316	30374,33	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2– Schritt 2

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A1_2	6	41564	7	41519	7	41626	41569,67	6
Typ1A1_3	7	41524	8	41500	8	41618	41547,33	7
Typ1A1	9	41481	9	41406	6	41698	41528,33	8
Typ1A1_1	8	41502	6	41528	9	41541	41523,67	9
Typ1A2	12	40643	12	40543	12	40536	40574,00	12
Typ1A3_1	15	39495	15	39597	15	39490	39527,33	15
Typ1A3	16	39399	16	39538	16	39444	39460,33	16
Typ1A4	20	38088	19	38181	20	38193	38154,00	19
Typ1A5_1	21	36641	21	36766	22	36537	36648,00	21
Typ1A5	22	36453	22	36593	21	36623	36556,33	22
Typ1A6	26	34907	26	34976	26	34778	34887,00	26
Typ1A7	29	32641	28	32804	27	32878	32774,33	27
Typ1A7_2	28	32732	27	32822	28	32734	32762,67	28
Typ1A7_1	27	32947	30	32564	29	32706	32739,00	29
Typ1A8	36	30393	36	30414	36	30316	30374,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A1E1	10	41152	11	40991	11	40985	41042,67	11
Typ2A3E1	17	39162	17	39136	17	38983	39093,67	17
Typ2A5E1	23	36366	23	36447	23	36359	36390,67	23
Typ2A7E1_1	30	32551	29	32580	31	32467	32532,67	30
Typ2A7E1	31	32463	31	32485	30	32482	32476,67	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A1E2	13	40574	13	40491	13	40467	40510,67	13
Typ2A3E2	18	38633	18	38727	18	38705	38688,33	18
Typ2A5E2	24	36025	24	35957	24	36045	36009,00	24
Typ2A7E2_1	32	32408	32	32443	32	32368	32406,33	32
Typ2A7E2	33	32384	33	32262	33	32297	32314,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A1E3	14	39947	14	40025	14	39897	39956,33	14
Typ2A3E3	19	38214	20	37968	19	38267	38149,67	20
Typ2A5E3	25	35657	25	35645	25	35496	35599,33	25
Typ2A7E3	35	32096	34	32133	34	32209	32146,00	34
Typ2A7E3_1	34	32122	35	31879	35	31990	31997,00	35

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 2– Schritt 2

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	1	42392	1	42333	2	42320	42348,33	1
TYP5TIT4TAT_2	2	42390	3	42251	1	42324	42321,67	2
TYP5TIT4TAT_1	3	42375	2	42283	4	42238	42298,67	3
Typ6E1	5	41877	5	41828	5	41847	41850,67	5
Typ6E2	11	41140	10	41131	10	41053	41108,00	10
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ1A1_2	6	41564	7	41519	7	41626	41569,67	6
Typ1A1_3	7	41524	8	41500	8	41618	41547,33	7
Typ1A1	9	41481	9	41406	6	41698	41528,33	8
Typ1A1_1	8	41502	6	41528	9	41541	41523,67	9
Typ2A1E1	10	41152	11	40991	11	40985	41042,67	11
Typ2A1E2	13	40574	13	40491	13	40467	40510,67	13
Typ2A1E3	14	39947	14	40025	14	39897	39956,33	14
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3_1	15	39495	15	39597	15	39490	39527,33	15
Typ1A3	16	39399	16	39538	16	39444	39460,33	16
Typ2A3E1	17	39162	17	39136	17	38983	39093,67	17
Typ2A3E2	18	38633	18	38727	18	38705	38688,33	18
Typ2A3E3	19	38214	20	37968	19	38267	38149,67	20
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5_1	21	36641	21	36766	22	36537	36648,00	21
Typ1A5	22	36453	22	36593	21	36623	36556,33	22
Typ2A5E1	23	36366	23	36447	23	36359	36390,67	23
Typ2A5E2	24	36025	24	35957	24	36045	36009,00	24
Typ2A5E3	25	35657	25	35645	25	35496	35599,33	25
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	29	32641	28	32804	27	32878	32774,33	27
Typ1A7_2	28	32732	27	32822	28	32734	32762,67	28
Typ1A7_1	27	32947	30	32564	29	32706	32739,00	29
Typ2A7E1_1	30	32551	29	32580	31	32467	32532,67	30
Typ2A7E1	31	32463	31	32485	30	32482	32476,67	31
Typ2A7E2_1	32	32408	32	32443	32	32368	32406,33	32
Typ2A7E2	33	32384	33	32262	33	32297	32314,33	33
Typ2A7E3	35	32096	34	32133	34	32209	32146,00	34
Typ2A7E3_1	34	32122	35	31879	35	31990	31997,00	35

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit

Beispiel 3

Eine Gruppe, in der die unterschiedlichen Neigungen zum Angreifen und Ausbeuten gleichmäßig vorhanden sind

Die Ausgangsgruppe

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

verteidigen sich sicher

sind wiederholt
ausbeutbar

neigen zum unprovzierten Angreifen	8,3%	75,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	16,7%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	16,7%
sind friedlich:	16,7%
neigen zum Angreifen:	83,3%
neigen zum Ausbeuten:	83,3%
neigen zu Überreaktionen:	75,0%
verteidigen sich sicher:	8,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	16,7%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 13,15 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	43866	1	43971	1	43829	43888,33	1
Typ2	2	36114	2	36127	2	36142	36127,44	2
Typ6	3	35295	3	35300	3	35336	35310,28	3

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3– Ausgangsgruppe

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	70470	70442	70563
Prozentualer Anteil derartiger Züge	22,37	22,36	22,40
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	135523	135627	135620
Prozentualer Anteil derartiger Züge	43,02	43,06	43,05
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	109007	108931	108817
Prozentualer Anteil derartiger Züge	34,61	34,58	34,54
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1318448	1318648	1319113
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	688448	688648	689113
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,55	0,55	0,55
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,44	0,44	0,44
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,15	0,15	0,15

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3– Ausgangsgruppe

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	2	44047	1	44062	2	43859	43989,33	1
Typ1A10_2	1	44051	3	43861	1	43917	43943,00	2
Typ1A10_1	3	43499	2	43989	3	43710	43732,67	3
Typ2A9E3	4	40673	4	40319	4	40646	40546,00	4
Typ2A9E4	6	39747	5	40152	5	39939	39946,00	5
Typ2A9E5	5	39773	6	39473	6	39590	39612,00	6
Typ2A8E3	7	38381	7	38501	7	38394	38425,33	7
Typ2A8E4	8	37817	8	37707	8	37995	37839,67	8
Typ2A8E5	9	37505	9	37437	9	37448	37463,33	9
Typ2A7E3	10	37119	10	37138	10	37240	37165,67	10
Typ2A7E4	11	36398	11	36703	11	36460	36520,33	11
Typ2A6E3	12	36380	12	36433	12	36379	36397,33	12
Typ6E3_1	14	36208	13	36201	14	36199	36202,67	13
Typ6E3	13	36265	17	36004	13	36212	36160,33	14
Typ2A7E5	19	35817	15	36029	15	36078	35974,67	15
Typ2A5E3	15	35981	16	36021	17	35832	35944,67	16
Typ2A1E3	16	35946	18	35868	16	35957	35923,67	17
Typ2A6E4	18	35838	14	36092	18	35764	35898,00	18
Typ2A4E3	17	35904	19	35694	20	35713	35770,33	19
Typ2A2E3	20	35757	21	35489	19	35750	35665,33	20
Typ2A3E3	21	35446	20	35602	21	35680	35576,00	21
Typ6E4_1	22	35310	22	35395	23	35378	35361,00	22
Typ6E4	23	35309	23	35391	22	35378	35359,33	23
Typ2A5E4	24	35124	25	35018	24	35304	35148,67	24
Typ2A1E4	26	34998	27	34941	25	35133	35024,00	25
Typ2A6E5	28	34944	24	35171	28	34880	34998,33	26
Typ2A4E4	25	35037	28	34935	26	34932	34968,00	27
Typ2A2E4	27	34956	26	34974	27	34921	34950,33	28
Typ2A3E4	29	34788	29	34851	29	34791	34810,00	29
Typ2A5E5	30	34431	30	34503	30	34628	34520,67	30
Typ6E5_1	31	34399	32	34388	32	34405	34397,33	31
Typ6E5	32	34279	31	34420	31	34444	34381,00	32
Typ2A4E5	33	34182	33	34242	33	34159	34194,33	33
Typ2A1E5	34	34082	36	34026	34	34147	34085,00	34
Typ2A2E5	36	33988	35	34048	35	34114	34050,00	35
Typ2A3E5	35	34070	34	34052	36	33948	34023,33	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3– Ausgangsgruppe

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	-0,13	44047	-0,17	44062	0,30	43859	43989,33	1
Typ1A10_2	-0,25	44051	0,19	43861	0,06	43917	43943,00	2
Typ1A10_1	0,53	43499	-0,59	43989	0,05	43710	43732,67	3
Typ2A9E3	-0,31	40673	0,56	40319	-0,25	40646	40546,00	4
Typ2A9E4	0,50	39747	-0,52	40152	0,02	39939	39946,00	5
Typ2A9E5	-0,41	39773	0,35	39473	0,06	39590	39612,00	6
Typ2A8E3	0,12	38381	-0,20	38501	0,08	38394	38425,33	7
Typ2A8E4	0,06	37817	0,35	37707	-0,41	37995	37839,67	8
Typ2A8E5	-0,11	37505	0,07	37437	0,04	37448	37463,33	9
Typ2A7E3	0,13	37119	0,07	37138	-0,20	37240	37165,67	10
Typ2A7E4	0,33	36398	-0,50	36703	0,17	36460	36520,33	11
Typ2A6E3	0,05	36380	-0,10	36433	0,05	36379	36397,33	12
Typ6E3_1	-0,01	36208	0,00	36201	0,01	36199	36202,67	13
Typ6E3	-0,29	36265	0,43	36004	-0,14	36212	36160,33	14
Typ2A7E5	0,44	35817	-0,15	36029	-0,29	36078	35974,67	15
Typ2A5E3	-0,10	35981	-0,21	36021	0,31	35832	35944,67	16
Typ2A1E3	-0,06	35946	0,15	35868	-0,09	35957	35923,67	17
Typ2A6E4	0,17	35838	-0,54	36092	0,37	35764	35898,00	18
Typ2A4E3	-0,37	35904	0,21	35694	0,16	35713	35770,33	19
Typ2A2E3	-0,26	35757	0,49	35489	-0,24	35750	35665,33	20
Typ2A3E3	0,37	35446	-0,07	35602	-0,29	35680	35576,00	21
Typ6E4_1	0,14	35310	-0,10	35395	-0,05	35378	35361,00	22
Typ6E4	0,14	35309	-0,09	35391	-0,05	35378	35359,33	23
Typ2A5E4	0,07	35124	0,37	35018	-0,44	35304	35148,67	24
Typ2A1E4	0,07	34998	0,24	34941	-0,31	35133	35024,00	25
Typ2A6E5	0,16	34944	-0,49	35171	0,34	34880	34998,33	26
Typ2A4E4	-0,20	35037	0,09	34935	0,10	34932	34968,00	27
Typ2A2E4	-0,02	34956	-0,07	34974	0,08	34921	34950,33	28
Typ2A3E4	0,06	34788	-0,12	34851	0,05	34791	34810,00	29
Typ2A5E5	0,26	34431	0,05	34503	-0,31	34628	34520,67	30
Typ6E5_1	0,00	34399	0,03	34388	-0,02	34405	34397,33	31
Typ6E5	0,30	34279	-0,11	34420	-0,18	34444	34381,00	32
Typ2A4E5	0,04	34182	-0,14	34242	0,10	34159	34194,33	33
Typ2A1E5	0,01	34082	0,17	34026	-0,18	34147	34085,00	34
Typ2A2E5	0,18	33988	0,01	34048	-0,19	34114	34050,00	35
Typ2A3E5	-0,14	34070	-0,08	34052	0,22	33948	34023,33	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3– Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A9E3	4	40673	4	40319	4	40646	40546,00	4
Typ2A8E3	7	38381	7	38501	7	38394	38425,33	7
Typ2A7E3	10	37119	10	37138	10	37240	37165,67	10
Typ2A6E3	12	36380	12	36433	12	36379	36397,33	12
Typ2A5E3	15	35981	16	36021	17	35832	35944,67	16
Typ2A1E3	16	35946	18	35868	16	35957	35923,67	17
Typ2A4E3	17	35904	19	35694	20	35713	35770,33	19
Typ2A2E3	20	35757	21	35489	19	35750	35665,33	20
Typ2A3E3	21	35446	20	35602	21	35680	35576,00	21
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A9E4	6	39747	5	40152	5	39939	39946,00	5
Typ2A8E4	8	37817	8	37707	8	37995	37839,67	8
Typ2A7E4	11	36398	11	36703	11	36460	36520,33	11
Typ2A6E4	18	35838	14	36092	18	35764	35898,00	18
Typ2A5E4	24	35124	25	35018	24	35304	35148,67	24
Typ2A1E4	26	34998	27	34941	25	35133	35024,00	25
Typ2A4E4	25	35037	28	34935	26	34932	34968,00	27
Typ2A2E4	27	34956	26	34974	27	34921	34950,33	28
Typ2A3E4	29	34788	29	34851	29	34791	34810,00	29
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A9E5	5	39773	6	39473	6	39590	39612,00	6
Typ2A8E5	9	37505	9	37437	9	37448	37463,33	9
Typ2A7E5	19	35817	15	36029	15	36078	35974,67	15
Typ2A6E5	28	34944	24	35171	28	34880	34998,33	26
Typ2A5E5	30	34431	30	34503	30	34628	34520,67	30
Typ2A4E5	33	34182	33	34242	33	34159	34194,33	33
Typ2A1E5	34	34082	36	34026	34	34147	34085,00	34
Typ2A2E5	36	33988	35	34048	35	34114	34050,00	35
Typ2A3E5	35	34070	34	34052	36	33948	34023,33	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3– Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
Typ6E3_1	14	36208	13	36201	14	36199	36202,67	13
Typ6E3	13	36265	17	36004	13	36212	36160,33	14
Typ6E4_1	22	35310	22	35395	23	35378	35361,00	22
Typ6E4	23	35309	23	35391	22	35378	35359,33	23
Typ6E5_1	31	34399	32	34388	32	34405	34397,33	31
Typ6E5	32	34279	31	34420	31	34444	34381,00	32
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ2A1E3	16	35946	18	35868	16	35957	35923,67	17
Typ2A1E4	26	34998	27	34941	25	35133	35024,00	25
Typ2A1E5	34	34082	36	34026	34	34147	34085,00	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ2A2E3	20	35757	21	35489	19	35750	35665,33	20
Typ2A2E4	27	34956	26	34974	27	34921	34950,33	28
Typ2A2E5	36	33988	35	34048	35	34114	34050,00	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ2A3E3	21	35446	20	35602	21	35680	35576,00	21
Typ2A3E4	29	34788	29	34851	29	34791	34810,00	29
Typ2A3E5	35	34070	34	34052	36	33948	34023,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E3	17	35904	19	35694	20	35713	35770,33	19
Typ2A4E4	25	35037	28	34935	26	34932	34968,00	27
Typ2A4E5	33	34182	33	34242	33	34159	34194,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ2A5E3	15	35981	16	36021	17	35832	35944,67	16
Typ2A5E4	24	35124	25	35018	24	35304	35148,67	24
Typ2A5E5	30	34431	30	34503	30	34628	34520,67	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E3	12	36380	12	36433	12	36379	36397,33	12
Typ2A6E4	18	35838	14	36092	18	35764	35898,00	18
Typ2A6E5	28	34944	24	35171	28	34880	34998,33	26
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ2A7E3	10	37119	10	37138	10	37240	37165,67	10
Typ2A7E4	11	36398	11	36703	11	36460	36520,33	11
Typ2A7E5	19	35817	15	36029	15	36078	35974,67	15
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ2A8E3	7	38381	7	38501	7	38394	38425,33	7
Typ2A8E4	8	37817	8	37707	8	37995	37839,67	8
Typ2A8E5	9	37505	9	37437	9	37448	37463,33	9
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ2A9E3	4	40673	4	40319	4	40646	40546,00	4
Typ2A9E4	6	39747	5	40152	5	39939	39946,00	5
Typ2A9E5	5	39773	6	39473	6	39590	39612,00	6

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit

Beispiel 3 Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

verteidigen sich sicher

sind wiederholt
ausbeutbar

neigen zum unprovzierten Angreifen	8,3%	75,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	16,7%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	16,7%
sind friedlich:	16,7%
neigen zum Angreifen:	83,3%
neigen zum Ausbeuten:	83,3%
neigen zu Überreaktionen:	75,0%
verteidigen sich sicher:	8,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 6,44 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ6	1	36970	1	36939	1	36968	36959,11	1
Typ2	2	33708	2	33740	2	33762	33736,48	2
Typ1	3	30847	3	30767	3	30842	30818,56	3

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3– Schritt 1

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	62188	62124	62247
Prozentualer Anteil derartiger Züge	19,74	19,72	19,76
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	115240	115328	115477
Prozentualer Anteil derartiger Züge	36,58	36,61	36,66
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	137571	137548	137276
Prozentualer Anteil derartiger Züge	43,67	43,67	43,58
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1224474	1224479	1225418
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	594474	594479	595418
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,47	0,47	0,47
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,38	0,38	0,38
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,16	0,16	0,16

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3– Schritt 1

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ6E1	2	37656	1	37672	1	37758	37695,33	1
Typ6E1_1	1	37731	2	37643	2	37708	37694,00	2
Typ2A1E1	3	37215	3	37286	3	37276	37259,00	3
Typ6E2_1	5	37047	4	37025	4	37039	37037,00	4
Typ6E2	4	37061	5	36927	5	37015	37001,00	5
Typ2A2E1	6	36564	6	36686	7	36597	36615,67	6
Typ2A1E2	7	36404	7	36438	6	36680	36507,33	7
Typ6E3	8	36251	8	36208	8	36279	36246,00	8
Typ6E3_1	9	36075	9	36157	9	36012	36081,33	9
Typ2A3E1	10	35971	10	36100	10	35882	35984,33	10
Typ2A2E2	12	35805	11	35942	11	35824	35857,00	11
Typ2A1E3	11	35830	12	35623	12	35613	35688,67	12
Typ2A3E2	15	35113	14	35165	13	35415	35231,00	13
Typ2A4E1	13	35164	15	35141	14	35330	35211,67	14
Typ2A2E3	14	35123	13	35184	15	35283	35196,67	15
Typ2A3E3	16	34583	16	34641	16	34719	34647,67	16
Typ2A4E2	18	34479	17	34585	17	34616	34560,00	17
Typ2A5E1	17	34491	18	34487	18	34568	34515,33	18
Typ2A4E3	19	33874	19	33945	19	34065	33961,33	19
Typ2A5E2	20	33852	20	33779	20	33879	33836,67	20
Typ2A6E1	21	33612	21	33715	21	33707	33678,00	21
Typ2A5E3	22	33517	22	33284	22	33288	33363,00	22
Typ2A6E2	23	33040	23	33078	23	33115	33077,67	23
Typ2A7E1	24	32600	24	32825	24	32581	32668,67	24
Typ2A6E3	25	32556	25	32448	25	32471	32491,67	25
Typ2A7E2	26	32301	26	32060	26	32443	32268,00	26
Typ2A8E1	28	31822	27	31901	27	31760	31827,67	27
Typ2A7E3	27	31896	28	31810	28	31725	31810,33	28
Typ2A8E2	29	31412	29	31493	29	31590	31498,33	29
Typ2A8E3	30	30943	31	31034	30	31037	31004,67	30
Typ2A9E1	31	30923	30	31138	32	30921	30994,00	31
Typ1A10_2	32	30892	32	30968	33	30842	30900,67	32
Typ1A10_1	33	30870	33	30688	31	30982	30846,67	33
Typ1A10	34	30778	35	30645	34	30702	30708,33	34
Typ2A9E2	36	30508	34	30675	35	30650	30611,00	35
Typ2A9E3	35	30511	36	30508	36	30540	30519,67	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3– Schritt 1

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ6E1	0,10	37656	0,06	37672	-0,17	37758	37695,33	1
Typ6E1_1	-0,10	37731	0,14	37643	-0,04	37708	37694,00	2
Typ2A1E1	0,12	37215	-0,07	37286	-0,05	37276	37259,00	3
Typ6E2_1	-0,03	37047	0,03	37025	-0,01	37039	37037,00	4
Typ6E2	-0,16	37061	0,20	36927	-0,04	37015	37001,00	5
Typ2A2E1	0,14	36564	-0,19	36686	0,05	36597	36615,67	6
Typ2A1E2	0,28	36404	0,19	36438	-0,47	36680	36507,33	7
Typ6E3	-0,01	36251	0,10	36208	-0,09	36279	36246,00	8
Typ6E3_1	0,02	36075	-0,21	36157	0,19	36012	36081,33	9
Typ2A3E1	0,04	35971	-0,32	36100	0,28	35882	35984,33	10
Typ2A2E2	0,15	35805	-0,24	35942	0,09	35824	35857,00	11
Typ2A1E3	-0,40	35830	0,18	35623	0,21	35613	35688,67	12
Typ2A3E2	0,33	35113	0,19	35165	-0,52	35415	35231,00	13
Typ2A4E1	0,14	35164	0,20	35141	-0,34	35330	35211,67	14
Typ2A2E3	0,21	35123	0,04	35184	-0,25	35283	35196,67	15
Typ2A3E3	0,19	34583	0,02	34641	-0,21	34719	34647,67	16
Typ2A4E2	0,23	34479	-0,07	34585	-0,16	34616	34560,00	17
Typ2A5E1	0,07	34491	0,08	34487	-0,15	34568	34515,33	18
Typ2A4E3	0,26	33874	0,05	33945	-0,31	34065	33961,33	19
Typ2A5E2	-0,05	33852	0,17	33779	-0,13	33879	33836,67	20
Typ2A6E1	0,20	33612	-0,11	33715	-0,09	33707	33678,00	21
Typ2A5E3	-0,46	33517	0,24	33284	0,22	33288	33363,00	22
Typ2A6E2	0,11	33040	0,00	33078	-0,11	33115	33077,67	23
Typ2A7E1	0,21	32600	-0,48	32825	0,27	32581	32668,67	24
Typ2A6E3	-0,20	32556	0,13	32448	0,06	32471	32491,67	25
Typ2A7E2	-0,10	32301	0,64	32060	-0,54	32443	32268,00	26
Typ2A8E1	0,02	31822	-0,23	31901	0,21	31760	31827,67	27
Typ2A7E3	-0,27	31896	0,00	31810	0,27	31725	31810,33	28
Typ2A8E2	0,27	31412	0,02	31493	-0,29	31590	31498,33	29
Typ2A8E3	0,20	30943	-0,09	31034	-0,10	31037	31004,67	30
Typ2A9E1	0,23	30923	-0,46	31138	0,24	30921	30994,00	31
Typ1A10_2	0,03	30892	-0,22	30968	0,19	30842	30900,67	32
Typ1A10_1	-0,08	30870	0,51	30688	-0,44	30982	30846,67	33
Typ1A10	-0,23	30778	0,21	30645	0,02	30702	30708,33	34
Typ2A9E2	0,34	30508	-0,21	30675	-0,13	30650	30611,00	35
Typ2A9E3	0,03	30511	0,04	30508	-0,07	30540	30519,67	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3– Schritt 1

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A1E1	3	37215	3	37286	3	37276	37259,00	3
Typ2A2E1	6	36564	6	36686	7	36597	36615,67	6
Typ2A3E1	10	35971	10	36100	10	35882	35984,33	10
Typ2A4E1	13	35164	15	35141	14	35330	35211,67	14
Typ2A5E1	17	34491	18	34487	18	34568	34515,33	18
Typ2A6E1	21	33612	21	33715	21	33707	33678,00	21
Typ2A7E1	24	32600	24	32825	24	32581	32668,67	24
Typ2A8E1	28	31822	27	31901	27	31760	31827,67	27
Typ2A9E1	31	30923	30	31138	32	30921	30994,00	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A1E2	7	36404	7	36438	6	36680	36507,33	7
Typ2A2E2	12	35805	11	35942	11	35824	35857,00	11
Typ2A3E2	15	35113	14	35165	13	35415	35231,00	13
Typ2A4E2	18	34479	17	34585	17	34616	34560,00	17
Typ2A5E2	20	33852	20	33779	20	33879	33836,67	20
Typ2A6E2	23	33040	23	33078	23	33115	33077,67	23
Typ2A7E2	26	32301	26	32060	26	32443	32268,00	26
Typ2A8E2	29	31412	29	31493	29	31590	31498,33	29
Typ2A9E2	36	30508	34	30675	35	30650	30611,00	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A1E3	11	35830	12	35623	12	35613	35688,67	12
Typ2A2E3	14	35123	13	35184	15	35283	35196,67	15
Typ2A3E3	16	34583	16	34641	16	34719	34647,67	16
Typ2A4E3	19	33874	19	33945	19	34065	33961,33	19
Typ2A5E3	22	33517	22	33284	22	33288	33363,00	22
Typ2A6E3	25	32556	25	32448	25	32471	32491,67	25
Typ2A7E3	27	31896	28	31810	28	31725	31810,33	28
Typ2A8E3	30	30943	31	31034	30	31037	31004,67	30
Typ2A9E3	35	30511	36	30508	36	30540	30519,67	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3– Schritt 1

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
Typ6E1	2	37656	1	37672	1	37758	37695,33	1
Typ6E1_1	1	37731	2	37643	2	37708	37694,00	2
Typ6E2_1	5	37047	4	37025	4	37039	37037,00	4
Typ6E2	4	37061	5	36927	5	37015	37001,00	5
Typ6E3	8	36251	8	36208	8	36279	36246,00	8
Typ6E3_1	9	36075	9	36157	9	36012	36081,33	9
Klassen von unprovziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ2A1E1	3	37215	3	37286	3	37276	37259,00	3
Typ2A1E2	7	36404	7	36438	6	36680	36507,33	7
Typ2A1E3	11	35830	12	35623	12	35613	35688,67	12
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ2A2E1	6	36564	6	36686	7	36597	36615,67	6
Typ2A2E2	12	35805	11	35942	11	35824	35857,00	11
Typ2A2E3	14	35123	13	35184	15	35283	35196,67	15
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ2A3E1	10	35971	10	36100	10	35882	35984,33	10
Typ2A3E2	15	35113	14	35165	13	35415	35231,00	13
Typ2A3E3	16	34583	16	34641	16	34719	34647,67	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E1	13	35164	15	35141	14	35330	35211,67	14
Typ2A4E2	18	34479	17	34585	17	34616	34560,00	17
Typ2A4E3	19	33874	19	33945	19	34065	33961,33	19
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ2A5E1	17	34491	18	34487	18	34568	34515,33	18
Typ2A5E2	20	33852	20	33779	20	33879	33836,67	20
Typ2A5E3	22	33517	22	33284	22	33288	33363,00	22
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E1	21	33612	21	33715	21	33707	33678,00	21
Typ2A6E2	23	33040	23	33078	23	33115	33077,67	23
Typ2A6E3	25	32556	25	32448	25	32471	32491,67	25
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ2A7E1	24	32600	24	32825	24	32581	32668,67	24
Typ2A7E2	26	32301	26	32060	26	32443	32268,00	26
Typ2A7E3	27	31896	28	31810	28	31725	31810,33	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ2A8E1	28	31822	27	31901	27	31760	31827,67	27
Typ2A8E2	29	31412	29	31493	29	31590	31498,33	29
Typ2A8E3	30	30943	31	31034	30	31037	31004,67	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ2A9E1	31	30923	30	31138	32	30921	30994,00	31
Typ2A9E2	36	30508	34	30675	35	30650	30611,00	35
Typ2A9E3	35	30511	36	30508	36	30540	30519,67	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit

Beispiel 3 Der zweite Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	36,1%	47,2%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	11,1%	5,6%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	16,7%
sind friedlich:	16,7%
neigen zum Angreifen:	83,3%
neigen zum Ausbeuten:	83,3%
neigen zu Überreaktionen:	83,3%
verteidigen sich sicher:	47,2%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 2,69 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	41674	1	41685	1	41672	41677,17	1
Typ6	2	41085	2	41198	2	41150	41144,33	2
Typ2	3	35845	3	35848	3	35825	35839,18	3
Typ1	4	35349	4	35292	4	35294	35311,31	4

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3– Schritt 2

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	79385	79449	79221
Prozentualer Anteil derartiger Züge	25,20	25,22	25,15
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	123408	123579	123212
Prozentualer Anteil derartiger Züge	39,18	39,23	39,12
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	112207	111972	112567
Prozentualer Anteil derartiger Züge	35,62	35,55	35,74
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1317764	1318534	1316520
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	687764	688534	686520
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,55	0,55	0,54
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,45	0,45	0,45
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,24	0,24	0,24

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3– Schritt 2

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_1	3	41672	1	41772	1	41785	41743,00	1
TYP5TIT4TAT	1	41689	2	41768	4	41603	41686,67	2
TYP5TIT4TAT_3	4	41664	3	41698	3	41628	41663,33	3
TYP5TIT4TAT_2	2	41673	4	41501	2	41673	41615,67	4
Typ6E1_1	5	41142	6	41162	6	41141	41148,33	5
Typ6E1	6	41028	5	41234	5	41159	41140,33	6
Typ1A1_2	9	40916	7	41050	8	40949	40971,67	7
Typ1A1	7	40989	8	40960	9	40918	40955,67	8
Typ1A1_1	8	40952	9	40872	7	40960	40928,00	9
Typ2A1E1_1	11	40347	10	40497	10	40593	40479,00	10
Typ2A1E1	10	40384	11	40354	11	40275	40337,67	11
Typ1A2	12	40050	12	40048	12	39926	40008,00	12
Typ2A1E2	13	39806	13	39860	13	39765	39810,33	13
Typ2A2E1	14	39546	14	39527	14	39511	39528,00	14
Typ2A2E2	15	39029	15	39035	15	39052	39038,67	15
Typ1A3	16	38903	16	38951	16	38917	38923,67	16
Typ2A3E1	17	38508	17	38564	17	38461	38511,00	17
Typ2A3E2	18	37949	18	37889	18	38022	37953,33	18
Typ1A4	19	37564	19	37512	19	37377	37484,33	19
Typ2A4E1	20	37202	20	37176	20	37131	37169,67	20
Typ2A4E2	21	36761	21	36794	21	36812	36789,00	21
Typ1A5	22	36006	22	35918	22	35923	35949,00	22
Typ2A5E1	23	35657	23	35606	23	35624	35629,00	23
Typ2A5E2	24	35214	24	35107	24	35104	35141,67	24
Typ1A6	25	34161	25	34081	25	34121	34121,00	25
Typ2A6E1	26	33823	26	33750	26	33652	33741,67	26
Typ2A6E2	27	33469	27	33470	27	33530	33489,67	27
Typ1A7	28	31985	28	31915	28	31988	31962,67	28
Typ2A7E1	29	31736	29	31831	29	31622	31729,67	29
Typ2A7E2	30	31580	30	31559	30	31445	31528,00	30
Typ1A8_3	32	29538	33	29406	31	29564	29502,67	31
Typ1A8	31	29596	32	29411	34	29318	29441,67	32
Typ1A8_1	34	29355	31	29443	32	29479	29425,67	33
Typ1A8_2	33	29517	35	29226	33	29376	29373,00	34
Typ2A8E1	35	29249	34	29317	35	29241	29269,00	35
Typ2A8E2	36	29103	36	29078	36	29181	29120,67	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3– Schritt 2

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten

(bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
TYP5TIT4TAT_1	0,17	41672	-0,07	41772	-0,10	41785	41743,00	1
TYP5TIT4TAT	-0,01	41689	-0,20	41768	0,20	41603	41686,67	2
TYP5TIT4TAT_3	0,00	41664	-0,08	41698	0,08	41628	41663,33	3
TYP5TIT4TAT_2	-0,14	41673	0,28	41501	-0,14	41673	41615,67	4
Typ6E1_1	0,02	41142	-0,03	41162	0,02	41141	41148,33	5
Typ6E1	0,27	41028	-0,23	41234	-0,05	41159	41140,33	6
Typ1A1_2	0,14	40916	-0,19	41050	0,06	40949	40971,67	7
Typ1A1	-0,08	40989	-0,01	40960	0,09	40918	40955,67	8
Typ1A1_1	-0,06	40952	0,14	40872	-0,08	40960	40928,00	9
Typ2A1E1_1	0,33	40347	-0,04	40497	-0,28	40593	40479,00	10
Typ2A1E1	-0,11	40384	-0,04	40354	0,16	40275	40337,67	11
Typ1A2	-0,10	40050	-0,10	40048	0,20	39926	40008,00	12
Typ2A1E2	0,01	39806	-0,12	39860	0,11	39765	39810,33	13
Typ2A2E1	-0,05	39546	0,00	39527	0,04	39511	39528,00	14
Typ2A2E2	0,02	39029	0,01	39035	-0,03	39052	39038,67	15
Typ1A3	0,05	38903	-0,07	38951	0,02	38917	38923,67	16
Typ2A3E1	0,01	38508	-0,14	38564	0,13	38461	38511,00	17
Typ2A3E2	0,01	37949	0,17	37889	-0,18	38022	37953,33	18
Typ1A4	-0,21	37564	-0,07	37512	0,29	37377	37484,33	19
Typ2A4E1	-0,09	37202	-0,02	37176	0,10	37131	37169,67	20
Typ2A4E2	0,08	36761	-0,01	36794	-0,06	36812	36789,00	21
Typ1A5	-0,16	36006	0,09	35918	0,07	35923	35949,00	22
Typ2A5E1	-0,08	35657	0,06	35606	0,01	35624	35629,00	23
Typ2A5E2	-0,21	35214	0,10	35107	0,11	35104	35141,67	24
Typ1A6	-0,12	34161	0,12	34081	0,00	34121	34121,00	25
Typ2A6E1	-0,24	33823	-0,02	33750	0,27	33652	33741,67	26
Typ2A6E2	0,06	33469	0,06	33470	-0,12	33530	33489,67	27
Typ1A7	-0,07	31985	0,15	31915	-0,08	31988	31962,67	28
Typ2A7E1	-0,02	31736	-0,32	31831	0,34	31622	31729,67	29
Typ2A7E2	-0,16	31580	-0,10	31559	0,26	31445	31528,00	30
Typ1A8_3	-0,12	29538	0,33	29406	-0,21	29564	29502,67	31
Typ1A8	-0,52	29596	0,10	29411	0,42	29318	29441,67	32
Typ1A8_1	0,24	29355	-0,06	29443	-0,18	29479	29425,67	33
Typ1A8_2	-0,49	29517	0,50	29226	-0,01	29376	29373,00	34
Typ2A8E1	0,07	29249	-0,16	29317	0,10	29241	29269,00	35
Typ2A8E2	0,06	29103	0,15	29078	-0,21	29181	29120,67	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3– Schritt 2

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A1_2	9	40916	7	41050	8	40949	40971,67	7
Typ1A1	7	40989	8	40960	9	40918	40955,67	8
Typ1A1_1	8	40952	9	40872	7	40960	40928,00	9
Typ1A2	12	40050	12	40048	12	39926	40008,00	12
Typ1A3	16	38903	16	38951	16	38917	38923,67	16
Typ1A4	19	37564	19	37512	19	37377	37484,33	19
Typ1A5	22	36006	22	35918	22	35923	35949,00	22
Typ1A6	25	34161	25	34081	25	34121	34121,00	25
Typ1A7	28	31985	28	31915	28	31988	31962,67	28
Typ1A8_3	32	29538	33	29406	31	29564	29502,67	31
Typ1A8	31	29596	32	29411	34	29318	29441,67	32
Typ1A8_1	34	29355	31	29443	32	29479	29425,67	33
Typ1A8_2	33	29517	35	29226	33	29376	29373,00	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A1E1_1	11	40347	10	40497	10	40593	40479,00	10
Typ2A1E1	10	40384	11	40354	11	40275	40337,67	11
Typ2A2E1	14	39546	14	39527	14	39511	39528,00	14
Typ2A3E1	17	38508	17	38564	17	38461	38511,00	17
Typ2A4E1	20	37202	20	37176	20	37131	37169,67	20
Typ2A5E1	23	35657	23	35606	23	35624	35629,00	23
Typ2A6E1	26	33823	26	33750	26	33652	33741,67	26
Typ2A7E1	29	31736	29	31831	29	31622	31729,67	29
Typ2A8E1	35	29249	34	29317	35	29241	29269,00	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A1E2	13	39806	13	39860	13	39765	39810,33	13
Typ2A2E2	15	39029	15	39035	15	39052	39038,67	15
Typ2A3E2	18	37949	18	37889	18	38022	37953,33	18
Typ2A4E2	21	36761	21	36794	21	36812	36789,00	21
Typ2A5E2	24	35214	24	35107	24	35104	35141,67	24
Typ2A6E2	27	33469	27	33470	27	33530	33489,67	27
Typ2A7E2	30	31580	30	31559	30	31445	31528,00	30
Typ2A8E2	36	29103	36	29078	36	29181	29120,67	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 3– Schritt 2

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT_1	3	41672	1	41772	1	41785	41743,00	1
TYP5TIT4TAT	1	41689	2	41768	4	41603	41686,67	2
TYP5TIT4TAT_3	4	41664	3	41698	3	41628	41663,33	3
TYP5TIT4TAT_2	2	41673	4	41501	2	41673	41615,67	4
Typ6E1_1	5	41142	6	41162	6	41141	41148,33	5
Typ6E1	6	41028	5	41234	5	41159	41140,33	6
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ1A1_2	9	40916	7	41050	8	40949	40971,67	7
Typ1A1	7	40989	8	40960	9	40918	40955,67	8
Typ1A1_1	8	40952	9	40872	7	40960	40928,00	9
Typ2A1E1_1	11	40347	10	40497	10	40593	40479,00	10
Typ2A1E1	10	40384	11	40354	11	40275	40337,67	11
Typ2A1E2	13	39806	13	39860	13	39765	39810,33	13
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	12	40050	12	40048	12	39926	40008,00	12
Typ2A2E1	14	39546	14	39527	14	39511	39528,00	14
Typ2A2E2	15	39029	15	39035	15	39052	39038,67	15
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3	16	38903	16	38951	16	38917	38923,67	16
Typ2A3E1	17	38508	17	38564	17	38461	38511,00	17
Typ2A3E2	18	37949	18	37889	18	38022	37953,33	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4	19	37564	19	37512	19	37377	37484,33	19
Typ2A4E1	20	37202	20	37176	20	37131	37169,67	20
Typ2A4E2	21	36761	21	36794	21	36812	36789,00	21
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	22	36006	22	35918	22	35923	35949,00	22
Typ2A5E1	23	35657	23	35606	23	35624	35629,00	23
Typ2A5E2	24	35214	24	35107	24	35104	35141,67	24
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	25	34161	25	34081	25	34121	34121,00	25
Typ2A6E1	26	33823	26	33750	26	33652	33741,67	26
Typ2A6E2	27	33469	27	33470	27	33530	33489,67	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	28	31985	28	31915	28	31988	31962,67	28
Typ2A7E1	29	31736	29	31831	29	31622	31729,67	29
Typ2A7E2	30	31580	30	31559	30	31445	31528,00	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8_3	32	29538	33	29406	31	29564	29502,67	31
Typ1A8	31	29596	32	29411	34	29318	29441,67	32
Typ1A8_1	34	29355	31	29443	32	29479	29425,67	33
Typ1A8_2	33	29517	35	29226	33	29376	29373,00	34
Typ2A8E1	35	29249	34	29317	35	29241	29269,00	35
Typ2A8E2	36	29103	36	29078	36	29181	29120,67	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit

Beispiel 4 Die Gruppe des dritten Beispiels mit stärkeren individuellen Neigungen zum Angreifen und Ausbeuten

Die Ausgangsgruppe

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	8,3%	75,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	16,7%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	16,7%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	91,7%
verteidigen sich sicher:	8,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	8,3%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 13,13 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	43891	1	43862	1	43891	43881,11	1
Typ4	2	36356	2	36418	2	36471	36414,94	2
Typ2	3	34319	3	34325	3	34306	34316,84	3

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Ausgangsgruppe

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	57539	57405	57300
Prozentualer Anteil derartiger Züge	18,27	18,22	18,19
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	138755	139071	139156
Prozentualer Anteil derartiger Züge	44,05	44,15	44,18
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	118706	118524	118544
Prozentualer Anteil derartiger Züge	37,68	37,63	37,63
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1276421	1276833	1276669
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	646421	646833	646669
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,51	0,51	0,51
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,40	0,40	0,40
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,11	0,11	0,11

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Ausgangsgruppe

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	1	44020	3	43798	1	44104	43974,00	1
Typ1A10_1	2	43999	1	43929	2	43848	43925,33	2
Typ1A10_2	3	43653	2	43858	3	43721	43744,00	3
Typ2A9E3	4	39753	4	39844	4	40046	39881,00	4
Typ2A9E4	5	39081	5	39563	5	39368	39337,33	5
Typ2A9E5	6	39067	6	38739	6	38854	38886,67	6
Typ4A8E4_1	7	38354	8	38160	8	38333	38282,33	7
Typ4A8E4	8	38130	7	38173	7	38393	38232,00	8
Typ2A8E3	9	37207	9	37293	9	37299	37266,33	9
Typ2A8E4	10	37034	10	36924	10	36826	36928,00	10
Typ2A8E5	11	36335	11	36383	11	36276	36331,33	11
Typ2A7E3	12	35954	13	35838	14	35673	35821,67	12
Typ4A5E4	13	35673	12	35866	13	35773	35770,67	13
Typ4A5E4_1	14	35629	14	35760	12	35856	35748,33	14
Typ4A2E4	15	35185	16	35274	16	35231	35230,00	15
Typ4A2E4_1	16	35165	15	35275	15	35239	35226,33	16
Typ2A7E4	17	34881	17	35129	17	35071	35027,00	17
Typ2A6E3	18	34695	18	34689	18	34713	34699,00	18
Typ2A7E5	19	34509	20	34255	19	34486	34416,67	19
Typ2A6E4	20	34249	19	34256	21	34048	34184,33	20
Typ2A5E3	21	34187	21	34189	20	34167	34181,00	21
Typ2A4E3	22	33646	22	33766	22	33680	33697,33	22
Typ2A3E3	23	33484	23	33545	23	33572	33533,67	23
Typ2A1E3	24	33378	25	33460	25	33415	33417,67	24
Typ2A2E3	25	33313	24	33474	24	33423	33403,33	25
Typ2A5E4	27	33254	26	33417	26	33221	33297,33	26
Typ2A6E5	26	33258	27	33242	27	33170	33223,33	27
Typ2A4E4	28	33001	28	32757	28	32734	32830,67	28
Typ2A3E4	30	32554	29	32529	29	32513	32532,00	29
Typ2A1E4	31	32473	30	32419	30	32499	32463,67	30
Typ2A2E4	29	32567	32	32354	32	32445	32455,33	31
Typ2A5E5	32	32298	31	32390	31	32473	32387,00	32
Typ2A4E5	33	31906	33	31988	33	32058	31984,00	33
Typ2A3E5	34	31738	34	31721	34	31606	31688,33	34
Typ2A2E5	35	31568	35	31461	35	31344	31457,67	35
Typ2A1E5	36	31236	36	31157	36	31276	31223,00	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Ausgangsgruppe

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	-0,10	44020	0,40	43798	-0,30	44104	43974,00	1
Typ1A10_1	-0,17	43999	-0,01	43929	0,18	43848	43925,33	2
Typ1A10_2	0,21	43653	-0,26	43858	0,05	43721	43744,00	3
Typ2A9E3	0,32	39753	0,09	39844	-0,41	40046	39881,00	4
Typ2A9E4	0,65	39081	-0,57	39563	-0,08	39368	39337,33	5
Typ2A9E5	-0,46	39067	0,38	38739	0,08	38854	38886,67	6
Typ4A8E4_1	-0,19	38354	0,32	38160	-0,13	38333	38282,33	7
Typ4A8E4	0,27	38130	0,15	38173	-0,42	38393	38232,00	8
Typ2A8E3	0,16	37207	-0,07	37293	-0,09	37299	37266,33	9
Typ2A8E4	-0,29	37034	0,01	36924	0,28	36826	36928,00	10
Typ2A8E5	-0,01	36335	-0,14	36383	0,15	36276	36331,33	11
Typ2A7E3	-0,37	35954	-0,05	35838	0,42	35673	35821,67	12
Typ4A5E4	0,27	35673	-0,27	35866	-0,01	35773	35770,67	13
Typ4A5E4_1	0,33	35629	-0,03	35760	-0,30	35856	35748,33	14
Typ4A2E4	0,13	35185	-0,12	35274	0,00	35231	35230,00	15
Typ4A2E4_1	0,17	35165	-0,14	35275	-0,04	35239	35226,33	16
Typ2A7E4	0,42	34881	-0,29	35129	-0,13	35071	35027,00	17
Typ2A6E3	0,01	34695	0,03	34689	-0,04	34713	34699,00	18
Typ2A7E5	-0,27	34509	0,47	34255	-0,20	34486	34416,67	19
Typ2A6E4	-0,19	34249	-0,21	34256	0,40	34048	34184,33	20
Typ2A5E3	-0,02	34187	-0,02	34189	0,04	34167	34181,00	21
Typ2A4E3	0,15	33646	-0,20	33766	0,05	33680	33697,33	22
Typ2A3E3	0,15	33484	-0,03	33545	-0,11	33572	33533,67	23
Typ2A1E3	0,12	33378	-0,13	33460	0,01	33415	33417,67	24
Typ2A2E3	0,27	33313	-0,21	33474	-0,06	33423	33403,33	25
Typ2A5E4	0,13	33254	-0,36	33417	0,23	33221	33297,33	26
Typ2A6E5	-0,10	33258	-0,06	33242	0,16	33170	33223,33	27
Typ2A4E4	-0,52	33001	0,22	32757	0,29	32734	32830,67	28
Typ2A3E4	-0,07	32554	0,01	32529	0,06	32513	32532,00	29
Typ2A1E4	-0,03	32473	0,14	32419	-0,11	32499	32463,67	30
Typ2A2E4	-0,34	32567	0,31	32354	0,03	32445	32455,33	31
Typ2A5E5	0,27	32298	-0,01	32390	-0,27	32473	32387,00	32
Typ2A4E5	0,24	31906	-0,01	31988	-0,23	32058	31984,00	33
Typ2A3E5	-0,16	31738	-0,10	31721	0,26	31606	31688,33	34
Typ2A2E5	-0,35	31568	-0,01	31461	0,36	31344	31457,67	35
Typ2A1E5	-0,04	31236	0,21	31157	-0,17	31276	31223,00	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10	1	44020	3	43798	1	44104	43974,00	1
Typ1A10_1	2	43999	1	43929	2	43848	43925,33	2
Typ1A10_2	3	43653	2	43858	3	43721	43744,00	3
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A9E3	4	39753	4	39844	4	40046	39881,00	4
Typ2A8E3	9	37207	9	37293	9	37299	37266,33	9
Typ2A7E3	12	35954	13	35838	14	35673	35821,67	12
Typ2A6E3	18	34695	18	34689	18	34713	34699,00	18
Typ2A5E3	21	34187	21	34189	20	34167	34181,00	21
Typ2A4E3	22	33646	22	33766	22	33680	33697,33	22
Typ2A3E3	23	33484	23	33545	23	33572	33533,67	23
Typ2A1E3	24	33378	25	33460	25	33415	33417,67	24
Typ2A2E3	25	33313	24	33474	24	33423	33403,33	25
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A9E4	5	39081	5	39563	5	39368	39337,33	5
Typ2A8E4	10	37034	10	36924	10	36826	36928,00	10
Typ2A7E4	17	34881	17	35129	17	35071	35027,00	17
Typ2A6E4	20	34249	19	34256	21	34048	34184,33	20
Typ2A5E4	27	33254	26	33417	26	33221	33297,33	26
Typ2A4E4	28	33001	28	32757	28	32734	32830,67	28
Typ2A3E4	30	32554	29	32529	29	32513	32532,00	29
Typ2A1E4	31	32473	30	32419	30	32499	32463,67	30
Typ2A2E4	29	32567	32	32354	32	32445	32455,33	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A9E5	6	39067	6	38739	6	38854	38886,67	6
Typ2A8E5	11	36335	11	36383	11	36276	36331,33	11
Typ2A7E5	19	34509	20	34255	19	34486	34416,67	19
Typ2A6E5	26	33258	27	33242	27	33170	33223,33	27
Typ2A5E5	32	32298	31	32390	31	32473	32387,00	32
Typ2A4E5	33	31906	33	31988	33	32058	31984,00	33
Typ2A3E5	34	31738	34	31721	34	31606	31688,33	34
Typ2A2E5	35	31568	35	31461	35	31344	31457,67	35
Typ2A1E5	36	31236	36	31157	36	31276	31223,00	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E4								
Typ4A8E4_1	7	38354	8	38160	8	38333	38282,33	7
Typ4A8E4	8	38130	7	38173	7	38393	38232,00	8
Typ4A5E4	13	35673	12	35866	13	35773	35770,67	13
Typ4A5E4_1	14	35629	14	35760	12	35856	35748,33	14
Typ4A2E4	15	35185	16	35274	16	35231	35230,00	15
Typ4A2E4_1	16	35165	15	35275	15	35239	35226,33	16

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ2A1E3	24	33378	25	33460	25	33415	33417,67	24
Typ2A1E4	31	32473	30	32419	30	32499	32463,67	30
Typ2A1E5	36	31236	36	31157	36	31276	31223,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ2A2E3	25	33313	24	33474	24	33423	33403,33	25
Typ2A2E4	29	32567	32	32354	32	32445	32455,33	31
Typ2A2E5	35	31568	35	31461	35	31344	31457,67	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ2A3E3	23	33484	23	33545	23	33572	33533,67	23
Typ2A3E4	30	32554	29	32529	29	32513	32532,00	29
Typ2A3E5	34	31738	34	31721	34	31606	31688,33	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E3	22	33646	22	33766	22	33680	33697,33	22
Typ2A4E4	28	33001	28	32757	28	32734	32830,67	28
Typ2A4E5	33	31906	33	31988	33	32058	31984,00	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ2A5E3	21	34187	21	34189	20	34167	34181,00	21
Typ2A5E4	27	33254	26	33417	26	33221	33297,33	26
Typ2A5E5	32	32298	31	32390	31	32473	32387,00	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E3	18	34695	18	34689	18	34713	34699,00	18
Typ2A6E4	20	34249	19	34256	21	34048	34184,33	20
Typ2A6E5	26	33258	27	33242	27	33170	33223,33	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ2A7E3	12	35954	13	35838	14	35673	35821,67	12
Typ2A7E4	17	34881	17	35129	17	35071	35027,00	17
Typ2A7E5	19	34509	20	34255	19	34486	34416,67	19
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ2A8E3	9	37207	9	37293	9	37299	37266,33	9
Typ2A8E4	10	37034	10	36924	10	36826	36928,00	10
Typ2A8E5	11	36335	11	36383	11	36276	36331,33	11
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ2A9E3	4	39753	4	39844	4	40046	39881,00	4
Typ2A9E4	5	39081	5	39563	5	39368	39337,33	5
Typ2A9E5	6	39067	6	38739	6	38854	38886,67	6

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit

Beispiel 4 Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	verteidigen sich sicher		sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	16,7%		66,7%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%		16,7%
sind friedlich	0,0%		0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern		
sind konsensorientiert:		16,7%
sind friedlich:		0,0%
neigen zum Angreifen:		100,0%
neigen zum Ausbeuten:		100,0%
neigen zu Überreaktionen:		83,3%
verteidigen sich sicher:		16,7%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:		0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 8,93 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	35513	1	35539	1	35574	35541,83	1
Typ4	2	33211	2	33263	2	33210	33228,11	2
Typ2	3	30003	3	30009	3	30030	30014,07	3

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 1

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	36713	36727	36756
Prozentualer Anteil derartiger Züge	11,65	11,66	11,67
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	118526	118765	118617
Prozentualer Anteil derartiger Züge	37,63	37,70	37,66
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	159761	159508	159626
Prozentualer Anteil derartiger Züge	50,72	50,64	50,68
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1132429	1133203	1132877
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	502429	503203	502877
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,40	0,40	0,40
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,30	0,31	0,31
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,08	0,08	0,08

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 1

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_3	2	35580	2	35681	1	35677	35646,00	1
Typ1A10_4	1	35641	3	35537	4	35554	35577,33	2
Typ1A10_2	3	35536	5	35483	2	35604	35541,00	3
Typ1A10_1	5	35436	1	35692	6	35485	35537,67	4
Typ1A10	4	35469	4	35511	3	35573	35517,67	5
Typ1A10_5	6	35415	6	35328	5	35551	35431,33	6
Typ4A9E3_1	8	34102	7	34432	7	34353	34295,67	7
Typ4A9E3	7	34382	8	34337	8	34160	34293,00	8
Typ4A6E3	11	32728	9	32830	9	32774	32777,33	9
Typ4A6E3_1	9	32782	11	32642	13	32640	32688,00	10
Typ4A3E3	12	32674	12	32638	11	32691	32667,67	11
Typ4A3E3_1	13	32597	10	32701	12	32643	32647,00	12
Typ2A9E2	10	32771	13	32414	10	32742	32642,33	13
Typ2A9E3	14	32149	14	31900	14	31927	31992,00	14
Typ2A8E2	15	31552	16	31392	15	31740	31561,33	15
Typ2A9E4	16	31433	15	31727	16	31457	31539,00	16
Typ2A7E2	17	31037	17	30844	17	30805	30895,33	17
Typ2A8E3	22	30445	18	30735	18	30555	30578,33	18
Typ2A6E2	18	30544	19	30570	20	30532	30548,67	19
Typ2A5E2	19	30515	21	30376	21	30492	30461,00	20
Typ2A3E2	21	30460	22	30373	19	30549	30460,67	21
Typ2A2E2	20	30487	23	30350	22	30435	30424,00	22
Typ2A4E2	23	30377	20	30480	23	30410	30422,33	23
Typ2A7E3	24	29985	24	30119	24	30051	30051,67	24
Typ2A8E4	25	29850	25	29887	25	29857	29864,67	25
Typ2A6E3	26	29682	26	29679	26	29633	29664,67	26
Typ2A5E3	27	29402	27	29640	27	29568	29536,67	27
Typ2A3E3	28	29401	28	29509	30	29364	29424,67	28
Typ2A2E3	29	29349	29	29490	28	29421	29420,00	29
Typ2A4E3	30	29277	30	29363	29	29420	29353,33	30
Typ2A7E4	31	29180	31	29131	31	29127	29146,00	31
Typ2A6E4	32	28838	32	28822	32	28858	28839,33	32
Typ2A4E4	34	28320	33	28526	33	28645	28497,00	33
Typ2A5E4	33	28550	35	28329	35	28368	28415,67	34
Typ2A3E4	35	28249	34	28330	36	28367	28315,33	35
Typ2A2E4	36	28225	36	28237	34	28389	28283,67	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 1

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
Typ1A10_3	0,19	35580	-0,10	35681	-0,09	35677	35646,00	1
Typ1A10_4	-0,18	35641	0,11	35537	0,07	35554	35577,33	2
Typ1A10_2	0,01	35536	0,16	35483	-0,18	35604	35541,00	3
Typ1A10_1	0,29	35436	-0,43	35692	0,15	35485	35537,67	4
Typ1A10	0,14	35469	0,02	35511	-0,16	35573	35517,67	5
Typ1A10_5	0,05	35415	0,29	35328	-0,34	35551	35431,33	6
Typ4A9E3_1	0,56	34102	-0,40	34432	-0,17	34353	34295,67	7
Typ4A9E3	-0,26	34382	-0,13	34337	0,39	34160	34293,00	8
Typ4A6E3	0,15	32728	-0,16	32830	0,01	32774	32777,33	9
Typ4A6E3_1	-0,29	32782	0,14	32642	0,15	32640	32688,00	10
Typ4A3E3	-0,02	32674	0,09	32638	-0,07	32691	32667,67	11
Typ4A3E3_1	0,15	32597	-0,17	32701	0,01	32643	32647,00	12
Typ2A9E2	-0,39	32771	0,70	32414	-0,31	32742	32642,33	13
Typ2A9E3	-0,49	32149	0,29	31900	0,20	31927	31992,00	14
Typ2A8E2	0,03	31552	0,54	31392	-0,57	31740	31561,33	15
Typ2A9E4	0,34	31433	-0,60	31727	0,26	31457	31539,00	16
Typ2A7E2	-0,46	31037	0,17	30844	0,29	30805	30895,33	17
Typ2A8E3	0,44	30445	-0,51	30735	0,08	30555	30578,33	18
Typ2A6E2	0,02	30544	-0,07	30570	0,05	30532	30548,67	19
Typ2A5E2	-0,18	30515	0,28	30376	-0,10	30492	30461,00	20
Typ2A3E2	0,00	30460	0,29	30373	-0,29	30549	30460,67	21
Typ2A2E2	-0,21	30487	0,24	30350	-0,04	30435	30424,00	22
Typ2A4E2	0,15	30377	-0,19	30480	0,04	30410	30422,33	23
Typ2A7E3	0,22	29985	-0,22	30119	0,00	30051	30051,67	24
Typ2A8E4	0,05	29850	-0,07	29887	0,03	29857	29864,67	25
Typ2A6E3	-0,06	29682	-0,05	29679	0,11	29633	29664,67	26
Typ2A5E3	0,46	29402	-0,35	29640	-0,11	29568	29536,67	27
Typ2A3E3	0,08	29401	-0,29	29509	0,21	29364	29424,67	28
Typ2A2E3	0,24	29349	-0,24	29490	0,00	29421	29420,00	29
Typ2A4E3	0,26	29277	-0,03	29363	-0,23	29420	29353,33	30
Typ2A7E4	-0,12	29180	0,05	29131	0,07	29127	29146,00	31
Typ2A6E4	0,00	28838	0,06	28822	-0,06	28858	28839,33	32
Typ2A4E4	0,62	28320	-0,10	28526	-0,52	28645	28497,00	33
Typ2A5E4	-0,47	28550	0,30	28329	0,17	28368	28415,67	34
Typ2A3E4	0,23	28249	-0,05	28330	-0,18	28367	28315,33	35
Typ2A2E4	0,21	28225	0,16	28237	-0,37	28389	28283,67	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 1

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz

Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1

Typ1A10_3	2	35580	2	35681	1	35677	35646,00	1
Typ1A10_4	1	35641	3	35537	4	35554	35577,33	2
Typ1A10_2	3	35536	5	35483	2	35604	35541,00	3
Typ1A10_1	5	35436	1	35692	6	35485	35537,67	4
Typ1A10	4	35469	4	35511	3	35573	35517,67	5
Typ1A10_5	6	35415	6	35328	5	35551	35431,33	6

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2

Typ2A9E2	10	32771	13	32414	10	32742	32642,33	13
Typ2A8E2	15	31552	16	31392	15	31740	31561,33	15
Typ2A7E2	17	31037	17	30844	17	30805	30895,33	17
Typ2A6E2	18	30544	19	30570	20	30532	30548,67	19
Typ2A5E2	19	30515	21	30376	21	30492	30461,00	20
Typ2A3E2	21	30460	22	30373	19	30549	30460,67	21
Typ2A2E2	20	30487	23	30350	22	30435	30424,00	22
Typ2A4E2	23	30377	20	30480	23	30410	30422,33	23

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3

Typ2A9E3	14	32149	14	31900	14	31927	31992,00	14
Typ2A8E3	22	30445	18	30735	18	30555	30578,33	18
Typ2A7E3	24	29985	24	30119	24	30051	30051,67	24
Typ2A6E3	26	29682	26	29679	26	29633	29664,67	26
Typ2A5E3	27	29402	27	29640	27	29568	29536,67	27
Typ2A3E3	28	29401	28	29509	30	29364	29424,67	28
Typ2A2E3	29	29349	29	29490	28	29421	29420,00	29
Typ2A4E3	30	29277	30	29363	29	29420	29353,33	30

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4

Typ2A9E4	16	31433	15	31727	16	31457	31539,00	16
Typ2A8E4	25	29850	25	29887	25	29857	29864,67	25
Typ2A7E4	31	29180	31	29131	31	29127	29146,00	31
Typ2A6E4	32	28838	32	28822	32	28858	28839,33	32
Typ2A4E4	34	28320	33	28526	33	28645	28497,00	33
Typ2A5E4	33	28550	35	28329	35	28368	28415,67	34
Typ2A3E4	35	28249	34	28330	36	28367	28315,33	35
Typ2A2E4	36	28225	36	28237	34	28389	28283,67	36

Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E3

Typ4A9E3_1	8	34102	7	34432	7	34353	34295,67	7
Typ4A9E3	7	34382	8	34337	8	34160	34293,00	8
Typ4A6E3	11	32728	9	32830	9	32774	32777,33	9
Typ4A6E3_1	9	32782	11	32642	13	32640	32688,00	10
Typ4A3E3	12	32674	12	32638	11	32691	32667,67	11
Typ4A3E3_1	13	32597	10	32701	12	32643	32647,00	12

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 1

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ2A2E2	20	30487	23	30350	22	30435	30424,00	22
Typ2A2E3	29	29349	29	29490	28	29421	29420,00	29
Typ2A2E4	36	28225	36	28237	34	28389	28283,67	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ2A3E2	21	30460	22	30373	19	30549	30460,67	21
Typ2A3E3	28	29401	28	29509	30	29364	29424,67	28
Typ2A3E4	35	28249	34	28330	36	28367	28315,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E2	23	30377	20	30480	23	30410	30422,33	23
Typ2A4E3	30	29277	30	29363	29	29420	29353,33	30
Typ2A4E4	34	28320	33	28526	33	28645	28497,00	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ2A5E2	19	30515	21	30376	21	30492	30461,00	20
Typ2A5E3	27	29402	27	29640	27	29568	29536,67	27
Typ2A5E4	33	28550	35	28329	35	28368	28415,67	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E2	18	30544	19	30570	20	30532	30548,67	19
Typ2A6E3	26	29682	26	29679	26	29633	29664,67	26
Typ2A6E4	32	28838	32	28822	32	28858	28839,33	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ2A7E2	17	31037	17	30844	17	30805	30895,33	17
Typ2A7E3	24	29985	24	30119	24	30051	30051,67	24
Typ2A7E4	31	29180	31	29131	31	29127	29146,00	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ2A8E2	15	31552	16	31392	15	31740	31561,33	15
Typ2A8E3	22	30445	18	30735	18	30555	30578,33	18
Typ2A8E4	25	29850	25	29887	25	29857	29864,67	25
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ2A9E2	10	32771	13	32414	10	32742	32642,33	13
Typ2A9E3	14	32149	14	31900	14	31927	31992,00	14
Typ2A9E4	16	31433	15	31727	16	31457	31539,00	16

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit

Beispiel 4 Der zweite Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	Verteidigen sich sicher		sind wiederholt ausbeutbar
	neigen zum unprovokierten Angreifen	sind bedingt konsensorientiert	sind friedlich
	38,9%	0,0%	0,0%
	44,4%	16,7%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	16,7%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	83,3%
verteidigen sich sicher:	38,9%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 3,08 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ4	1	31492	1	31494	1	31504	31496,83	1
Typ2	2	28273	2	28294	2	28268	28278,44	2
Typ1	3	26911	3	26898	3	26880	26896,19	3

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 2

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	30033	30014	30087
Prozentualer Anteil derartiger Züge	9,53	9,53	9,55
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	89317	89342	89261
Prozentualer Anteil derartiger Züge	28,35	28,36	28,34
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	195650	195644	195652
Prozentualer Anteil derartiger Züge	62,11	62,11	62,11
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1018082	1018081	1018131
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	388082	388081	388131
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,31	0,31	0,31
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,24	0,24	0,24
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,08	0,08	0,08

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 2

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ4A3E1	2	33822	1	33915	1	33887	33874,67	1
Typ4A3E1_1	1	33836	2	33855	2	33849	33846,67	2
Typ1A2	4	31939	3	32031	3	32126	32032,00	3
Typ4A6E1_1	3	32136	5	31906	5	31976	32006,00	4
Typ4A6E1	5	31899	4	31934	4	32061	31964,67	5
Typ1A3	6	31596	6	31655	6	31581	31610,67	6
Typ2A2E1	8	31063	7	31081	7	31107	31083,67	7
Typ1A4	7	31142	8	30973	8	30971	31028,67	8
Typ2A3E1	9	30766	9	30762	9	30677	30735,00	9
Typ1A5	10	30404	10	30241	11	30230	30291,67	10
Typ2A4E1	11	30181	11	30177	10	30237	30198,33	11
Typ2A2E2	12	30143	12	30139	12	30169	30150,33	12
Typ2A3E2	13	29787	13	29988	13	29739	29838,00	13
Typ2A5E1	14	29596	14	29490	14	29634	29573,33	14
Typ1A6	15	29338	15	29447	15	29388	29391,00	15
Typ2A4E2	16	29306	16	29390	16	29221	29305,67	16
Typ2A6E1	17	28797	17	28790	19	28620	28735,67	17
Typ2A5E2	18	28770	19	28664	17	28729	28721,00	18
Typ4A9E1_1	20	28628	18	28708	18	28671	28669,00	19
Typ4A9E1	19	28630	20	28648	20	28582	28620,00	20
Typ1A7	21	28362	21	28357	21	28210	28309,67	21
Typ2A6E2	22	27918	22	27940	22	27925	27927,67	22
Typ2A7E1	23	27863	23	27685	23	27604	27717,33	23
Typ1A8	25	26934	24	26955	24	26988	26959,00	24
Typ2A7E2	24	26985	25	26859	25	26901	26915,00	25
Typ2A8E1	26	26264	26	26473	26	26355	26364,00	26
Typ2A8E2	27	25647	27	25817	27	25960	25808,00	27
Typ1A9	28	25399	28	25414	28	25423	25412,00	28
Typ2A9E1	29	24892	29	24975	29	24960	24942,33	29
Typ2A9E2	30	24392	30	24476	30	24451	24439,67	30
Typ1A10_2	32	23683	32	23691	32	23632	23668,67	31
Typ1A10_3	36	23504	31	23756	31	23647	23635,67	32
Typ1A10_1	31	23718	36	23480	33	23584	23594,00	33
Typ1A10_4	33	23618	33	23578	35	23520	23572,00	34
Typ1A10_5	35	23545	35	23493	34	23564	23534,00	35
Typ1A10	34	23573	34	23497	36	23453	23507,67	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 2

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ4A3E1	0,16	33822	-0,12	33915	-0,04	33887	33874,67	1
Typ4A3E1_1	0,03	33836	-0,02	33855	-0,01	33849	33846,67	2
Typ1A2	0,29	31939	0,00	32031	-0,29	32126	32032,00	3
Typ4A6E1_1	-0,41	32136	0,31	31906	0,09	31976	32006,00	4
Typ4A6E1	0,21	31899	0,10	31934	-0,30	32061	31964,67	5
Typ1A3	0,05	31596	-0,14	31655	0,09	31581	31610,67	6
Typ2A2E1	0,07	31063	0,01	31081	-0,08	31107	31083,67	7
Typ1A4	-0,37	31142	0,18	30973	0,19	30971	31028,67	8
Typ2A3E1	-0,10	30766	-0,09	30762	0,19	30677	30735,00	9
Typ1A5	-0,37	30404	0,17	30241	0,20	30230	30291,67	10
Typ2A4E1	0,06	30181	0,07	30177	-0,13	30237	30198,33	11
Typ2A2E2	0,02	30143	0,04	30139	-0,06	30169	30150,33	12
Typ2A3E2	0,17	29787	-0,50	29988	0,33	29739	29838,00	13
Typ2A5E1	-0,08	29596	0,28	29490	-0,21	29634	29573,33	14
Typ1A6	0,18	29338	-0,19	29447	0,01	29388	29391,00	15
Typ2A4E2	0,00	29306	-0,29	29390	0,29	29221	29305,67	16
Typ2A6E1	-0,21	28797	-0,19	28790	0,40	28620	28735,67	17
Typ2A5E2	-0,17	28770	0,20	28664	-0,03	28729	28721,00	18
Typ4A9E1_1	0,14	28628	-0,14	28708	-0,01	28671	28669,00	19
Typ4A9E1	-0,03	28630	-0,10	28648	0,13	28582	28620,00	20
Typ1A7	-0,18	28362	-0,17	28357	0,35	28210	28309,67	21
Typ2A6E2	0,03	27918	-0,04	27940	0,01	27925	27927,67	22
Typ2A7E1	-0,53	27863	0,12	27685	0,41	27604	27717,33	23
Typ1A8	0,09	26934	0,01	26955	-0,11	26988	26959,00	24
Typ2A7E2	-0,26	26985	0,21	26859	0,05	26901	26915,00	25
Typ2A8E1	0,38	26264	-0,41	26473	0,03	26355	26364,00	26
Typ2A8E2	0,62	25647	-0,03	25817	-0,59	25960	25808,00	27
Typ1A9	0,05	25399	-0,01	25414	-0,04	25423	25412,00	28
Typ2A9E1	0,20	24892	-0,13	24975	-0,07	24960	24942,33	29
Typ2A9E2	0,20	24392	-0,15	24476	-0,05	24451	24439,67	30
Typ1A10_2	-0,06	23683	-0,09	23691	0,15	23632	23668,67	31
Typ1A10_3	0,56	23504	-0,51	23756	-0,05	23647	23635,67	32
Typ1A10_1	-0,53	23718	0,48	23480	0,04	23584	23594,00	33
Typ1A10_4	-0,20	23618	-0,03	23578	0,22	23520	23572,00	34
Typ1A10_5	-0,05	23545	0,17	23493	-0,13	23564	23534,00	35
Typ1A10	-0,28	23573	0,05	23497	0,23	23453	23507,67	36

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 2

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A2	4	31939	3	32031	3	32126	32032,00	3
Typ1A3	6	31596	6	31655	6	31581	31610,67	6
Typ1A4	7	31142	8	30973	8	30971	31028,67	8
Typ1A5	10	30404	10	30241	11	30230	30291,67	10
Typ1A6	15	29338	15	29447	15	29388	29391,00	15
Typ1A7	21	28362	21	28357	21	28210	28309,67	21
Typ1A8	25	26934	24	26955	24	26988	26959,00	24
Typ1A9	28	25399	28	25414	28	25423	25412,00	28
Typ1A10_2	32	23683	32	23691	32	23632	23668,67	31
Typ1A10_3	36	23504	31	23756	31	23647	23635,67	32
Typ1A10_1	31	23718	36	23480	33	23584	23594,00	33
Typ1A10_4	33	23618	33	23578	35	23520	23572,00	34
Typ1A10_5	35	23545	35	23493	34	23564	23534,00	35
Typ1A10	34	23573	34	23497	36	23453	23507,67	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A2E1	8	31063	7	31081	7	31107	31083,67	7
Typ2A3E1	9	30766	9	30762	9	30677	30735,00	9
Typ2A4E1	11	30181	11	30177	10	30237	30198,33	11
Typ2A5E1	14	29596	14	29490	14	29634	29573,33	14
Typ2A6E1	17	28797	17	28790	19	28620	28735,67	17
Typ2A7E1	23	27863	23	27685	23	27604	27717,33	23
Typ2A8E1	26	26264	26	26473	26	26355	26364,00	26
Typ2A9E1	29	24892	29	24975	29	24960	24942,33	29
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A2E2	12	30143	12	30139	12	30169	30150,33	12
Typ2A3E2	13	29787	13	29988	13	29739	29838,00	13
Typ2A4E2	16	29306	16	29390	16	29221	29305,67	16
Typ2A5E2	18	28770	19	28664	17	28729	28721,00	18
Typ2A6E2	22	27918	22	27940	22	27925	27927,67	22
Typ2A7E2	24	26985	25	26859	25	26901	26915,00	25
Typ2A8E2	27	25647	27	25817	27	25960	25808,00	27
Typ2A9E2	30	24392	30	24476	30	24451	24439,67	30
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E1								
Typ4A3E1	2	33822	1	33915	1	33887	33874,67	1
Typ4A3E1_1	1	33836	2	33855	2	33849	33846,67	2
Typ4A6E1_1	3	32136	5	31906	5	31976	32006,00	4
Typ4A6E1	5	31899	4	31934	4	32061	31964,67	5
Typ4A9E1_1	20	28628	18	28708	18	28671	28669,00	19
Typ4A9E1	19	28630	20	28648	20	28582	28620,00	20

1.4 Gruppen mit einer konsensorientierten Minderheit: Beispiel 4– Schritt 2

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	4	31939	3	32031	3	32126	32032,00	3
Typ2A2E1	8	31063	7	31081	7	31107	31083,67	7
Typ2A2E2	12	30143	12	30139	12	30169	30150,33	12
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3	6	31596	6	31655	6	31581	31610,67	6
Typ2A3E1	9	30766	9	30762	9	30677	30735,00	9
Typ2A3E2	13	29787	13	29988	13	29739	29838,00	13
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4	7	31142	8	30973	8	30971	31028,67	8
Typ2A4E1	11	30181	11	30177	10	30237	30198,33	11
Typ2A4E2	16	29306	16	29390	16	29221	29305,67	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	10	30404	10	30241	11	30230	30291,67	10
Typ2A5E1	14	29596	14	29490	14	29634	29573,33	14
Typ2A5E2	18	28770	19	28664	17	28729	28721,00	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	15	29338	15	29447	15	29388	29391,00	15
Typ2A6E1	17	28797	17	28790	19	28620	28735,67	17
Typ2A6E2	22	27918	22	27940	22	27925	27927,67	22
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	21	28362	21	28357	21	28210	28309,67	21
Typ2A7E1	23	27863	23	27685	23	27604	27717,33	23
Typ2A7E2	24	26985	25	26859	25	26901	26915,00	25
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	25	26934	24	26955	24	26988	26959,00	24
Typ2A8E1	26	26264	26	26473	26	26355	26364,00	26
Typ2A8E2	27	25647	27	25817	27	25960	25808,00	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ1A9	28	25399	28	25414	28	25423	25412,00	28
Typ2A9E1	29	24892	29	24975	29	24960	24942,33	29
Typ2A9E2	30	24392	30	24476	30	24451	24439,67	30

Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen

Beispiel 1

Die zweite Gruppe unproviziert angreifender Verhaltensweisen

Die Ausgangsgruppe

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovizierten Angreifen	27,8%	72,2%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	97,2%
verteidigen sich sicher:	27,8%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	72,2%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 18,37 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	44788	1	44919	1	44818	44841,97	1
Typ2	2	37241	2	37263	2	37262	37255,26	2

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Anfangsgruppe

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	77550	77580	77492
Prozentualer Anteil derartiger Züge	24,62	24,63	24,60
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	158646	159033	159094
Prozentualer Anteil derartiger Züge	50,36	50,49	50,51
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	78804	78387	78414
Prozentualer Anteil derartiger Züge	25,02	24,88	24,89
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1416138	1417419	1417250
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	786138	787419	787250
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,62	0,62	0,62
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,50	0,50	0,50
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,08	0,08	0,08

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Anfangsgruppe

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	1	54257	1	54421	1	54247	54308,33	1
Typ1A9	2	51944	2	52170	2	52157	52090,33	2
Typ1A8	3	49333	3	49336	3	49227	49298,67	3
Typ2A8E6	4	47322	5	46796	4	47142	47086,67	4
Typ1A7	5	46735	4	47272	5	46816	46941,00	5
Typ2A8E7	6	45729	6	45995	6	46273	45999,00	6
Typ1A6	7	44483	8	44721	7	44512	44572,00	7
Typ2A8E8_1	9	43838	7	44867	8	44127	44277,33	8
Typ2A8E8	8	44019	9	43360	9	44039	43806,00	9
Typ1A5	11	42818	11	42891	10	42689	42799,33	10
Typ2A7E6	10	43037	10	43120	12	42103	42753,33	11
Typ2A7E7	12	41911	12	41963	11	42448	42107,33	12
Typ1A4	13	41265	13	41069	13	41295	41209,67	13
Typ2A6E6	14	40439	14	40709	14	40870	40672,67	14
Typ2A7E8	15	40367	15	40175	16	40267	40269,67	15
Typ2A7E8_1	17	39929	17	39852	15	40506	40095,67	16
Typ1A3	16	39941	16	39868	17	39974	39927,67	17
Typ1A2	19	38833	18	39002	18	38990	38941,67	18
Typ2A6E7	18	38901	19	38765	19	38949	38871,67	19
Typ1A1	20	38276	20	38439	20	38278	38331,00	20
Typ2A5E6	21	38089	21	37997	21	38000	38028,67	21
Typ2A6E8	22	37226	22	37208	22	37300	37244,67	22
Typ2A5E7	23	36816	23	36641	23	36405	36620,67	23
Typ2A4E6	24	36072	24	36387	24	36157	36205,33	24
Typ2A4E7	26	34753	25	35048	25	34783	34861,33	25
Typ2A3E6	25	34812	26	34907	27	34570	34763,00	26
Typ2A5E8	27	34612	27	34631	26	34716	34653,00	27
Typ2A2E6	28	33656	28	33967	29	33372	33665,00	28
Typ2A3E7	29	33301	30	33262	28	33622	33395,00	29
Typ2A4E8	30	33077	29	33288	30	33041	33135,33	30
Typ2A1E6	31	32987	31	32954	31	32995	32978,67	31
Typ2A2E7	32	32483	32	32443	32	32540	32488,67	32
Typ2A1E7	33	31824	34	31705	34	31726	31751,67	33
Typ2A3E8	34	31771	33	31710	33	31756	31745,67	34
Typ2A2E8	35	31114	35	30944	35	30832	30963,33	35
Typ2A1E8	36	30179	36	30133	36	30280	30197,33	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Anfangsgruppe

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	0,09	54257	-0,21	54421	0,11	54247	54308,33	1
Typ1A9	0,28	51944	-0,15	52170	-0,13	52157	52090,33	2
Typ1A8	-0,07	49333	-0,08	49336	0,15	49227	49298,67	3
Typ2A8E6	-0,50	47322	0,62	46796	-0,12	47142	47086,67	4
Typ1A7	0,44	46735	-0,71	47272	0,27	46816	46941,00	5
Typ2A8E7	0,59	45729	0,01	45995	-0,60	46273	45999,00	6
Typ1A6	0,20	44483	-0,33	44721	0,13	44512	44572,00	7
Typ2A8E8_1	0,99	43838	-1,33	44867	0,34	44127	44277,33	8
Typ2A8E8	-0,49	44019	1,02	43360	-0,53	44039	43806,00	9
Typ1A5	-0,04	42818	-0,21	42891	0,26	42689	42799,33	10
Typ2A7E6	-0,66	43037	-0,86	43120	1,52	42103	42753,33	11
Typ2A7E7	0,47	41911	0,34	41963	-0,81	42448	42107,33	12
Typ1A4	-0,13	41265	0,34	41069	-0,21	41295	41209,67	13
Typ2A6E6	0,57	40439	-0,09	40709	-0,49	40870	40672,67	14
Typ2A7E8	-0,24	40367	0,24	40175	0,01	40267	40269,67	15
Typ2A7E8_1	0,42	39929	0,61	39852	-1,02	40506	40095,67	16
Typ1A3	-0,03	39941	0,15	39868	-0,12	39974	39927,67	17
Typ1A2	0,28	38833	-0,15	39002	-0,12	38990	38941,67	18
Typ2A6E7	-0,08	38901	0,27	38765	-0,20	38949	38871,67	19
Typ1A1	0,14	38276	-0,28	38439	0,14	38278	38331,00	20
Typ2A5E6	-0,16	38089	0,08	37997	0,08	38000	38028,67	21
Typ2A6E8	0,05	37226	0,10	37208	-0,15	37300	37244,67	22
Typ2A5E7	-0,53	36816	-0,06	36641	0,59	36405	36620,67	23
Typ2A4E6	0,37	36072	-0,50	36387	0,13	36157	36205,33	24
Typ2A4E7	0,31	34753	-0,54	35048	0,22	34783	34861,33	25
Typ2A3E6	-0,14	34812	-0,41	34907	0,56	34570	34763,00	26
Typ2A5E8	0,12	34612	0,06	34631	-0,18	34716	34653,00	27
Typ2A2E6	0,03	33656	-0,90	33967	0,87	33372	33665,00	28
Typ2A3E7	0,28	33301	0,40	33262	-0,68	33622	33395,00	29
Typ2A4E8	0,18	33077	-0,46	33288	0,28	33041	33135,33	30
Typ2A1E6	-0,03	32987	0,07	32954	-0,05	32995	32978,67	31
Typ2A2E7	0,02	32483	0,14	32443	-0,16	32540	32488,67	32
Typ2A1E7	-0,23	31824	0,15	31705	0,08	31726	31751,67	33
Typ2A3E8	-0,08	31771	0,11	31710	-0,03	31756	31745,67	34
Typ2A2E8	-0,49	31114	0,06	30944	0,42	30832	30963,33	35
Typ2A1E8	0,06	30179	0,21	30133	-0,27	30280	30197,33	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Anfangsgruppe

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10	1	54257	1	54421	1	54247	54308,33	1
Typ1A9	2	51944	2	52170	2	52157	52090,33	2
Typ1A8	3	49333	3	49336	3	49227	49298,67	3
Typ1A7	5	46735	4	47272	5	46816	46941,00	5
Typ1A6	7	44483	8	44721	7	44512	44572,00	7
Typ1A5	11	42818	11	42891	10	42689	42799,33	10
Typ1A4	13	41265	13	41069	13	41295	41209,67	13
Typ1A3	16	39941	16	39868	17	39974	39927,67	17
Typ1A2	19	38833	18	39002	18	38990	38941,67	18
Typ1A1	20	38276	20	38439	20	38278	38331,00	20
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A8E6	4	47322	5	46796	4	47142	47086,67	4
Typ2A7E6	10	43037	10	43120	12	42103	42753,33	11
Typ2A6E6	14	40439	14	40709	14	40870	40672,67	14
Typ2A5E6	21	38089	21	37997	21	38000	38028,67	21
Typ2A4E6	24	36072	24	36387	24	36157	36205,33	24
Typ2A3E6	25	34812	26	34907	27	34570	34763,00	26
Typ2A2E6	28	33656	28	33967	29	33372	33665,00	28
Typ2A1E6	31	32987	31	32954	31	32995	32978,67	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A8E7	6	45729	6	45995	6	46273	45999,00	6
Typ2A7E7	12	41911	12	41963	11	42448	42107,33	12
Typ2A6E7	18	38901	19	38765	19	38949	38871,67	19
Typ2A5E7	23	36816	23	36641	23	36405	36620,67	23
Typ2A4E7	26	34753	25	35048	25	34783	34861,33	25
Typ2A3E7	29	33301	30	33262	28	33622	33395,00	29
Typ2A2E7	32	32483	32	32443	32	32540	32488,67	32
Typ2A1E7	33	31824	34	31705	34	31726	31751,67	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E8								
Typ2A8E8_1	9	43838	7	44867	8	44127	44277,33	8
Typ2A8E8	8	44019	9	43360	9	44039	43806,00	9
Typ2A7E8	15	40367	15	40175	16	40267	40269,67	15
Typ2A7E8_1	17	39929	17	39852	15	40506	40095,67	16
Typ2A6E8	22	37226	22	37208	22	37300	37244,67	22
Typ2A5E8	27	34612	27	34631	26	34716	34653,00	27
Typ2A4E8	30	33077	29	33288	30	33041	33135,33	30
Typ2A3E8	34	31771	33	31710	33	31756	31745,67	34
Typ2A2E8	35	31114	35	30944	35	30832	30963,33	35
Typ2A1E8	36	30179	36	30133	36	30280	30197,33	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Anfangsgruppe

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unprovoziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ1A1	20	38276	20	38439	20	38278	38331,00	20
Typ2A1E6	31	32987	31	32954	31	32995	32978,67	31
Typ2A1E7	33	31824	34	31705	34	31726	31751,67	33
Typ2A1E8	36	30179	36	30133	36	30280	30197,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	19	38833	18	39002	18	38990	38941,67	18
Typ2A2E6	28	33656	28	33967	29	33372	33665,00	28
Typ2A2E7	32	32483	32	32443	32	32540	32488,67	32
Typ2A2E8	35	31114	35	30944	35	30832	30963,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3	16	39941	16	39868	17	39974	39927,67	17
Typ2A3E6	25	34812	26	34907	27	34570	34763,00	26
Typ2A3E7	29	33301	30	33262	28	33622	33395,00	29
Typ2A3E8	34	31771	33	31710	33	31756	31745,67	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4	13	41265	13	41069	13	41295	41209,67	13
Typ2A4E6	24	36072	24	36387	24	36157	36205,33	24
Typ2A4E7	26	34753	25	35048	25	34783	34861,33	25
Typ2A4E8	30	33077	29	33288	30	33041	33135,33	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	11	42818	11	42891	10	42689	42799,33	10
Typ2A5E6	21	38089	21	37997	21	38000	38028,67	21
Typ2A5E7	23	36816	23	36641	23	36405	36620,67	23
Typ2A5E8	27	34612	27	34631	26	34716	34653,00	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	7	44483	8	44721	7	44512	44572,00	7
Typ2A6E6	14	40439	14	40709	14	40870	40672,67	14
Typ2A6E7	18	38901	19	38765	19	38949	38871,67	19
Typ2A6E8	22	37226	22	37208	22	37300	37244,67	22
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	5	46735	4	47272	5	46816	46941,00	5
Typ2A7E6	10	43037	10	43120	12	42103	42753,33	11
Typ2A7E7	12	41911	12	41963	11	42448	42107,33	12
Typ2A7E8	15	40367	15	40175	16	40267	40269,67	15
Typ2A7E8_1	17	39929	17	39852	15	40506	40095,67	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	3	49333	3	49336	3	49227	49298,67	3
Typ2A8E6	4	47322	5	46796	4	47142	47086,67	4
Typ2A8E7	6	45729	6	45995	6	46273	45999,00	6
Typ2A8E8_1	9	43838	7	44867	8	44127	44277,33	8
Typ2A8E8	8	44019	9	43360	9	44039	43806,00	9

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen

Beispiel 1 Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovozierten Angreifen	27,8%	72,2%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	91,7%
verteidigen sich sicher:	27,8%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	66,7%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 15,87 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	41650	1	41683	1	41632	41654,97	1
Typ2	2	32921	2	32938	2	32960	32939,60	2

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 1

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	45005	45254	44839
Prozentualer Anteil derartiger Züge	14,29	14,37	14,23
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	154142	154305	154549
Prozentualer Anteil derartiger Züge	48,93	48,99	49,06
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	115853	115441	115612
Prozentualer Anteil derartiger Züge	36,78	36,65	36,70
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1272445	1273931	1273003
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	642445	643931	643003
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,51	0,51	0,51
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,39	0,39	0,39
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,04	0,04	0,04

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 1

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	2	48757	1	48946	1	49056	48919,67	1
Typ1A10_1	1	48887	3	48866	3	48959	48904,00	2
Typ1A10_2	3	48725	2	48908	2	48992	48875,00	3
Typ1A9	4	44784	4	45113	4	44679	44858,67	4
Typ2A9E5	5	42773	5	42794	5	42748	42771,67	5
Typ2A9E6	7	41601	6	42153	6	42445	42066,33	6
Typ1A8	6	42021	7	41710	7	41566	41765,67	7
Typ2A9E7	8	41186	8	41445	8	41336	41322,33	8
Typ2A9E7_1	9	41082	9	41022	9	41091	41065,00	9
Typ1A7	10	39233	10	39430	10	39306	39323,00	10
Typ2A8E5	11	38414	11	37940	11	38178	38177,33	11
Typ1A6	12	37729	12	37715	12	37858	37767,33	12
Typ2A8E6	13	37613	13	37555	13	37282	37483,33	13
Typ1A5	14	36245	14	36332	15	36240	36272,33	14
Typ2A8E7	16	35737	16	35847	14	36272	35952,00	15
Typ2A8E7_1	15	36153	15	35953	16	35531	35879,00	16
Typ1A4	17	35544	18	35235	18	35217	35332,00	17
Typ2A7E5	18	34887	17	35402	17	35476	35255,00	18
Typ1A3	19	34572	19	34573	19	34451	34532,00	19
Typ2A7E6	20	34029	20	34343	20	34248	34206,67	20
Typ2A6E5	21	33361	21	33249	21	33233	33281,00	21
Typ2A7E7	22	33043	22	32697	22	32673	32804,33	22
Typ2A6E6	23	31801	23	31981	24	31688	31823,33	23
Typ2A5E5	24	31571	24	31664	23	31712	31649,00	24
Typ2A4E5	26	30251	25	30640	27	30390	30427,00	25
Typ2A6E7	25	30535	27	30159	26	30414	30369,33	26
Typ2A5E6	27	30100	26	30165	25	30420	30228,33	27
Typ2A3E5	28	29482	28	29560	28	29388	29476,67	28
Typ2A4E6	29	29058	29	29083	29	29166	29102,33	29
Typ2A2E5	31	28776	30	28973	30	28929	28892,67	30
Typ2A5E7	30	28834	31	28429	31	28900	28721,00	31
Typ2A3E6	32	28021	32	28259	32	27992	28090,67	32
Typ2A4E7	33	27427	33	27398	33	27445	27423,33	33
Typ2A2E6	34	27396	34	27244	34	27329	27323,00	34
Typ2A3E7	35	26670	35	26689	35	26583	26647,33	35
Typ2A2E7	36	26143	36	25752	36	26080	25991,67	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 1

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	0,33	48757	-0,05	48946	-0,28	49056	48919,67	1
Typ1A10_1	0,03	48887	0,08	48866	-0,11	48959	48904,00	2
Typ1A10_2	0,31	48725	-0,07	48908	-0,24	48992	48875,00	3
Typ1A9	0,17	44784	-0,57	45113	0,40	44679	44858,67	4
Typ2A9E5	0,00	42773	-0,05	42794	0,06	42748	42771,67	5
Typ2A9E6	1,11	41601	-0,21	42153	-0,90	42445	42066,33	6
Typ1A8	-0,61	42021	0,13	41710	0,48	41566	41765,67	7
Typ2A9E7	0,33	41186	-0,30	41445	-0,03	41336	41322,33	8
Typ2A9E7_1	-0,04	41082	0,10	41022	-0,06	41091	41065,00	9
Typ1A7	0,23	39233	-0,27	39430	0,04	39306	39323,00	10
Typ2A8E5	-0,62	38414	0,62	37940	0,00	38178	38177,33	11
Typ1A6	0,10	37729	0,14	37715	-0,24	37858	37767,33	12
Typ2A8E6	-0,35	37613	-0,19	37555	0,54	37282	37483,33	13
Typ1A5	0,08	36245	-0,16	36332	0,09	36240	36272,33	14
Typ2A8E7	0,60	35737	0,29	35847	-0,89	36272	35952,00	15
Typ2A8E7_1	-0,76	36153	-0,21	35953	0,97	35531	35879,00	16
Typ1A4	-0,60	35544	0,27	35235	0,33	35217	35332,00	17
Typ2A7E5	1,04	34887	-0,42	35402	-0,63	35476	35255,00	18
Typ1A3	-0,12	34572	-0,12	34573	0,23	34451	34532,00	19
Typ2A7E6	0,52	34029	-0,40	34343	-0,12	34248	34206,67	20
Typ2A6E5	-0,24	33361	0,10	33249	0,14	33233	33281,00	21
Typ2A7E7	-0,73	33043	0,33	32697	0,40	32673	32804,33	22
Typ2A6E6	0,07	31801	-0,50	31981	0,43	31688	31823,33	23
Typ2A5E5	0,25	31571	-0,05	31664	-0,20	31712	31649,00	24
Typ2A4E5	0,58	30251	-0,70	30640	0,12	30390	30427,00	25
Typ2A6E7	-0,55	30535	0,69	30159	-0,15	30414	30369,33	26
Typ2A5E6	0,42	30100	0,21	30165	-0,63	30420	30228,33	27
Typ2A3E5	-0,02	29482	-0,28	29560	0,30	29388	29476,67	28
Typ2A4E6	0,15	29058	0,07	29083	-0,22	29166	29102,33	29
Typ2A2E5	0,40	28776	-0,28	28973	-0,13	28929	28892,67	30
Typ2A5E7	-0,39	28834	1,02	28429	-0,62	28900	28721,00	31
Typ2A3E6	0,25	28021	-0,60	28259	0,35	27992	28090,67	32
Typ2A4E7	-0,01	27427	0,09	27398	-0,08	27445	27423,33	33
Typ2A2E6	-0,27	27396	0,29	27244	-0,02	27329	27323,00	34
Typ2A3E7	-0,09	26670	-0,16	26689	0,24	26583	26647,33	35
Typ2A2E7	-0,58	26143	0,92	25752	-0,34	26080	25991,67	36

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 1

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10	2	48757	1	48946	1	49056	48919,67	1
Typ1A10_1	1	48887	3	48866	3	48959	48904,00	2
Typ1A10_2	3	48725	2	48908	2	48992	48875,00	3
Typ1A9	4	44784	4	45113	4	44679	44858,67	4
Typ1A8	6	42021	7	41710	7	41566	41765,67	7
Typ1A7	10	39233	10	39430	10	39306	39323,00	10
Typ1A6	12	37729	12	37715	12	37858	37767,33	12
Typ1A5	14	36245	14	36332	15	36240	36272,33	14
Typ1A4	17	35544	18	35235	18	35217	35332,00	17
Typ1A3	19	34572	19	34573	19	34451	34532,00	19
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A9E5	5	42773	5	42794	5	42748	42771,67	5
Typ2A8E5	11	38414	11	37940	11	38178	38177,33	11
Typ2A7E5	18	34887	17	35402	17	35476	35255,00	18
Typ2A6E5	21	33361	21	33249	21	33233	33281,00	21
Typ2A5E5	24	31571	24	31664	23	31712	31649,00	24
Typ2A4E5	26	30251	25	30640	27	30390	30427,00	25
Typ2A3E5	28	29482	28	29560	28	29388	29476,67	28
Typ2A2E5	31	28776	30	28973	30	28929	28892,67	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A9E6	7	41601	6	42153	6	42445	42066,33	6
Typ2A8E6	13	37613	13	37555	13	37282	37483,33	13
Typ2A7E6	20	34029	20	34343	20	34248	34206,67	20
Typ2A6E6	23	31801	23	31981	24	31688	31823,33	23
Typ2A5E6	27	30100	26	30165	25	30420	30228,33	27
Typ2A4E6	29	29058	29	29083	29	29166	29102,33	29
Typ2A3E6	32	28021	32	28259	32	27992	28090,67	32
Typ2A2E6	34	27396	34	27244	34	27329	27323,00	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A9E7	8	41186	8	41445	8	41336	41322,33	8
Typ2A9E7_1	9	41082	9	41022	9	41091	41065,00	9
Typ2A8E7	16	35737	16	35847	14	36272	35952,00	15
Typ2A8E7_1	15	36153	15	35953	16	35531	35879,00	16
Typ2A7E7	22	33043	22	32697	22	32673	32804,33	22
Typ2A6E7	25	30535	27	30159	26	30414	30369,33	26
Typ2A5E7	30	28834	31	28429	31	28900	28721,00	31
Typ2A4E7	33	27427	33	27398	33	27445	27423,33	33
Typ2A3E7	35	26670	35	26689	35	26583	26647,33	35
Typ2A2E7	36	26143	36	25752	36	26080	25991,67	36

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 1

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ2A2E5	31	28776	30	28973	30	28929	28892,67	30
Typ2A2E6	34	27396	34	27244	34	27329	27323,00	34
Typ2A2E7	36	26143	36	25752	36	26080	25991,67	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3	19	34572	19	34573	19	34451	34532,00	19
Typ2A3E5	28	29482	28	29560	28	29388	29476,67	28
Typ2A3E6	32	28021	32	28259	32	27992	28090,67	32
Typ2A3E7	35	26670	35	26689	35	26583	26647,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4	17	35544	18	35235	18	35217	35332,00	17
Typ2A4E5	26	30251	25	30640	27	30390	30427,00	25
Typ2A4E6	29	29058	29	29083	29	29166	29102,33	29
Typ2A4E7	33	27427	33	27398	33	27445	27423,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	14	36245	14	36332	15	36240	36272,33	14
Typ2A5E5	24	31571	24	31664	23	31712	31649,00	24
Typ2A5E6	27	30100	26	30165	25	30420	30228,33	27
Typ2A5E7	30	28834	31	28429	31	28900	28721,00	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	12	37729	12	37715	12	37858	37767,33	12
Typ2A6E5	21	33361	21	33249	21	33233	33281,00	21
Typ2A6E6	23	31801	23	31981	24	31688	31823,33	23
Typ2A6E7	25	30535	27	30159	26	30414	30369,33	26
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	10	39233	10	39430	10	39306	39323,00	10
Typ2A7E5	18	34887	17	35402	17	35476	35255,00	18
Typ2A7E6	20	34029	20	34343	20	34248	34206,67	20
Typ2A7E7	22	33043	22	32697	22	32673	32804,33	22
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	6	42021	7	41710	7	41566	41765,67	7
Typ2A8E5	11	38414	11	37940	11	38178	38177,33	11
Typ2A8E6	13	37613	13	37555	13	37282	37483,33	13
Typ2A8E7	16	35737	16	35847	14	36272	35952,00	15
Typ2A8E7_1	15	36153	15	35953	16	35531	35879,00	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ1A9	4	44784	4	45113	4	44679	44858,67	4
Typ2A9E5	5	42773	5	42794	5	42748	42771,67	5
Typ2A9E6	7	41601	6	42153	6	42445	42066,33	6
Typ2A9E7	8	41186	8	41445	8	41336	41322,33	8
Typ2A9E7_1	9	41082	9	41022	9	41091	41065,00	9

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen

Beispiel 1

Der zweite Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovozierten Angreifen	38,9%	61,1%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	75,0%
verteidigen sich sicher:	38,9%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	36,1%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 11,07 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	37281	1	37305	1	37263	37282,88	1
Typ2	2	27001	2	27019	2	27040	27020,06	2

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 2

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	22628	22665	22770
Prozentualer Anteil derartiger Züge	7,18	7,20	7,23
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	131813	131914	131812
Prozentualer Anteil derartiger Züge	41,85	41,88	41,85
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	160558	160422	160418
Prozentualer Anteil derartiger Züge	50,97	50,93	50,93
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1115953	1116400	1116516
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	485953	486400	486516
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,39	0,39	0,39
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,28	0,28	0,28
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,02	0,02	0,02

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 2

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_3	2	39824	3	39785	3	39673	39760,67	1
Typ1A10_8	5	39645	2	39809	4	39651	39701,67	2
Typ1A10_4	3	39729	6	39615	1	39733	39692,33	3
Typ1A10_1	1	39825	9	39562	5	39638	39675,00	4
Typ1A10_2	8	39476	1	39903	9	39557	39645,33	5
Typ1A10_6	4	39657	7	39589	7	39587	39611,00	6
Typ1A10	6	39570	5	39631	8	39587	39596,00	7
Typ1A10_7	7	39501	4	39660	6	39599	39586,67	8
Typ1A10_5	9	39441	8	39578	2	39722	39580,33	9
Typ1A9	10	36610	10	36394	10	36156	36386,67	10
Typ1A8	12	33972	11	34181	11	34389	34180,67	11
Typ2A9E4	11	34032	12	33822	12	33401	33751,67	12
Typ2A9E5	14	32424	13	32719	13	32955	32699,33	13
Typ1A7	13	32510	14	32464	14	32406	32460,00	14
Typ2A9E6	16	31542	17	31450	15	32145	31712,33	15
Typ2A9E6_1	15	31708	15	31791	16	31483	31660,67	16
Typ1A6	17	31522	16	31453	17	31399	31458,00	17
Typ2A8E4	18	30727	18	30763	19	30487	30659,00	18
Typ1A5	19	30648	19	30649	18	30581	30626,00	19
Typ2A8E5	20	29157	20	29202	20	29187	29182,00	20
Typ2A7E4	21	28742	21	28523	21	28697	28654,00	21
Typ2A8E6	22	28352	22	28253	22	28213	28272,67	22
Typ2A7E5	24	27197	23	27443	23	27133	27257,67	23
Typ2A6E4	23	27270	24	27360	24	27024	27218,00	24
Typ2A7E6	25	26061	25	26289	25	26224	26191,33	25
Typ2A5E4	26	26059	26	26033	26	26097	26063,00	26
Typ2A6E5	27	25957	27	25705	27	26019	25893,67	27
Typ2A4E4	28	25352	28	25331	28	25490	25391,00	28
Typ2A5E5	30	24841	29	24830	29	25034	24901,67	29
Typ2A3E4	29	24930	30	24713	30	24842	24828,33	30
Typ2A6E6	31	24419	31	24516	31	24660	24531,67	31
Typ2A4E5	32	23928	32	24140	32	24007	24025,00	32
Typ2A3E5	33	23430	34	23412	34	23600	23480,67	33
Typ2A5E6	34	23287	33	23487	33	23602	23458,67	34
Typ2A4E6	35	22568	35	22572	35	22686	22608,67	35
Typ2A3E6	36	22038	36	22073	36	21890	22000,33	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 2

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_3	-0,16	39824	-0,06	39785	0,22	39673	39760,67	1
Typ1A10_8	0,14	39645	-0,27	39809	0,13	39651	39701,67	2
Typ1A10_4	-0,09	39729	0,19	39615	-0,10	39733	39692,33	3
Typ1A10_1	-0,38	39825	0,28	39562	0,09	39638	39675,00	4
Typ1A10_2	0,43	39476	-0,65	39903	0,22	39557	39645,33	5
Typ1A10_6	-0,12	39657	0,06	39589	0,06	39587	39611,00	6
Typ1A10	0,07	39570	-0,09	39631	0,02	39587	39596,00	7
Typ1A10_7	0,22	39501	-0,19	39660	-0,03	39599	39586,67	8
Typ1A10_5	0,35	39441	0,01	39578	-0,36	39722	39580,33	9
Typ1A9	-0,61	36610	-0,02	36394	0,63	36156	36386,67	10
Typ1A8	0,61	33972	0,00	34181	-0,61	34389	34180,67	11
Typ2A9E4	-0,83	34032	-0,21	33822	1,04	33401	33751,67	12
Typ2A9E5	0,84	32424	-0,06	32719	-0,78	32955	32699,33	13
Typ1A7	-0,15	32510	-0,01	32464	0,17	32406	32460,00	14
Typ2A9E6	0,54	31542	0,83	31450	-1,36	32145	31712,33	15
Typ2A9E6_1	-0,15	31708	-0,41	31791	0,56	31483	31660,67	16
Typ1A6	-0,20	31522	0,02	31453	0,19	31399	31458,00	17
Typ2A8E4	-0,22	30727	-0,34	30763	0,56	30487	30659,00	18
Typ1A5	-0,07	30648	-0,08	30649	0,15	30581	30626,00	19
Typ2A8E5	0,09	29157	-0,07	29202	-0,02	29187	29182,00	20
Typ2A7E4	-0,31	28742	0,46	28523	-0,15	28697	28654,00	21
Typ2A8E6	-0,28	28352	0,07	28253	0,21	28213	28272,67	22
Typ2A7E5	0,22	27197	-0,68	27443	0,46	27133	27257,67	23
Typ2A6E4	-0,19	27270	-0,52	27360	0,71	27024	27218,00	24
Typ2A7E6	0,50	26061	-0,37	26289	-0,12	26224	26191,33	25
Typ2A5E4	0,02	26059	0,12	26033	-0,13	26097	26063,00	26
Typ2A6E5	-0,24	25957	0,73	25705	-0,48	26019	25893,67	27
Typ2A4E4	0,15	25352	0,24	25331	-0,39	25490	25391,00	28
Typ2A5E5	0,24	24841	0,29	24830	-0,53	25034	24901,67	29
Typ2A3E4	-0,41	24930	0,46	24713	-0,06	24842	24828,33	30
Typ2A6E6	0,46	24419	0,06	24516	-0,52	24660	24531,67	31
Typ2A4E5	0,40	23928	-0,48	24140	0,07	24007	24025,00	32
Typ2A3E5	0,22	23430	0,29	23412	-0,51	23600	23480,67	33
Typ2A5E6	0,73	23287	-0,12	23487	-0,61	23602	23458,67	34
Typ2A4E6	0,18	22568	0,16	22572	-0,34	22686	22608,67	35
Typ2A3E6	-0,17	22038	-0,33	22073	0,50	21890	22000,33	36

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 2

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_3	2	39824	3	39785	3	39673	39760,67	1
Typ1A10_8	5	39645	2	39809	4	39651	39701,67	2
Typ1A10_4	3	39729	6	39615	1	39733	39692,33	3
Typ1A10_1	1	39825	9	39562	5	39638	39675,00	4
Typ1A10_2	8	39476	1	39903	9	39557	39645,33	5
Typ1A10_6	4	39657	7	39589	7	39587	39611,00	6
Typ1A10	6	39570	5	39631	8	39587	39596,00	7
Typ1A10_7	7	39501	4	39660	6	39599	39586,67	8
Typ1A10_5	9	39441	8	39578	2	39722	39580,33	9
Typ1A9	10	36610	10	36394	10	36156	36386,67	10
Typ1A8	12	33972	11	34181	11	34389	34180,67	11
Typ1A7	13	32510	14	32464	14	32406	32460,00	14
Typ1A6	17	31522	16	31453	17	31399	31458,00	17
Typ1A5	19	30648	19	30649	18	30581	30626,00	19
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A9E4	11	34032	12	33822	12	33401	33751,67	12
Typ2A8E4	18	30727	18	30763	19	30487	30659,00	18
Typ2A7E4	21	28742	21	28523	21	28697	28654,00	21
Typ2A6E4	23	27270	24	27360	24	27024	27218,00	24
Typ2A5E4	26	26059	26	26033	26	26097	26063,00	26
Typ2A4E4	28	25352	28	25331	28	25490	25391,00	28
Typ2A3E4	29	24930	30	24713	30	24842	24828,33	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A9E5	14	32424	13	32719	13	32955	32699,33	13
Typ2A8E5	20	29157	20	29202	20	29187	29182,00	20
Typ2A7E5	24	27197	23	27443	23	27133	27257,67	23
Typ2A6E5	27	25957	27	25705	27	26019	25893,67	27
Typ2A5E5	30	24841	29	24830	29	25034	24901,67	29
Typ2A4E5	32	23928	32	24140	32	24007	24025,00	32
Typ2A3E5	33	23430	34	23412	34	23600	23480,67	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A9E6	16	31542	17	31450	15	32145	31712,33	15
Typ2A9E6_1	15	31708	15	31791	16	31483	31660,67	16
Typ2A8E6	22	28352	22	28253	22	28213	28272,67	22
Typ2A7E6	25	26061	25	26289	25	26224	26191,33	25
Typ2A6E6	31	24419	31	24516	31	24660	24531,67	31
Typ2A5E6	34	23287	33	23487	33	23602	23458,67	34
Typ2A4E6	35	22568	35	22572	35	22686	22608,67	35
Typ2A3E6	36	22038	36	22073	36	21890	22000,33	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 2

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unprovoziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ2A3E4	29	24930	30	24713	30	24842	24828,33	30
Typ2A3E5	33	23430	34	23412	34	23600	23480,67	33
Typ2A3E6	36	22038	36	22073	36	21890	22000,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E4	28	25352	28	25331	28	25490	25391,00	28
Typ2A4E5	32	23928	32	24140	32	24007	24025,00	32
Typ2A4E6	35	22568	35	22572	35	22686	22608,67	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	19	30648	19	30649	18	30581	30626,00	19
Typ2A5E4	26	26059	26	26033	26	26097	26063,00	26
Typ2A5E5	30	24841	29	24830	29	25034	24901,67	29
Typ2A5E6	34	23287	33	23487	33	23602	23458,67	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	17	31522	16	31453	17	31399	31458,00	17
Typ2A6E4	23	27270	24	27360	24	27024	27218,00	24
Typ2A6E5	27	25957	27	25705	27	26019	25893,67	27
Typ2A6E6	31	24419	31	24516	31	24660	24531,67	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	13	32510	14	32464	14	32406	32460,00	14
Typ2A7E4	21	28742	21	28523	21	28697	28654,00	21
Typ2A7E5	24	27197	23	27443	23	27133	27257,67	23
Typ2A7E6	25	26061	25	26289	25	26224	26191,33	25
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	12	33972	11	34181	11	34389	34180,67	11
Typ2A8E4	18	30727	18	30763	19	30487	30659,00	18
Typ2A8E5	20	29157	20	29202	20	29187	29182,00	20
Typ2A8E6	22	28352	22	28253	22	28213	28272,67	22
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ1A9	10	36610	10	36394	10	36156	36386,67	10
Typ2A9E4	11	34032	12	33822	12	33401	33751,67	12
Typ2A9E5	14	32424	13	32719	13	32955	32699,33	13
Typ2A9E6	16	31542	17	31450	15	32145	31712,33	15
Typ2A9E6_1	15	31708	15	31791	16	31483	31660,67	16

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen

Beispiel 1 Der dritte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovizierten Angreifen	50,0%	50,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	58,3%
verteidigen sich sicher:	50,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	8,3%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 7,26 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	31290	1	31276	1	31288	31285,00	1
Typ2	2	22572	2	22565	2	22606	22581,19	2

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 3

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	10368	10331	10490
Prozentualer Anteil derartiger Züge	3,29	3,28	3,33
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	99348	99349	99272
Prozentualer Anteil derartiger Züge	31,54	31,54	31,51
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	205284	205320	205238
Prozentualer Anteil derartiger Züge	65,17	65,18	65,15
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	969517	969372	969777
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	339517	339372	339777
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,27	0,27	0,27
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,19	0,19	0,19
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,01	0,01	0,01

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 3

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_8	1	32041	10	31746	3	32010	31932,33	1
Typ1A10_14	6	31900	2	31965	6	31894	31919,67	2
Typ1A10_4	2	31960	5	31892	9	31856	31902,67	3
Typ1A10_7	4	31910	3	31958	10	31831	31899,67	4
Typ1A10_10	5	31904	6	31873	7	31880	31885,67	5
Typ1A10_6	10	31828	7	31831	4	31931	31863,33	6
Typ1A10_12	7	31857	1	32060	15	31672	31863,00	7
Typ1A10_5	12	31786	15	31638	1	32139	31854,33	8
Typ1A10	3	31934	12	31707	5	31907	31849,33	9
Typ1A10_3	14	31693	8	31827	2	32020	31846,67	10
Typ1A10_13	11	31822	9	31784	11	31808	31804,67	11
Typ1A10_9	8	31843	13	31650	8	31870	31787,67	12
Typ1A10_2	15	31603	4	31952	12	31770	31775,00	13
Typ1A10_11	13	31766	11	31743	14	31679	31729,33	14
Typ1A10_1	9	31840	14	31643	13	31692	31725,00	15
Typ1A9	16	29890	16	29799	16	29762	29817,00	16
Typ1A8	17	28356	17	28473	17	28206	28345,00	17
Typ1A7	18	27290	18	27434	18	27265	27329,67	18
Typ2A9E3	19	26992	19	26881	19	26889	26920,67	19
Typ2A9E4	20	26013	20	26039	20	25962	26004,67	20
Typ2A8E3	21	25353	21	25270	21	25102	25241,67	21
Typ2A9E5	22	24701	22	24627	22	24756	24694,67	22
Typ2A8E4	24	23699	23	24184	23	23961	23948,00	23
Typ2A7E3	23	24165	24	23881	24	23782	23942,67	24
Typ2A6E3	25	22922	25	22978	25	23138	23012,67	25
Typ2A8E5	26	22602	27	22542	26	22685	22609,67	26
Typ2A7E4	27	22514	26	22589	27	22577	22560,00	27
Typ2A5E3	28	22429	28	22314	28	22477	22406,67	28
Typ2A4E3	29	21945	29	21836	29	21996	21925,67	29
Typ2A6E4	30	21624	30	21441	30	21812	21625,67	30
Typ2A7E5	31	21005	31	21051	31	21146	21067,33	31
Typ2A5E4	32	20924	32	20959	32	20995	20959,33	32
Typ2A4E4	33	20634	33	20698	33	20559	20630,33	33
Typ2A6E5	34	20216	34	20274	34	20216	20235,33	34
Typ2A5E5	35	19486	35	19513	35	19754	19584,33	35
Typ2A4E5	36	19072	36	19095	36	19109	19092,00	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 3

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_8	-0,34	32041	0,58	31746	-0,24	32010	31932,33	1
Typ1A10_14	0,06	31900	-0,14	31965	0,08	31894	31919,67	2
Typ1A10_4	-0,18	31960	0,03	31892	0,15	31856	31902,67	3
Typ1A10_7	-0,03	31910	-0,18	31958	0,22	31831	31899,67	4
Typ1A10_10	-0,06	31904	0,04	31873	0,02	31880	31885,67	5
Typ1A10_6	0,11	31828	0,10	31831	-0,21	31931	31863,33	6
Typ1A10_12	0,02	31857	-0,62	32060	0,60	31672	31863,00	7
Typ1A10_5	0,21	31786	0,68	31638	-0,89	32139	31854,33	8
Typ1A10	-0,27	31934	0,45	31707	-0,18	31907	31849,33	9
Typ1A10_3	0,48	31693	0,06	31827	-0,54	32020	31846,67	10
Typ1A10_13	-0,05	31822	0,06	31784	-0,01	31808	31804,67	11
Typ1A10_9	-0,17	31843	0,43	31650	-0,26	31870	31787,67	12
Typ1A10_2	0,54	31603	-0,56	31952	0,02	31770	31775,00	13
Typ1A10_11	-0,12	31766	-0,04	31743	0,16	31679	31729,33	14
Typ1A10_1	-0,36	31840	0,26	31643	0,10	31692	31725,00	15
Typ1A9	-0,24	29890	0,06	29799	0,18	29762	29817,00	16
Typ1A8	-0,04	28356	-0,45	28473	0,49	28206	28345,00	17
Typ1A7	0,15	27290	-0,38	27434	0,24	27265	27329,67	18
Typ2A9E3	-0,26	26992	0,15	26881	0,12	26889	26920,67	19
Typ2A9E4	-0,03	26013	-0,13	26039	0,16	25962	26004,67	20
Typ2A8E3	-0,44	25353	-0,11	25270	0,55	25102	25241,67	21
Typ2A9E5	-0,03	24701	0,27	24627	-0,25	24756	24694,67	22
Typ2A8E4	1,04	23699	-0,99	24184	-0,05	23961	23948,00	23
Typ2A7E3	-0,93	24165	0,26	23881	0,67	23782	23942,67	24
Typ2A6E3	0,39	22922	0,15	22978	-0,54	23138	23012,67	25
Typ2A8E5	0,03	22602	0,30	22542	-0,33	22685	22609,67	26
Typ2A7E4	0,20	22514	-0,13	22589	-0,08	22577	22560,00	27
Typ2A5E3	-0,10	22429	0,41	22314	-0,31	22477	22406,67	28
Typ2A4E3	-0,09	21945	0,41	21836	-0,32	21996	21925,67	29
Typ2A6E4	0,01	21624	0,85	21441	-0,86	21812	21625,67	30
Typ2A7E5	0,30	21005	0,08	21051	-0,37	21146	21067,33	31
Typ2A5E4	0,17	20924	0,00	20959	-0,17	20995	20959,33	32
Typ2A4E4	-0,02	20634	-0,33	20698	0,35	20559	20630,33	33
Typ2A6E5	0,10	20216	-0,19	20274	0,10	20216	20235,33	34
Typ2A5E5	0,50	19486	0,36	19513	-0,87	19754	19584,33	35
Typ2A4E5	0,10	19072	-0,02	19095	-0,09	19109	19092,00	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 3

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_8	1	32041	10	31746	3	32010	31932,33	1
Typ1A10_14	6	31900	2	31965	6	31894	31919,67	2
Typ1A10_4	2	31960	5	31892	9	31856	31902,67	3
Typ1A10_7	4	31910	3	31958	10	31831	31899,67	4
Typ1A10_10	5	31904	6	31873	7	31880	31885,67	5
Typ1A10_6	10	31828	7	31831	4	31931	31863,33	6
Typ1A10_12	7	31857	1	32060	15	31672	31863,00	7
Typ1A10_5	12	31786	15	31638	1	32139	31854,33	8
Typ1A10	3	31934	12	31707	5	31907	31849,33	9
Typ1A10_3	14	31693	8	31827	2	32020	31846,67	10
Typ1A10_13	11	31822	9	31784	11	31808	31804,67	11
Typ1A10_9	8	31843	13	31650	8	31870	31787,67	12
Typ1A10_2	15	31603	4	31952	12	31770	31775,00	13
Typ1A10_11	13	31766	11	31743	14	31679	31729,33	14
Typ1A10_1	9	31840	14	31643	13	31692	31725,00	15
Typ1A9	16	29890	16	29799	16	29762	29817,00	16
Typ1A8	17	28356	17	28473	17	28206	28345,00	17
Typ1A7	18	27290	18	27434	18	27265	27329,67	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A9E3	19	26992	19	26881	19	26889	26920,67	19
Typ2A8E3	21	25353	21	25270	21	25102	25241,67	21
Typ2A7E3	23	24165	24	23881	24	23782	23942,67	24
Typ2A6E3	25	22922	25	22978	25	23138	23012,67	25
Typ2A5E3	28	22429	28	22314	28	22477	22406,67	28
Typ2A4E3	29	21945	29	21836	29	21996	21925,67	29
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A9E4	20	26013	20	26039	20	25962	26004,67	20
Typ2A8E4	24	23699	23	24184	23	23961	23948,00	23
Typ2A7E4	27	22514	26	22589	27	22577	22560,00	27
Typ2A6E4	30	21624	30	21441	30	21812	21625,67	30
Typ2A5E4	32	20924	32	20959	32	20995	20959,33	32
Typ2A4E4	33	20634	33	20698	33	20559	20630,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A9E5	22	24701	22	24627	22	24756	24694,67	22
Typ2A8E5	26	22602	27	22542	26	22685	22609,67	26
Typ2A7E5	31	21005	31	21051	31	21146	21067,33	31
Typ2A6E5	34	20216	34	20274	34	20216	20235,33	34
Typ2A5E5	35	19486	35	19513	35	19754	19584,33	35
Typ2A4E5	36	19072	36	19095	36	19109	19092,00	36

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 3

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E3	29	21945	29	21836	29	21996	21925,67	29
Typ2A4E4	33	20634	33	20698	33	20559	20630,33	33
Typ2A4E5	36	19072	36	19095	36	19109	19092,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ2A5E3	28	22429	28	22314	28	22477	22406,67	28
Typ2A5E4	32	20924	32	20959	32	20995	20959,33	32
Typ2A5E5	35	19486	35	19513	35	19754	19584,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E3	25	22922	25	22978	25	23138	23012,67	25
Typ2A6E4	30	21624	30	21441	30	21812	21625,67	30
Typ2A6E5	34	20216	34	20274	34	20216	20235,33	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	18	27290	18	27434	18	27265	27329,67	18
Typ2A7E3	23	24165	24	23881	24	23782	23942,67	24
Typ2A7E4	27	22514	26	22589	27	22577	22560,00	27
Typ2A7E5	31	21005	31	21051	31	21146	21067,33	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	17	28356	17	28473	17	28206	28345,00	17
Typ2A8E3	21	25353	21	25270	21	25102	25241,67	21
Typ2A8E4	24	23699	23	24184	23	23961	23948,00	23
Typ2A8E5	26	22602	27	22542	26	22685	22609,67	26
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ1A9	16	29890	16	29799	16	29762	29817,00	16
Typ2A9E3	19	26992	19	26881	19	26889	26920,67	19
Typ2A9E4	20	26013	20	26039	20	25962	26004,67	20
Typ2A9E5	22	24701	22	24627	22	24756	24694,67	22

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen

Beispiel 1 Der vierte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovizierten Angreifen	58,3%	41,7%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	44,4%
verteidigen sich sicher:	58,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 4,49 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	26413	1	26411	1	26424	26416,02	1
Typ2	2	19837	2	19836	2	19825	19832,56	2

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 4

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	4235	4274	4298
Prozentualer Anteil derartiger Züge	1,34	1,36	1,36
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	68429	68267	68389
Prozentualer Anteil derartiger Züge	21,72	21,67	21,71
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	242336	242459	242313
Prozentualer Anteil derartiger Züge	76,93	76,97	76,92
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	852228	851897	852358
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	222228	221897	222358
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,18	0,18	0,18
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,12	0,12	0,12
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,00	0,00	0,00

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 4

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_13	4	26590	1	26660	8	26551	26600,33	1
Typ1A10_7	5	26546	3	26582	4	26579	26569,00	2
Typ1A10_3	15	26409	5	26557	1	26661	26542,33	3
Typ1A10_4	13	26462	10	26493	3	26617	26524,00	4
Typ1A10_11	11	26479	13	26444	2	26630	26517,67	5
Typ1A10_12	2	26639	4	26557	17	26356	26517,33	6
Typ1A10_19	7	26496	8	26511	9	26545	26517,33	7
Typ1A10_14	10	26480	9	26495	5	26572	26515,67	8
Typ1A10_10	3	26618	12	26468	16	26395	26493,67	9
Typ1A10_5	6	26524	11	26470	10	26465	26486,33	10
Typ1A10_15	8	26489	2	26623	20	26321	26477,67	11
Typ1A10_9	12	26474	17	26387	6	26559	26473,33	12
Typ1A10_8	1	26656	20	26310	15	26423	26463,00	13
Typ1A10_18	9	26482	16	26388	12	26444	26438,00	14
Typ1A10_1	16	26400	6	26529	19	26351	26426,67	15
Typ1A10_16	14	26454	19	26346	13	26439	26413,00	16
Typ1A10_17	20	26294	18	26385	7	26558	26412,33	17
Typ1A10_6	18	26351	14	26440	14	26431	26407,33	18
Typ1A10	17	26353	15	26414	11	26455	26407,33	19
Typ1A10_2	19	26326	7	26524	18	26352	26400,67	20
Typ1A9	21	25154	21	25046	21	25200	25133,33	21
Typ2A9E2	22	22812	22	22736	22	22887	22811,67	22
Typ2A8E2	23	21676	23	21533	23	21501	21570,00	23
Typ2A9E3	24	21139	24	21448	24	21492	21359,67	24
Typ2A7E2	25	20888	25	20964	25	20888	20913,33	25
Typ2A6E2	26	20588	26	20508	26	20479	20525,00	26
Typ2A9E4	27	20443	28	20214	27	20337	20331,33	27
Typ2A5E2	28	20319	27	20277	28	20315	20303,67	28
Typ2A8E3	29	20195	29	20087	29	20138	20140,00	29
Typ2A7E3	30	19637	30	19590	30	19611	19612,67	30
Typ2A8E4	31	19049	31	19088	32	18951	19029,33	31
Typ2A6E3	32	18937	32	19035	31	19065	19012,33	32
Typ2A5E3	33	18710	33	18841	33	18819	18790,00	33
Typ2A7E4	34	18249	34	18224	34	18231	18234,67	34
Typ2A6E4	35	17636	35	17586	35	17482	17568,00	35
Typ2A5E4	36	17273	36	17408	36	17179	17286,67	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 4

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_13	0,04	26590	-0,22	26660	0,19	26551	26600,33	1
Typ1A10_7	0,09	26546	-0,05	26582	-0,04	26579	26569,00	2
Typ1A10_3	0,50	26409	-0,06	26557	-0,45	26661	26542,33	3
Typ1A10_4	0,23	26462	0,12	26493	-0,35	26617	26524,00	4
Typ1A10_11	0,15	26479	0,28	26444	-0,42	26630	26517,67	5
Typ1A10_12	-0,46	26639	-0,15	26557	0,61	26356	26517,33	6
Typ1A10_19	0,08	26496	0,02	26511	-0,10	26545	26517,33	7
Typ1A10_14	0,13	26480	0,08	26495	-0,21	26572	26515,67	8
Typ1A10_10	-0,47	26618	0,10	26468	0,37	26395	26493,67	9
Typ1A10_5	-0,14	26524	0,06	26470	0,08	26465	26486,33	10
Typ1A10_15	-0,04	26489	-0,55	26623	0,59	26321	26477,67	11
Typ1A10_9	0,00	26474	0,33	26387	-0,32	26559	26473,33	12
Typ1A10_8	-0,73	26656	0,58	26310	0,15	26423	26463,00	13
Typ1A10_18	-0,17	26482	0,19	26388	-0,02	26444	26438,00	14
Typ1A10_1	0,10	26400	-0,39	26529	0,29	26351	26426,67	15
Typ1A10_16	-0,16	26454	0,25	26346	-0,10	26439	26413,00	16
Typ1A10_17	0,45	26294	0,10	26385	-0,55	26558	26412,33	17
Typ1A10_6	0,21	26351	-0,12	26440	-0,09	26431	26407,33	18
Typ1A10	0,21	26353	-0,03	26414	-0,18	26455	26407,33	19
Typ1A10_2	0,28	26326	-0,47	26524	0,18	26352	26400,67	20
Typ1A9	-0,08	25154	0,35	25046	-0,27	25200	25133,33	21
Typ2A9E2	0,00	22812	0,33	22736	-0,33	22887	22811,67	22
Typ2A8E2	-0,49	21676	0,17	21533	0,32	21501	21570,00	23
Typ2A9E3	1,03	21139	-0,41	21448	-0,62	21492	21359,67	24
Typ2A7E2	0,12	20888	-0,24	20964	0,12	20888	20913,33	25
Typ2A6E2	-0,31	20588	0,08	20508	0,22	20479	20525,00	26
Typ2A9E4	-0,55	20443	0,58	20214	-0,03	20337	20331,33	27
Typ2A5E2	-0,08	20319	0,13	20277	-0,06	20315	20303,67	28
Typ2A8E3	-0,27	20195	0,26	20087	0,01	20138	20140,00	29
Typ2A7E3	-0,12	19637	0,12	19590	0,01	19611	19612,67	30
Typ2A8E4	-0,10	19049	-0,31	19088	0,41	18951	19029,33	31
Typ2A6E3	0,40	18937	-0,12	19035	-0,28	19065	19012,33	32
Typ2A5E3	0,43	18710	-0,27	18841	-0,15	18819	18790,00	33
Typ2A7E4	-0,08	18249	0,06	18224	0,02	18231	18234,67	34
Typ2A6E4	-0,39	17636	-0,10	17586	0,49	17482	17568,00	35
Typ2A5E4	0,08	17273	-0,70	17408	0,62	17179	17286,67	36

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_13	4	26590	1	26660	8	26551	26600,33	1
Typ1A10_7	5	26546	3	26582	4	26579	26569,00	2
...								
Typ1A9	21	25154	21	25046	21	25200	25133,33	21
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A9E2	22	22812	22	22736	22	22887	22811,67	22
Typ2A8E2	23	21676	23	21533	23	21501	21570,00	23
Typ2A7E2	25	20888	25	20964	25	20888	20913,33	25
Typ2A6E2	26	20588	26	20508	26	20479	20525,00	26
Typ2A5E2	28	20319	27	20277	28	20315	20303,67	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A9E3	24	21139	24	21448	24	21492	21359,67	24
Typ2A8E3	29	20195	29	20087	29	20138	20140,00	29
Typ2A7E3	30	19637	30	19590	30	19611	19612,67	30
Typ2A6E3	32	18937	32	19035	31	19065	19012,33	32
Typ2A5E3	33	18710	33	18841	33	18819	18790,00	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A9E4	27	20443	28	20214	27	20337	20331,33	27
Typ2A8E4	31	19049	31	19088	32	18951	19029,33	31
Typ2A7E4	34	18249	34	18224	34	18231	18234,67	34
Typ2A6E4	35	17636	35	17586	35	17482	17568,00	35
Typ2A5E4	36	17273	36	17408	36	17179	17286,67	36

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ2A5E2	28	20319	27	20277	28	20315	20303,67	28
Typ2A5E3	33	18710	33	18841	33	18819	18790,00	33
Typ2A5E4	36	17273	36	17408	36	17179	17286,67	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E2	26	20588	26	20508	26	20479	20525,00	26
Typ2A6E3	32	18937	32	19035	31	19065	19012,33	32
Typ2A6E4	35	17636	35	17586	35	17482	17568,00	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ2A7E2	25	20888	25	20964	25	20888	20913,33	25
Typ2A7E3	30	19637	30	19590	30	19611	19612,67	30
Typ2A7E4	34	18249	34	18224	34	18231	18234,67	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ2A8E2	23	21676	23	21533	23	21501	21570,00	23
Typ2A8E3	29	20195	29	20087	29	20138	20140,00	29
Typ2A8E4	31	19049	31	19088	32	18951	19029,33	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ1A9	21	25154	21	25046	21	25200	25133,33	21
Typ2A9E2	22	22812	22	22736	22	22887	22811,67	22
Typ2A9E3	24	21139	24	21448	24	21492	21359,67	24
Typ2A9E4	27	20443	28	20214	27	20337	20331,33	27

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen

Beispiel 1 Der fünfte Entwicklungsschritt Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovizierten Angreifen	66,7%	33,3%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	33,3%
verteidigen sich sicher:	66,7%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 2,43 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	22309	1	22298	1	22275	22294,21	1
Typ2	2	18405	2	18411	2	18400	18405,39	2

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 5

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	1615	1609	1559
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,51	0,51	0,49
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	39943	39975	39660
Prozentualer Anteil derartiger Züge	12,68	12,69	12,59
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	273443	273416	273781
Prozentualer Anteil derartiger Züge	86,81	86,80	86,91
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	756287	756360	755217
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	126287	126360	125217
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,10	0,10	0,10
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,07	0,07	0,07
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,00	0,00	0,00

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 5

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_5	8	22317	1	22440	2	22377	22378,00	1
Typ1A10_13	9	22316	2	22398	4	22368	22360,67	2
Typ1A10_17	1	22432	14	22280	5	22351	22354,33	3
Typ1A10_15	10	22315	3	22386	7	22327	22342,67	4
Typ1A10_2	3	22414	21	22231	3	22376	22340,33	5
Typ1A10_22	2	22420	10	22303	14	22272	22331,67	6
Typ1A10_4	6	22368	11	22297	8	22319	22328,00	7
Typ1A10_6	19	22259	9	22321	1	22380	22320,00	8
Typ1A10_18	14	22306	7	22330	11	22292	22309,33	9
Typ1A10_19	15	22306	19	22249	6	22340	22298,33	10
Typ1A10_16	5	22372	4	22372	23	22145	22296,33	11
Typ1A10_1	23	22219	5	22370	12	22290	22293,00	12
Typ1A10_20	16	22303	12	22293	13	22273	22289,67	13
Typ1A10_9	18	22263	15	22267	9	22319	22283,00	14
Typ1A10_21	12	22308	18	22251	15	22261	22273,33	15
Typ1A10_14	21	22238	6	22370	20	22193	22267,00	16
Typ1A10_3	17	22285	8	22323	21	22191	22266,33	17
Typ1A10_23	7	22333	22	22225	17	22241	22266,33	18
Typ1A10_12	22	22229	17	22251	10	22318	22266,00	19
Typ1A10_7	4	22382	24	22199	22	22164	22248,33	20
Typ1A10_8	13	22307	23	22214	19	22208	22243,00	21
Typ1A10_11	24	22176	13	22285	16	22254	22238,33	22
Typ1A10	20	22246	20	22243	18	22213	22234,00	23
Typ1A10_10	11	22309	16	22254	24	22136	22233,00	24
Typ2A9E1	25	20340	25	20359	25	20183	20294,00	25
Typ2A8E1	26	19948	26	19871	26	19874	19897,67	26
Typ2A7E1	27	19686	27	19845	27	19660	19730,33	27
Typ2A6E1	28	19566	28	19586	28	19561	19571,00	28
Typ2A9E2	29	19014	29	18880	29	18892	18928,67	29
Typ2A8E2	30	18410	30	18378	30	18461	18416,33	30
Typ2A7E2	31	18259	31	18217	31	18214	18230,00	31
Typ2A6E2	32	18005	32	17917	32	17905	17942,33	32
Typ2A9E3	33	17584	33	17709	33	17890	17727,67	33
Typ2A8E3	34	16903	34	16982	34	17047	16977,33	34
Typ2A7E3	35	16670	35	16673	35	16713	16685,33	35
Typ2A6E3	36	16475	36	16511	36	16406	16464,00	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 5

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_5	0,27	22317	-0,28	22440	0,00	22377	22378,00	1
Typ1A10_13	0,20	22316	-0,17	22398	-0,03	22368	22360,67	2
Typ1A10_17	-0,35	22432	0,33	22280	0,01	22351	22354,33	3
Typ1A10_15	0,12	22315	-0,19	22386	0,07	22327	22342,67	4
Typ1A10_2	-0,33	22414	0,49	22231	-0,16	22376	22340,33	5
Typ1A10_22	-0,40	22420	0,13	22303	0,27	22272	22331,67	6
Typ1A10_4	-0,18	22368	0,14	22297	0,04	22319	22328,00	7
Typ1A10_6	0,27	22259	0,00	22321	-0,27	22380	22320,00	8
Typ1A10_18	0,01	22306	-0,09	22330	0,08	22292	22309,33	9
Typ1A10_19	-0,03	22306	0,22	22249	-0,19	22340	22298,33	10
Typ1A10_16	-0,34	22372	-0,34	22372	0,68	22145	22296,33	11
Typ1A10_1	0,33	22219	-0,35	22370	0,01	22290	22293,00	12
Typ1A10_20	-0,06	22303	-0,01	22293	0,07	22273	22289,67	13
Typ1A10_9	0,09	22263	0,07	22267	-0,16	22319	22283,00	14
Typ1A10_21	-0,16	22308	0,10	22251	0,06	22261	22273,33	15
Typ1A10_14	0,13	22238	-0,46	22370	0,33	22193	22267,00	16
Typ1A10_3	-0,08	22285	-0,25	22323	0,34	22191	22266,33	17
Typ1A10_23	-0,30	22333	0,19	22225	0,11	22241	22266,33	18
Typ1A10_12	0,17	22229	0,07	22251	-0,23	22318	22266,00	19
Typ1A10_7	-0,60	22382	0,22	22199	0,38	22164	22248,33	20
Typ1A10_8	-0,29	22307	0,13	22214	0,16	22208	22243,00	21
Typ1A10_11	0,28	22176	-0,21	22285	-0,07	22254	22238,33	22
Typ1A10	-0,05	22246	-0,04	22243	0,09	22213	22234,00	23
Typ1A10_10	-0,34	22309	-0,09	22254	0,44	22136	22233,00	24
Typ2A9E1	-0,23	20340	-0,32	20359	0,55	20183	20294,00	25
Typ2A8E1	-0,25	19948	0,13	19871	0,12	19874	19897,67	26
Typ2A7E1	0,22	19686	-0,58	19845	0,36	19660	19730,33	27
Typ2A6E1	0,03	19566	-0,08	19586	0,05	19561	19571,00	28
Typ2A9E2	-0,45	19014	0,26	18880	0,19	18892	18928,67	29
Typ2A8E2	0,03	18410	0,21	18378	-0,24	18461	18416,33	30
Typ2A7E2	-0,16	18259	0,07	18217	0,09	18214	18230,00	31
Typ2A6E2	-0,35	18005	0,14	17917	0,21	17905	17942,33	32
Typ2A9E3	0,81	17584	0,11	17709	-0,92	17890	17727,67	33
Typ2A8E3	0,44	16903	-0,03	16982	-0,41	17047	16977,33	34
Typ2A7E3	0,09	16670	0,07	16673	-0,17	16713	16685,33	35
Typ2A6E3	-0,07	16475	-0,29	16511	0,35	16406	16464,00	36

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 5

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_5	8	22317	1	22440	2	22377	22378,00	1
Typ1A10_13	9	22316	2	22398	4	22368	22360,67	2
			...					
Typ1A10_10	11	22309	16	22254	24	22136	22233,00	24
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A9E1	25	20340	25	20359	25	20183	20294,00	25
Typ2A8E1	26	19948	26	19871	26	19874	19897,67	26
Typ2A7E1	27	19686	27	19845	27	19660	19730,33	27
Typ2A6E1	28	19566	28	19586	28	19561	19571,00	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A9E2	29	19014	29	18880	29	18892	18928,67	29
Typ2A8E2	30	18410	30	18378	30	18461	18416,33	30
Typ2A7E2	31	18259	31	18217	31	18214	18230,00	31
Typ2A6E2	32	18005	32	17917	32	17905	17942,33	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A9E3	33	17584	33	17709	33	17890	17727,67	33
Typ2A8E3	34	16903	34	16982	34	17047	16977,33	34
Typ2A7E3	35	16670	35	16673	35	16713	16685,33	35
Typ2A6E3	36	16475	36	16511	36	16406	16464,00	36

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E1	28	19566	28	19586	28	19561	19571,00	28
Typ2A6E2	32	18005	32	17917	32	17905	17942,33	32
Typ2A6E3	36	16475	36	16511	36	16406	16464,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ2A7E1	27	19686	27	19845	27	19660	19730,33	27
Typ2A7E2	31	18259	31	18217	31	18214	18230,00	31
Typ2A7E3	35	16670	35	16673	35	16713	16685,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ2A8E1	26	19948	26	19871	26	19874	19897,67	26
Typ2A8E2	30	18410	30	18378	30	18461	18416,33	30
Typ2A8E3	34	16903	34	16982	34	17047	16977,33	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ2A9E1	25	20340	25	20359	25	20183	20294,00	25
Typ2A9E2	29	19014	29	18880	29	18892	18928,67	29
Typ2A9E3	33	17584	33	17709	33	17890	17727,67	33

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen

Beispiel 1 Der sechste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	verteidigen sich sicher		sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovizierten Angreifen	83,3%		16,7%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%		0,0%
sind friedlich	0,0%		0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern		
sind konsensorientiert:		0,0%
sind friedlich:		0,0%
neigen zum Angreifen:		100,0%
neigen zum Ausbeuten:		100,0%
neigen zu Überreaktionen:		25,0%
verteidigen sich sicher:		83,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:		0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,85 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	19328	1	19326	1	19326	19326,41	1
Typ2	2	17129	2	17147	2	17136	17137,17	2

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 6

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	414	428	441
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,13	0,14	0,14
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	16984	16933	16949
Prozentualer Anteil derartiger Züge	5,39	5,38	5,38
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	297602	297639	297609
Prozentualer Anteil derartiger Züge	94,48	94,49	94,48
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	682607	682510	682613
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	52607	52510	52613
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,04	0,04	0,04
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,03	0,03	0,03
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,00	0,00	0,00

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 6

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A7	1	19479	2	19443	2	19462	19461,33	1
Typ1A9	2	19438	4	19374	1	19481	19431,00	2
Typ1A8	3	19431	1	19446	4	19383	19420,00	3
Typ1A10_4	7	19365	6	19366	8	19355	19362,00	4
Typ1A10_11	12	19346	19	19315	3	19390	19350,33	5
Typ1A10_12	8	19362	20	19312	6	19357	19343,67	6
Typ1A10_22	16	19321	9	19356	9	19342	19339,67	7
Typ1A10_19	5	19368	8	19356	23	19291	19338,33	8
Typ1A10_9	4	19380	15	19330	20	19302	19337,33	9
Typ1A10_20	22	19293	12	19344	7	19356	19331,00	10
Typ1A10_8	18	19307	7	19362	13	19318	19329,00	11
Typ1A10	9	19357	22	19291	10	19331	19326,33	12
Typ1A10_14	17	19316	16	19328	11	19327	19323,67	13
Typ1A10_13	24	19289	5	19368	22	19296	19317,67	14
Typ1A10_10	14	19325	17	19328	27	19283	19312,00	15
Typ1A10_1	25	19281	10	19353	19	19302	19312,00	16
Typ1A10_18	30	19227	14	19333	5	19372	19310,67	17
Typ1A10_3	6	19366	21	19304	28	19262	19310,67	18
Typ1A10_26	15	19323	11	19346	29	19262	19310,33	19
Typ1A10_5	29	19234	3	19377	15	19312	19307,67	20
Typ1A10_15	21	19294	13	19337	25	19285	19305,33	21
Typ1A10_6	13	19326	27	19261	12	19327	19304,67	22
Typ1A10_7	20	19299	18	19321	26	19285	19301,67	23
Typ1A10_25	11	19348	23	19290	30	19261	19299,67	24
Typ1A10_2	23	19291	25	19272	17	19311	19291,33	25
Typ1A10_23	10	19351	30	19208	18	19308	19289,00	26
Typ1A10_16	26	19276	24	19286	21	19298	19286,67	27
Typ1A10_21	19	19303	26	19268	24	19287	19286,00	28
Typ1A10_17	27	19273	29	19245	14	19317	19278,33	29
Typ1A10_24	28	19267	28	19246	16	19312	19275,00	30
Typ2A8E1	32	17976	31	17960	32	17919	17951,67	31
Typ2A9E1	31	17984	32	17939	33	17897	17940,00	32
Typ2A7E1	33	17855	33	17876	31	17944	17891,67	33
Typ2A9E2	34	16470	34	16469	34	16460	16466,33	34
Typ2A8E2	36	16231	35	16390	35	16358	16326,33	35
Typ2A7E2	35	16256	36	16248	36	16237	16247,00	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 6

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A7	-0,09	19479	0,09	19443	0,00	19462	19461,33	1
Typ1A9	-0,04	19438	0,29	19374	-0,26	19481	19431,00	2
Typ1A8	-0,06	19431	-0,13	19446	0,19	19383	19420,00	3
Typ1A10_4	-0,02	19365	-0,02	19366	0,04	19355	19362,00	4
Typ1A10_11	0,02	19346	0,18	19315	-0,20	19390	19350,33	5
Typ1A10_12	-0,09	19362	0,16	19312	-0,07	19357	19343,67	6
Typ1A10_22	0,10	19321	-0,08	19356	-0,01	19342	19339,67	7
Typ1A10_19	-0,15	19368	-0,09	19356	0,24	19291	19338,33	8
Typ1A10_9	-0,22	19380	0,04	19330	0,18	19302	19337,33	9
Typ1A10_20	0,20	19293	-0,07	19344	-0,13	19356	19331,00	10
Typ1A10_8	0,11	19307	-0,17	19362	0,06	19318	19329,00	11
Typ1A10	-0,16	19357	0,18	19291	-0,02	19331	19326,33	12
Typ1A10_14	0,04	19316	-0,02	19328	-0,02	19327	19323,67	13
Typ1A10_13	0,15	19289	-0,26	19368	0,11	19296	19317,67	14
Typ1A10_10	-0,07	19325	-0,08	19328	0,15	19283	19312,00	15
Typ1A10_1	0,16	19281	-0,21	19353	0,05	19302	19312,00	16
Typ1A10_18	0,43	19227	-0,12	19333	-0,32	19372	19310,67	17
Typ1A10_3	-0,29	19366	0,03	19304	0,25	19262	19310,67	18
Typ1A10_26	-0,07	19323	-0,18	19346	0,25	19262	19310,33	19
Typ1A10_5	0,38	19234	-0,36	19377	-0,02	19312	19307,67	20
Typ1A10_15	0,06	19294	-0,16	19337	0,11	19285	19305,33	21
Typ1A10_6	-0,11	19326	0,23	19261	-0,12	19327	19304,67	22
Typ1A10_7	0,01	19299	-0,10	19321	0,09	19285	19301,67	23
Typ1A10_25	-0,25	19348	0,05	19290	0,20	19261	19299,67	24
Typ1A10_2	0,00	19291	0,10	19272	-0,10	19311	19291,33	25
Typ1A10_23	-0,32	19351	0,42	19208	-0,10	19308	19289,00	26
Typ1A10_16	0,06	19276	0,00	19286	-0,06	19298	19286,67	27
Typ1A10_21	-0,09	19303	0,09	19268	-0,01	19287	19286,00	28
Typ1A10_17	0,03	19273	0,17	19245	-0,20	19317	19278,33	29
Typ1A10_24	0,04	19267	0,15	19246	-0,19	19312	19275,00	30
Typ2A8E1	-0,14	17976	-0,05	17960	0,18	17919	17951,67	31
Typ2A9E1	-0,25	17984	0,01	17939	0,24	17897	17940,00	32
Typ2A7E1	0,20	17855	0,09	17876	-0,29	17944	17891,67	33
Typ2A9E2	-0,02	16470	-0,02	16469	0,04	16460	16466,33	34
Typ2A8E2	0,58	16231	-0,39	16390	-0,19	16358	16326,33	35
Typ2A7E2	-0,06	16256	-0,01	16248	0,06	16237	16247,00	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 6

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A7	1	19479	2	19443	2	19462	19461,33	1
Typ1A9	2	19438	4	19374	1	19481	19431,00	2
Typ1A8	3	19431	1	19446	4	19383	19420,00	3
Typ1A10_4	7	19365	6	19366	8	19355	19362,00	4
Typ1A10_11	12	19346	19	19315	3	19390	19350,33	5
Typ1A10_12	8	19362	20	19312	6	19357	19343,67	6
Typ1A10_22	16	19321	9	19356	9	19342	19339,67	7
Typ1A10_19	5	19368	8	19356	23	19291	19338,33	8
Typ1A10_9	4	19380	15	19330	20	19302	19337,33	9
Typ1A10_20	22	19293	12	19344	7	19356	19331,00	10
Typ1A10_8	18	19307	7	19362	13	19318	19329,00	11
Typ1A10	9	19357	22	19291	10	19331	19326,33	12
Typ1A10_14	17	19316	16	19328	11	19327	19323,67	13
Typ1A10_13	24	19289	5	19368	22	19296	19317,67	14
Typ1A10_10	14	19325	17	19328	27	19283	19312,00	15
Typ1A10_1	25	19281	10	19353	19	19302	19312,00	16
Typ1A10_18	30	19227	14	19333	5	19372	19310,67	17
Typ1A10_3	6	19366	21	19304	28	19262	19310,67	18
Typ1A10_26	15	19323	11	19346	29	19262	19310,33	19
Typ1A10_5	29	19234	3	19377	15	19312	19307,67	20
Typ1A10_15	21	19294	13	19337	25	19285	19305,33	21
Typ1A10_6	13	19326	27	19261	12	19327	19304,67	22
Typ1A10_7	20	19299	18	19321	26	19285	19301,67	23
Typ1A10_25	11	19348	23	19290	30	19261	19299,67	24
Typ1A10_2	23	19291	25	19272	17	19311	19291,33	25
Typ1A10_23	10	19351	30	19208	18	19308	19289,00	26
Typ1A10_16	26	19276	24	19286	21	19298	19286,67	27
Typ1A10_21	19	19303	26	19268	24	19287	19286,00	28
Typ1A10_17	27	19273	29	19245	14	19317	19278,33	29
Typ1A10_24	28	19267	28	19246	16	19312	19275,00	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A8E1	32	17976	31	17960	32	17919	17951,67	31
Typ2A9E1	31	17984	32	17939	33	17897	17940,00	32
Typ2A7E1	33	17855	33	17876	31	17944	17891,67	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A9E2	34	16470	34	16469	34	16460	16466,33	34
Typ2A8E2	36	16231	35	16390	35	16358	16326,33	35
Typ2A7E2	35	16256	36	16248	36	16237	16247,00	36

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 6

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	1	19479	2	19443	2	19462	19461,33	1
Typ2A7E1	33	17855	33	17876	31	17944	17891,67	33
Typ2A7E2	35	16256	36	16248	36	16237	16247,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	3	19431	1	19446	4	19383	19420,00	3
Typ2A8E1	32	17976	31	17960	32	17919	17951,67	31
Typ2A8E2	36	16231	35	16390	35	16358	16326,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ1A9	2	19438	4	19374	1	19481	19431,00	2
Typ2A9E1	31	17984	32	17939	33	17897	17940,00	32

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen

Beispiel 1

Der siebte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovozierten Angreifen	100,0%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	25,0%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,01 bei einer Gruppengröße von 36.

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	244	251	227
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,08	0,08	0,07
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	4140	4190	4095
Prozentualer Anteil derartiger Züge	1,31	1,33	1,30
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	310616	310559	310677
Prozentualer Anteil derartiger Züge	98,61	98,59	98,63
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	643396	643574	643195
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	13396	13574	13195
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,01	0,01	0,01
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,01	0,01	0,01
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,00	0,00	0,00

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 7

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A7_2	3	19196	2	19194	1	19201	19197,00	1
Typ1A7_1	1	19205	1	19203	2	19172	19193,33	2
Typ1A7	2	19200	3	19160	3	19119	19159,67	3
Typ1A8_2	4	18974	4	18992	5	18940	18968,67	4
Typ1A8	5	18974	5	18975	4	18951	18966,67	5
Typ1A8_1	6	18920	6	18958	6	18923	18933,67	6
Typ1A9	8	18501	7	18508	7	18478	18495,67	7
Typ1A9_2	7	18509	9	18433	8	18468	18470,00	8
Typ1A9_1	9	18446	8	18463	9	18451	18453,33	9
Typ1A10_10	10	17536	10	17536	10	17536	17536,00	10
Typ1A10_19	11	17536	11	17536	11	17536	17536,00	11
Typ1A10_18	12	17536	12	17536	12	17536	17536,00	12
Typ1A10_17	13	17536	13	17536	13	17536	17536,00	13
Typ1A10_16	14	17536	14	17536	14	17536	17536,00	14
Typ1A10_15	15	17536	15	17536	15	17536	17536,00	15
Typ1A10_14	16	17536	16	17536	16	17536	17536,00	16
Typ1A10_13	17	17536	17	17536	17	17536	17536,00	17
Typ1A10_2	18	17536	18	17536	18	17536	17536,00	18
Typ1A10_11	19	17536	19	17536	19	17536	17536,00	19
Typ1A10_25	20	17536	20	17536	20	17536	17536,00	20
Typ1A10_1	21	17536	21	17536	21	17536	17536,00	21
Typ1A10_12	22	17536	22	17536	22	17536	17536,00	22
Typ1A10_20	23	17536	23	17536	23	17536	17536,00	23
Typ1A10_21	24	17536	24	17536	24	17536	17536,00	24
Typ1A10_22	25	17536	25	17536	25	17536	17536,00	25
Typ1A10	26	17536	26	17536	26	17536	17536,00	26
Typ1A10_24	27	17536	27	17536	27	17536	17536,00	27
Typ1A10_26	28	17536	28	17536	28	17536	17536,00	28
Typ1A10_3	29	17536	29	17536	29	17536	17536,00	29
Typ1A10_4	30	17536	30	17536	30	17536	17536,00	30
Typ1A10_5	31	17536	31	17536	31	17536	17536,00	31
Typ1A10_6	32	17536	32	17536	32	17536	17536,00	32
Typ1A10_7	33	17536	33	17536	33	17536	17536,00	33
Typ1A10_8	34	17536	34	17536	34	17536	17536,00	34
Typ1A10_9	35	17536	35	17536	35	17536	17536,00	35
Typ1A10_23	36	17536	36	17536	36	17536	17536,00	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 1– Schritt 7

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A7_2	0,01	19196	0,02	19194	-0,02	19201	19197,00	1
Typ1A7_1	-0,06	19205	-0,05	19203	0,11	19172	19193,33	2
Typ1A7	-0,21	19200	0,00	19160	0,21	19119	19159,67	3
Typ1A8_2	-0,03	18974	-0,12	18992	0,15	18940	18968,67	4
Typ1A8	-0,04	18974	-0,04	18975	0,08	18951	18966,67	5
Typ1A8_1	0,07	18920	-0,13	18958	0,06	18923	18933,67	6
Typ1A9	-0,03	18501	-0,07	18508	0,10	18478	18495,67	7
Typ1A9_2	-0,21	18509	0,20	18433	0,01	18468	18470,00	8
Typ1A9_1	0,04	18446	-0,05	18463	0,01	18451	18453,33	9
Typ1A10_10	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	10
Typ1A10_19	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	11
Typ1A10_18	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	12
Typ1A10_17	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	13
Typ1A10_16	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	14
Typ1A10_15	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	15
Typ1A10_14	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	16
Typ1A10_13	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	17
Typ1A10_2	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	18
Typ1A10_11	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	19
Typ1A10_25	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	20
Typ1A10_1	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	21
Typ1A10_12	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	22
Typ1A10_20	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	23
Typ1A10_21	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	24
Typ1A10_22	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	25
Typ1A10	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	26
Typ1A10_24	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	27
Typ1A10_26	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	28
Typ1A10_3	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	29
Typ1A10_4	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	30
Typ1A10_5	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	31
Typ1A10_6	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	32
Typ1A10_7	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	33
Typ1A10_8	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	34
Typ1A10_9	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	35
Typ1A10_23	0,00	17536	0,00	17536	0,00	17536	17536,00	36

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen

Beispiel 2 Die dritte Gruppe unproviziert angreifender Verhaltensweisen Die Ausgangsgruppe

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovizierten Angreifen	27,8%	72,2%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	97,2%
verteidigen sich sicher:	27,8%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	44,4%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 13,33 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	39700	1	39674	1	39592	39655,17	1
Typ2	2	35646	2	35618	2	35649	35637,81	2

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Anfangsgruppe

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	63143	63124	63119
Prozentualer Anteil derartiger Züge	20,05	20,04	20,04
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	147076	146774	146930
Prozentualer Anteil derartiger Züge	46,69	46,59	46,64
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	104780	105102	104951
Prozentualer Anteil derartiger Züge	33,26	33,37	33,32
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1323802	1322818	1323267
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	693802	692818	693267
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,55	0,55	0,55
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,43	0,43	0,43
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,10	0,10	0,10

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Anfangsgruppe

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	1	43851	1	43692	1	44009	43850,67	1
Typ1A9	2	42522	2	42668	2	42259	42483,00	2
Typ1A8	3	41243	3	41170	3	40949	41120,67	3
Typ1A7	4	40062	4	39974	4	39925	39987,00	4
Typ2A8E4	5	39904	5	39798	5	39714	39805,33	5
Typ1A6	6	39127	7	39295	7	38996	39139,33	6
Typ2A8E5	7	38898	6	39445	6	39072	39138,33	7
Typ2A8E6_1	9	38448	8	38483	8	38568	38499,67	8
Typ1A5	8	38556	9	38449	10	38393	38466,00	9
Typ2A8E6	10	38403	10	38264	9	38412	38359,67	10
Typ1A4	11	38052	12	37966	11	38179	38065,67	11
Typ2A7E4	12	37990	11	38198	12	37793	37993,67	12
Typ1A1	14	37825	13	37904	14	37734	37821,00	13
Typ1A3	13	37947	15	37786	15	37710	37814,33	14
Typ1A2	15	37810	14	37835	13	37767	37804,00	15
Typ2A7E5	16	37283	16	37442	16	37498	37407,67	16
Typ2A6E4	17	36702	17	36947	18	36839	36829,33	17
Typ2A7E6_1	19	36568	18	36609	17	36872	36683,00	18
Typ2A7E6	18	36593	19	36598	19	36309	36500,00	19
Typ2A6E5	21	36062	20	35964	20	36195	36073,67	20
Typ2A5E4	20	36100	21	35882	21	36060	36014,00	21
Typ2A4E4	22	35526	22	35313	22	35349	35396,00	22
Typ2A6E6	23	35344	23	35178	24	35263	35261,67	23
Typ2A5E5	24	35305	24	35143	23	35305	35251,00	24
Typ2A3E4	25	35132	25	35072	26	34923	35042,33	25
Typ2A2E4	27	34653	26	34807	25	34960	34806,67	26
Typ2A1E4	26	34803	27	34785	28	34676	34754,67	27
Typ2A4E5	28	34486	28	34409	27	34817	34570,67	28
Typ2A5E6	29	34404	30	33994	30	34218	34205,33	29
Typ2A3E5	30	34048	29	34099	29	34327	34158,00	30
Typ2A2E5	31	33924	31	33872	31	33899	33898,33	31
Typ2A1E5	32	33752	32	33700	32	33625	33692,33	32
Typ2A4E6	33	33595	33	33594	33	33500	33563,00	33
Typ2A3E6	34	33289	34	32989	34	33208	33162,00	34
Typ2A2E6	35	32975	35	32844	35	32832	32883,67	35
Typ2A1E6	36	32616	36	32633	36	32650	32633,00	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Anfangsgruppe

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	0,00	43851	0,36	43692	-0,36	44009	43850,67	1
Typ1A9	-0,09	42522	-0,44	42668	0,53	42259	42483,00	2
Typ1A8	-0,30	41243	-0,12	41170	0,42	40949	41120,67	3
Typ1A7	-0,19	40062	0,03	39974	0,16	39925	39987,00	4
Typ2A8E4	-0,25	39904	0,02	39798	0,23	39714	39805,33	5
Typ1A6	0,03	39127	-0,40	39295	0,37	38996	39139,33	6
Typ2A8E5	0,61	38898	-0,78	39445	0,17	39072	39138,33	7
Typ2A8E6_1	0,13	38448	0,04	38483	-0,18	38568	38499,67	8
Typ1A5	-0,23	38556	0,04	38449	0,19	38393	38466,00	9
Typ2A8E6	-0,11	38403	0,25	38264	-0,14	38412	38359,67	10
Typ1A4	0,04	38052	0,26	37966	-0,30	38179	38065,67	11
Typ2A7E4	0,01	37990	-0,54	38198	0,53	37793	37993,67	12
Typ1A1	-0,01	37825	-0,22	37904	0,23	37734	37821,00	13
Typ1A3	-0,35	37947	0,07	37786	0,28	37710	37814,33	14
Typ1A2	-0,02	37810	-0,08	37835	0,10	37767	37804,00	15
Typ2A7E5	0,33	37283	-0,09	37442	-0,24	37498	37407,67	16
Typ2A6E4	0,35	36702	-0,32	36947	-0,03	36839	36829,33	17
Typ2A7E6_1	0,31	36568	0,20	36609	-0,52	36872	36683,00	18
Typ2A7E6	-0,25	36593	-0,27	36598	0,52	36309	36500,00	19
Typ2A6E5	0,03	36062	0,30	35964	-0,34	36195	36073,67	20
Typ2A5E4	-0,24	36100	0,37	35882	-0,13	36060	36014,00	21
Typ2A4E4	-0,37	35526	0,23	35313	0,13	35349	35396,00	22
Typ2A6E6	-0,23	35344	0,24	35178	0,00	35263	35261,67	23
Typ2A5E5	-0,15	35305	0,31	35143	-0,15	35305	35251,00	24
Typ2A3E4	-0,26	35132	-0,08	35072	0,34	34923	35042,33	25
Typ2A2E4	0,44	34653	0,00	34807	-0,44	34960	34806,67	26
Typ2A1E4	-0,14	34803	-0,09	34785	0,23	34676	34754,67	27
Typ2A4E5	0,24	34486	0,47	34409	-0,71	34817	34570,67	28
Typ2A5E6	-0,58	34404	0,62	33994	-0,04	34218	34205,33	29
Typ2A3E5	0,32	34048	0,17	34099	-0,49	34327	34158,00	30
Typ2A2E5	-0,08	33924	0,08	33872	0,00	33899	33898,33	31
Typ2A1E5	-0,18	33752	-0,02	33700	0,20	33625	33692,33	32
Typ2A4E6	-0,10	33595	-0,09	33594	0,19	33500	33563,00	33
Typ2A3E6	-0,38	33289	0,52	32989	-0,14	33208	33162,00	34
Typ2A2E6	-0,28	32975	0,12	32844	0,16	32832	32883,67	35
Typ2A1E6	0,05	32616	0,00	32633	-0,05	32650	32633,00	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Anfangsgruppe

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz

Klassen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1

Typ1A10	1	43851	1	43692	1	44009	43850,67	1
Typ1A9	2	42522	2	42668	2	42259	42483,00	2
Typ1A8	3	41243	3	41170	3	40949	41120,67	3
Typ1A7	4	40062	4	39974	4	39925	39987,00	4
Typ1A6	6	39127	7	39295	7	38996	39139,33	6
Typ1A5	8	38556	9	38449	10	38393	38466,00	9
Typ1A4	11	38052	12	37966	11	38179	38065,67	11
Typ1A1	14	37825	13	37904	14	37734	37821,00	13
Typ1A3	13	37947	15	37786	15	37710	37814,33	14
Typ1A2	15	37810	14	37835	13	37767	37804,00	15

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4

Typ2A8E4	5	39904	5	39798	5	39714	39805,33	5
Typ2A7E4	12	37990	11	38198	12	37793	37993,67	12
Typ2A6E4	17	36702	17	36947	18	36839	36829,33	17
Typ2A5E4	20	36100	21	35882	21	36060	36014,00	21
Typ2A4E4	22	35526	22	35313	22	35349	35396,00	22
Typ2A3E4	25	35132	25	35072	26	34923	35042,33	25
Typ2A2E4	27	34653	26	34807	25	34960	34806,67	26
Typ2A1E4	26	34803	27	34785	28	34676	34754,67	27

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5

Typ2A8E5	7	38898	6	39445	6	39072	39138,33	7
Typ2A7E5	16	37283	16	37442	16	37498	37407,67	16
Typ2A6E5	21	36062	20	35964	20	36195	36073,67	20
Typ2A5E5	24	35305	24	35143	23	35305	35251,00	24
Typ2A4E5	28	34486	28	34409	27	34817	34570,67	28
Typ2A3E5	30	34048	29	34099	29	34327	34158,00	30
Typ2A2E5	31	33924	31	33872	31	33899	33898,33	31
Typ2A1E5	32	33752	32	33700	32	33625	33692,33	32

Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6

Typ2A8E6_1	9	38448	8	38483	8	38568	38499,67	8
Typ2A8E6	10	38403	10	38264	9	38412	38359,67	10
Typ2A7E6_1	19	36568	18	36609	17	36872	36683,00	18
Typ2A7E6	18	36593	19	36598	19	36309	36500,00	19
Typ2A6E6	23	35344	23	35178	24	35263	35261,67	23
Typ2A5E6	29	34404	30	33994	30	34218	34205,33	29
Typ2A4E6	33	33595	33	33594	33	33500	33563,00	33
Typ2A3E6	34	33289	34	32989	34	33208	33162,00	34
Typ2A2E6	35	32975	35	32844	35	32832	32883,67	35
Typ2A1E6	36	32616	36	32633	36	32650	32633,00	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Anfangsgruppe

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unprovoziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ1A1	14	37825	13	37904	14	37734	37821,00	13
Typ2A1E4	26	34803	27	34785	28	34676	34754,67	27
Typ2A1E5	32	33752	32	33700	32	33625	33692,33	32
Typ2A1E6	36	32616	36	32633	36	32650	32633,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	15	37810	14	37835	13	37767	37804,00	15
Typ2A2E4	27	34653	26	34807	25	34960	34806,67	26
Typ2A2E5	31	33924	31	33872	31	33899	33898,33	31
Typ2A2E6	35	32975	35	32844	35	32832	32883,67	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3	13	37947	15	37786	15	37710	37814,33	14
Typ2A3E4	25	35132	25	35072	26	34923	35042,33	25
Typ2A3E5	30	34048	29	34099	29	34327	34158,00	30
Typ2A3E6	34	33289	34	32989	34	33208	33162,00	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4	11	38052	12	37966	11	38179	38065,67	11
Typ2A4E4	22	35526	22	35313	22	35349	35396,00	22
Typ2A4E5	28	34486	28	34409	27	34817	34570,67	28
Typ2A4E6	33	33595	33	33594	33	33500	33563,00	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	8	38556	9	38449	10	38393	38466,00	9
Typ2A5E4	20	36100	21	35882	21	36060	36014,00	21
Typ2A5E5	24	35305	24	35143	23	35305	35251,00	24
Typ2A5E6	29	34404	30	33994	30	34218	34205,33	29
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	6	39127	7	39295	7	38996	39139,33	6
Typ2A6E4	17	36702	17	36947	18	36839	36829,33	17
Typ2A6E5	21	36062	20	35964	20	36195	36073,67	20
Typ2A6E6	23	35344	23	35178	24	35263	35261,67	23
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	4	40062	4	39974	4	39925	39987,00	4
Typ2A7E4	12	37990	11	38198	12	37793	37993,67	12
Typ2A7E5	16	37283	16	37442	16	37498	37407,67	16
Typ2A7E6_1	19	36568	18	36609	17	36872	36683,00	18
Typ2A7E6	18	36593	19	36598	19	36309	36500,00	19
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	3	41243	3	41170	3	40949	41120,67	3
Typ2A8E4	5	39904	5	39798	5	39714	39805,33	5
Typ2A8E5	7	38898	6	39445	6	39072	39138,33	7
Typ2A8E6_1	9	38448	8	38483	8	38568	38499,67	8
Typ2A8E6	10	38403	10	38264	9	38412	38359,67	10

.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen

Beispiel 2

Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovizierten Angreifen	27,8%	72,2%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	97,2%
verteidigen sich sicher:	27,8%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 8,07 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	35677	1	35691	1	35644	35670,67	1
Typ2	2	34320	2	34343	2	34345	34336,13	2

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 1

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	52941	53165	52851
Prozentualer Anteil derartiger Züge	16,81	16,88	16,78
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	135774	135648	136179
Prozentualer Anteil derartiger Züge	43,10	43,06	43,23
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	126284	126187	125970
Prozentualer Anteil derartiger Züge	40,09	40,06	39,99
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1249088	1249605	1249941
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	619088	619605	619941
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,49	0,49	0,49
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,38	0,38	0,38
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,12	0,12	0,12

1.5 Gruppen unprovziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 1

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A1	1	37695	1	37842	1	37882	37806,33	1
Typ1A2	2	37422	2	37210	2	37158	37263,33	2
Typ1A3	3	36886	3	36917	3	36790	36864,33	3
Typ1A4	4	36521	4	36518	5	36359	36466,00	4
Typ2A1E2	5	36204	5	36347	4	36398	36316,33	5
Typ2A2E2	6	35945	6	35984	7	35765	35898,00	6
Typ1A5	7	35915	7	35844	6	35932	35897,00	7
Typ2A3E2	8	35579	8	35614	8	35721	35638,00	8
Typ1A6	9	35492	10	35347	9	35530	35456,33	9
Typ2A1E3	10	35360	9	35391	10	35321	35357,33	10
Typ2A4E2	12	35191	11	35308	11	35252	35250,33	11
Typ2A2E3	11	35206	12	35216	12	35163	35195,00	12
Typ2A5E2	13	34964	14	34876	13	35027	34955,67	13
Typ2A3E3	14	34941	15	34841	14	34892	34891,33	14
Typ1A7	15	34772	13	35091	16	34717	34860,00	15
Typ2A4E3	17	34565	16	34612	17	34559	34578,67	16
Typ2A1E4	16	34576	20	34370	15	34773	34573,00	17
Typ2A6E2	18	34534	17	34586	18	34476	34532,00	18
Typ1A8	20	34256	18	34534	20	34391	34393,67	19
Typ2A2E4	19	34340	19	34408	19	34407	34385,00	20
Typ2A5E3	21	34230	22	34262	21	34242	34244,67	21
Typ2A7E2	25	34011	21	34348	22	34154	34171,00	22
Typ2A3E4	24	34034	23	34152	25	34065	34083,67	23
Typ1A9	22	34111	26	33899	23	34121	34043,67	24
Typ2A8E2	23	34057	25	34033	26	34032	34040,67	25
Typ2A6E3	26	33947	24	34047	24	34074	34022,67	26
Typ2A4E4	27	33837	27	33832	27	33921	33863,33	27
Typ1A10	28	33699	28	33709	31	33560	33656,00	28
Typ2A7E3	29	33641	29	33656	29	33617	33638,00	29
Typ2A5E4	30	33579	30	33642	28	33642	33621,00	30
Typ2A8E3	31	33458	31	33606	32	33510	33524,67	31
Typ2A6E4	32	33285	34	33215	30	33573	33357,67	32
Typ2A7E4_1	33	33283	33	33218	33	33271	33257,33	33
Typ2A8E4_1	34	33207	35	33090	34	33176	33157,67	34
Typ2A7E4	35	33197	32	33218	35	33003	33139,33	35
Typ2A8E4	36	33159	36	33046	36	32936	33047,00	36

1.5 Gruppen unprovziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 1

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A1	0,29	37695	-0,09	37842	-0,20	37882	37806,33	1
Typ1A2	-0,43	37422	0,14	37210	0,28	37158	37263,33	2
Typ1A3	-0,06	36886	-0,14	36917	0,20	36790	36864,33	3
Typ1A4	-0,15	36521	-0,14	36518	0,29	36359	36466,00	4
Typ2A1E2	0,31	36204	-0,08	36347	-0,22	36398	36316,33	5
Typ2A2E2	-0,13	35945	-0,24	35984	0,37	35765	35898,00	6
Typ1A5	-0,05	35915	0,15	35844	-0,10	35932	35897,00	7
Typ2A3E2	0,17	35579	0,07	35614	-0,23	35721	35638,00	8
Typ1A6	-0,10	35492	0,31	35347	-0,21	35530	35456,33	9
Typ2A1E3	-0,01	35360	-0,10	35391	0,10	35321	35357,33	10
Typ2A4E2	0,17	35191	-0,16	35308	0,00	35252	35250,33	11
Typ2A2E3	-0,03	35206	-0,06	35216	0,09	35163	35195,00	12
Typ2A5E2	-0,02	34964	0,23	34876	-0,20	35027	34955,67	13
Typ2A3E3	-0,14	34941	0,14	34841	0,00	34892	34891,33	14
Typ1A7	0,25	34772	-0,66	35091	0,41	34717	34860,00	15
Typ2A4E3	0,04	34565	-0,10	34612	0,06	34559	34578,67	16
Typ2A1E4	-0,01	34576	0,59	34370	-0,58	34773	34573,00	17
Typ2A6E2	-0,01	34534	-0,16	34586	0,16	34476	34532,00	18
Typ1A8	0,40	34256	-0,41	34534	0,01	34391	34393,67	19
Typ2A2E4	0,13	34340	-0,07	34408	-0,06	34407	34385,00	20
Typ2A5E3	0,04	34230	-0,05	34262	0,01	34242	34244,67	21
Typ2A7E2	0,47	34011	-0,52	34348	0,05	34154	34171,00	22
Typ2A3E4	0,15	34034	-0,20	34152	0,05	34065	34083,67	23
Typ1A9	-0,20	34111	0,42	33899	-0,23	34121	34043,67	24
Typ2A8E2	-0,05	34057	0,02	34033	0,03	34032	34040,67	25
Typ2A6E3	0,22	33947	-0,07	34047	-0,15	34074	34022,67	26
Typ2A4E4	0,08	33837	0,09	33832	-0,17	33921	33863,33	27
Typ1A10	-0,13	33699	-0,16	33709	0,29	33560	33656,00	28
Typ2A7E3	-0,01	33641	-0,05	33656	0,06	33617	33638,00	29
Typ2A5E4	0,12	33579	-0,06	33642	-0,06	33642	33621,00	30
Typ2A8E3	0,20	33458	-0,24	33606	0,04	33510	33524,67	31
Typ2A6E4	0,22	33285	0,43	33215	-0,65	33573	33357,67	32
Typ2A7E4_1	-0,08	33283	0,12	33218	-0,04	33271	33257,33	33
Typ2A8E4_1	-0,15	33207	0,20	33090	-0,06	33176	33157,67	34
Typ2A7E4	-0,17	33197	-0,24	33218	0,41	33003	33139,33	35
Typ2A8E4	-0,34	33159	0,00	33046	0,34	32936	33047,00	36

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 1

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A1	1	37695	1	37842	1	37882	37806,33	1
Typ1A2	2	37422	2	37210	2	37158	37263,33	2
Typ1A3	3	36886	3	36917	3	36790	36864,33	3
Typ1A4	4	36521	4	36518	5	36359	36466,00	4
Typ1A5	7	35915	7	35844	6	35932	35897,00	7
Typ1A6	9	35492	10	35347	9	35530	35456,33	9
Typ1A7	15	34772	13	35091	16	34717	34860,00	15
Typ1A8	20	34256	18	34534	20	34391	34393,67	19
Typ1A9	22	34111	26	33899	23	34121	34043,67	24
Typ1A10	28	33699	28	33709	31	33560	33656,00	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A1E2	5	36204	5	36347	4	36398	36316,33	5
Typ2A2E2	6	35945	6	35984	7	35765	35898,00	6
Typ2A3E2	8	35579	8	35614	8	35721	35638,00	8
Typ2A4E2	12	35191	11	35308	11	35252	35250,33	11
Typ2A5E2	13	34964	14	34876	13	35027	34955,67	13
Typ2A6E2	18	34534	17	34586	18	34476	34532,00	18
Typ2A7E2	25	34011	21	34348	22	34154	34171,00	22
Typ2A8E2	23	34057	25	34033	26	34032	34040,67	25
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A1E3	10	35360	9	35391	10	35321	35357,33	10
Typ2A2E3	11	35206	12	35216	12	35163	35195,00	12
Typ2A3E3	14	34941	15	34841	14	34892	34891,33	14
Typ2A4E3	17	34565	16	34612	17	34559	34578,67	16
Typ2A5E3	21	34230	22	34262	21	34242	34244,67	21
Typ2A6E3	26	33947	24	34047	24	34074	34022,67	26
Typ2A7E3	29	33641	29	33656	29	33617	33638,00	29
Typ2A8E3	31	33458	31	33606	32	33510	33524,67	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A1E4	16	34576	20	34370	15	34773	34573,00	17
Typ2A2E4	19	34340	19	34408	19	34407	34385,00	20
Typ2A3E4	24	34034	23	34152	25	34065	34083,67	23
Typ2A4E4	27	33837	27	33832	27	33921	33863,33	27
Typ2A5E4	30	33579	30	33642	28	33642	33621,00	30
Typ2A6E4	32	33285	34	33215	30	33573	33357,67	32
Typ2A7E4_1	33	33283	33	33218	33	33271	33257,33	33
Typ2A8E4_1	34	33207	35	33090	34	33176	33157,67	34
Typ2A7E4	35	33197	32	33218	35	33003	33139,33	35
Typ2A8E4	36	33159	36	33046	36	32936	33047,00	36

1.5 Gruppen unprovziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 1

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unprovziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ1A1	1	37695	1	37842	1	37882	37806,33	1
Typ2A1E2	5	36204	5	36347	4	36398	36316,33	5
Typ2A1E3	10	35360	9	35391	10	35321	35357,33	10
Typ2A1E4	16	34576	20	34370	15	34773	34573,00	17
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	2	37422	2	37210	2	37158	37263,33	2
Typ2A2E2	6	35945	6	35984	7	35765	35898,00	6
Typ2A2E3	11	35206	12	35216	12	35163	35195,00	12
Typ2A2E4	19	34340	19	34408	19	34407	34385,00	20
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3	3	36886	3	36917	3	36790	36864,33	3
Typ2A3E2	8	35579	8	35614	8	35721	35638,00	8
Typ2A3E3	14	34941	15	34841	14	34892	34891,33	14
Typ2A3E4	24	34034	23	34152	25	34065	34083,67	23
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4	4	36521	4	36518	5	36359	36466,00	4
Typ2A4E2	12	35191	11	35308	11	35252	35250,33	11
Typ2A4E3	17	34565	16	34612	17	34559	34578,67	16
Typ2A4E4	27	33837	27	33832	27	33921	33863,33	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	7	35915	7	35844	6	35932	35897,00	7
Typ2A5E2	13	34964	14	34876	13	35027	34955,67	13
Typ2A5E3	21	34230	22	34262	21	34242	34244,67	21
Typ2A5E4	30	33579	30	33642	28	33642	33621,00	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	9	35492	10	35347	9	35530	35456,33	9
Typ2A6E2	18	34534	17	34586	18	34476	34532,00	18
Typ2A6E3	26	33947	24	34047	24	34074	34022,67	26
Typ2A6E4	32	33285	34	33215	30	33573	33357,67	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	15	34772	13	35091	16	34717	34860,00	15
Typ2A7E2	25	34011	21	34348	22	34154	34171,00	22
Typ2A7E3	29	33641	29	33656	29	33617	33638,00	29
Typ2A7E4_1	33	33283	33	33218	33	33271	33257,33	33
Typ2A7E4	35	33197	32	33218	35	33003	33139,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	20	34256	18	34534	20	34391	34393,67	19
Typ2A8E2	23	34057	25	34033	26	34032	34040,67	25
Typ2A8E3	31	33458	31	33606	32	33510	33524,67	31
Typ2A8E4_1	34	33207	35	33090	34	33176	33157,67	34
Typ2A8E4	36	33159	36	33046	36	32936	33047,00	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen

Beispiel 2 Der zweite Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovozierten Angreifen	30,6%	69,4%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	100,0%
verteidigen sich sicher:	30,6%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 5,20 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	38629	1	38595	1	38626	38616,73	1
Typ2	2	37616	2	37577	2	37590	37594,55	2

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 2

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	76431	76316	76410
Prozentualer Anteil derartiger Züge	24,26	24,23	24,26
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	143209	143041	143038
Prozentualer Anteil derartiger Züge	45,46	45,41	45,41
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	95360	95643	95552
Prozentualer Anteil derartiger Züge	30,27	30,36	30,33
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1365350	1364388	1364754
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	735350	734388	734754
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,58	0,58	0,58
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,47	0,47	0,47
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,21	0,21	0,21

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 2

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A1_1	1	41454	1	41411	2	41392	41419,00	1
Typ1A1	4	41331	2	41392	1	41468	41397,00	2
Typ1A1_2	3	41410	3	41335	3	41304	41349,67	3
Typ1A1_3	2	41421	4	41214	4	41284	41306,33	4
Typ2A1E1_1	5	41014	5	40858	5	40969	40947,00	5
Typ2A1E1	6	40827	6	40781	6	40954	40854,00	6
Typ1A2	7	40679	7	40681	7	40615	40658,33	7
Typ2A1E2	9	40372	8	40431	8	40423	40408,67	8
Typ2A1E2_1	8	40448	10	40314	9	40362	40374,67	9
Typ2A2E1	10	40234	9	40419	10	40255	40302,67	10
Typ2A1E3	11	39844	11	39871	13	39730	39815,00	11
Typ1A3	13	39696	12	39793	11	39949	39812,67	12
Typ2A2E2	12	39802	13	39682	12	39752	39745,33	13
Typ2A3E1	14	39417	14	39368	14	39479	39421,33	14
Typ2A2E3	15	39269	15	39161	15	39130	39186,67	15
Typ2A3E2	16	38853	16	38869	16	38930	38884,00	16
Typ1A4	17	38681	17	38584	17	38750	38671,67	17
Typ2A3E3	18	38468	18	38539	18	38577	38528,00	18
Typ2A4E1	19	38345	19	38270	19	38315	38310,00	19
Typ2A4E2	20	38098	20	38026	20	37992	38038,67	20
Typ2A4E3	21	37499	22	37397	21	37543	37479,67	21
Typ1A5	22	37441	21	37432	22	37377	37416,67	22
Typ2A5E1	23	37254	23	37070	23	37151	37158,33	23
Typ2A5E2	24	36783	24	36759	24	36773	36771,67	24
Typ2A5E3	25	36456	25	36546	25	36486	36496,00	25
Typ1A6	26	36123	26	35973	26	36021	36039,00	26
Typ2A6E1	27	35764	27	35759	28	35538	35687,00	27
Typ2A6E2	28	35605	28	35546	27	35556	35569,00	28
Typ2A6E3_1	29	35339	29	35275	29	35229	35281,00	29
Typ2A6E3	30	35244	30	35155	30	34967	35122,00	30
Typ1A7	31	34273	31	34264	31	34413	34316,67	31
Typ2A7E1	32	34138	32	34141	32	34061	34113,33	32
Typ2A7E2	33	33864	33	33853	33	33966	33894,33	33
Typ2A7E3	35	33701	35	33664	34	33879	33748,00	34
Typ2A7E3_1	34	33772	34	33670	35	33740	33727,33	35
Typ1A8	36	32411	36	32470	36	32310	32397,00	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 2

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
Typ1A1_1	-0,08	41454	0,02	41411	0,07	41392	41419,00	1
Typ1A1	0,16	41331	0,01	41392	-0,17	41468	41397,00	2
Typ1A1_2	-0,15	41410	0,04	41335	0,11	41304	41349,67	3
Typ1A1_3	-0,28	41421	0,22	41214	0,05	41284	41306,33	4
Typ2A1E1_1	-0,16	41014	0,22	40858	-0,05	40969	40947,00	5
Typ2A1E1	0,07	40827	0,18	40781	-0,24	40954	40854,00	6
Typ1A2	-0,05	40679	-0,06	40681	0,11	40615	40658,33	7
Typ2A1E2	0,09	40372	-0,06	40431	-0,04	40423	40408,67	8
Typ2A1E2_1	-0,18	40448	0,15	40314	0,03	40362	40374,67	9
Typ2A2E1	0,17	40234	-0,29	40419	0,12	40255	40302,67	10
Typ2A1E3	-0,07	39844	-0,14	39871	0,21	39730	39815,00	11
Typ1A3	0,29	39696	0,05	39793	-0,34	39949	39812,67	12
Typ2A2E2	-0,14	39802	0,16	39682	-0,02	39752	39745,33	13
Typ2A3E1	0,01	39417	0,14	39368	-0,15	39479	39421,33	14
Typ2A2E3	-0,21	39269	0,07	39161	0,14	39130	39186,67	15
Typ2A3E2	0,08	38853	0,04	38869	-0,12	38930	38884,00	16
Typ1A4	-0,02	38681	0,23	38584	-0,20	38750	38671,67	17
Typ2A3E3	0,16	38468	-0,03	38539	-0,13	38577	38528,00	18
Typ2A4E1	-0,09	38345	0,10	38270	-0,01	38315	38310,00	19
Typ2A4E2	-0,16	38098	0,03	38026	0,12	37992	38038,67	20
Typ2A4E3	-0,05	37499	0,22	37397	-0,17	37543	37479,67	21
Typ1A5	-0,07	37441	-0,04	37432	0,11	37377	37416,67	22
Typ2A5E1	-0,26	37254	0,24	37070	0,02	37151	37158,33	23
Typ2A5E2	-0,03	36783	0,03	36759	0,00	36773	36771,67	24
Typ2A5E3	0,11	36456	-0,14	36546	0,03	36486	36496,00	25
Typ1A6	-0,23	36123	0,18	35973	0,05	36021	36039,00	26
Typ2A6E1	-0,22	35764	-0,20	35759	0,42	35538	35687,00	27
Typ2A6E2	-0,10	35605	0,06	35546	0,04	35556	35569,00	28
Typ2A6E3_1	-0,16	35339	0,02	35275	0,15	35229	35281,00	29
Typ2A6E3	-0,35	35244	-0,09	35155	0,44	34967	35122,00	30
Typ1A7	0,13	34273	0,15	34264	-0,28	34413	34316,67	31
Typ2A7E1	-0,07	34138	-0,08	34141	0,15	34061	34113,33	32
Typ2A7E2	0,09	33864	0,12	33853	-0,21	33966	33894,33	33
Typ2A7E3	0,14	33701	0,25	33664	-0,39	33879	33748,00	34
Typ2A7E3_1	-0,13	33772	0,17	33670	-0,04	33740	33727,33	35
Typ1A8	-0,04	32411	-0,23	32470	0,27	32310	32397,00	36
Typ1A8	0,12	31986	-0,28	32114	0,17	31970	32023,33	36

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 2

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A1_1	1	41454	1	41411	2	41392	41419,00	1
Typ1A1	4	41331	2	41392	1	41468	41397,00	2
Typ1A1_2	3	41410	3	41335	3	41304	41349,67	3
Typ1A1_3	2	41421	4	41214	4	41284	41306,33	4
Typ1A2	7	40679	7	40681	7	40615	40658,33	7
Typ1A3	13	39696	12	39793	11	39949	39812,67	12
Typ1A4	17	38681	17	38584	17	38750	38671,67	17
Typ1A5	22	37441	21	37432	22	37377	37416,67	22
Typ1A6	26	36123	26	35973	26	36021	36039,00	26
Typ1A7	31	34273	31	34264	31	34413	34316,67	31
Typ1A8	36	32411	36	32470	36	32310	32397,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A1E1_1	5	41014	5	40858	5	40969	40947,00	5
Typ2A1E1	6	40827	6	40781	6	40954	40854,00	6
Typ2A2E1	10	40234	9	40419	10	40255	40302,67	10
Typ2A3E1	14	39417	14	39368	14	39479	39421,33	14
Typ2A4E1	19	38345	19	38270	19	38315	38310,00	19
Typ2A5E1	23	37254	23	37070	23	37151	37158,33	23
Typ2A6E1	27	35764	27	35759	28	35538	35687,00	27
Typ2A7E1	32	34138	32	34141	32	34061	34113,33	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A1E2	9	40372	8	40431	8	40423	40408,67	8
Typ2A1E2_1	8	40448	10	40314	9	40362	40374,67	9
Typ2A2E2	12	39802	13	39682	12	39752	39745,33	13
Typ2A3E2	16	38853	16	38869	16	38930	38884,00	16
Typ2A4E2	20	38098	20	38026	20	37992	38038,67	20
Typ2A5E2	24	36783	24	36759	24	36773	36771,67	24
Typ2A6E2	28	35605	28	35546	27	35556	35569,00	28
Typ2A7E2	33	33864	33	33853	33	33966	33894,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A1E3	11	39844	11	39871	13	39730	39815,00	11
Typ2A2E3	15	39269	15	39161	15	39130	39186,67	15
Typ2A3E3	18	38468	18	38539	18	38577	38528,00	18
Typ2A4E3	21	37499	22	37397	21	37543	37479,67	21
Typ2A5E3	25	36456	25	36546	25	36486	36496,00	25
Typ2A6E3_1	29	35339	29	35275	29	35229	35281,00	29
Typ2A6E3	30	35244	30	35155	30	34967	35122,00	30
Typ2A7E3	35	33701	35	33664	34	33879	33748,00	34
Typ2A7E3_1	34	33772	34	33670	35	33740	33727,33	35

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 2

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ1A1_1	1	41454	1	41411	2	41392	41419,00	1
Typ1A1	4	41331	2	41392	1	41468	41397,00	2
Typ1A1_2	3	41410	3	41335	3	41304	41349,67	3
Typ1A1_3	2	41421	4	41214	4	41284	41306,33	4
Typ2A1E1_1	5	41014	5	40858	5	40969	40947,00	5
Typ2A1E1	6	40827	6	40781	6	40954	40854,00	6
Typ2A1E2	9	40372	8	40431	8	40423	40408,67	8
Typ2A1E2_1	8	40448	10	40314	9	40362	40374,67	9
Typ2A1E3	11	39844	11	39871	13	39730	39815,00	11
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	7	40679	7	40681	7	40615	40658,33	7
Typ2A2E1	10	40234	9	40419	10	40255	40302,67	10
Typ2A2E2	12	39802	13	39682	12	39752	39745,33	13
Typ2A2E3	15	39269	15	39161	15	39130	39186,67	15
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3	13	39696	12	39793	11	39949	39812,67	12
Typ2A3E1	14	39417	14	39368	14	39479	39421,33	14
Typ2A3E2	16	38853	16	38869	16	38930	38884,00	16
Typ2A3E3	18	38468	18	38539	18	38577	38528,00	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4	17	38681	17	38584	17	38750	38671,67	17
Typ2A4E1	19	38345	19	38270	19	38315	38310,00	19
Typ2A4E2	20	38098	20	38026	20	37992	38038,67	20
Typ2A4E3	21	37499	22	37397	21	37543	37479,67	21
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	22	37441	21	37432	22	37377	37416,67	22
Typ2A5E1	23	37254	23	37070	23	37151	37158,33	23
Typ2A5E2	24	36783	24	36759	24	36773	36771,67	24
Typ2A5E3	25	36456	25	36546	25	36486	36496,00	25
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	26	36123	26	35973	26	36021	36039,00	26
Typ2A6E1	27	35764	27	35759	28	35538	35687,00	27
Typ2A6E2	28	35605	28	35546	27	35556	35569,00	28
Typ2A6E3_1	29	35339	29	35275	29	35229	35281,00	29
Typ2A6E3	30	35244	30	35155	30	34967	35122,00	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	31	34273	31	34264	31	34413	34316,67	31
Typ2A7E1	32	34138	32	34141	32	34061	34113,33	32
Typ2A7E2	33	33864	33	33853	33	33966	33894,33	33
Typ2A7E3	35	33701	35	33664	34	33879	33748,00	34
Typ2A7E3_1	34	33772	34	33670	35	33740	33727,33	35

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen

Beispiel 2 Der dritte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

verteidigen sich sicher

sind wiederholt
ausbeutbar

neigen zum unprovozierten Angreifen	58,3%	41,7%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	100,0%
verteidigen sich sicher:	58,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 2,36 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	42017	1	42014	1	42005	42012,10	1
Typ2	2	39906	2	39882	2	39888	39891,93	2

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 3

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	104921	105004	104823
Prozentualer Anteil derartiger Züge	33,31	33,33	33,28
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	143752	143600	143692
Prozentualer Anteil derartiger Züge	45,64	45,59	45,62
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	66326	66397	66485
Prozentualer Anteil derartiger Züge	21,06	21,08	21,11
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1480942	1480814	1480369
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	850942	850814	850369
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,68	0,68	0,67
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,56	0,56	0,56
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,32	0,32	0,32

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 3

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A1_7	5	44188	2	44223	1	44227	44212,67	1
Typ1A1_8	3	44266	7	44154	2	44202	44207,33	2
Typ1A1_2	2	44276	4	44183	10	44133	44197,33	3
Typ1A1_5	1	44289	3	44214	11	44086	44196,33	4
Typ1A1_6	4	44215	5	44162	6	44166	44181,00	5
Typ1A1_4	6	44178	8	44140	5	44177	44165,00	6
Typ1A1	11	44082	1	44228	8	44156	44155,33	7
Typ1A1_9	10	44090	6	44159	3	44189	44146,00	8
Typ1A1_3	7	44127	9	44136	9	44144	44135,67	9
Typ1A1_10	9	44094	10	44074	4	44183	44117,00	10
Typ1A1_1	8	44105	11	44016	7	44164	44095,00	11
Typ2A1E1_1	12	43886	12	43947	13	43866	43899,67	12
Typ2A1E1	13	43800	13	43881	12	43909	43863,33	13
Typ2A1E2	14	43483	14	43511	14	43593	43529,00	14
Typ1A2	15	43059	15	43118	15	43123	43100,00	15
Typ1A2_1	16	43006	16	43073	16	42912	42997,00	16
Typ2A2E1	17	42860	17	42791	17	42739	42796,67	17
Typ2A2E2	18	42635	18	42593	18	42442	42556,67	18
Typ1A3_1	20	41525	19	41677	19	41801	41667,67	19
Typ1A3	19	41617	21	41592	20	41657	41622,00	20
Typ2A3E1	21	41392	20	41659	21	41429	41493,33	21
Typ2A3E2	22	41282	22	41217	22	41146	41215,00	22
Typ1A4	23	40006	24	39911	23	39891	39936,00	23
Typ1A4_1	24	39947	23	39989	25	39849	39928,33	24
Typ2A4E1	25	39790	25	39746	24	39865	39800,33	25
Typ2A4E2	26	39668	26	39559	26	39656	39627,67	26
Typ1A5	28	38107	27	38060	28	37931	38032,67	27
Typ1A5_1	27	38109	28	37936	27	37937	37994,00	28
Typ2A5E1	29	37855	29	37786	29	37863	37834,67	29
Typ2A5E2	31	37841	30	37648	30	37738	37742,33	30
Typ2A5E2_1	30	37845	31	37615	31	37632	37697,33	31
Typ1A6	34	35468	32	35635	32	35715	35606,00	32
Typ1A6_1	32	35613	33	35617	34	35455	35561,67	33
Typ2A6E1	33	35504	34	35575	33	35602	35560,33	34
Typ2A6E2_1	36	35348	35	35389	35	35454	35397,00	35
Typ2A6E2	35	35397	36	35313	36	35387	35365,67	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 3

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A1_7	0,06	44188	-0,02	44223	-0,03	44227	44212,67	1
Typ1A1_8	-0,13	44266	0,12	44154	0,01	44202	44207,33	2
Typ1A1_2	-0,18	44276	0,03	44183	0,15	44133	44197,33	3
Typ1A1_5	-0,21	44289	-0,04	44214	0,25	44086	44196,33	4
Typ1A1_6	-0,08	44215	0,04	44162	0,03	44166	44181,00	5
Typ1A1_4	-0,03	44178	0,06	44140	-0,03	44177	44165,00	6
Typ1A1	0,17	44082	-0,16	44228	0,00	44156	44155,33	7
Typ1A1_9	0,13	44090	-0,03	44159	-0,10	44189	44146,00	8
Typ1A1_3	0,02	44127	0,00	44136	-0,02	44144	44135,67	9
Typ1A1_10	0,05	44094	0,10	44074	-0,15	44183	44117,00	10
Typ1A1_1	-0,02	44105	0,18	44016	-0,16	44164	44095,00	11
Typ2A1E1_1	0,03	43886	-0,11	43947	0,08	43866	43899,67	12
Typ2A1E1	0,14	43800	-0,04	43881	-0,10	43909	43863,33	13
Typ2A1E2	0,11	43483	0,04	43511	-0,15	43593	43529,00	14
Typ1A2	0,10	43059	-0,04	43118	-0,05	43123	43100,00	15
Typ1A2_1	-0,02	43006	-0,18	43073	0,20	42912	42997,00	16
Typ2A2E1	-0,15	42860	0,01	42791	0,13	42739	42796,67	17
Typ2A2E2	-0,18	42635	-0,09	42593	0,27	42442	42556,67	18
Typ1A3_1	0,34	41525	-0,02	41677	-0,32	41801	41667,67	19
Typ1A3	0,01	41617	0,07	41592	-0,08	41657	41622,00	20
Typ2A3E1	0,24	41392	-0,40	41659	0,16	41429	41493,33	21
Typ2A3E2	-0,16	41282	0,00	41217	0,17	41146	41215,00	22
Typ1A4	-0,18	40006	0,06	39911	0,11	39891	39936,00	23
Typ1A4_1	-0,05	39947	-0,15	39989	0,20	39849	39928,33	24
Typ2A4E1	0,03	39790	0,14	39746	-0,16	39865	39800,33	25
Typ2A4E2	-0,10	39668	0,17	39559	-0,07	39656	39627,67	26
Typ1A5	-0,20	38107	-0,07	38060	0,27	37931	38032,67	27
Typ1A5_1	-0,30	38109	0,15	37936	0,15	37937	37994,00	28
Typ2A5E1	-0,05	37855	0,13	37786	-0,07	37863	37834,67	29
Typ2A5E2	-0,26	37841	0,25	37648	0,01	37738	37742,33	30
Typ2A5E2_1	-0,39	37845	0,22	37615	0,17	37632	37697,33	31
Typ1A6	0,39	35468	-0,08	35635	-0,31	35715	35606,00	32
Typ1A6_1	-0,14	35613	-0,16	35617	0,30	35455	35561,67	33
Typ2A6E1	0,16	35504	-0,04	35575	-0,12	35602	35560,33	34
Typ2A6E2_1	0,14	35348	0,02	35389	-0,16	35454	35397,00	35
Typ2A6E2	-0,09	35397	0,15	35313	-0,06	35387	35365,67	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 3

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A1_7	5	44188	2	44223	1	44227	44212,67	1
Typ1A1_8	3	44266	7	44154	2	44202	44207,33	2
Typ1A1_2	2	44276	4	44183	10	44133	44197,33	3
Typ1A1_5	1	44289	3	44214	11	44086	44196,33	4
Typ1A1_6	4	44215	5	44162	6	44166	44181,00	5
Typ1A1_4	6	44178	8	44140	5	44177	44165,00	6
Typ1A1	11	44082	1	44228	8	44156	44155,33	7
Typ1A1_9	10	44090	6	44159	3	44189	44146,00	8
Typ1A1_3	7	44127	9	44136	9	44144	44135,67	9
Typ1A1_10	9	44094	10	44074	4	44183	44117,00	10
Typ1A1_1	8	44105	11	44016	7	44164	44095,00	11
Typ1A2	15	43059	15	43118	15	43123	43100,00	15
Typ1A2_1	16	43006	16	43073	16	42912	42997,00	16
Typ1A3_1	20	41525	19	41677	19	41801	41667,67	19
Typ1A3	19	41617	21	41592	20	41657	41622,00	20
Typ1A4	23	40006	24	39911	23	39891	39936,00	23
Typ1A4_1	24	39947	23	39989	25	39849	39928,33	24
Typ1A5	28	38107	27	38060	28	37931	38032,67	27
Typ1A5_1	27	38109	28	37936	27	37937	37994,00	28
Typ1A6	34	35468	32	35635	32	35715	35606,00	32
Typ1A6_1	32	35613	33	35617	34	35455	35561,67	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A1E1_1	12	43886	12	43947	13	43866	43899,67	12
Typ2A1E1	13	43800	13	43881	12	43909	43863,33	13
Typ2A2E1	17	42860	17	42791	17	42739	42796,67	17
Typ2A3E1	21	41392	20	41659	21	41429	41493,33	21
Typ2A4E1	25	39790	25	39746	24	39865	39800,33	25
Typ2A5E1	29	37855	29	37786	29	37863	37834,67	29
Typ2A6E1	33	35504	34	35575	33	35602	35560,33	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A1E2	14	43483	14	43511	14	43593	43529,00	14
Typ2A2E2	18	42635	18	42593	18	42442	42556,67	18
Typ2A3E2	22	41282	22	41217	22	41146	41215,00	22
Typ2A4E2	26	39668	26	39559	26	39656	39627,67	26
Typ2A5E2	31	37841	30	37648	30	37738	37742,33	30
Typ2A5E2_1	30	37845	31	37615	31	37632	37697,33	31
Typ2A6E2_1	36	35348	35	35389	35	35454	35397,00	35
Typ2A6E2	35	35397	36	35313	36	35387	35365,67	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 3

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unprovoziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ1A1_7	5	44188	2	44223	1	44227	44212,67	1
Typ1A1_8	3	44266	7	44154	2	44202	44207,33	2
Typ1A1_2	2	44276	4	44183	10	44133	44197,33	3
Typ1A1_5	1	44289	3	44214	11	44086	44196,33	4
Typ1A1_6	4	44215	5	44162	6	44166	44181,00	5
Typ1A1_4	6	44178	8	44140	5	44177	44165,00	6
Typ1A1	11	44082	1	44228	8	44156	44155,33	7
Typ1A1_9	10	44090	6	44159	3	44189	44146,00	8
Typ1A1_3	7	44127	9	44136	9	44144	44135,67	9
Typ1A1_10	9	44094	10	44074	4	44183	44117,00	10
Typ1A1_1	8	44105	11	44016	7	44164	44095,00	11
Typ2A1E1_1	12	43886	12	43947	13	43866	43899,67	12
Typ2A1E1	13	43800	13	43881	12	43909	43863,33	13
Typ2A1E2	14	43483	14	43511	14	43593	43529,00	14
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	15	43059	15	43118	15	43123	43100,00	15
Typ1A2_1	16	43006	16	43073	16	42912	42997,00	16
Typ2A2E1	17	42860	17	42791	17	42739	42796,67	17
Typ2A2E2	18	42635	18	42593	18	42442	42556,67	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3_1	20	41525	19	41677	19	41801	41667,67	19
Typ1A3	19	41617	21	41592	20	41657	41622,00	20
Typ2A3E1	21	41392	20	41659	21	41429	41493,33	21
Typ2A3E2	22	41282	22	41217	22	41146	41215,00	22
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4	23	40006	24	39911	23	39891	39936,00	23
Typ1A4_1	24	39947	23	39989	25	39849	39928,33	24
Typ2A4E1	25	39790	25	39746	24	39865	39800,33	25
Typ2A4E2	26	39668	26	39559	26	39656	39627,67	26
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	28	38107	27	38060	28	37931	38032,67	27
Typ1A5_1	27	38109	28	37936	27	37937	37994,00	28
Typ2A5E1	29	37855	29	37786	29	37863	37834,67	29
Typ2A5E2	31	37841	30	37648	30	37738	37742,33	30
Typ2A5E2_1	30	37845	31	37615	31	37632	37697,33	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	34	35468	32	35635	32	35715	35606,00	32
Typ1A6_1	32	35613	33	35617	34	35455	35561,67	33
Typ2A6E1	33	35504	34	35575	33	35602	35560,33	34
Typ2A6E2_1	36	35348	35	35389	35	35454	35397,00	35
Typ2A6E2	35	35397	36	35313	36	35387	35365,67	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen

Beispiel 2

Der vierte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovozierten Angreifen	80,6%	19,4%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	100,0%
verteidigen sich sicher:	80,6%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,69 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	45133	1	45145	1	45123	45133,79	1
Typ2	2	41917	2	41873	2	41857	41882,52	2

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 4

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	142471	142617	142359
Prozentualer Anteil derartiger Züge	45,23	45,28	45,19
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	134129	133986	134207
Prozentualer Anteil derartiger Züge	42,58	42,54	42,61
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	38400	38397	38434
Prozentualer Anteil derartiger Züge	12,19	12,19	12,20
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1602270	1602427	1602058
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	972270	972427	972058
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,77	0,77	0,77
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,67	0,67	0,67
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,45	0,45	0,45

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 4

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A1_1	4	46483	4	46519	1	46540	46514,00	1
Typ1A1_17	5	46477	1	46559	6	46472	46502,67	2
Typ1A1_15	9	46468	9	46484	2	46520	46490,67	3
Typ1A1_10	8	46471	3	46528	5	46472	46490,33	4
Typ1A1_11	1	46535	6	46502	15	46427	46488,00	5
Typ1A1_9	2	46499	5	46503	12	46442	46481,33	6
Typ1A1_14	3	46486	7	46488	11	46447	46473,67	7
Typ1A1_12	10	46466	12	46459	9	46463	46462,67	8
Typ1A1_5	13	46436	8	46486	10	46462	46461,33	9
Typ1A1_8	15	46432	13	46458	3	46482	46457,33	10
Typ1A1_2	16	46415	10	46480	7	46472	46455,67	11
Typ1A1_13	6	46473	11	46469	17	46423	46455,00	12
Typ1A1_4	12	46442	15	46444	8	46469	46451,67	13
Typ1A1_3	11	46458	19	46396	4	46479	46444,33	14
Typ1A1_18	19	46385	2	46541	18	46403	46443,00	15
Typ1A1_16	7	46472	16	46424	19	46394	46430,00	16
Typ1A1_6	17	46392	14	46449	14	46431	46424,00	17
Typ1A1_7	14	46433	18	46406	16	46425	46421,33	18
Typ1A1	18	46392	17	46413	13	46433	46412,67	19
Typ2A1E1	20	46367	20	46225	20	46243	46278,33	20
Typ1A2	22	45032	21	45040	23	44941	45004,33	21
Typ1A2_1	23	44975	22	45021	21	44970	44988,67	22
Typ1A2_2	21	45072	23	44927	22	44949	44982,67	23
Typ2A2E1	24	44817	24	44913	24	44855	44861,67	24
Typ1A3_2	25	43236	27	43212	25	43258	43235,33	25
Typ1A3_1	27	43156	26	43221	26	43216	43197,67	26
Typ1A3	26	43216	25	43278	27	43097	43197,00	27
Typ2A3E1	28	43147	28	43150	28	43090	43129,00	28
Typ1A4_2	29	41105	30	41025	30	40994	41041,33	29
Typ1A4_1	30	41053	29	41060	33	40913	41008,67	30
Typ1A4	33	40983	32	40977	29	41065	41008,33	31
Typ2A4E1	31	41049	33	40944	31	40977	40990,00	32
Typ2A4E1_1	32	41017	31	40984	32	40922	40974,33	33
Typ2A5E1	34	38532	34	38481	36	38446	38486,33	34
Typ2A5E1_1	35	38493	36	38412	35	38469	38458,00	35
Typ1A5	36	38407	35	38445	34	38517	38456,33	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 4

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A1_1	0,07	46483	-0,01	46519	-0,06	46540	46514,00	1
Typ1A1_17	0,06	46477	-0,12	46559	0,07	46472	46502,67	2
Typ1A1_15	0,05	46468	0,01	46484	-0,06	46520	46490,67	3
Typ1A1_10	0,04	46471	-0,08	46528	0,04	46472	46490,33	4
Typ1A1_11	-0,10	46535	-0,03	46502	0,13	46427	46488,00	5
Typ1A1_9	-0,04	46499	-0,05	46503	0,08	46442	46481,33	6
Typ1A1_14	-0,03	46486	-0,03	46488	0,06	46447	46473,67	7
Typ1A1_12	-0,01	46466	0,01	46459	0,00	46463	46462,67	8
Typ1A1_5	0,05	46436	-0,05	46486	0,00	46462	46461,33	9
Typ1A1_8	0,05	46432	0,00	46458	-0,05	46482	46457,33	10
Typ1A1_2	0,09	46415	-0,05	46480	-0,04	46472	46455,67	11
Typ1A1_13	-0,04	46473	-0,03	46469	0,07	46423	46455,00	12
Typ1A1_4	0,02	46442	0,02	46444	-0,04	46469	46451,67	13
Typ1A1_3	-0,03	46458	0,10	46396	-0,07	46479	46444,33	14
Typ1A1_18	0,12	46385	-0,21	46541	0,09	46403	46443,00	15
Typ1A1_16	-0,09	46472	0,01	46424	0,08	46394	46430,00	16
Typ1A1_6	0,07	46392	-0,05	46449	-0,02	46431	46424,00	17
Typ1A1_7	-0,03	46433	0,03	46406	-0,01	46425	46421,33	18
Typ1A1	0,04	46392	0,00	46413	-0,04	46433	46412,67	19
Typ2A1E1	-0,19	46367	0,12	46225	0,08	46243	46278,33	20
Typ1A2	-0,06	45032	-0,08	45040	0,14	44941	45004,33	21
Typ1A2_1	0,03	44975	-0,07	45021	0,04	44970	44988,67	22
Typ1A2_2	-0,20	45072	0,12	44927	0,07	44949	44982,67	23
Typ2A2E1	0,10	44817	-0,11	44913	0,01	44855	44861,67	24
Typ1A3_2	0,00	43236	0,05	43212	-0,05	43258	43235,33	25
Typ1A3_1	0,10	43156	-0,05	43221	-0,04	43216	43197,67	26
Typ1A3	-0,04	43216	-0,19	43278	0,23	43097	43197,00	27
Typ2A3E1	-0,04	43147	-0,05	43150	0,09	43090	43129,00	28
Typ1A4_2	-0,16	41105	0,04	41025	0,12	40994	41041,33	29
Typ1A4_1	-0,11	41053	-0,13	41060	0,23	40913	41008,67	30
Typ1A4	0,06	40983	0,08	40977	-0,14	41065	41008,33	31
Typ2A4E1	-0,14	41049	0,11	40944	0,03	40977	40990,00	32
Typ2A4E1_1	-0,10	41017	-0,02	40984	0,13	40922	40974,33	33
Typ2A5E1	-0,12	38532	0,01	38481	0,10	38446	38486,33	34
Typ2A5E1_1	-0,09	38493	0,12	38412	-0,03	38469	38458,00	35
Typ1A5	0,13	38407	0,03	38445	-0,16	38517	38456,33	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 4

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A1_1	4	46483	4	46519	1	46540	46514,00	1
Typ1A1_17	5	46477	1	46559	6	46472	46502,67	2
Typ1A1_15	9	46468	9	46484	2	46520	46490,67	3
Typ1A1_10	8	46471	3	46528	5	46472	46490,33	4
Typ1A1_11	1	46535	6	46502	15	46427	46488,00	5
Typ1A1_9	2	46499	5	46503	12	46442	46481,33	6
Typ1A1_14	3	46486	7	46488	11	46447	46473,67	7
Typ1A1_12	10	46466	12	46459	9	46463	46462,67	8
Typ1A1_5	13	46436	8	46486	10	46462	46461,33	9
Typ1A1_8	15	46432	13	46458	3	46482	46457,33	10
Typ1A1_2	16	46415	10	46480	7	46472	46455,67	11
Typ1A1_13	6	46473	11	46469	17	46423	46455,00	12
Typ1A1_4	12	46442	15	46444	8	46469	46451,67	13
Typ1A1_3	11	46458	19	46396	4	46479	46444,33	14
Typ1A1_18	19	46385	2	46541	18	46403	46443,00	15
Typ1A1_16	7	46472	16	46424	19	46394	46430,00	16
Typ1A1_6	17	46392	14	46449	14	46431	46424,00	17
Typ1A1_7	14	46433	18	46406	16	46425	46421,33	18
Typ1A1	18	46392	17	46413	13	46433	46412,67	19
Typ1A2	22	45032	21	45040	23	44941	45004,33	21
Typ1A2_1	23	44975	22	45021	21	44970	44988,67	22
Typ1A2_2	21	45072	23	44927	22	44949	44982,67	23
Typ1A3_2	25	43236	27	43212	25	43258	43235,33	25
Typ1A3_1	27	43156	26	43221	26	43216	43197,67	26
Typ1A3	26	43216	25	43278	27	43097	43197,00	27
Typ1A4_2	29	41105	30	41025	30	40994	41041,33	29
Typ1A4_1	30	41053	29	41060	33	40913	41008,67	30
Typ1A4	33	40983	32	40977	29	41065	41008,33	31
Typ1A5	36	38407	35	38445	34	38517	38456,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A1E1	20	46367	20	46225	20	46243	46278,33	20
Typ2A2E1	24	44817	24	44913	24	44855	44861,67	24
Typ2A3E1	28	43147	28	43150	28	43090	43129,00	28
Typ2A4E1	31	41049	33	40944	31	40977	40990,00	32
Typ2A4E1_1	32	41017	31	40984	32	40922	40974,33	33
Typ2A5E1	34	38532	34	38481	36	38446	38486,33	34
Typ2A5E1_1	35	38493	36	38412	35	38469	38458,00	35

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 4

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unprovoziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ1A1_1	4	46483	4	46519	1	46540	46514,00	1
Typ1A1_17	5	46477	1	46559	6	46472	46502,67	2
Typ1A1_15	9	46468	9	46484	2	46520	46490,67	3
Typ1A1_10	8	46471	3	46528	5	46472	46490,33	4
Typ1A1_11	1	46535	6	46502	15	46427	46488,00	5
Typ1A1_9	2	46499	5	46503	12	46442	46481,33	6
Typ1A1_14	3	46486	7	46488	11	46447	46473,67	7
Typ1A1_12	10	46466	12	46459	9	46463	46462,67	8
Typ1A1_5	13	46436	8	46486	10	46462	46461,33	9
Typ1A1_8	15	46432	13	46458	3	46482	46457,33	10
Typ1A1_2	16	46415	10	46480	7	46472	46455,67	11
Typ1A1_13	6	46473	11	46469	17	46423	46455,00	12
Typ1A1_4	12	46442	15	46444	8	46469	46451,67	13
Typ1A1_3	11	46458	19	46396	4	46479	46444,33	14
Typ1A1_18	19	46385	2	46541	18	46403	46443,00	15
Typ1A1_16	7	46472	16	46424	19	46394	46430,00	16
Typ1A1_6	17	46392	14	46449	14	46431	46424,00	17
Typ1A1_7	14	46433	18	46406	16	46425	46421,33	18
Typ1A1	18	46392	17	46413	13	46433	46412,67	19
Typ2A1E1	20	46367	20	46225	20	46243	46278,33	20
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	22	45032	21	45040	23	44941	45004,33	21
Typ1A2_1	23	44975	22	45021	21	44970	44988,67	22
Typ1A2_2	21	45072	23	44927	22	44949	44982,67	23
Typ2A2E1	24	44817	24	44913	24	44855	44861,67	24
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3_2	25	43236	27	43212	25	43258	43235,33	25
Typ1A3_1	27	43156	26	43221	26	43216	43197,67	26
Typ1A3	26	43216	25	43278	27	43097	43197,00	27
Typ2A3E1	28	43147	28	43150	28	43090	43129,00	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4_2	29	41105	30	41025	30	40994	41041,33	29
Typ1A4_1	30	41053	29	41060	33	40913	41008,67	30
Typ1A4	33	40983	32	40977	29	41065	41008,33	31
Typ2A4E1	31	41049	33	40944	31	40977	40990,00	32
Typ2A4E1_1	32	41017	31	40984	32	40922	40974,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ2A5E1	34	38532	34	38481	36	38446	38486,33	34
Typ2A5E1_1	35	38493	36	38412	35	38469	38458,00	35
Typ1A5	36	38407	35	38445	34	38517	38456,33	36

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen

Beispiel 2 Der fünfte Entwicklungsschritt Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovizierten Angreifen	69,4%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	30,6%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	30,6%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	100,0%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,04 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	49207	1	49218	1	49222	49215,52	1
Typ1	2	46877	2	46882	2	46891	46883,37	2

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 5

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	192398	192437	192528
Prozentualer Anteil derartiger Züge	61,08	61,09	61,12
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	104537	104573	104465
Prozentualer Anteil derartiger Züge	33,19	33,20	33,16
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	18065	17990	18006
Prozentualer Anteil derartiger Züge	5,73	5,71	5,72
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1713204	1713467	1713509
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	1083204	1083467	1083509
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,86	0,86	0,86
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,78	0,78	0,78
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,61	0,61	0,61

1.5 Gruppen unprovziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 5

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A1_7	4	49238	4	49237	1	49259	49244,67	1
Typ3A1_1	3	49239	3	49257	5	49235	49243,67	2
Typ3A1_2	6	49223	1	49293	7	49208	49241,33	3
Typ3A1_4	2	49249	2	49266	8	49206	49240,33	4
Typ3A1_5	1	49305	6	49216	10	49196	49239,00	5
Typ3A1_6	8	49174	5	49233	9	49203	49203,33	6
Typ3A1_10	9	49165	8	49200	3	49243	49202,67	7
Typ3A1_9	5	49228	11	49133	4	49241	49200,67	8
Typ3A1_3	10	49141	7	49207	6	49232	49193,33	9
Typ3A1	11	49136	10	49172	2	49244	49184,00	10
Typ3A1_8	7	49174	9	49180	11	49179	49177,67	11
Typ1A1_8	13	48198	27	48069	12	48230	48165,67	12
Typ1A1_14	12	48199	19	48130	19	48147	48158,67	13
Typ1A1_3	14	48188	15	48166	26	48109	48154,33	14
Typ1A1_12	25	48089	13	48197	16	48169	48151,67	15
Typ1A1_7	16	48163	17	48135	18	48155	48151,00	16
Typ1A1_4	21	48133	23	48107	13	48209	48149,67	17
Typ1A1_11	27	48086	14	48178	14	48178	48147,33	18
Typ1A1_5	22	48123	18	48132	17	48166	48140,33	19
Typ1A1_13	17	48159	26	48087	15	48170	48138,67	20
Typ1A1_10	15	48166	20	48123	22	48118	48135,67	21
Typ1A1	24	48092	12	48203	24	48110	48135,00	22
Typ1A1_15	18	48158	16	48142	27	48103	48134,33	23
Typ1A1_9	19	48141	24	48103	20	48143	48129,00	24
Typ1A1_6	23	48119	21	48115	21	48138	48124,00	25
Typ1A1_2	20	48134	22	48108	23	48113	48118,33	26
Typ1A1_1	26	48089	25	48097	25	48110	48098,67	27
Typ1A2	29	46404	28	46443	31	46335	46394,00	28
Typ1A2_2	28	46412	29	46309	29	46392	46371,00	29
Typ1A2_3	30	46335	30	46303	30	46362	46333,33	30
Typ1A2_1	31	46284	31	46284	28	46402	46323,33	31
Typ1A3	33	44223	32	44312	32	44379	44304,67	32
Typ1A3_1	34	44162	33	44284	33	44307	44251,00	33
Typ1A3_2	32	44249	34	44265	34	44232	44248,67	34
Typ1A4	35	41831	35	41936	36	41721	41829,33	35
Typ1A4_1	36	41791	36	41829	35	41770	41796,67	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 5

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A1_7	0,01	49238	0,02	49237	-0,03	49259	49244,67	1
Typ3A1_1	0,01	49239	-0,03	49257	0,02	49235	49243,67	2
Typ3A1_2	0,04	49223	-0,10	49293	0,07	49208	49241,33	3
Typ3A1_4	-0,02	49249	-0,05	49266	0,07	49206	49240,33	4
Typ3A1_5	-0,13	49305	0,05	49216	0,09	49196	49239,00	5
Typ3A1_6	0,06	49174	-0,06	49233	0,00	49203	49203,33	6
Typ3A1_10	0,08	49165	0,01	49200	-0,08	49243	49202,67	7
Typ3A1_9	-0,06	49228	0,14	49133	-0,08	49241	49200,67	8
Typ3A1_3	0,11	49141	-0,03	49207	-0,08	49232	49193,33	9
Typ3A1	0,10	49136	0,02	49172	-0,12	49244	49184,00	10
Typ3A1_8	0,01	49174	0,00	49180	0,00	49179	49177,67	11
Typ1A1_8	-0,07	48198	0,20	48069	-0,13	48230	48165,67	12
Typ1A1_14	-0,08	48199	0,06	48130	0,02	48147	48158,67	13
Typ1A1_3	-0,07	48188	-0,02	48166	0,09	48109	48154,33	14
Typ1A1_12	0,13	48089	-0,09	48197	-0,04	48169	48151,67	15
Typ1A1_7	-0,02	48163	0,03	48135	-0,01	48155	48151,00	16
Typ1A1_4	0,03	48133	0,09	48107	-0,12	48209	48149,67	17
Typ1A1_11	0,13	48086	-0,06	48178	-0,06	48178	48147,33	18
Typ1A1_5	0,04	48123	0,02	48132	-0,05	48166	48140,33	19
Typ1A1_13	-0,04	48159	0,11	48087	-0,07	48170	48138,67	20
Typ1A1_10	-0,06	48166	0,03	48123	0,04	48118	48135,67	21
Typ1A1	0,09	48092	-0,14	48203	0,05	48110	48135,00	22
Typ1A1_15	-0,05	48158	-0,02	48142	0,07	48103	48134,33	23
Typ1A1_9	-0,02	48141	0,05	48103	-0,03	48143	48129,00	24
Typ1A1_6	0,01	48119	0,02	48115	-0,03	48138	48124,00	25
Typ1A1_2	-0,03	48134	0,02	48108	0,01	48113	48118,33	26
Typ1A1_1	0,02	48089	0,00	48097	-0,02	48110	48098,67	27
Typ1A2	-0,02	46404	-0,11	46443	0,13	46335	46394,00	28
Typ1A2_2	-0,09	46412	0,13	46309	-0,05	46392	46371,00	29
Typ1A2_3	0,00	46335	0,07	46303	-0,06	46362	46333,33	30
Typ1A2_1	0,08	46284	0,08	46284	-0,17	46402	46323,33	31
Typ1A3	0,18	44223	-0,02	44312	-0,17	44379	44304,67	32
Typ1A3_1	0,20	44162	-0,07	44284	-0,13	44307	44251,00	33
Typ1A3_2	0,00	44249	-0,04	44265	0,04	44232	44248,67	34
Typ1A4	0,00	41831	-0,26	41936	0,26	41721	41829,33	35
Typ1A4_1	0,01	41791	-0,08	41829	0,06	41770	41796,67	36

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 2– Schritt 5

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A1_8	13	48198	27	48069	12	48230	48165,67	12
Typ1A1_14	12	48199	19	48130	19	48147	48158,67	13
Typ1A1_3	14	48188	15	48166	26	48109	48154,33	14
Typ1A1_12	25	48089	13	48197	16	48169	48151,67	15
Typ1A1_7	16	48163	17	48135	18	48155	48151,00	16
Typ1A1_4	21	48133	23	48107	13	48209	48149,67	17
Typ1A1_11	27	48086	14	48178	14	48178	48147,33	18
Typ1A1_5	22	48123	18	48132	17	48166	48140,33	19
Typ1A1_13	17	48159	26	48087	15	48170	48138,67	20
Typ1A1_10	15	48166	20	48123	22	48118	48135,67	21
Typ1A1	24	48092	12	48203	24	48110	48135,00	22
Typ1A1_15	18	48158	16	48142	27	48103	48134,33	23
Typ1A1_9	19	48141	24	48103	20	48143	48129,00	24
Typ1A1_6	23	48119	21	48115	21	48138	48124,00	25
Typ1A1_2	20	48134	22	48108	23	48113	48118,33	26
Typ1A1_1	26	48089	25	48097	25	48110	48098,67	27
Typ1A2	29	46404	28	46443	31	46335	46394,00	28
Typ1A2_2	28	46412	29	46309	29	46392	46371,00	29
Typ1A2_3	30	46335	30	46303	30	46362	46333,33	30
Typ1A2_1	31	46284	31	46284	28	46402	46323,33	31
Typ1A3	33	44223	32	44312	32	44379	44304,67	32
Typ1A3_1	34	44162	33	44284	33	44307	44251,00	33
Typ1A3_2	32	44249	34	44265	34	44232	44248,67	34
Typ1A4	35	41831	35	41936	36	41721	41829,33	35
Typ1A4_1	36	41791	36	41829	35	41770	41796,67	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen

Beispiel 3

Eine Gruppe unprovoziert angreifender Verhaltensweisen mit gleichmäßig vorkommenden Neigungen zum Angreifen und Ausbeuten

Die Ausgangsgruppe Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovozierten Angreifen	0,0%	100,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	100,0%
verteidigen sich sicher:	0,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 9,51 bei einer Gruppengröße von 36.

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	53363	53259	53365
Prozentualer Anteil derartiger Züge	16,94	16,91	16,94
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	136677	136845	136708
Prozentualer Anteil derartiger Züge	43,39	43,44	43,40
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	124959	124896	124927
Prozentualer Anteil derartiger Züge	39,67	39,65	39,66
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1253485	1253571	1253585
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	623485	623571	623585
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,49	0,49	0,49
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,39	0,39	0,39
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,11	0,11	0,11

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 3– Anfangsgruppe

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ2A1E1	1	36654	1	36749	1	36592	36665,00	1
Typ2A2E1	2	36443	2	36513	2	36573	36509,67	2
Typ2A3E1	3	36115	3	36131	3	36104	36116,67	3
Typ2A1E2	4	36004	4	36063	4	35954	36007,00	4
Typ2A2E2	5	35720	5	35735	7	35646	35700,33	5
Typ2A9E1	6	35551	8	35608	6	35647	35602,00	6
Typ2A5E1	8	35482	7	35643	5	35673	35599,33	7
Typ2A9E2	10	35348	6	35656	9	35351	35451,67	8
Typ2A3E2	7	35521	9	35408	8	35420	35449,67	9
Typ2A4E2	11	35219	10	35325	11	35185	35243,00	10
Typ2A7E1	9	35367	13	35106	12	35143	35205,33	11
Typ2A1E3	15	34984	11	35257	14	35092	35111,00	12
Typ2A9E3	13	35159	14	35075	13	35096	35110,00	13
Typ2A8E1	12	35212	17	34864	10	35247	35107,67	14
Typ2A2E3	17	34913	12	35181	15	35022	35038,67	15
Typ2A5E2	14	35044	16	34908	16	34990	34980,67	16
Typ2A6E2	16	34936	18	34858	17	34916	34903,33	17
Typ2A8E2	20	34743	15	34921	18	34866	34843,33	18
Typ2A9E4	18	34832	21	34799	19	34844	34825,00	19
Typ2A3E3	19	34799	20	34826	21	34662	34762,33	20
Typ2A7E2	22	34636	19	34836	20	34682	34718,00	21
Typ2A4E3	21	34648	23	34517	22	34590	34585,00	22
Typ2A8E3	23	34463	22	34622	23	34427	34504,00	23
Typ2A5E3	27	34198	24	34493	25	34268	34319,67	24
Typ2A7E3	24	34396	28	34150	26	34268	34271,33	25
Typ2A6E3	26	34198	25	34316	28	34195	34236,33	26
Typ2A2E4	28	34131	27	34209	27	34261	34200,33	27
Typ2A1E4	25	34258	29	34023	24	34313	34198,00	28
Typ2A8E4	29	34123	26	34276	30	33990	34129,67	29
Typ2A3E4	30	33956	30	33920	29	34006	33960,67	30
Typ2A4E4	33	33816	31	33907	31	33885	33869,33	31
Typ2A4E4_1	32	33858	32	33864	32	33879	33867,00	32
Typ2A7E4	34	33684	33	33833	34	33618	33711,67	33
Typ2A5E4	31	33869	34	33717	36	33452	33679,33	34
Typ2A6E4	35	33633	35	33571	33	33657	33620,33	35
Typ2A6E4_1	36	33563	36	33461	35	33581	33535,00	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 3– Anfangsgruppe

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ2A1E1	0,03	36654	-0,23	36749	0,20	36592	36665,00	1
Typ2A2E1	0,18	36443	-0,01	36513	-0,17	36573	36509,67	2
Typ2A3E1	0,00	36115	-0,04	36131	0,04	36104	36116,67	3
Typ2A1E2	0,01	36004	-0,16	36063	0,15	35954	36007,00	4
Typ2A2E2	-0,06	35720	-0,10	35735	0,15	35646	35700,33	5
Typ2A9E1	0,14	35551	-0,02	35608	-0,13	35647	35602,00	6
Typ2A5E1	0,33	35482	-0,12	35643	-0,21	35673	35599,33	7
Typ2A9E2	0,29	35348	-0,58	35656	0,28	35351	35451,67	8
Typ2A3E2	-0,20	35521	0,12	35408	0,08	35420	35449,67	9
Typ2A4E2	0,07	35219	-0,23	35325	0,16	35185	35243,00	10
Typ2A7E1	-0,46	35367	0,28	35106	0,18	35143	35205,33	11
Typ2A1E3	0,36	34984	-0,42	35257	0,05	35092	35111,00	12
Typ2A9E3	-0,14	35159	0,10	35075	0,04	35096	35110,00	13
Typ2A8E1	-0,30	35212	0,69	34864	-0,40	35247	35107,67	14
Typ2A2E3	0,36	34913	-0,41	35181	0,05	35022	35038,67	15
Typ2A5E2	-0,18	35044	0,21	34908	-0,03	34990	34980,67	16
Typ2A6E2	-0,09	34936	0,13	34858	-0,04	34916	34903,33	17
Typ2A8E2	0,29	34743	-0,22	34921	-0,07	34866	34843,33	18
Typ2A9E4	-0,02	34832	0,07	34799	-0,05	34844	34825,00	19
Typ2A3E3	-0,11	34799	-0,18	34826	0,29	34662	34762,33	20
Typ2A7E2	0,24	34636	-0,34	34836	0,10	34682	34718,00	21
Typ2A4E3	-0,18	34648	0,20	34517	-0,01	34590	34585,00	22
Typ2A8E3	0,12	34463	-0,34	34622	0,22	34427	34504,00	23
Typ2A5E3	0,35	34198	-0,51	34493	0,15	34268	34319,67	24
Typ2A7E3	-0,36	34396	0,35	34150	0,01	34268	34271,33	25
Typ2A6E3	0,11	34198	-0,23	34316	0,12	34195	34236,33	26
Typ2A2E4	0,20	34131	-0,03	34209	-0,18	34261	34200,33	27
Typ2A1E4	-0,18	34258	0,51	34023	-0,34	34313	34198,00	28
Typ2A8E4	0,02	34123	-0,43	34276	0,41	33990	34129,67	29
Typ2A3E4	0,01	33956	0,12	33920	-0,13	34006	33960,67	30
Typ2A4E4	0,16	33816	-0,11	33907	-0,05	33885	33869,33	31
Typ2A4E4_1	0,03	33858	0,01	33864	-0,04	33879	33867,00	32
Typ2A7E4	0,08	33684	-0,36	33833	0,28	33618	33711,67	33
Typ2A5E4	-0,56	33869	-0,11	33717	0,67	33452	33679,33	34
Typ2A6E4	-0,04	33633	0,15	33571	-0,11	33657	33620,33	35
Typ2A6E4_1	-0,08	33563	0,22	33461	-0,14	33581	33535,00	36

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 3– Anfangsgruppe

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A1E1	1	36654	1	36749	1	36592	36665,00	1
Typ2A2E1	2	36443	2	36513	2	36573	36509,67	2
Typ2A3E1	3	36115	3	36131	3	36104	36116,67	3
Typ2A9E1	6	35551	8	35608	6	35647	35602,00	6
Typ2A5E1	8	35482	7	35643	5	35673	35599,33	7
Typ2A7E1	9	35367	13	35106	12	35143	35205,33	11
Typ2A8E1	12	35212	17	34864	10	35247	35107,67	14
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A1E2	4	36004	4	36063	4	35954	36007,00	4
Typ2A2E2	5	35720	5	35735	7	35646	35700,33	5
Typ2A9E2	10	35348	6	35656	9	35351	35451,67	8
Typ2A3E2	7	35521	9	35408	8	35420	35449,67	9
Typ2A4E2	11	35219	10	35325	11	35185	35243,00	10
Typ2A5E2	14	35044	16	34908	16	34990	34980,67	16
Typ2A6E2	16	34936	18	34858	17	34916	34903,33	17
Typ2A8E2	20	34743	15	34921	18	34866	34843,33	18
Typ2A7E2	22	34636	19	34836	20	34682	34718,00	21
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A1E3	15	34984	11	35257	14	35092	35111,00	12
Typ2A9E3	13	35159	14	35075	13	35096	35110,00	13
Typ2A2E3	17	34913	12	35181	15	35022	35038,67	15
Typ2A3E3	19	34799	20	34826	21	34662	34762,33	20
Typ2A4E3	21	34648	23	34517	22	34590	34585,00	22
Typ2A8E3	23	34463	22	34622	23	34427	34504,00	23
Typ2A5E3	27	34198	24	34493	25	34268	34319,67	24
Typ2A7E3	24	34396	28	34150	26	34268	34271,33	25
Typ2A6E3	26	34198	25	34316	28	34195	34236,33	26
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A9E4	18	34832	21	34799	19	34844	34825,00	19
Typ2A2E4	28	34131	27	34209	27	34261	34200,33	27
Typ2A1E4	25	34258	29	34023	24	34313	34198,00	28
Typ2A8E4	29	34123	26	34276	30	33990	34129,67	29
Typ2A3E4	30	33956	30	33920	29	34006	33960,67	30
Typ2A4E4	33	33816	31	33907	31	33885	33869,33	31
Typ2A4E4_1	32	33858	32	33864	32	33879	33867,00	32
Typ2A7E4	34	33684	33	33833	34	33618	33711,67	33
Typ2A5E4	31	33869	34	33717	36	33452	33679,33	34
Typ2A6E4	35	33633	35	33571	33	33657	33620,33	35
Typ2A6E4_1	36	33563	36	33461	35	33581	33535,00	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 3– Anfangsgruppe

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unprovoziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ2A1E1	1	36654	1	36749	1	36592	36665,00	1
Typ2A1E2	4	36004	4	36063	4	35954	36007,00	4
Typ2A1E3	15	34984	11	35257	14	35092	35111,00	12
Typ2A1E4	25	34258	29	34023	24	34313	34198,00	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ2A2E1	2	36443	2	36513	2	36573	36509,67	2
Typ2A2E2	5	35720	5	35735	7	35646	35700,33	5
Typ2A2E3	17	34913	12	35181	15	35022	35038,67	15
Typ2A2E4	28	34131	27	34209	27	34261	34200,33	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ2A3E1	3	36115	3	36131	3	36104	36116,67	3
Typ2A3E2	7	35521	9	35408	8	35420	35449,67	9
Typ2A3E3	19	34799	20	34826	21	34662	34762,33	20
Typ2A3E4	30	33956	30	33920	29	34006	33960,67	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E2	11	35219	10	35325	11	35185	35243,00	10
Typ2A4E3	21	34648	23	34517	22	34590	34585,00	22
Typ2A4E4	33	33816	31	33907	31	33885	33869,33	31
Typ2A4E4_1	32	33858	32	33864	32	33879	33867,00	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ2A5E1	8	35482	7	35643	5	35673	35599,33	7
Typ2A5E2	14	35044	16	34908	16	34990	34980,67	16
Typ2A5E3	27	34198	24	34493	25	34268	34319,67	24
Typ2A5E4	31	33869	34	33717	36	33452	33679,33	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E2	16	34936	18	34858	17	34916	34903,33	17
Typ2A6E3	26	34198	25	34316	28	34195	34236,33	26
Typ2A6E4	35	33633	35	33571	33	33657	33620,33	35
Typ2A6E4_1	36	33563	36	33461	35	33581	33535,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ2A7E1	9	35367	13	35106	12	35143	35205,33	11
Typ2A7E2	22	34636	19	34836	20	34682	34718,00	21
Typ2A7E3	24	34396	28	34150	26	34268	34271,33	25
Typ2A7E4	34	33684	33	33833	34	33618	33711,67	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ2A8E1	12	35212	17	34864	10	35247	35107,67	14
Typ2A8E2	20	34743	15	34921	18	34866	34843,33	18
Typ2A8E3	23	34463	22	34622	23	34427	34504,00	23
Typ2A8E4	29	34123	26	34276	30	33990	34129,67	29
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ2A9E1	6	35551	8	35608	6	35647	35602,00	6
Typ2A9E2	10	35348	6	35656	9	35351	35451,67	8
Typ2A9E3	13	35159	14	35075	13	35096	35110,00	13
Typ2A9E4	18	34832	21	34799	19	34844	34825,00	19

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen

Beispiel 3

Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovozierten Angreifen	44,4%	55,6%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	100,0%
verteidigen sich sicher:	44,4%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 3,07 bei einer Gruppengröße von 36.

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	44219	44279	44416
Prozentualer Anteil derartiger Züge	14,04	14,06	14,10
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	124090	123683	123712
Prozentualer Anteil derartiger Züge	39,39	39,26	39,27
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	146692	147039	146872
Prozentualer Anteil derartiger Züge	46,57	46,68	46,63

2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1179144	1178163	1178801
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	549144	548163	548801
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,44	0,44	0,44

3. Die soziale Effektivität quantitativer Art

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,34	0,34	0,34

4. Soziale Effektivität qualitativer Art

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,12	0,12	0,12

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 3– Schritt 1

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A1_1	1	37421	1	37264	2	37222	37302,33	1
Typ1A1	2	37289	2	37215	1	37386	37296,67	2
Typ1A2	3	36828	3	36807	4	36742	36792,33	3
Typ1A2_1	4	36640	5	36735	3	36861	36745,33	4
Typ2A1E1	5	36602	4	36754	5	36678	36678,00	5
Typ1A3	6	36129	7	36010	7	36161	36100,00	6
Typ2A2E1	9	36006	6	36051	6	36184	36080,33	7
Typ1A3_1	7	36092	8	36001	8	36079	36057,33	8
Typ2A1E2	8	36026	9	35798	9	35869	35897,67	9
Typ2A3E1	10	35365	11	35457	10	35434	35418,67	10
Typ2A2E2	11	35351	10	35472	11	35327	35383,33	11
Typ1A4	12	35153	12	35129	12	35198	35160,00	12
Typ2A3E2	13	34761	13	34738	13	34810	34769,67	13
Typ2A4E1	14	34469	14	34578	14	34552	34533,00	14
Typ2A4E2	17	33996	18	33959	15	34167	34040,67	15
Typ2A4E2_1	16	34058	17	33993	16	34066	34039,00	16
Typ1A5_1	15	34070	15	34025	18	33958	34017,67	17
Typ1A5	18	33987	16	34004	17	33981	33990,67	18
Typ2A5E1	19	33498	19	33414	19	33390	33434,00	19
Typ2A5E2	20	32995	20	32958	20	33049	33000,67	20
Typ1A6	21	32767	21	32632	21	32693	32697,33	21
Typ2A6E1	22	32275	22	32131	22	32253	32219,67	22
Typ2A6E2_1	24	31769	23	31879	23	31799	31815,67	23
Typ2A6E2	23	31973	24	31678	24	31768	31806,33	24
Typ1A7_1	25	31078	26	30811	26	30944	30944,33	25
Typ1A7	26	30960	25	30892	25	30980	30944,00	26
Typ2A7E1	27	30411	27	30507	27	30647	30521,67	27
Typ2A7E2	28	30178	28	30214	28	30241	30211,00	28
Typ1A8_1	29	29130	29	28983	30	28938	29017,00	29
Typ1A8	30	28924	30	28978	29	28946	28949,33	30
Typ2A8E1	31	28615	31	28626	32	28449	28563,33	31
Typ2A8E2	32	28476	32	28451	31	28459	28462,00	32
Typ1A9	34	26587	33	26654	34	26560	26600,33	33
Typ1A9_1	33	26599	34	26446	33	26745	26596,67	34
Typ2A9E1	35	26354	35	26427	35	26426	26402,33	35
Typ2A9E2	36	26303	36	26242	36	26182	26242,33	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 3– Schritt 1

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
Typ1A1_1	-0,32	37421	0,10	37264	0,22	37222	37302,33	1
Typ1A1	0,02	37289	0,22	37215	-0,24	37386	37296,67	2
Typ1A2	-0,10	36828	-0,04	36807	0,14	36742	36792,33	3
Typ1A2_1	0,29	36640	0,03	36735	-0,31	36861	36745,33	4
Typ2A1E1	0,21	36602	-0,21	36754	0,00	36678	36678,00	5
Typ1A3	-0,08	36129	0,25	36010	-0,17	36161	36100,00	6
Typ2A2E1	0,21	36006	0,08	36051	-0,29	36184	36080,33	7
Typ1A3_1	-0,10	36092	0,16	36001	-0,06	36079	36057,33	8
Typ2A1E2	-0,36	36026	0,28	35798	0,08	35869	35897,67	9
Typ2A3E1	0,15	35365	-0,11	35457	-0,04	35434	35418,67	10
Typ2A2E2	0,09	35351	-0,25	35472	0,16	35327	35383,33	11
Typ1A4	0,02	35153	0,09	35129	-0,11	35198	35160,00	12
Typ2A3E2	0,02	34761	0,09	34738	-0,12	34810	34769,67	13
Typ2A4E1	0,19	34469	-0,13	34578	-0,06	34552	34533,00	14
Typ2A4E2	0,13	33996	0,24	33959	-0,37	34167	34040,67	15
Typ2A4E2_1	-0,06	34058	0,14	33993	-0,08	34066	34039,00	16
Typ1A5_1	-0,15	34070	-0,02	34025	0,18	33958	34017,67	17
Typ1A5	0,01	33987	-0,04	34004	0,03	33981	33990,67	18
Typ2A5E1	-0,19	33498	0,06	33414	0,13	33390	33434,00	19
Typ2A5E2	0,02	32995	0,13	32958	-0,15	33049	33000,67	20
Typ1A6	-0,21	32767	0,20	32632	0,01	32693	32697,33	21
Typ2A6E1	-0,17	32275	0,28	32131	-0,10	32253	32219,67	22
Typ2A6E2_1	0,15	31769	-0,20	31879	0,05	31799	31815,67	23
Typ2A6E2	-0,52	31973	0,40	31678	0,12	31768	31806,33	24
Typ1A7_1	-0,43	31078	0,43	30811	0,00	30944	30944,33	25
Typ1A7	-0,05	30960	0,17	30892	-0,12	30980	30944,00	26
Typ2A7E1	0,36	30411	0,05	30507	-0,41	30647	30521,67	27
Typ2A7E2	0,11	30178	-0,01	30214	-0,10	30241	30211,00	28
Typ1A8_1	-0,39	29130	0,12	28983	0,27	28938	29017,00	29
Typ1A8	0,09	28924	-0,10	28978	0,01	28946	28949,33	30
Typ2A8E1	-0,18	28615	-0,22	28626	0,40	28449	28563,33	31
Typ2A8E2	-0,05	28476	0,04	28451	0,01	28459	28462,00	32
Typ1A9	0,05	26587	-0,20	26654	0,15	26560	26600,33	33
Typ1A9_1	-0,01	26599	0,57	26446	-0,56	26745	26596,67	34
Typ2A9E1	0,18	26354	-0,09	26427	-0,09	26426	26402,33	35
Typ2A9E2	-0,23	26303	0,00	26242	0,23	26182	26242,33	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 3– Schritt 1

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A1_1	1	37421	1	37264	2	37222	37302,33	1
Typ1A1	2	37289	2	37215	1	37386	37296,67	2
Typ1A2	3	36828	3	36807	4	36742	36792,33	3
Typ1A2_1	4	36640	5	36735	3	36861	36745,33	4
Typ1A3	6	36129	7	36010	7	36161	36100,00	6
Typ1A3_1	7	36092	8	36001	8	36079	36057,33	8
Typ1A4	12	35153	12	35129	12	35198	35160,00	12
Typ1A5_1	15	34070	15	34025	18	33958	34017,67	17
Typ1A5	18	33987	16	34004	17	33981	33990,67	18
Typ1A6	21	32767	21	32632	21	32693	32697,33	21
Typ1A7_1	25	31078	26	30811	26	30944	30944,33	25
Typ1A7	26	30960	25	30892	25	30980	30944,00	26
Typ1A8_1	29	29130	29	28983	30	28938	29017,00	29
Typ1A8	30	28924	30	28978	29	28946	28949,33	30
Typ1A9	34	26587	33	26654	34	26560	26600,33	33
Typ1A9_1	33	26599	34	26446	33	26745	26596,67	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A1E1	5	36602	4	36754	5	36678	36678,00	5
Typ2A2E1	9	36006	6	36051	6	36184	36080,33	7
Typ2A3E1	10	35365	11	35457	10	35434	35418,67	10
Typ2A4E1	14	34469	14	34578	14	34552	34533,00	14
Typ2A5E1	19	33498	19	33414	19	33390	33434,00	19
Typ2A6E1	22	32275	22	32131	22	32253	32219,67	22
Typ2A7E1	27	30411	27	30507	27	30647	30521,67	27
Typ2A8E1	31	28615	31	28626	32	28449	28563,33	31
Typ2A9E1	35	26354	35	26427	35	26426	26402,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A1E2	8	36026	9	35798	9	35869	35897,67	9
Typ2A2E2	11	35351	10	35472	11	35327	35383,33	11
Typ2A3E2	13	34761	13	34738	13	34810	34769,67	13
Typ2A4E2	17	33996	18	33959	15	34167	34040,67	15
Typ2A4E2_1	16	34058	17	33993	16	34066	34039,00	16
Typ2A5E2	20	32995	20	32958	20	33049	33000,67	20
Typ2A6E2_1	24	31769	23	31879	23	31799	31815,67	23
Typ2A6E2	23	31973	24	31678	24	31768	31806,33	24
Typ2A7E2	28	30178	28	30214	28	30241	30211,00	28
Typ2A8E2	32	28476	32	28451	31	28459	28462,00	32
Typ2A9E2	36	26303	36	26242	36	26182	26242,33	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 3– Schritt 1

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unprovoziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ1A1_1	1	37421	1	37264	2	37222	37302,33	1
Typ1A1	2	37289	2	37215	1	37386	37296,67	2
Typ2A1E1	5	36602	4	36754	5	36678	36678,00	5
Typ2A1E2	8	36026	9	35798	9	35869	35897,67	9
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	3	36828	3	36807	4	36742	36792,33	3
Typ1A2_1	4	36640	5	36735	3	36861	36745,33	4
Typ2A2E1	9	36006	6	36051	6	36184	36080,33	7
Typ2A2E2	11	35351	10	35472	11	35327	35383,33	11
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3	6	36129	7	36010	7	36161	36100,00	6
Typ1A3_1	7	36092	8	36001	8	36079	36057,33	8
Typ2A3E1	10	35365	11	35457	10	35434	35418,67	10
Typ2A3E2	13	34761	13	34738	13	34810	34769,67	13
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4	12	35153	12	35129	12	35198	35160,00	12
Typ2A4E1	14	34469	14	34578	14	34552	34533,00	14
Typ2A4E2	17	33996	18	33959	15	34167	34040,67	15
Typ2A4E2_1	16	34058	17	33993	16	34066	34039,00	16
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5_1	15	34070	15	34025	18	33958	34017,67	17
Typ1A5	18	33987	16	34004	17	33981	33990,67	18
Typ2A5E1	19	33498	19	33414	19	33390	33434,00	19
Typ2A5E2	20	32995	20	32958	20	33049	33000,67	20
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	21	32767	21	32632	21	32693	32697,33	21
Typ2A6E1	22	32275	22	32131	22	32253	32219,67	22
Typ2A6E2_1	24	31769	23	31879	23	31799	31815,67	23
Typ2A6E2	23	31973	24	31678	24	31768	31806,33	24
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7_1	25	31078	26	30811	26	30944	30944,33	25
Typ1A7	26	30960	25	30892	25	30980	30944,00	26
Typ2A7E1	27	30411	27	30507	27	30647	30521,67	27
Typ2A7E2	28	30178	28	30214	28	30241	30211,00	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8_1	29	29130	29	28983	30	28938	29017,00	29
Typ1A8	30	28924	30	28978	29	28946	28949,33	30
Typ2A8E1	31	28615	31	28626	32	28449	28563,33	31
Typ2A8E2	32	28476	32	28451	31	28459	28462,00	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ1A9	34	26587	33	26654	34	26560	26600,33	33
Typ1A9_1	33	26599	34	26446	33	26745	26596,67	34
Typ2A9E1	35	26354	35	26427	35	26426	26402,33	35
Typ2A9E2	36	26303	36	26242	36	26182	26242,33	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen

Beispiel 3

Der zweite Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

verteidigen sich sicher

sind wiederholt
ausbeutbar

neigen zum unprovozierten Angreifen	72,2%	27,8%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	100,0%
verteidigen sich sicher:	72,2%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 1,00 bei einer Gruppengröße von 36.

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	72816	72777	72510
Prozentualer Anteil derartiger Züge	23,12	23,10	23,02
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	139106	139109	139246
Prozentualer Anteil derartiger Züge	44,16	44,16	44,21
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	103078	103114	103244
Prozentualer Anteil derartiger Züge	32,72	32,73	32,78
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1338582	1338436	1337777
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	708582	708436	707777
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,56	0,56	0,56
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,45	0,45	0,45
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,23	0,23	0,22

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 3– Schritt 2

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A1_1	5	41423	3	41452	1	41477	41450,67	1
Typ1A1_8	9	41351	2	41465	2	41475	41430,33	2
Typ1A1_7	8	41401	4	41445	3	41429	41425,00	3
Typ1A1_6	3	41482	5	41404	6	41376	41420,67	4
Typ1A1	2	41496	6	41368	5	41383	41415,67	5
Typ1A1_4	6	41421	1	41497	8	41323	41413,67	6
Typ1A1_2	1	41516	9	41353	7	41370	41413,00	7
Typ1A1_5	4	41423	8	41358	4	41420	41400,33	8
Typ1A1_3	7	41403	7	41363	9	41310	41358,67	9
Typ2A1E1	10	41034	10	40891	10	40845	40923,33	10
Typ1A2_1	11	40522	12	40388	11	40491	40467,00	11
Typ1A2	12	40463	11	40439	12	40344	40415,33	12
Typ2A2E1	13	40152	13	40089	13	39979	40073,33	13
Typ1A3	15	39329	14	39383	16	39274	39328,67	14
Typ1A3_1	16	39298	15	39361	14	39318	39325,67	15
Typ1A3_2	14	39349	16	39204	15	39301	39284,67	16
Typ2A3E1_1	17	38971	17	38975	17	38944	38963,33	17
Typ2A3E1	18	38806	18	38950	18	38921	38892,33	18
Typ1A4	19	37805	20	37770	19	37853	37809,33	19
Typ1A4_1	20	37769	19	37824	20	37806	37799,67	20
Typ2A4E1	21	37507	21	37404	21	37413	37441,33	21
Typ1A5_1	22	36035	22	36110	24	35917	36020,67	22
Typ1A5	23	35969	23	36038	22	36022	36009,67	23
Typ1A5_2	24	35944	24	35945	23	36003	35964,00	24
Typ2A5E1_1	26	35725	25	35814	25	35792	35777,00	25
Typ2A5E1	25	35876	26	35664	26	35723	35754,33	26
Typ1A6	27	33864	27	33891	29	33763	33839,33	27
Typ1A6_1	30	33777	28	33799	27	33840	33805,33	28
Typ1A6_2	28	33822	29	33608	28	33836	33755,33	29
Typ2A6E1	29	33790	30	33561	30	33610	33653,67	30
Typ1A7_1	31	31181	32	31129	31	31092	31134,00	31
Typ1A7	33	31035	31	31167	32	31029	31077,00	32
Typ1A7_2	32	31084	34	30993	33	30955	31010,67	33
Typ2A7E1	34	30926	33	31083	34	30823	30944,00	34
Typ1A8	35	27922	36	27794	36	27806	27840,67	35
Typ2A8E1	36	27736	35	27889	35	27815	27813,33	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 3– Schritt 2

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
Typ1A1_1	0,07	41423	0,00	41452	-0,06	41477	41450,67	1
Typ1A1_8	0,19	41351	-0,08	41465	-0,11	41475	41430,33	2
Typ1A1_7	0,06	41401	-0,05	41445	-0,01	41429	41425,00	3
Typ1A1_6	-0,15	41482	0,04	41404	0,11	41376	41420,67	4
Typ1A1	-0,19	41496	0,12	41368	0,08	41383	41415,67	5
Typ1A1_4	-0,02	41421	-0,20	41497	0,22	41323	41413,67	6
Typ1A1_2	-0,25	41516	0,14	41353	0,10	41370	41413,00	7
Typ1A1_5	-0,05	41423	0,10	41358	-0,05	41420	41400,33	8
Typ1A1_3	-0,11	41403	-0,01	41363	0,12	41310	41358,67	9
Typ2A1E1	-0,27	41034	0,08	40891	0,19	40845	40923,33	10
Typ1A2_1	-0,14	40522	0,20	40388	-0,06	40491	40467,00	11
Typ1A2	-0,12	40463	-0,06	40439	0,18	40344	40415,33	12
Typ2A2E1	-0,20	40152	-0,04	40089	0,24	39979	40073,33	13
Typ1A3	0,00	39329	-0,14	39383	0,14	39274	39328,67	14
Typ1A3_1	0,07	39298	-0,09	39361	0,02	39318	39325,67	15
Typ1A3_2	-0,16	39349	0,21	39204	-0,04	39301	39284,67	16
Typ2A3E1_1	-0,02	38971	-0,03	38975	0,05	38944	38963,33	17
Typ2A3E1	0,22	38806	-0,15	38950	-0,07	38921	38892,33	18
Typ1A4	0,01	37805	0,10	37770	-0,12	37853	37809,33	19
Typ1A4_1	0,08	37769	-0,06	37824	-0,02	37806	37799,67	20
Typ2A4E1	-0,18	37507	0,10	37404	0,08	37413	37441,33	21
Typ1A5_1	-0,04	36035	-0,25	36110	0,29	35917	36020,67	22
Typ1A5	0,11	35969	-0,08	36038	-0,03	36022	36009,67	23
Typ1A5_2	0,06	35944	0,05	35945	-0,11	36003	35964,00	24
Typ2A5E1_1	0,15	35725	-0,10	35814	-0,04	35792	35777,00	25
Typ2A5E1	-0,34	35876	0,25	35664	0,09	35723	35754,33	26
Typ1A6	-0,07	33864	-0,15	33891	0,23	33763	33839,33	27
Typ1A6_1	0,08	33777	0,02	33799	-0,10	33840	33805,33	28
Typ1A6_2	-0,20	33822	0,44	33608	-0,24	33836	33755,33	29
Typ2A6E1	-0,41	33790	0,28	33561	0,13	33610	33653,67	30
Typ1A7_1	-0,15	31181	0,02	31129	0,13	31092	31134,00	31
Typ1A7	0,14	31035	-0,29	31167	0,15	31029	31077,00	32
Typ1A7_2	-0,24	31084	0,06	30993	0,18	30955	31010,67	33
Typ2A7E1	0,06	30926	-0,45	31083	0,39	30823	30944,00	34
Typ1A8	-0,29	27922	0,17	27794	0,12	27806	27840,67	35
Typ2A8E1	0,28	27736	-0,27	27889	-0,01	27815	27813,33	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 3– Schritt 2

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A1_1	5	41423	3	41452	1	41477	41450,67	1
Typ1A1_8	9	41351	2	41465	2	41475	41430,33	2
Typ1A1_7	8	41401	4	41445	3	41429	41425,00	3
Typ1A1_6	3	41482	5	41404	6	41376	41420,67	4
Typ1A1	2	41496	6	41368	5	41383	41415,67	5
Typ1A1_4	6	41421	1	41497	8	41323	41413,67	6
Typ1A1_2	1	41516	9	41353	7	41370	41413,00	7
Typ1A1_5	4	41423	8	41358	4	41420	41400,33	8
Typ1A1_3	7	41403	7	41363	9	41310	41358,67	9
Typ1A2_1	11	40522	12	40388	11	40491	40467,00	11
Typ1A2	12	40463	11	40439	12	40344	40415,33	12
Typ1A3	15	39329	14	39383	16	39274	39328,67	14
Typ1A3_1	16	39298	15	39361	14	39318	39325,67	15
Typ1A3_2	14	39349	16	39204	15	39301	39284,67	16
Typ1A4	19	37805	20	37770	19	37853	37809,33	19
Typ1A4_1	20	37769	19	37824	20	37806	37799,67	20
Typ1A5_1	22	36035	22	36110	24	35917	36020,67	22
Typ1A5	23	35969	23	36038	22	36022	36009,67	23
Typ1A5_2	24	35944	24	35945	23	36003	35964,00	24
Typ1A6	27	33864	27	33891	29	33763	33839,33	27
Typ1A6_1	30	33777	28	33799	27	33840	33805,33	28
Typ1A6_2	28	33822	29	33608	28	33836	33755,33	29
Typ1A7_1	31	31181	32	31129	31	31092	31134,00	31
Typ1A7	33	31035	31	31167	32	31029	31077,00	32
Typ1A7_2	32	31084	34	30993	33	30955	31010,67	33
Typ1A8	35	27922	36	27794	36	27806	27840,67	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A1E1	10	41034	10	40891	10	40845	40923,33	10
Typ2A2E1	13	40152	13	40089	13	39979	40073,33	13
Typ2A3E1_1	17	38971	17	38975	17	38944	38963,33	17
Typ2A3E1	18	38806	18	38950	18	38921	38892,33	18
Typ2A4E1	21	37507	21	37404	21	37413	37441,33	21
Typ2A5E1_1	26	35725	25	35814	25	35792	35777,00	25
Typ2A5E1	25	35876	26	35664	26	35723	35754,33	26
Typ2A6E1	29	33790	30	33561	30	33610	33653,67	30
Typ2A7E1	34	30926	33	31083	34	30823	30944,00	34
Typ2A8E1	36	27736	35	27889	35	27815	27813,33	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 3– Schritt 2

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unprovoziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ1A1_1	5	41423	3	41452	1	41477	41450,67	1
Typ1A1_8	9	41351	2	41465	2	41475	41430,33	2
Typ1A1_7	8	41401	4	41445	3	41429	41425,00	3
Typ1A1_6	3	41482	5	41404	6	41376	41420,67	4
Typ1A1	2	41496	6	41368	5	41383	41415,67	5
Typ1A1_4	6	41421	1	41497	8	41323	41413,67	6
Typ1A1_2	1	41516	9	41353	7	41370	41413,00	7
Typ1A1_5	4	41423	8	41358	4	41420	41400,33	8
Typ1A1_3	7	41403	7	41363	9	41310	41358,67	9
Typ2A1E1	10	41034	10	40891	10	40845	40923,33	10
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2_1	11	40522	12	40388	11	40491	40467,00	11
Typ1A2	12	40463	11	40439	12	40344	40415,33	12
Typ2A2E1	13	40152	13	40089	13	39979	40073,33	13
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ1A3	15	39329	14	39383	16	39274	39328,67	14
Typ1A3_1	16	39298	15	39361	14	39318	39325,67	15
Typ1A3_2	14	39349	16	39204	15	39301	39284,67	16
Typ2A3E1_1	17	38971	17	38975	17	38944	38963,33	17
Typ2A3E1	18	38806	18	38950	18	38921	38892,33	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ1A4	19	37805	20	37770	19	37853	37809,33	19
Typ1A4_1	20	37769	19	37824	20	37806	37799,67	20
Typ2A4E1	21	37507	21	37404	21	37413	37441,33	21
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5_1	22	36035	22	36110	24	35917	36020,67	22
Typ1A5	23	35969	23	36038	22	36022	36009,67	23
Typ1A5_2	24	35944	24	35945	23	36003	35964,00	24
Typ2A5E1_1	26	35725	25	35814	25	35792	35777,00	25
Typ2A5E1	25	35876	26	35664	26	35723	35754,33	26
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ1A6	27	33864	27	33891	29	33763	33839,33	27
Typ1A6_1	30	33777	28	33799	27	33840	33805,33	28
Typ1A6_2	28	33822	29	33608	28	33836	33755,33	29
Typ2A6E1	29	33790	30	33561	30	33610	33653,67	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7_1	31	31181	32	31129	31	31092	31134,00	31
Typ1A7	33	31035	31	31167	32	31029	31077,00	32
Typ1A7_2	32	31084	34	30993	33	30955	31010,67	33
Typ2A7E1	34	30926	33	31083	34	30823	30944,00	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	35	27922	36	27794	36	27806	27840,67	35
Typ2A8E1	36	27736	35	27889	35	27815	27813,33	36

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen

Beispiel 3

Der dritte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovizierten Angreifen	100,0%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	100,0%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,04 bei einer Gruppengröße von 36.

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	114624	114491	114590
Prozentualer Anteil derartiger Züge	36,39	36,35	36,38
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	140589	140651	140656
Prozentualer Anteil derartiger Züge	44,63	44,65	44,65
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	59786	59858	59754
Prozentualer Anteil derartiger Züge	18,98	19,00	18,97

2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1510265	1509917	1510327
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	880265	879917	880327
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,70	0,70	0,70

3. Die soziale Effektivität quantitativer Art

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,59	0,59	0,59

4. Soziale Effektivität qualitativer Art

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,36	0,36	0,36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 3– Schritt 3

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A1_5	1	45011	4	44847	9	44898	44918,67	1
Typ1A1_15	4	44901	5	44844	2	44966	44903,67	2
Typ1A1	3	44912	1	44929	13	44867	44902,67	3
Typ1A1_6	5	44897	2	44909	12	44873	44893,00	4
Typ1A1_10	2	44989	11	44808	14	44858	44885,00	5
Typ1A1_1	9	44886	9	44820	4	44944	44883,33	6
Typ1A1_13	7	44895	3	44871	15	44853	44873,00	7
Typ1A1_2	8	44889	10	44818	8	44899	44868,67	8
Typ1A1_11	6	44895	16	44714	1	44966	44858,33	9
Typ1A1_3	10	44874	15	44746	5	44939	44853,00	10
Typ1A1_12	14	44788	8	44822	3	44948	44852,67	11
Typ1A1_9	12	44824	12	44795	6	44938	44852,33	12
Typ1A1_14	15	44777	6	44834	7	44911	44840,67	13
Typ1A1_4	11	44840	13	44792	11	44883	44838,33	14
Typ1A1_8	13	44803	7	44828	16	44830	44820,33	15
Typ1A1_7	16	44760	14	44770	10	44886	44805,33	16
Typ1A2_1	19	43538	17	43627	17	43665	43610,00	17
Typ1A2_2	17	43629	19	43591	19	43596	43605,33	18
Typ1A2	18	43570	20	43487	18	43611	43556,00	19
Typ1A2_3	20	43456	18	43605	20	43487	43516,00	20
Typ1A3_2	21	42088	24	41876	21	42035	41999,67	21
Typ1A3_1	23	41986	22	41961	22	41946	41964,33	22
Typ1A3_3	22	42009	23	41958	24	41903	41956,67	23
Typ1A3	24	41900	21	42028	23	41934	41954,00	24
Typ1A4_4	26	39974	25	40030	28	39929	39977,67	25
Typ1A4_2	29	39853	26	39951	26	40031	39945,00	26
Typ1A4_1	25	40008	29	39787	25	40037	39944,00	27
Typ1A4_3	28	39890	28	39900	27	39964	39918,00	28
Typ1A4	27	39954	27	39934	29	39850	39912,67	29
Typ1A5	33	37424	30	37647	30	37554	37541,67	30
Typ1A5_1	32	37437	32	37495	31	37553	37495,00	31
Typ1A5_3	31	37449	31	37517	32	37511	37492,33	32
Typ1A5_2	30	37610	33	37344	33	37479	37477,67	33
Typ1A6_1	34	34702	35	34577	34	34657	34645,33	34
Typ1A6	35	34532	34	34603	35	34577	34570,67	35
Typ1A7	36	31292	36	31043	36	31250	31195,00	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 3– Schritt 3

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A1_5	-0,21	45011	0,16	44847	0,05	44898	44918,67	1
Typ1A1_15	0,01	44901	0,13	44844	-0,14	44966	44903,67	2
Typ1A1	-0,02	44912	-0,06	44929	0,08	44867	44902,67	3
Typ1A1_6	-0,01	44897	-0,04	44909	0,04	44873	44893,00	4
Typ1A1_10	-0,23	44989	0,17	44808	0,06	44858	44885,00	5
Typ1A1_1	-0,01	44886	0,14	44820	-0,14	44944	44883,33	6
Typ1A1_13	-0,05	44895	0,00	44871	0,04	44853	44873,00	7
Typ1A1_2	-0,05	44889	0,11	44818	-0,07	44899	44868,67	8
Typ1A1_11	-0,08	44895	0,32	44714	-0,24	44966	44858,33	9
Typ1A1_3	-0,05	44874	0,24	44746	-0,19	44939	44853,00	10
Typ1A1_12	0,14	44788	0,07	44822	-0,21	44948	44852,67	11
Typ1A1_9	0,06	44824	0,13	44795	-0,19	44938	44852,33	12
Typ1A1_14	0,14	44777	0,01	44834	-0,16	44911	44840,67	13
Typ1A1_4	0,00	44840	0,10	44792	-0,10	44883	44838,33	14
Typ1A1_8	0,04	44803	-0,02	44828	-0,02	44830	44820,33	15
Typ1A1_7	0,10	44760	0,08	44770	-0,18	44886	44805,33	16
Typ1A2_1	0,17	43538	-0,04	43627	-0,13	43665	43610,00	17
Typ1A2_2	-0,05	43629	0,03	43591	0,02	43596	43605,33	18
Typ1A2	-0,03	43570	0,16	43487	-0,13	43611	43556,00	19
Typ1A2_3	0,14	43456	-0,20	43605	0,07	43487	43516,00	20
Typ1A3_2	-0,21	42088	0,29	41876	-0,08	42035	41999,67	21
Typ1A3_1	-0,05	41986	0,01	41961	0,04	41946	41964,33	22
Typ1A3_3	-0,12	42009	0,00	41958	0,13	41903	41956,67	23
Typ1A3	0,13	41900	-0,18	42028	0,05	41934	41954,00	24
Typ1A4_4	0,01	39974	-0,13	40030	0,12	39929	39977,67	25
Typ1A4_2	0,23	39853	-0,02	39951	-0,22	40031	39945,00	26
Typ1A4_1	-0,16	40008	0,39	39787	-0,23	40037	39944,00	27
Typ1A4_3	0,07	39890	0,05	39900	-0,12	39964	39918,00	28
Typ1A4	-0,10	39954	-0,05	39934	0,16	39850	39912,67	29
Typ1A5	0,31	37424	-0,28	37647	-0,03	37554	37541,67	30
Typ1A5_1	0,15	37437	0,00	37495	-0,15	37553	37495,00	31
Typ1A5_3	0,12	37449	-0,07	37517	-0,05	37511	37492,33	32
Typ1A5_2	-0,35	37610	0,36	37344	0,00	37479	37477,67	33
Typ1A6_1	-0,16	34702	0,20	34577	-0,03	34657	34645,33	34
Typ1A6	0,11	34532	-0,09	34603	-0,02	34577	34570,67	35
Typ1A7	-0,31	31292	0,49	31043	-0,18	31250	31195,00	36

1.5 Gruppen unproviziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 3– Schritt 3

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A1_5	1	45011	4	44847	9	44898	44918,67	1
Typ1A1_15	4	44901	5	44844	2	44966	44903,67	2
Typ1A1	3	44912	1	44929	13	44867	44902,67	3
Typ1A1_6	5	44897	2	44909	12	44873	44893,00	4
Typ1A1_10	2	44989	11	44808	14	44858	44885,00	5
Typ1A1_1	9	44886	9	44820	4	44944	44883,33	6
Typ1A1_13	7	44895	3	44871	15	44853	44873,00	7
Typ1A1_2	8	44889	10	44818	8	44899	44868,67	8
Typ1A1_11	6	44895	16	44714	1	44966	44858,33	9
Typ1A1_3	10	44874	15	44746	5	44939	44853,00	10
Typ1A1_12	14	44788	8	44822	3	44948	44852,67	11
Typ1A1_9	12	44824	12	44795	6	44938	44852,33	12
Typ1A1_14	15	44777	6	44834	7	44911	44840,67	13
Typ1A1_4	11	44840	13	44792	11	44883	44838,33	14
Typ1A1_8	13	44803	7	44828	16	44830	44820,33	15
Typ1A1_7	16	44760	14	44770	10	44886	44805,33	16
Typ1A2_1	19	43538	17	43627	17	43665	43610,00	17
Typ1A2_2	17	43629	19	43591	19	43596	43605,33	18
Typ1A2	18	43570	20	43487	18	43611	43556,00	19
Typ1A2_3	20	43456	18	43605	20	43487	43516,00	20
Typ1A3_2	21	42088	24	41876	21	42035	41999,67	21
Typ1A3_1	23	41986	22	41961	22	41946	41964,33	22
Typ1A3_3	22	42009	23	41958	24	41903	41956,67	23
Typ1A3	24	41900	21	42028	23	41934	41954,00	24
Typ1A4_4	26	39974	25	40030	28	39929	39977,67	25
Typ1A4_2	29	39853	26	39951	26	40031	39945,00	26
Typ1A4_1	25	40008	29	39787	25	40037	39944,00	27
Typ1A4_3	28	39890	28	39900	27	39964	39918,00	28
Typ1A4	27	39954	27	39934	29	39850	39912,67	29
Typ1A5	33	37424	30	37647	30	37554	37541,67	30
Typ1A5_1	32	37437	32	37495	31	37553	37495,00	31
Typ1A5_3	31	37449	31	37517	32	37511	37492,33	32
Typ1A5_2	30	37610	33	37344	33	37479	37477,67	33
Typ1A6_1	34	34702	35	34577	34	34657	34645,33	34
Typ1A6	35	34532	34	34603	35	34577	34570,67	35
Typ1A7	36	31292	36	31043	36	31250	31195,00	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen

Beispiel 4 Die aus 36 Vertretern von Typ1A2 bestehende Gruppe Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovozierten Angreifen	100,0%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	0,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	100,0%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,04 bei einer Gruppengröße von 36.

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	144004	144257	144050
Prozentualer Anteil derartiger Züge	45,72	45,80	45,73
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	143957	143687	144116
Prozentualer Anteil derartiger Züge	45,70	45,61	45,75
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	27039	27056	26834
Prozentualer Anteil derartiger Züge	8,58	8,59	8,52

2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1637888	1638090	1638547
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	1007888	1008090	1008547
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,80	0,80	0,80

3. Die soziale Effektivität quantitativer Art

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,69	0,69	0,69

4. Soziale Effektivität qualitativer Art

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,46	0,46	0,46

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 4– Anfangsgruppe

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A2_13	18	45488	7	45548	1	45626	45554,00	1
Typ1A2_28	11	45529	18	45511	2	45574	45538,00	2
Typ1A2_16	19	45485	8	45546	3	45568	45533,00	3
Typ1A2_35	14	45504	9	45541	5	45552	45532,33	4
Typ1A2_10	6	45538	1	45592	29	45459	45529,67	5
Typ1A2_22	13	45514	16	45517	12	45538	45523,00	6
Typ1A2_9	26	45472	13	45529	4	45568	45523,00	7
Typ1A2_25	1	45582	21	45497	28	45472	45517,00	8
Typ1A2_24	22	45480	4	45566	18	45504	45516,67	9
Typ1A2_21	32	45447	3	45590	17	45508	45515,00	10
Typ1A2_20	9	45535	31	45466	10	45541	45514,00	11
Typ1A2_12	30	45461	10	45540	11	45539	45513,33	12
Typ1A2_8	8	45535	34	45452	8	45549	45512,00	13
Typ1A2_33	5	45545	22	45492	23	45498	45511,67	14
Typ1A2_5	2	45566	14	45525	31	45443	45511,33	15
Typ1A2_29	17	45499	5	45548	26	45482	45509,67	16
Typ1A2_17	3	45562	25	45487	27	45480	45509,67	17
Typ1A2_14	10	45530	36	45448	7	45550	45509,33	18
Typ1A2_32	23	45480	6	45548	21	45499	45509,00	19
Typ1A2_6	12	45528	28	45477	15	45520	45508,33	20
Typ1A2_34	16	45501	17	45513	20	45500	45504,67	21
Typ1A2_27	29	45462	11	45537	16	45511	45503,33	22
Typ1A2_1	15	45502	35	45452	6	45550	45501,33	23
Typ1A2_15	31	45459	23	45490	9	45544	45497,67	24
Typ1A2_26	34	45429	12	45535	13	45524	45496,00	25
Typ1A2	20	45485	2	45591	34	45402	45492,67	26
Typ1A2_7	7	45536	33	45455	25	45482	45491,00	27
Typ1A2_30	21	45481	30	45471	14	45521	45491,00	28
Typ1A2_3	28	45467	19	45501	19	45502	45490,00	29
Typ1A2_2	25	45475	27	45484	22	45499	45486,00	30
Typ1A2_11	4	45554	20	45497	36	45388	45479,67	31
Typ1A2_4	35	45426	26	45487	24	45498	45470,33	32
Typ1A2_19	24	45477	29	45475	30	45458	45470,00	33
Typ1A2_18	33	45446	24	45489	32	45436	45457,00	34
Typ1A2_23	27	45468	32	45459	33	45427	45451,33	35
Typ1A2_31	36	45419	15	45521	35	45401	45447,00	36

1.5 Gruppen unprovoziert angreifender Verhaltensweisen: Beispiel 4– Anfangsgruppe

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A2_13	0,14	45488	0,01	45548	-0,16	45626	45554,00	1
Typ1A2_28	0,02	45529	0,06	45511	-0,08	45574	45538,00	2
Typ1A2_16	0,11	45485	-0,03	45546	-0,08	45568	45533,00	3
Typ1A2_35	0,06	45504	-0,02	45541	-0,04	45552	45532,33	4
Typ1A2_10	-0,02	45538	-0,14	45592	0,16	45459	45529,67	5
Typ1A2_22	0,02	45514	0,01	45517	-0,03	45538	45523,00	6
Typ1A2_9	0,11	45472	-0,01	45529	-0,10	45568	45523,00	7
Typ1A2_25	-0,14	45582	0,04	45497	0,10	45472	45517,00	8
Typ1A2_24	0,08	45480	-0,11	45566	0,03	45504	45516,67	9
Typ1A2_21	0,15	45447	-0,16	45590	0,02	45508	45515,00	10
Typ1A2_20	-0,05	45535	0,11	45466	-0,06	45541	45514,00	11
Typ1A2_12	0,11	45461	-0,06	45540	-0,06	45539	45513,33	12
Typ1A2_8	-0,05	45535	0,13	45452	-0,08	45549	45512,00	13
Typ1A2_33	-0,07	45545	0,04	45492	0,03	45498	45511,67	14
Typ1A2_5	-0,12	45566	-0,03	45525	0,15	45443	45511,33	15
Typ1A2_29	0,02	45499	-0,08	45548	0,06	45482	45509,67	16
Typ1A2_17	-0,11	45562	0,05	45487	0,07	45480	45509,67	17
Typ1A2_14	-0,05	45530	0,13	45448	-0,09	45550	45509,33	18
Typ1A2_32	0,06	45480	-0,09	45548	0,02	45499	45509,00	19
Typ1A2_6	-0,04	45528	0,07	45477	-0,03	45520	45508,33	20
Typ1A2_34	0,01	45501	-0,02	45513	0,01	45500	45504,67	21
Typ1A2_27	0,09	45462	-0,07	45537	-0,02	45511	45503,33	22
Typ1A2_1	0,00	45502	0,11	45452	-0,11	45550	45501,33	23
Typ1A2_15	0,08	45459	0,02	45490	-0,10	45544	45497,67	24
Typ1A2_26	0,15	45429	-0,09	45535	-0,06	45524	45496,00	25
Typ1A2	0,02	45485	-0,22	45591	0,20	45402	45492,67	26
Typ1A2_7	-0,10	45536	0,08	45455	0,02	45482	45491,00	27
Typ1A2_30	0,02	45481	0,04	45471	-0,07	45521	45491,00	28
Typ1A2_3	0,05	45467	-0,02	45501	-0,03	45502	45490,00	29
Typ1A2_2	0,02	45475	0,00	45484	-0,03	45499	45486,00	30
Typ1A2_11	-0,16	45554	-0,04	45497	0,20	45388	45479,67	31
Typ1A2_4	0,10	45426	-0,04	45487	-0,06	45498	45470,33	32
Typ1A2_19	-0,02	45477	-0,01	45475	0,03	45458	45470,00	33
Typ1A2_18	0,02	45446	-0,07	45489	0,05	45436	45457,00	34
Typ1A2_23	-0,04	45468	-0,02	45459	0,05	45427	45451,33	35
Typ1A2_31	0,06	45419	-0,16	45521	0,10	45401	45447,00	36

1.6 Das Zusatzexperiment

Das Zusatzexperiment

Beispiel 1

Die erste gemischt zusammengesetzte Gruppe, in der sich die Akteure mit einer konsensorientierten Grundeinstellung sicher verteidigen
Die Ausgangsgruppe

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovokierten Angreifen	13,9%	33,3%
sind bedingt konsensorientiert	38,9%	0,0%
sind friedlich	13,9%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	72,2%
verteidigen sich sicher:	66,7%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	33,3%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 10,77 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	50944	1	50989	1	50980	50971,17	1
TYP5	2	43597	2	43571	2	43578	43582,20	2
Typ1	3	39878	3	39902	3	39749	39842,80	3
Typ2	4	30906	4	30887	4	30919	30904,17	4

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Die Ausgangsgruppe

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	136612	136530	137312
Prozentualer Anteil derartiger Züge	43,37	43,34	43,59
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	108344	108396	107737
Prozentualer Anteil derartiger Züge	34,40	34,41	34,20
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	70044	70074	69952
Prozentualer Anteil derartiger Züge	22,24	22,25	22,21
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1501480	1501308	1502457
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	871480	871308	872457
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,69	0,69	0,69
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,61	0,61	0,61
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,32	0,32	0,32

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1– Die Ausgangsgruppe

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10	1	56791	1	56862	1	56826	56826,33	1
Typ3A9	2	55728	2	55479	2	55680	55629,00	2
Typ3A8	3	54165	6	54060	3	54367	54197,33	3
Typ3A8_2	5	54113	3	54458	6	53859	54143,33	4
Typ3A8_3	4	54144	4	54199	5	54079	54140,67	5
Typ3A8_1	6	53830	5	54172	4	54143	54048,33	6
Typ3A5_1	7	50000	9	49647	8	49795	49814,00	7
Typ3A5_3	9	49757	10	49618	7	49820	49731,67	8
Typ3A5	8	49939	8	49738	10	49489	49722,00	9
Typ3A5_2	10	49461	7	49831	9	49752	49681,33	10
Typ3A2_2	11	46553	13	46448	13	46429	46476,67	11
Typ3A2	14	46176	11	46581	12	46509	46422,00	12
Typ3A2_3	12	46290	14	46210	11	46670	46390,00	13
Typ3A2_1	13	46272	12	46548	14	46301	46373,67	14
TYP5TIT4TAT_3	15	43667	17	43578	16	43606	43617,00	15
TYP5TIT4TAT_1	18	43553	15	43603	15	43635	43597,00	16
TYP5TIT4TAT	16	43621	18	43567	18	43539	43575,67	17
TYP5TIT4TAT_2	17	43595	16	43591	19	43528	43571,33	18
TYP5YOKA	19	43551	19	43518	17	43581	43550,00	19
Typ1A8	20	40685	20	40857	22	40165	40569,00	20
Typ1A5	22	40092	21	40550	21	40208	40283,33	21
Typ1A9	21	40368	22	39989	20	40375	40244,00	22
Typ1A10	24	39061	23	39119	23	39049	39076,33	23
Typ1A2	23	39182	24	38993	24	38949	39041,33	24
Typ2A8E8	26	35744	25	36241	25	35909	35964,67	25
Typ2A8E8_1	25	36177	26	35618	26	35774	35856,33	26
Typ2A8E9_1	27	34061	27	34305	28	33615	33993,67	27
Typ2A8E9	28	33890	28	33524	27	33773	33729,00	28
Typ2A5E8	29	33109	29	32727	29	33488	33108,00	29
Typ2A5E9	30	30794	30	31378	30	31657	31276,33	30
Typ2A2E8	31	30437	31	30920	31	31160	30839,00	31
Typ2A2E9	32	29715	32	29267	32	29095	29359,00	32
Typ2A8E10	33	28434	34	27437	33	28709	28193,33	33
Typ2A8E10_1	34	26477	33	27928	34	27639	27348,00	34
Typ2A5E10	35	26332	36	25417	35	25115	25621,33	35
Typ2A2E10	36	25707	35	25883	36	25094	25561,33	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1– Die Ausgangsgruppe

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10	0,06	56791	-0,06	56862	0,00	56826	56826,33	1
Typ3A9	-0,18	55728	0,27	55479	-0,09	55680	55629,00	2
Typ3A8	0,06	54165	0,25	54060	-0,31	54367	54197,33	3
Typ3A8_2	0,06	54113	-0,58	54458	0,53	53859	54143,33	4
Typ3A8_3	-0,01	54144	-0,11	54199	0,11	54079	54140,67	5
Typ3A8_1	0,40	53830	-0,23	54172	-0,18	54143	54048,33	6
Typ3A5_1	-0,37	50000	0,34	49647	0,04	49795	49814,00	7
Typ3A5_3	-0,05	49757	0,23	49618	-0,18	49820	49731,67	8
Typ3A5	-0,44	49939	-0,03	49738	0,47	49489	49722,00	9
Typ3A5_2	0,44	49461	-0,30	49831	-0,14	49752	49681,33	10
Typ3A2_2	-0,16	46553	0,06	46448	0,10	46429	46476,67	11
Typ3A2	0,53	46176	-0,34	46581	-0,19	46509	46422,00	12
Typ3A2_3	0,22	46290	0,39	46210	-0,60	46670	46390,00	13
Typ3A2_1	0,22	46272	-0,38	46548	0,16	46301	46373,67	14
TYP5TIT4TAT_3	-0,11	43667	0,09	43578	0,03	43606	43617,00	15
TYP5TIT4TAT_1	0,10	43553	-0,01	43603	-0,09	43635	43597,00	16
TYP5TIT4TAT	-0,10	43621	0,02	43567	0,08	43539	43575,67	17
TYP5TIT4TAT_2	-0,05	43595	-0,05	43591	0,10	43528	43571,33	18
TYP5YOKA	0,00	43551	0,07	43518	-0,07	43581	43550,00	19
Typ1A8	-0,29	40685	-0,71	40857	1,00	40165	40569,00	20
Typ1A5	0,47	40092	-0,66	40550	0,19	40208	40283,33	21
Typ1A9	-0,31	40368	0,63	39989	-0,33	40375	40244,00	22
Typ1A10	0,04	39061	-0,11	39119	0,07	39049	39076,33	23
Typ1A2	-0,36	39182	0,12	38993	0,24	38949	39041,33	24
Typ2A8E8	0,61	35744	-0,77	36241	0,15	35909	35964,67	25
Typ2A8E8_1	-0,89	36177	0,66	35618	0,23	35774	35856,33	26
Typ2A8E9_1	-0,20	34061	-0,92	34305	1,11	33615	33993,67	27
Typ2A8E9	-0,48	33890	0,61	33524	-0,13	33773	33729,00	28
Typ2A5E8	0,00	33109	1,15	32727	-1,15	33488	33108,00	29
Typ2A5E9	1,54	30794	-0,33	31378	-1,22	31657	31276,33	30
Typ2A2E8	1,30	30437	-0,26	30920	-1,04	31160	30839,00	31
Typ2A2E9	-1,21	29715	0,31	29267	0,90	29095	29359,00	32
Typ2A8E10	-0,85	28434	2,68	27437	-1,83	28709	28193,33	33
Typ2A8E10_1	3,18	26477	-2,12	27928	-1,06	27639	27348,00	34
Typ2A5E10	-2,77	26332	0,80	25417	1,98	25115	25621,33	35
Typ2A2E10	-0,57	25707	-1,26	25883	1,83	25094	25561,33	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Die Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A8	20	40685	20	40857	22	40165	40569,00	20
Typ1A5	22	40092	21	40550	21	40208	40283,33	21
Typ1A9	21	40368	22	39989	20	40375	40244,00	22
Typ1A10	24	39061	23	39119	23	39049	39076,33	23
Typ1A2	23	39182	24	38993	24	38949	39041,33	24
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E10								
Typ2A8E10	33	28434	34	27437	33	28709	28193,33	33
Typ2A8E10_1	34	26477	33	27928	34	27639	27348,00	34
Typ2A5E10	35	26332	36	25417	35	25115	25621,33	35
Typ2A2E10	36	25707	35	25883	36	25094	25561,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E8								
Typ2A8E8	26	35744	25	36241	25	35909	35964,67	25
Typ2A8E8_1	25	36177	26	35618	26	35774	35856,33	26
Typ2A5E8	29	33109	29	32727	29	33488	33108,00	29
Typ2A2E8	31	30437	31	30920	31	31160	30839,00	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E9								
Typ2A8E9_1	27	34061	27	34305	28	33615	33993,67	27
Typ2A8E9	28	33890	28	33524	27	33773	33729,00	28
Typ2A5E9	30	30794	30	31378	30	31657	31276,33	30
Typ2A2E9	32	29715	32	29267	32	29095	29359,00	32
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10	1	56791	1	56862	1	56826	56826,33	1
Typ3A9	2	55728	2	55479	2	55680	55629,00	2
Typ3A8	3	54165	6	54060	3	54367	54197,33	3
Typ3A8_2	5	54113	3	54458	6	53859	54143,33	4
Typ3A8_3	4	54144	4	54199	5	54079	54140,67	5
Typ3A8_1	6	53830	5	54172	4	54143	54048,33	6
Typ3A5_1	7	50000	9	49647	8	49795	49814,00	7
Typ3A5_3	9	49757	10	49618	7	49820	49731,67	8
Typ3A5	8	49939	8	49738	10	49489	49722,00	9
Typ3A5_2	10	49461	7	49831	9	49752	49681,33	10
Typ3A2_2	11	46553	13	46448	13	46429	46476,67	11
Typ3A2	14	46176	11	46581	12	46509	46422,00	12
Typ3A2_3	12	46290	14	46210	11	46670	46390,00	13
Typ3A2_1	13	46272	12	46548	14	46301	46373,67	14
TYP5TIT4TAT_3	15	43667	17	43578	16	43606	43617,00	15
TYP5TIT4TAT_1	18	43553	15	43603	15	43635	43597,00	16
TYP5TIT4TAT	16	43621	18	43567	18	43539	43575,67	17
TYP5TIT4TAT_2	17	43595	16	43591	19	43528	43571,33	18

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1– Die Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT_3	15	43667	17	43578	16	43606	43617,00	15
TYP5TIT4TAT_1	18	43553	15	43603	15	43635	43597,00	16
TYP5TIT4TAT	16	43621	18	43567	18	43539	43575,67	17
TYP5TIT4TAT_2	17	43595	16	43591	19	43528	43571,33	18
TYP5YOKA	19	43551	19	43518	17	43581	43550,00	19
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A2								
Typ3A2_2	11	46553	13	46448	13	46429	46476,67	11
Typ3A2	14	46176	11	46581	12	46509	46422,00	12
Typ3A2_3	12	46290	14	46210	11	46670	46390,00	13
Typ3A2_1	13	46272	12	46548	14	46301	46373,67	14
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A5								
Typ3A5_1	7	50000	9	49647	8	49795	49814,00	7
Typ3A5_3	9	49757	10	49618	7	49820	49731,67	8
Typ3A5	8	49939	8	49738	10	49489	49722,00	9
Typ3A5_2	10	49461	7	49831	9	49752	49681,33	10
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A8								
Typ3A8	3	54165	6	54060	3	54367	54197,33	3
Typ3A8_2	5	54113	3	54458	6	53859	54143,33	4
Typ3A8_3	4	54144	4	54199	5	54079	54140,67	5
Typ3A8_1	6	53830	5	54172	4	54143	54048,33	6
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	23	39182	24	38993	24	38949	39041,33	24
Typ2A2E8	31	30437	31	30920	31	31160	30839,00	31
Typ2A2E9	32	29715	32	29267	32	29095	29359,00	32
Typ2A2E10	36	25707	35	25883	36	25094	25561,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	22	40092	21	40550	21	40208	40283,33	21
Typ2A5E8	29	33109	29	32727	29	33488	33108,00	29
Typ2A5E9	30	30794	30	31378	30	31657	31276,33	30
Typ2A5E10	35	26332	36	25417	35	25115	25621,33	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	20	40685	20	40857	22	40165	40569,00	20
Typ2A8E8	26	35744	25	36241	25	35909	35964,67	25
Typ2A8E8_1	25	36177	26	35618	26	35774	35856,33	26
Typ2A8E9_1	27	34061	27	34305	28	33615	33993,67	27
Typ2A8E9	28	33890	28	33524	27	33773	33729,00	28
Typ2A8E10	33	28434	34	27437	33	28709	28193,33	33
Typ2A8E10_1	34	26477	33	27928	34	27639	27348,00	34

1.6 Das Zusatzexperiment

Beispiel 1 Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	13,9%	33,3%
sind bedingt konsensorientiert	38,9%	0,0%
sind friedlich	13,9%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	83,3%
verteidigen sich sicher:	66,7%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	33,3%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 8,33 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	46814	1	46739	1	46843	46798,81	1
TYP5	2	43566	2	43599	2	43628	43597,60	2
Typ1	3	35399	3	35302	3	35426	35375,87	3
Typ2	4	30258	4	30301	4	30318	30292,47	4

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 1

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	122230	122143	122402
Prozentualer Anteil derartiger Züge	38,80	38,78	38,86
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	98138	98082	98160
Prozentualer Anteil derartiger Züge	31,15	31,14	31,16
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	94632	94775	94438
Prozentualer Anteil derartiger Züge	30,04	30,09	29,98
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1413334	1412817	1414088
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	783334	782817	784088
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,62	0,62	0,62
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,54	0,54	0,54
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,34	0,34	0,34

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 1

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10	1	52251	1	52213	1	52145	52203,00	1
Typ3A9	2	50662	2	50442	2	50594	50566,00	2
Typ3A8_3	3	49024	3	48931	4	48894	48949,67	3
Typ3A8	6	48769	5	48777	3	49179	48908,33	4
Typ3A8_1	5	48824	4	48849	5	48818	48830,33	5
Typ3A8_2	4	48920	6	48597	6	48759	48758,67	6
Typ3A5	7	45446	7	45460	9	45392	45432,67	7
Typ3A5_2	9	45282	8	45348	8	45457	45362,33	8
Typ3A5_3	8	45442	9	45214	10	45296	45317,33	9
Typ3A5_1	10	45229	10	45158	7	45467	45284,67	10
Typ3A2_3	12	43927	12	43878	11	43995	43933,33	11
Typ3A2_1	11	43937	11	43918	13	43930	43928,33	12
Typ3A2	13	43882	14	43763	12	43993	43879,33	13
Typ3A2_2	14	43807	13	43792	14	43889	43829,33	14
TYP5TIT4TAT	15	43616	19	43556	15	43660	43610,67	15
TYP5YOKA	17	43570	18	43597	16	43647	43604,67	16
TYP5TIT4TAT_2	16	43609	17	43597	19	43585	43597,00	17
TYP5TIT4TAT_3	18	43544	16	43614	18	43616	43591,33	18
TYP5TIT4TAT_1	19	43491	15	43630	17	43632	43584,33	19
Typ1A2	20	36446	20	36377	20	36583	36468,67	20
Typ1A5	21	35746	21	35676	21	35807	35743,00	21
Typ1A8	22	35215	22	35212	22	35419	35282,00	22
Typ1A9	23	35121	23	34817	23	35084	35007,33	23
Typ1A10	24	34468	24	34430	24	34237	34378,33	24
Typ2A8E6_1	26	31578	25	32172	25	32038	31929,33	25
Typ2A8E6	25	31626	26	31835	26	31976	31812,33	26
Typ2A2E6	27	31094	27	31164	27	31488	31248,67	27
Typ2A8E7_1	28	31074	29	30709	29	31010	30931,00	28
Typ2A8E7	29	30975	30	30689	28	31092	30918,67	29
Typ2A5E6	30	30849	28	30896	30	30725	30823,33	30
Typ2A2E7	31	29976	31	30003	31	29954	29977,67	31
Typ2A8E8_1	32	29932	32	29831	33	29409	29724,00	32
Typ2A5E7	33	29645	34	29469	32	29678	29597,33	33
Typ2A8E8	34	29372	33	29698	34	29316	29462,00	34
Typ2A2E8	35	28541	35	28636	35	28650	28609,00	35
Typ2A5E8	36	28440	36	28514	36	28475	28476,33	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 1

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
Typ3A10	-0,09	52251	-0,02	52213	0,11	52145	52203,00	1
Typ3A9	-0,19	50662	0,25	50442	-0,06	50594	50566,00	2
Typ3A8_3	-0,15	49024	0,04	48931	0,11	48894	48949,67	3
Typ3A8	0,28	48769	0,27	48777	-0,55	49179	48908,33	4
Typ3A8_1	0,01	48824	-0,04	48849	0,03	48818	48830,33	5
Typ3A8_2	-0,33	48920	0,33	48597	0,00	48759	48758,67	6
Typ3A5	-0,03	45446	-0,06	45460	0,09	45392	45432,67	7
Typ3A5_2	0,18	45282	0,03	45348	-0,21	45457	45362,33	8
Typ3A5_3	-0,28	45442	0,23	45214	0,05	45296	45317,33	9
Typ3A5_1	0,12	45229	0,28	45158	-0,40	45467	45284,67	10
Typ3A2_3	0,01	43927	0,13	43878	-0,14	43995	43933,33	11
Typ3A2_1	-0,02	43937	0,02	43918	0,00	43930	43928,33	12
Typ3A2	-0,01	43882	0,27	43763	-0,26	43993	43879,33	13
Typ3A2_2	0,05	43807	0,09	43792	-0,14	43889	43829,33	14
TYP5TIT4TAT	-0,01	43616	0,13	43556	-0,11	43660	43610,67	15
TYP5YOKA	0,08	43570	0,02	43597	-0,10	43647	43604,67	16
TYP5TIT4TAT_2	-0,03	43609	0,00	43597	0,03	43585	43597,00	17
TYP5TIT4TAT_3	0,11	43544	-0,05	43614	-0,06	43616	43591,33	18
TYP5TIT4TAT_1	0,21	43491	-0,10	43630	-0,11	43632	43584,33	19
Typ1A2	0,06	36446	0,25	36377	-0,31	36583	36468,67	20
Typ1A5	-0,01	35746	0,19	35676	-0,18	35807	35743,00	21
Typ1A8	0,19	35215	0,20	35212	-0,39	35419	35282,00	22
Typ1A9	-0,32	35121	0,54	34817	-0,22	35084	35007,33	23
Typ1A10	-0,26	34468	-0,15	34430	0,41	34237	34378,33	24
Typ2A8E6_1	1,10	31578	-0,76	32172	-0,34	32038	31929,33	25
Typ2A8E6	0,59	31626	-0,07	31835	-0,51	31976	31812,33	26
Typ2A2E6	0,49	31094	0,27	31164	-0,77	31488	31248,67	27
Typ2A8E7_1	-0,46	31074	0,72	30709	-0,26	31010	30931,00	28
Typ2A8E7	-0,18	30975	0,74	30689	-0,56	31092	30918,67	29
Typ2A5E6	-0,08	30849	-0,24	30896	0,32	30725	30823,33	30
Typ2A2E7	0,01	29976	-0,08	30003	0,08	29954	29977,67	31
Typ2A8E8_1	-0,70	29932	-0,36	29831	1,06	29409	29724,00	32
Typ2A5E7	-0,16	29645	0,43	29469	-0,27	29678	29597,33	33
Typ2A8E8	0,31	29372	-0,80	29698	0,50	29316	29462,00	34
Typ2A2E8	0,24	28541	-0,09	28636	-0,14	28650	28609,00	35
Typ2A5E8	0,13	28440	-0,13	28514	0,00	28475	28476,33	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 1

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A2	20	36446	20	36377	20	36583	36468,67	20
Typ1A5	21	35746	21	35676	21	35807	35743,00	21
Typ1A8	22	35215	22	35212	22	35419	35282,00	22
Typ1A9	23	35121	23	34817	23	35084	35007,33	23
Typ1A10	24	34468	24	34430	24	34237	34378,33	24
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A8E6_1	26	31578	25	32172	25	32038	31929,33	25
Typ2A8E6	25	31626	26	31835	26	31976	31812,33	26
Typ2A2E6	27	31094	27	31164	27	31488	31248,67	27
Typ2A5E6	30	30849	28	30896	30	30725	30823,33	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A8E7_1	28	31074	29	30709	29	31010	30931,00	28
Typ2A8E7	29	30975	30	30689	28	31092	30918,67	29
Typ2A2E7	31	29976	31	30003	31	29954	29977,67	31
Typ2A5E7	33	29645	34	29469	32	29678	29597,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E8								
Typ2A8E8_1	32	29932	32	29831	33	29409	29724,00	32
Typ2A8E8	34	29372	33	29698	34	29316	29462,00	34
Typ2A2E8	35	28541	35	28636	35	28650	28609,00	35
Typ2A5E8	36	28440	36	28514	36	28475	28476,33	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10	1	52251	1	52213	1	52145	52203,00	1
Typ3A9	2	50662	2	50442	2	50594	50566,00	2
Typ3A8_3	3	49024	3	48931	4	48894	48949,67	3
Typ3A8	6	48769	5	48777	3	49179	48908,33	4
Typ3A8_1	5	48824	4	48849	5	48818	48830,33	5
Typ3A8_2	4	48920	6	48597	6	48759	48758,67	6
Typ3A5	7	45446	7	45460	9	45392	45432,67	7
Typ3A5_2	9	45282	8	45348	8	45457	45362,33	8
Typ3A5_3	8	45442	9	45214	10	45296	45317,33	9
Typ3A5_1	10	45229	10	45158	7	45467	45284,67	10
Typ3A2_3	12	43927	12	43878	11	43995	43933,33	11
Typ3A2_1	11	43937	11	43918	13	43930	43928,33	12
Typ3A2	13	43882	14	43763	12	43993	43879,33	13
Typ3A2_2	14	43807	13	43792	14	43889	43829,33	14
TYP5TIT4TAT	15	43616	19	43556	15	43660	43610,67	15
TYP5TIT4TAT_2	16	43609	17	43597	19	43585	43597,00	17
TYP5TIT4TAT_3	18	43544	16	43614	18	43616	43591,33	18
TYP5TIT4TAT_1	19	43491	15	43630	17	43632	43584,33	19

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 1

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT	15	43616	19	43556	15	43660	43610,67	15
TYP5YOKA	17	43570	18	43597	16	43647	43604,67	16
TYP5TIT4TAT_2	16	43609	17	43597	19	43585	43597,00	17
TYP5TIT4TAT_3	18	43544	16	43614	18	43616	43591,33	18
TYP5TIT4TAT_1	19	43491	15	43630	17	43632	43584,33	19
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A2								
Typ3A2_3	12	43927	12	43878	11	43995	43933,33	11
Typ3A2_1	11	43937	11	43918	13	43930	43928,33	12
Typ3A2	13	43882	14	43763	12	43993	43879,33	13
Typ3A2_2	14	43807	13	43792	14	43889	43829,33	14
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A5								
Typ3A5	7	45446	7	45460	9	45392	45432,67	7
Typ3A5_2	9	45282	8	45348	8	45457	45362,33	8
Typ3A5_3	8	45442	9	45214	10	45296	45317,33	9
Typ3A5_1	10	45229	10	45158	7	45467	45284,67	10
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A8								
Typ3A8_3	3	49024	3	48931	4	48894	48949,67	3
Typ3A8	6	48769	5	48777	3	49179	48908,33	4
Typ3A8_1	5	48824	4	48849	5	48818	48830,33	5
Typ3A8_2	4	48920	6	48597	6	48759	48758,67	6
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	20	36446	20	36377	20	36583	36468,67	20
Typ2A2E6	27	31094	27	31164	27	31488	31248,67	27
Typ2A2E7	31	29976	31	30003	31	29954	29977,67	31
Typ2A2E8	35	28541	35	28636	35	28650	28609,00	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	21	35746	21	35676	21	35807	35743,00	21
Typ2A5E6	30	30849	28	30896	30	30725	30823,33	30
Typ2A5E7	33	29645	34	29469	32	29678	29597,33	33
Typ2A5E8	36	28440	36	28514	36	28475	28476,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	22	35215	22	35212	22	35419	35282,00	22
Typ2A8E6_1	26	31578	25	32172	25	32038	31929,33	25
Typ2A8E6	25	31626	26	31835	26	31976	31812,33	26
Typ2A8E7_1	28	31074	29	30709	29	31010	30931,00	28
Typ2A8E7	29	30975	30	30689	28	31092	30918,67	29
Typ2A8E8_1	32	29932	32	29831	33	29409	29724,00	32
Typ2A8E8	34	29372	33	29698	34	29316	29462,00	34

1.6 Das Zusatzexperiment

Beispiel 1 Der zweite Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	13,9%	33,3%
sind bedingt konsensorientiert	38,9%	0,0%
sind friedlich	13,9%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	83,3%
verteidigen sich sicher:	66,7%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	16,7%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 5,96 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3	1	44546	1	44558	1	44577	44560,55	1
TYP5	2	43576	2	43604	2	43589	43589,53	2
Typ1	3	32396	3	32460	3	32403	32419,87	3
Typ2	4	30158	4	30059	4	30109	30108,69	4

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 2

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	117147	117115	117114
Prozentualer Anteil derartiger Züge	37,19	37,18	37,18
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	88938	88945	88786
Prozentualer Anteil derartiger Züge	28,23	28,24	28,19
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	108916	108940	109100
Prozentualer Anteil derartiger Züge	34,58	34,58	34,63
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1365400	1365295	1364814
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	735400	735295	734814
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,58	0,58	0,58
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,51	0,51	0,51
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,34	0,34	0,34

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 2

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10	1	47643	1	47376	1	47568	47529,00	1
Typ3A9	2	46247	2	46256	2	46235	46246,00	2
Typ3A8_1	4	45268	3	45425	4	45257	45316,67	3
Typ3A8_3	3	45285	4	45356	5	45206	45282,33	4
Typ3A8_2	5	45238	6	45090	6	45123	45150,33	5
Typ3A8	6	44889	5	45146	3	45304	45113,00	6
Typ3A5	7	43763	7	43840	7	43896	43833,00	7
Typ3A5_2	9	43729	8	43806	8	43793	43776,00	8
Typ3A5_3	8	43752	9	43752	10	43769	43757,67	9
Typ3A5_1	10	43727	10	43723	9	43773	43741,00	10
TYP5TIT4TAT_3	12	43617	14	43598	13	43620	43611,67	11
Typ3A2	11	43630	13	43607	16	43578	43605,00	12
TYP5TIT4TAT	13	43615	15	43586	14	43609	43603,33	13
TYP5TIT4TAT_1	14	43579	11	43641	18	43517	43579,00	14
TYP5YOKA	16	43537	16	43558	11	43640	43578,33	15
TYP5TIT4TAT_2	17	43530	12	43635	17	43561	43575,33	16
Typ3A2_1	15	43565	17	43500	15	43597	43554,00	17
Typ3A2_3	19	43445	18	43496	12	43621	43520,67	18
Typ3A2_2	18	43467	19	43442	19	43360	43423,00	19
Typ1A2	20	36019	20	35978	20	35985	35994,00	20
Typ1A5	21	34022	21	34139	21	34030	34063,67	21
Typ2A2E4	22	32885	22	32806	22	32790	32827,00	22
Typ2A2E5	23	31981	24	31761	23	31986	31909,33	23
Typ1A8	24	31672	23	31788	24	31490	31650,00	24
Typ2A5E4	25	31377	25	31159	25	31403	31313,00	25
Typ1A9	27	30647	26	30931	26	30902	30826,67	26
Typ2A2E6	26	30835	27	30735	27	30712	30760,67	27
Typ2A5E5	28	30433	28	30340	28	30449	30407,33	28
Typ2A8E4	29	30161	29	30046	31	29517	29908,00	29
Typ2A8E4_1	30	29634	31	29528	29	29901	29687,67	30
Typ1A10	31	29622	32	29463	30	29610	29565,00	31
Typ2A5E6	32	29603	30	29570	32	29490	29554,33	32
Typ2A8E5_1	33	29289	34	28890	34	29113	29097,33	33
Typ2A8E5	34	29022	33	29106	33	29163	29097,00	34
Typ2A8E6	35	28496	35	28418	36	28239	28384,33	35
Typ2A8E6_1	36	28184	36	28351	35	28540	28358,33	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 2

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A10	-0,24	47643	0,32	47376	-0,08	47568	47529,00	1
Typ3A9	0,00	46247	-0,02	46256	0,02	46235	46246,00	2
Typ3A8_1	0,11	45268	-0,24	45425	0,13	45257	45316,67	3
Typ3A8_3	-0,01	45285	-0,16	45356	0,17	45206	45282,33	4
Typ3A8_2	-0,19	45238	0,13	45090	0,06	45123	45150,33	5
Typ3A8	0,50	44889	-0,07	45146	-0,42	45304	45113,00	6
Typ3A5	0,16	43763	-0,02	43840	-0,14	43896	43833,00	7
Typ3A5_2	0,11	43729	-0,07	43806	-0,04	43793	43776,00	8
Typ3A5_3	0,01	43752	0,01	43752	-0,03	43769	43757,67	9
Typ3A5_1	0,03	43727	0,04	43723	-0,07	43773	43741,00	10
TYP5TIT4TAT_3	-0,01	43617	0,03	43598	-0,02	43620	43611,67	11
Typ3A2	-0,06	43630	0,00	43607	0,06	43578	43605,00	12
TYP5TIT4TAT	-0,03	43615	0,04	43586	-0,01	43609	43603,33	13
TYP5TIT4TAT_1	0,00	43579	-0,14	43641	0,14	43517	43579,00	14
TYP5YOKA	0,09	43537	0,05	43558	-0,14	43640	43578,33	15
TYP5TIT4TAT_2	0,10	43530	-0,14	43635	0,03	43561	43575,33	16
Typ3A2_1	-0,03	43565	0,12	43500	-0,10	43597	43554,00	17
Typ3A2_3	0,17	43445	0,06	43496	-0,23	43621	43520,67	18
Typ3A2_2	-0,10	43467	-0,04	43442	0,15	43360	43423,00	19
Typ1A2	-0,07	36019	0,04	35978	0,03	35985	35994,00	20
Typ1A5	0,12	34022	-0,22	34139	0,10	34030	34063,67	21
Typ2A2E4	-0,18	32885	0,06	32806	0,11	32790	32827,00	22
Typ2A2E5	-0,22	31981	0,46	31761	-0,24	31986	31909,33	23
Typ1A8	-0,07	31672	-0,44	31788	0,51	31490	31650,00	24
Typ2A5E4	-0,20	31377	0,49	31159	-0,29	31403	31313,00	25
Typ1A9	0,58	30647	-0,34	30931	-0,24	30902	30826,67	26
Typ2A2E6	-0,24	30835	0,08	30735	0,16	30712	30760,67	27
Typ2A5E5	-0,08	30433	0,22	30340	-0,14	30449	30407,33	28
Typ2A8E4	-0,85	30161	-0,46	30046	1,31	29517	29908,00	29
Typ2A8E4_1	0,18	29634	0,54	29528	-0,72	29901	29687,67	30
Typ1A10	-0,19	29622	0,35	29463	-0,15	29610	29565,00	31
Typ2A5E6	-0,16	29603	-0,05	29570	0,22	29490	29554,33	32
Typ2A8E5_1	-0,66	29289	0,71	28890	-0,05	29113	29097,33	33
Typ2A8E5	0,26	29022	-0,03	29106	-0,23	29163	29097,00	34
Typ2A8E6	-0,39	28496	-0,12	28418	0,51	28239	28384,33	35
Typ2A8E6_1	0,61	28184	0,03	28351	-0,64	28540	28358,33	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 2

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A2	20	36019	20	35978	20	35985	35994,00	20
Typ1A5	21	34022	21	34139	21	34030	34063,67	21
Typ1A8	24	31672	23	31788	24	31490	31650,00	24
Typ1A9	27	30647	26	30931	26	30902	30826,67	26
Typ1A10	31	29622	32	29463	30	29610	29565,00	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A2E4	22	32885	22	32806	22	32790	32827,00	22
Typ2A5E4	25	31377	25	31159	25	31403	31313,00	25
Typ2A8E4	29	30161	29	30046	31	29517	29908,00	29
Typ2A8E4_1	30	29634	31	29528	29	29901	29687,67	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A2E5	23	31981	24	31761	23	31986	31909,33	23
Typ2A5E5	28	30433	28	30340	28	30449	30407,33	28
Typ2A8E5_1	33	29289	34	28890	34	29113	29097,33	33
Typ2A8E5	34	29022	33	29106	33	29163	29097,00	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A2E6	26	30835	27	30735	27	30712	30760,67	27
Typ2A5E6	32	29603	30	29570	32	29490	29554,33	32
Typ2A8E6	35	28496	35	28418	36	28239	28384,33	35
Typ2A8E6_1	36	28184	36	28351	35	28540	28358,33	36
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
Typ3A10	1	47643	1	47376	1	47568	47529,00	1
Typ3A9	2	46247	2	46256	2	46235	46246,00	2
Typ3A8_1	4	45268	3	45425	4	45257	45316,67	3
Typ3A8_3	3	45285	4	45356	5	45206	45282,33	4
Typ3A8_2	5	45238	6	45090	6	45123	45150,33	5
Typ3A8	6	44889	5	45146	3	45304	45113,00	6
Typ3A5	7	43763	7	43840	7	43896	43833,00	7
Typ3A5_2	9	43729	8	43806	8	43793	43776,00	8
Typ3A5_3	8	43752	9	43752	10	43769	43757,67	9
Typ3A5_1	10	43727	10	43723	9	43773	43741,00	10
TYP5TIT4TAT_3	12	43617	14	43598	13	43620	43611,67	11
Typ3A2	11	43630	13	43607	16	43578	43605,00	12
TYP5TIT4TAT	13	43615	15	43586	14	43609	43603,33	13
TYP5TIT4TAT_1	14	43579	11	43641	18	43517	43579,00	14
TYP5TIT4TAT_2	17	43530	12	43635	17	43561	43575,33	16
Typ3A2_1	15	43565	17	43500	15	43597	43554,00	17
Typ3A2_3	19	43445	18	43496	12	43621	43520,67	18
Typ3A2_2	18	43467	19	43442	19	43360	43423,00	19

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 2

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT_3	12	43617	14	43598	13	43620	43611,67	11
TYP5TIT4TAT	13	43615	15	43586	14	43609	43603,33	13
TYP5TIT4TAT_1	14	43579	11	43641	18	43517	43579,00	14
TYP5YOKA	16	43537	16	43558	11	43640	43578,33	15
TYP5TIT4TAT_2	17	43530	12	43635	17	43561	43575,33	16
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A2								
Typ3A2	11	43630	13	43607	16	43578	43605,00	12
Typ3A2_1	15	43565	17	43500	15	43597	43554,00	17
Typ3A2_3	19	43445	18	43496	12	43621	43520,67	18
Typ3A2_2	18	43467	19	43442	19	43360	43423,00	19
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A5								
Typ3A5	7	43763	7	43840	7	43896	43833,00	7
Typ3A5_2	9	43729	8	43806	8	43793	43776,00	8
Typ3A5_3	8	43752	9	43752	10	43769	43757,67	9
Typ3A5_1	10	43727	10	43723	9	43773	43741,00	10
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A8								
Typ3A8_1	4	45268	3	45425	4	45257	45316,67	3
Typ3A8_3	3	45285	4	45356	5	45206	45282,33	4
Typ3A8_2	5	45238	6	45090	6	45123	45150,33	5
Typ3A8	6	44889	5	45146	3	45304	45113,00	6
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	20	36019	20	35978	20	35985	35994,00	20
Typ2A2E4	22	32885	22	32806	22	32790	32827,00	22
Typ2A2E5	23	31981	24	31761	23	31986	31909,33	23
Typ2A2E6	26	30835	27	30735	27	30712	30760,67	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	21	34022	21	34139	21	34030	34063,67	21
Typ2A5E4	25	31377	25	31159	25	31403	31313,00	25
Typ2A5E5	28	30433	28	30340	28	30449	30407,33	28
Typ2A5E6	32	29603	30	29570	32	29490	29554,33	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	24	31672	23	31788	24	31490	31650,00	24
Typ2A8E4	29	30161	29	30046	31	29517	29908,00	29
Typ2A8E4_1	30	29634	31	29528	29	29901	29687,67	30
Typ2A8E5_1	33	29289	34	28890	34	29113	29097,33	33
Typ2A8E5	34	29022	33	29106	33	29163	29097,00	34
Typ2A8E6	35	28496	35	28418	36	28239	28384,33	35
Typ2A8E6_1	36	28184	36	28351	35	28540	28358,33	36

1.6 Das Zusatzexperiment

Beispiel 1 Der dritte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	13,9%	33,3%
sind bedingt konsensorientiert	38,9%	0,0%
sind friedlich	13,9%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	83,3%
verteidigen sich sicher:	66,7%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 3,68 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	43584	1	43606	1	43590	43593,33	1
Typ3	2	42870	2	42831	2	42860	42853,57	2
Typ2	3	29928	3	29948	3	29961	29945,50	3
Typ1	4	29918	4	29941	4	29954	29937,93	4

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 3

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	113748	113759	113647
Prozentualer Anteil derartiger Züge	36,11	36,11	36,08
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	80608	80474	80918
Prozentualer Anteil derartiger Züge	25,59	25,55	25,69
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	120645	120767	120435
Prozentualer Anteil derartiger Züge	38,30	38,34	38,23
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1326814	1326459	1327342
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	696814	696459	697342
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,55	0,55	0,55
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,49	0,49	0,49
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,35	0,35	0,34

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 3

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_2	1	43653	2	43639	1	43624	43638,67	1
TYP5TIT4TAT_1	3	43579	1	43675	4	43572	43608,67	2
TYP5TIT4TAT_3	2	43584	3	43602	3	43591	43592,33	3
TYP5TIT4TAT	5	43547	4	43578	2	43607	43577,33	4
TYP5YOKA	4	43556	5	43535	5	43558	43549,67	5
Typ3A2_2	6	43390	8	43327	7	43324	43347,00	6
Typ3A2_1	7	43366	7	43352	8	43310	43342,67	7
Typ3A2_3	8	43307	9	43260	6	43350	43305,67	8
Typ3A2	9	43259	6	43356	9	43275	43296,67	9
Typ3A5_2	11	42874	10	42879	13	42812	42855,00	10
Typ3A5_1	10	42896	13	42755	11	42883	42844,67	11
Typ3A5_3	12	42867	11	42815	12	42818	42833,33	12
Typ3A5	13	42803	12	42799	14	42801	42801,00	13
Typ3A10	15	42729	14	42667	10	42892	42762,67	14
Typ3A8_3	14	42741	16	42564	16	42558	42621,00	15
Typ3A8_1	18	42491	15	42564	17	42489	42514,67	16
Typ3A9	19	42407	18	42434	15	42616	42485,67	17
Typ3A8	16	42546	17	42435	18	42466	42482,33	18
Typ3A8_2	17	42499	19	42422	19	42452	42457,67	19
Typ1A2	20	35904	20	35854	20	35940	35899,33	20
Typ2A2E2	21	34428	21	34356	21	34217	34333,67	21
Typ2A2E3	22	33559	22	33463	22	33647	33556,33	22
Typ1A5	23	33132	23	33131	23	33083	33115,33	23
Typ2A2E4	24	32622	24	32707	24	32760	32696,33	24
Typ2A5E2	25	31793	25	31824	25	31699	31772,00	25
Typ2A5E3	26	31187	26	31202	26	31097	31162,00	26
Typ2A5E4	27	30338	27	30431	27	30460	30409,67	27
Typ1A8	28	28727	28	28896	28	28797	28806,67	28
Typ2A8E2	29	28166	30	27926	29	28172	28088,00	29
Typ2A8E2_1	30	28089	29	28032	30	28022	28047,67	30
Typ2A8E3	32	27416	31	27768	31	27678	27620,67	31
Typ2A8E3_1	31	27528	32	27455	32	27516	27499,67	32
Typ2A8E4	35	26971	33	27151	33	27187	27103,00	33
Typ2A8E4_1	33	27038	34	27056	34	27077	27057,00	34
Typ1A9	34	27008	35	27035	35	27047	27030,00	35
Typ1A10	36	24821	36	24791	36	24903	24838,33	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 3

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
TYP5TIT4TAT_2	-0,03	43653	0,00	43639	0,03	43624	43638,67	1
TYP5TIT4TAT_1	0,07	43579	-0,15	43675	0,08	43572	43608,67	2
TYP5TIT4TAT_3	0,02	43584	-0,02	43602	0,00	43591	43592,33	3
TYP5TIT4TAT	0,07	43547	0,00	43578	-0,07	43607	43577,33	4
TYP5YOKA	-0,01	43556	0,03	43535	-0,02	43558	43549,67	5
Typ3A2_2	-0,10	43390	0,05	43327	0,05	43324	43347,00	6
Typ3A2_1	-0,05	43366	-0,02	43352	0,08	43310	43342,67	7
Typ3A2_3	0,00	43307	0,11	43260	-0,10	43350	43305,67	8
Typ3A2	0,09	43259	-0,14	43356	0,05	43275	43296,67	9
Typ3A5_2	-0,04	42874	-0,06	42879	0,10	42812	42855,00	10
Typ3A5_1	-0,12	42896	0,21	42755	-0,09	42883	42844,67	11
Typ3A5_3	-0,08	42867	0,04	42815	0,04	42818	42833,33	12
Typ3A5	0,00	42803	0,00	42799	0,00	42801	42801,00	13
Typ3A10	0,08	42729	0,22	42667	-0,30	42892	42762,67	14
Typ3A8_3	-0,28	42741	0,13	42564	0,15	42558	42621,00	15
Typ3A8_1	0,06	42491	-0,12	42564	0,06	42489	42514,67	16
Typ3A9	0,19	42407	0,12	42434	-0,31	42616	42485,67	17
Typ3A8	-0,15	42546	0,11	42435	0,04	42466	42482,33	18
Typ3A8_2	-0,10	42499	0,08	42422	0,01	42452	42457,67	19
Typ1A2	-0,01	35904	0,13	35854	-0,11	35940	35899,33	20
Typ2A2E2	-0,27	34428	-0,07	34356	0,34	34217	34333,67	21
Typ2A2E3	-0,01	33559	0,28	33463	-0,27	33647	33556,33	22
Typ1A5	-0,05	33132	-0,05	33131	0,10	33083	33115,33	23
Typ2A2E4	0,23	32622	-0,03	32707	-0,19	32760	32696,33	24
Typ2A5E2	-0,07	31793	-0,16	31824	0,23	31699	31772,00	25
Typ2A5E3	-0,08	31187	-0,13	31202	0,21	31097	31162,00	26
Typ2A5E4	0,24	30338	-0,07	30431	-0,17	30460	30409,67	27
Typ1A8	0,28	28727	-0,31	28896	0,03	28797	28806,67	28
Typ2A8E2	-0,28	28166	0,58	27926	-0,30	28172	28088,00	29
Typ2A8E2_1	-0,15	28089	0,06	28032	0,09	28022	28047,67	30
Typ2A8E3	0,74	27416	-0,53	27768	-0,21	27678	27620,67	31
Typ2A8E3_1	-0,10	27528	0,16	27455	-0,06	27516	27499,67	32
Typ2A8E4	0,49	26971	-0,18	27151	-0,31	27187	27103,00	33
Typ2A8E4_1	0,07	27038	0,00	27056	-0,07	27077	27057,00	34
Typ1A9	0,08	27008	-0,02	27035	-0,06	27047	27030,00	35
Typ1A10	0,07	24821	0,19	24791	-0,26	24903	24838,33	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 3

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A2	20	35904	20	35854	20	35940	35899,33	20
Typ1A5	23	33132	23	33131	23	33083	33115,33	23
Typ1A8	28	28727	28	28896	28	28797	28806,67	28
Typ1A9	34	27008	35	27035	35	27047	27030,00	35
Typ1A10	36	24821	36	24791	36	24903	24838,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A2E2	21	34428	21	34356	21	34217	34333,67	21
Typ2A5E2	25	31793	25	31824	25	31699	31772,00	25
Typ2A8E2	29	28166	30	27926	29	28172	28088,00	29
Typ2A8E2_1	30	28089	29	28032	30	28022	28047,67	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E3								
Typ2A2E3	22	33559	22	33463	22	33647	33556,33	22
Typ2A5E3	26	31187	26	31202	26	31097	31162,00	26
Typ2A8E3	32	27416	31	27768	31	27678	27620,67	31
Typ2A8E3_1	31	27528	32	27455	32	27516	27499,67	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A2E4	24	32622	24	32707	24	32760	32696,33	24
Typ2A5E4	27	30338	27	30431	27	30460	30409,67	27
Typ2A8E4	35	26971	33	27151	33	27187	27103,00	33
Typ2A8E4_1	33	27038	34	27056	34	27077	27057,00	34
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
TYP5TIT4TAT_2	1	43653	2	43639	1	43624	43638,67	1
TYP5TIT4TAT_1	3	43579	1	43675	4	43572	43608,67	2
TYP5TIT4TAT_3	2	43584	3	43602	3	43591	43592,33	3
TYP5TIT4TAT	5	43547	4	43578	2	43607	43577,33	4
Typ3A2_2	6	43390	8	43327	7	43324	43347,00	6
Typ3A2_1	7	43366	7	43352	8	43310	43342,67	7
Typ3A2_3	8	43307	9	43260	6	43350	43305,67	8
Typ3A2	9	43259	6	43356	9	43275	43296,67	9
Typ3A5_2	11	42874	10	42879	13	42812	42855,00	10
Typ3A5_1	10	42896	13	42755	11	42883	42844,67	11
Typ3A5_3	12	42867	11	42815	12	42818	42833,33	12
Typ3A5	13	42803	12	42799	14	42801	42801,00	13
Typ3A10	15	42729	14	42667	10	42892	42762,67	14
Typ3A8_3	14	42741	16	42564	16	42558	42621,00	15
Typ3A8_1	18	42491	15	42564	17	42489	42514,67	16
Typ3A9	19	42407	18	42434	15	42616	42485,67	17
Typ3A8	16	42546	17	42435	18	42466	42482,33	18
Typ3A8_2	17	42499	19	42422	19	42452	42457,67	19

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 3

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT_2	1	43653	2	43639	1	43624	43638,67	1
TYP5TIT4TAT_1	3	43579	1	43675	4	43572	43608,67	2
TYP5TIT4TAT_3	2	43584	3	43602	3	43591	43592,33	3
TYP5TIT4TAT	5	43547	4	43578	2	43607	43577,33	4
TYP5YOKA	4	43556	5	43535	5	43558	43549,67	5
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A2								
Typ3A2_2	6	43390	8	43327	7	43324	43347,00	6
Typ3A2_1	7	43366	7	43352	8	43310	43342,67	7
Typ3A2_3	8	43307	9	43260	6	43350	43305,67	8
Typ3A2	9	43259	6	43356	9	43275	43296,67	9
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A5								
Typ3A5_2	11	42874	10	42879	13	42812	42855,00	10
Typ3A5_1	10	42896	13	42755	11	42883	42844,67	11
Typ3A5_3	12	42867	11	42815	12	42818	42833,33	12
Typ3A5	13	42803	12	42799	14	42801	42801,00	13
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A8								
Typ3A8_3	14	42741	16	42564	16	42558	42621,00	15
Typ3A8_1	18	42491	15	42564	17	42489	42514,67	16
Typ3A8	16	42546	17	42435	18	42466	42482,33	18
Typ3A8_2	17	42499	19	42422	19	42452	42457,67	19
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	20	35904	20	35854	20	35940	35899,33	20
Typ2A2E2	21	34428	21	34356	21	34217	34333,67	21
Typ2A2E3	22	33559	22	33463	22	33647	33556,33	22
Typ2A2E4	24	32622	24	32707	24	32760	32696,33	24
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	23	33132	23	33131	23	33083	33115,33	23
Typ2A5E2	25	31793	25	31824	25	31699	31772,00	25
Typ2A5E3	26	31187	26	31202	26	31097	31162,00	26
Typ2A5E4	27	30338	27	30431	27	30460	30409,67	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	28	28727	28	28896	28	28797	28806,67	28
Typ2A8E2	29	28166	30	27926	29	28172	28088,00	29
Typ2A8E2_1	30	28089	29	28032	30	28022	28047,67	30
Typ2A8E3	32	27416	31	27768	31	27678	27620,67	31
Typ2A8E3_1	31	27528	32	27455	32	27516	27499,67	32
Typ2A8E4	35	26971	33	27151	33	27187	27103,00	33
Typ2A8E4_1	33	27038	34	27056	34	27077	27057,00	34

1.6 Das Zusatzexperiment

Beispiel 1 Der vierte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	25,0%	22,2%
sind bedingt konsensorientiert	38,9%	0,0%
sind friedlich	13,9%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	13,9%
neigen zum Angreifen:	86,1%
neigen zum Ausbeuten:	86,1%
neigen zu Überreaktionen:	83,3%
verteidigen sich sicher:	77,8%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 1,20 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	43619	1	43602	1	43568	43596,53	1
Typ3	2	41400	2	41448	2	41445	41430,67	2
Typ2	3	29574	3	29567	3	29566	29569,00	3
Typ1	4	28819	4	28840	4	28836	28831,48	4

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 4

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	111008	111127	111109
Prozentualer Anteil derartiger Züge	35,24	35,28	35,27
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	73206	73307	73193
Prozentualer Anteil derartiger Züge	23,24	23,27	23,24
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	130786	130566	130697
Prozentualer Anteil derartiger Züge	41,52	41,45	41,49
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1293650	1294430	1294017
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	663650	664430	664017
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,53	0,53	0,53
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,47	0,47	0,47
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,35	0,35	0,35

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 4

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_2	5	43589	2	43623	1	43638	43616,67	1
TYP5TIT4TAT	1	43677	3	43611	3	43555	43614,33	2
TYP5TIT4TAT_3	3	43604	4	43602	2	43599	43601,67	3
TYP5TIT4TAT_1	2	43627	1	43665	5	43498	43596,67	4
TYP5YOKA	4	43598	5	43511	4	43551	43553,33	5
Typ3A2_1	8	43170	6	43271	6	43322	43254,33	6
Typ3A2_2	6	43196	8	43257	7	43258	43237,00	7
Typ3A2_3	9	43146	7	43260	8	43218	43208,00	8
Typ3A2	7	43172	9	43256	9	43109	43179,00	9
Typ3A5_3	10	42244	13	42140	10	42248	42210,67	10
Typ3A5_1	11	42216	11	42178	13	42176	42190,00	11
Typ3A5_2	12	42199	12	42175	12	42189	42187,67	12
Typ3A5	13	42127	10	42215	11	42216	42186,00	13
Typ3A8_3	16	40242	14	40399	16	40286	40309,00	14
Typ3A8_1	14	40253	16	40178	14	40346	40259,00	15
Typ3A8	17	40152	15	40289	17	40284	40241,67	16
Typ3A8_2	15	40248	17	40175	15	40292	40238,33	17
Typ3A9	18	39316	18	39319	18	39201	39278,67	18
Typ3A10	19	37913	19	38153	19	38084	38050,00	19
Typ1A2	21	35676	20	35795	20	35766	35745,67	20
Typ1A2_1	20	35709	21	35696	21	35756	35720,33	21
Typ2A2E1	22	35069	22	35012	22	35037	35039,33	22
Typ2A2E2	23	34271	23	34288	23	34303	34287,33	23
Typ1A5_1	24	32371	24	32513	24	32477	32453,67	24
Typ1A5	25	32259	25	32350	25	32431	32346,67	25
Typ2A5E1	26	31802	26	31903	26	31770	31825,00	26
Typ2A5E2	27	31263	27	31177	27	31358	31266,00	27
Typ1A8	29	26620	29	26528	28	26518	26555,33	28
Typ1A8_1	28	26629	30	26518	30	26472	26539,67	29
Typ1A8_2	30	26397	28	26593	29	26518	26502,67	30
Typ2A8E1	31	26320	31	26280	31	26174	26258,00	31
Typ2A8E1_1	32	26219	32	26231	32	26155	26201,67	32
Typ2A8E2_1	34	25723	33	25924	33	25968	25871,67	33
Typ2A8E2	33	25924	34	25718	34	25767	25803,00	34
Typ1A9	35	23672	35	23581	35	23575	23609,33	35
Typ1A10	36	20034	36	19989	36	20007	20010,00	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 4

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_2	0,06	43589	-0,01	43623	-0,05	43638	43616,67	1
TYP5TIT4TAT	-0,14	43677	0,01	43611	0,14	43555	43614,33	2
TYP5TIT4TAT_3	-0,01	43604	0,00	43602	0,01	43599	43601,67	3
TYP5TIT4TAT_1	-0,07	43627	-0,16	43665	0,23	43498	43596,67	4
TYP5YOKA	-0,10	43598	0,10	43511	0,01	43551	43553,33	5
Typ3A2_1	0,19	43170	-0,04	43271	-0,16	43322	43254,33	6
Typ3A2_2	0,09	43196	-0,05	43257	-0,05	43258	43237,00	7
Typ3A2_3	0,14	43146	-0,12	43260	-0,02	43218	43208,00	8
Typ3A2	0,02	43172	-0,18	43256	0,16	43109	43179,00	9
Typ3A5_3	-0,08	42244	0,17	42140	-0,09	42248	42210,67	10
Typ3A5_1	-0,06	42216	0,03	42178	0,03	42176	42190,00	11
Typ3A5_2	-0,03	42199	0,03	42175	0,00	42189	42187,67	12
Typ3A5	0,14	42127	-0,07	42215	-0,07	42216	42186,00	13
Typ3A8_3	0,17	40242	-0,22	40399	0,06	40286	40309,00	14
Typ3A8_1	0,01	40253	0,20	40178	-0,22	40346	40259,00	15
Typ3A8	0,22	40152	-0,12	40289	-0,11	40284	40241,67	16
Typ3A8_2	-0,02	40248	0,16	40175	-0,13	40292	40238,33	17
Typ3A9	-0,10	39316	-0,10	39319	0,20	39201	39278,67	18
Typ3A10	0,36	37913	-0,27	38153	-0,09	38084	38050,00	19
Typ1A2	0,19	35676	-0,14	35795	-0,06	35766	35745,67	20
Typ1A2_1	0,03	35709	0,07	35696	-0,10	35756	35720,33	21
Typ2A2E1	-0,08	35069	0,08	35012	0,01	35037	35039,33	22
Typ2A2E2	0,05	34271	0,00	34288	-0,05	34303	34287,33	23
Typ1A5_1	0,25	32371	-0,18	32513	-0,07	32477	32453,67	24
Typ1A5	0,27	32259	-0,01	32350	-0,26	32431	32346,67	25
Typ2A5E1	0,07	31802	-0,25	31903	0,17	31770	31825,00	26
Typ2A5E2	0,01	31263	0,28	31177	-0,29	31358	31266,00	27
Typ1A8	-0,24	26620	0,10	26528	0,14	26518	26555,33	28
Typ1A8_1	-0,34	26629	0,08	26518	0,25	26472	26539,67	29
Typ1A8_2	0,40	26397	-0,34	26593	-0,06	26518	26502,67	30
Typ2A8E1	-0,24	26320	-0,08	26280	0,32	26174	26258,00	31
Typ2A8E1_1	-0,07	26219	-0,11	26231	0,18	26155	26201,67	32
Typ2A8E2_1	0,57	25723	-0,20	25924	-0,37	25968	25871,67	33
Typ2A8E2	-0,47	25924	0,33	25718	0,14	25767	25803,00	34
Typ1A9	-0,27	23672	0,12	23581	0,15	23575	23609,33	35
Typ1A10	-0,12	20034	0,10	19989	0,01	20007	20010,00	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 4

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A2	21	35676	20	35795	20	35766	35745,67	20
Typ1A2_1	20	35709	21	35696	21	35756	35720,33	21
Typ1A5_1	24	32371	24	32513	24	32477	32453,67	24
Typ1A5	25	32259	25	32350	25	32431	32346,67	25
Typ1A8	29	26620	29	26528	28	26518	26555,33	28
Typ1A8_1	28	26629	30	26518	30	26472	26539,67	29
Typ1A8_2	30	26397	28	26593	29	26518	26502,67	30
Typ1A9	35	23672	35	23581	35	23575	23609,33	35
Typ1A10	36	20034	36	19989	36	20007	20010,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E1								
Typ2A2E1	22	35069	22	35012	22	35037	35039,33	22
Typ2A5E1	26	31802	26	31903	26	31770	31825,00	26
Typ2A8E1	31	26320	31	26280	31	26174	26258,00	31
Typ2A8E1_1	32	26219	32	26231	32	26155	26201,67	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E2								
Typ2A2E2	23	34271	23	34288	23	34303	34287,33	23
Typ2A5E2	27	31263	27	31177	27	31358	31266,00	27
Typ2A8E2_1	34	25723	33	25924	33	25968	25871,67	33
Typ2A8E2	33	25924	34	25718	34	25767	25803,00	34
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
TYP5TIT4TAT_2	5	43589	2	43623	1	43638	43616,67	1
TYP5TIT4TAT	1	43677	3	43611	3	43555	43614,33	2
TYP5TIT4TAT_3	3	43604	4	43602	2	43599	43601,67	3
TYP5TIT4TAT_1	2	43627	1	43665	5	43498	43596,67	4
Typ3A2_1	8	43170	6	43271	6	43322	43254,33	6
Typ3A2_2	6	43196	8	43257	7	43258	43237,00	7
Typ3A2_3	9	43146	7	43260	8	43218	43208,00	8
Typ3A2	7	43172	9	43256	9	43109	43179,00	9
Typ3A5_3	10	42244	13	42140	10	42248	42210,67	10
Typ3A5_1	11	42216	11	42178	13	42176	42190,00	11
Typ3A5_2	12	42199	12	42175	12	42189	42187,67	12
Typ3A5	13	42127	10	42215	11	42216	42186,00	13
Typ3A8_3	16	40242	14	40399	16	40286	40309,00	14
Typ3A8_1	14	40253	16	40178	14	40346	40259,00	15
Typ3A8	17	40152	15	40289	17	40284	40241,67	16
Typ3A8_2	15	40248	17	40175	15	40292	40238,33	17
Typ3A9	18	39316	18	39319	18	39201	39278,67	18
Typ3A10	19	37913	19	38153	19	38084	38050,00	19

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 1 – Schritt 4

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT_2	5	43589	2	43623	1	43638	43616,67	1
TYP5TIT4TAT	1	43677	3	43611	3	43555	43614,33	2
TYP5TIT4TAT_3	3	43604	4	43602	2	43599	43601,67	3
TYP5TIT4TAT_1	2	43627	1	43665	5	43498	43596,67	4
TYP5YOKA	4	43598	5	43511	4	43551	43553,33	5
Klassen von konsensorientierten Verhaltensweisen mit Neigungen zum Angreifen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A2								
Typ3A2_1	8	43170	6	43271	6	43322	43254,33	6
Typ3A2_2	6	43196	8	43257	7	43258	43237,00	7
Typ3A2_3	9	43146	7	43260	8	43218	43208,00	8
Typ3A2	7	43172	9	43256	9	43109	43179,00	9
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A5								
Typ3A5_3	10	42244	13	42140	10	42248	42210,67	10
Typ3A5_1	11	42216	11	42178	13	42176	42190,00	11
Typ3A5_2	12	42199	12	42175	12	42189	42187,67	12
Typ3A5	13	42127	10	42215	11	42216	42186,00	13
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4A8								
Typ3A8_3	16	40242	14	40399	16	40286	40309,00	14
Typ3A8_1	14	40253	16	40178	14	40346	40259,00	15
Typ3A8	17	40152	15	40289	17	40284	40241,67	16
Typ3A8_2	15	40248	17	40175	15	40292	40238,33	17
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	21	35676	20	35795	20	35766	35745,67	20
Typ1A2_1	20	35709	21	35696	21	35756	35720,33	21
Typ2A2E1	22	35069	22	35012	22	35037	35039,33	22
Typ2A2E2	23	34271	23	34288	23	34303	34287,33	23
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5_1	24	32371	24	32513	24	32477	32453,67	24
Typ1A5	25	32259	25	32350	25	32431	32346,67	25
Typ2A5E1	26	31802	26	31903	26	31770	31825,00	26
Typ2A5E2	27	31263	27	31177	27	31358	31266,00	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	29	26620	29	26528	28	26518	26555,33	28
Typ1A8_1	28	26629	30	26518	30	26472	26539,67	29
Typ1A8_2	30	26397	28	26593	29	26518	26502,67	30
Typ2A8E1	31	26320	31	26280	31	26174	26258,00	31
Typ2A8E1_1	32	26219	32	26231	32	26155	26201,67	32
Typ2A8E2_1	34	25723	33	25924	33	25968	25871,67	33
Typ2A8E2	33	25924	34	25718	34	25767	25803,00	34

1.6 Das Zusatzexperiment

Beispiel 2

Die erste gemischt zusammengesetzte Gruppe, in der sich die Akteure mit einer konsensorientierten Grundeinstellung friedlich agieren

Die Ausgangsgruppe

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	13,9%	33,3%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	19,4%	33,3%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	52,8%
neigen zum Angreifen:	47,2%
neigen zum Ausbeuten:	47,2%
neigen zu Überreaktionen:	33,3%
verteidigen sich sicher:	33,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	66,7%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 21,61 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	55329	1	55420	1	55388	55379,20	1
Typ2	2	46830	2	46817	2	46776	46807,44	2
TYP5	3	43584	3	43635	3	43609	43609,33	3
Typ6	4	38016	4	38008	4	38017	38013,39	4

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Die Ausgangsgruppe

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	153058	152812	152360
Prozentualer Anteil derartiger Züge	48,59	48,51	48,37
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	119218	119776	120093
Prozentualer Anteil derartiger Züge	37,85	38,02	38,12
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	42724	42413	42547
Prozentualer Anteil derartiger Züge	13,56	13,46	13,51
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1599886	1600574	1599720
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	969886	970574	969720
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,77	0,77	0,77
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,68	0,68	0,67
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,34	0,34	0,34

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Die Ausgangsgruppe

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	1	60751	1	60605	1	60676	60677,33	1
Typ1A9	2	59244	2	59339	2	59258	59280,33	2
Typ1A8	3	57211	3	57382	3	57635	57409,33	3
Typ2A8E8	5	54332	4	54754	4	53912	54332,67	4
Typ2A8E8_1	4	54363	5	54217	5	53525	54035,00	5
Typ2A8E9_1	7	52156	8	52039	6	53135	52443,33	6
Typ2A8E9	8	51669	6	52377	7	52889	52311,67	7
Typ1A5	6	52215	7	52256	8	52050	52173,67	8
Typ2A5E8	9	47648	9	47554	10	47208	47470,00	9
Typ1A2	10	47225	10	47518	9	47323	47355,33	10
Typ2A8E10	11	46023	12	46767	11	46641	46477,00	11
Typ2A8E10_1	12	45621	11	46878	12	45709	46069,33	12
Typ2A5E9	13	45512	13	45182	13	45644	45446,00	13
TYP5TIT4TAT_3	18	43557	15	43654	14	43690	43633,67	14
TYP5TIT4TAT_2	14	43673	18	43630	18	43592	43631,67	15
TYP5TIT4TAT_5	16	43597	16	43640	16	43624	43620,33	16
TYP5TIT4TAT_1	19	43553	20	43608	15	43673	43611,33	17
TYP5TIT4TAT	15	43646	14	43658	20	43529	43611,00	18
TYP5TIT4TAT_4	17	43568	17	43631	19	43553	43584,00	19
TYP5YOKA	20	43493	19	43626	17	43601	43573,33	20
Typ2A2E8	21	42967	21	41730	21	42197	42298,00	21
Typ2A2E9	23	41140	22	41030	22	41597	41255,67	22
Typ2A5E10	22	41748	23	40977	23	41002	41242,33	23
Typ6E8_3	24	39000	24	39038	25	38994	39010,67	24
Typ6E8_2	26	38903	26	38932	24	39011	38948,67	25
Typ6E8_1	27	38884	25	39037	27	38891	38937,33	26
Typ6E8	25	38951	27	38906	26	38897	38918,00	27
Typ2A2E10	28	38775	28	38300	32	37850	38308,33	28
Typ6E9_1	31	37951	29	38136	28	38074	38053,67	29
Typ6E9_2	30	38103	31	37971	29	38049	38041,00	30
Typ6E9	29	38104	32	37954	31	37928	37995,33	31
Typ6E9_3	32	37921	30	38064	30	37970	37985,00	32
Typ6E10_2	33	37170	33	37091	36	37053	37104,67	33
Typ6E10	34	37111	35	36984	33	37168	37087,67	34
Typ6E10_1	35	37108	36	36945	35	37066	37039,67	35
Typ6E10_3	36	36986	34	37032	34	37099	37039,00	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Die Ausgangsgruppe

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10	-0,12	60751	0,12	60605	0,00	60676	60677,33	1
Typ1A9	0,06	59244	-0,10	59339	0,04	59258	59280,33	2
Typ1A8	0,35	57211	0,05	57382	-0,39	57635	57409,33	3
Typ2A8E8	0,00	54332	-0,78	54754	0,77	53912	54332,67	4
Typ2A8E8_1	-0,61	54363	-0,34	54217	0,94	53525	54035,00	5
Typ2A8E9_1	0,55	52156	0,77	52039	-1,32	53135	52443,33	6
Typ2A8E9	1,23	51669	-0,12	52377	-1,10	52889	52311,67	7
Typ1A5	-0,08	52215	-0,16	52256	0,24	52050	52173,67	8
Typ2A5E8	-0,37	47648	-0,18	47554	0,55	47208	47470,00	9
Typ1A2	0,28	47225	-0,34	47518	0,07	47323	47355,33	10
Typ2A8E10	0,98	46023	-0,62	46767	-0,35	46641	46477,00	11
Typ2A8E10_1	0,97	45621	-1,76	46878	0,78	45709	46069,33	12
Typ2A5E9	-0,15	45512	0,58	45182	-0,44	45644	45446,00	13
TYP5TIT4TAT_3	0,18	43557	-0,05	43654	-0,13	43690	43633,67	14
TYP5TIT4TAT_2	-0,09	43673	0,00	43630	0,09	43592	43631,67	15
TYP5TIT4TAT_5	0,05	43597	-0,05	43640	-0,01	43624	43620,33	16
TYP5TIT4TAT_1	0,13	43553	0,01	43608	-0,14	43673	43611,33	17
TYP5TIT4TAT	-0,08	43646	-0,11	43658	0,19	43529	43611,00	18
TYP5TIT4TAT_4	0,04	43568	-0,11	43631	0,07	43553	43584,00	19
TYP5YOKA	0,18	43493	-0,12	43626	-0,06	43601	43573,33	20
Typ2A2E8	-1,58	42967	1,34	41730	0,24	42197	42298,00	21
Typ2A2E9	0,28	41140	0,55	41030	-0,83	41597	41255,67	22
Typ2A5E10	-1,23	41748	0,64	40977	0,58	41002	41242,33	23
Typ6E8_3	0,03	39000	-0,07	39038	0,04	38994	39010,67	24
Typ6E8_2	0,12	38903	0,04	38932	-0,16	39011	38948,67	25
Typ6E8_1	0,14	38884	-0,26	39037	0,12	38891	38937,33	26
Typ6E8	-0,08	38951	0,03	38906	0,05	38897	38918,00	27
Typ2A2E10	-1,22	38775	0,02	38300	1,20	37850	38308,33	28
Typ6E9_1	0,27	37951	-0,22	38136	-0,05	38074	38053,67	29
Typ6E9_2	-0,16	38103	0,18	37971	-0,02	38049	38041,00	30
Typ6E9	-0,29	38104	0,11	37954	0,18	37928	37995,33	31
Typ6E9_3	0,17	37921	-0,21	38064	0,04	37970	37985,00	32
Typ6E10_2	-0,18	37170	0,04	37091	0,14	37053	37104,67	33
Typ6E10	-0,06	37111	0,28	36984	-0,22	37168	37087,67	34
Typ6E10_1	-0,18	37108	0,26	36945	-0,07	37066	37039,67	35
Typ6E10_3	0,14	36986	0,02	37032	-0,16	37099	37039,00	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Die Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10	1	60751	1	60605	1	60676	60677,33	1
Typ1A9	2	59244	2	59339	2	59258	59280,33	2
Typ1A8	3	57211	3	57382	3	57635	57409,33	3
Typ1A5	6	52215	7	52256	8	52050	52173,67	8
Typ1A2	10	47225	10	47518	9	47323	47355,33	10
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E10								
Typ2A8E10	11	46023	12	46767	11	46641	46477,00	11
Typ2A8E10_1	12	45621	11	46878	12	45709	46069,33	12
Typ2A5E10	22	41748	23	40977	23	41002	41242,33	23
Typ2A2E10	28	38775	28	38300	32	37850	38308,33	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E8								
Typ2A8E8	5	54332	4	54754	4	53912	54332,67	4
Typ2A8E8_1	4	54363	5	54217	5	53525	54035,00	5
Typ2A5E8	9	47648	9	47554	10	47208	47470,00	9
Typ2A2E8	21	42967	21	41730	21	42197	42298,00	21
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E9								
Typ2A8E9_1	7	52156	8	52039	6	53135	52443,33	6
Typ2A8E9	8	51669	6	52377	7	52889	52311,67	7
Typ2A5E9	13	45512	13	45182	13	45644	45446,00	13
Typ2A2E9	23	41140	22	41030	22	41597	41255,67	22
Klassen konsensorientierter Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ3								
TYP5TIT4TAT_3	18	43557	15	43654	14	43690	43633,67	14
TYP5TIT4TAT_2	14	43673	18	43630	18	43592	43631,67	15
TYP5TIT4TAT_5	16	43597	16	43640	16	43624	43620,33	16
TYP5TIT4TAT_1	19	43553	20	43608	15	43673	43611,33	17
TYP5TIT4TAT	15	43646	14	43658	20	43529	43611,00	18
TYP5TIT4TAT_4	17	43568	17	43631	19	43553	43584,00	19
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E10								
Typ6E10_2	33	37170	33	37091	36	37053	37104,67	33
Typ6E10	34	37111	35	36984	33	37168	37087,67	34
Typ6E10_1	35	37108	36	36945	35	37066	37039,67	35
Typ6E10_3	36	36986	34	37032	34	37099	37039,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E8								
Typ6E8_3	24	39000	24	39038	25	38994	39010,67	24
Typ6E8_2	26	38903	26	38932	24	39011	38948,67	25
Typ6E8_1	27	38884	25	39037	27	38891	38937,33	26
Typ6E8	25	38951	27	38906	26	38897	38918,00	27
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ4E9								
Typ6E9_1	31	37951	29	38136	28	38074	38053,67	29
Typ6E9_2	30	38103	31	37971	29	38049	38041,00	30
Typ6E9	29	38104	32	37954	31	37928	37995,33	31
Typ6E9_3	32	37921	30	38064	30	37970	37985,00	32

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Die Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT_3	18	43557	15	43654	14	43690	43633,67	14
TYP5TIT4TAT_2	14	43673	18	43630	18	43592	43631,67	15
TYP5TIT4TAT_5	16	43597	16	43640	16	43624	43620,33	16
TYP5TIT4TAT_1	19	43553	20	43608	15	43673	43611,33	17
TYP5TIT4TAT	15	43646	14	43658	20	43529	43611,00	18
TYP5TIT4TAT_4	17	43568	17	43631	19	43553	43584,00	19
TYP5YOKA	20	43493	19	43626	17	43601	43573,33	20
Typ6E8_3	24	39000	24	39038	25	38994	39010,67	24
Typ6E8_2	26	38903	26	38932	24	39011	38948,67	25
Typ6E8_1	27	38884	25	39037	27	38891	38937,33	26
Typ6E8	25	38951	27	38906	26	38897	38918,00	27
Typ6E9_1	31	37951	29	38136	28	38074	38053,67	29
Typ6E9_2	30	38103	31	37971	29	38049	38041,00	30
Typ6E9	29	38104	32	37954	31	37928	37995,33	31
Typ6E9_3	32	37921	30	38064	30	37970	37985,00	32
Typ6E10_2	33	37170	33	37091	36	37053	37104,67	33
Typ6E10	34	37111	35	36984	33	37168	37087,67	34
Typ6E10_1	35	37108	36	36945	35	37066	37039,67	35
Typ6E10_3	36	36986	34	37032	34	37099	37039,00	36
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	10	47225	10	47518	9	47323	47355,33	10
Typ2A2E8	21	42967	21	41730	21	42197	42298,00	21
Typ2A2E9	23	41140	22	41030	22	41597	41255,67	22
Typ2A2E10	28	38775	28	38300	32	37850	38308,33	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	6	52215	7	52256	8	52050	52173,67	8
Typ2A5E8	9	47648	9	47554	10	47208	47470,00	9
Typ2A5E9	13	45512	13	45182	13	45644	45446,00	13
Typ2A5E10	22	41748	23	40977	23	41002	41242,33	23
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	3	57211	3	57382	3	57635	57409,33	3
Typ2A8E8	5	54332	4	54754	4	53912	54332,67	4
Typ2A8E8_1	4	54363	5	54217	5	53525	54035,00	5
Typ2A8E9_1	7	52156	8	52039	6	53135	52443,33	6
Typ2A8E9	8	51669	6	52377	7	52889	52311,67	7
Typ2A8E10	11	46023	12	46767	11	46641	46477,00	11
Typ2A8E10_1	12	45621	11	46878	12	45709	46069,33	12

1.6 Das Zusatzexperiment

Beispiel 2 Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	13,9%	33,3%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	19,4%	33,3%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	52,8%
neigen zum Angreifen:	47,2%
neigen zum Ausbeuten:	47,2%
neigen zu Überreaktionen:	38,9%
verteidigen sich sicher:	33,3%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	66,7%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 17,91 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1	1	49615	1	49544	1	49746	49634,80	1
TYP5	2	41464	2	41457	2	41455	41458,57	2
Typ2	3	41286	3	41313	3	41268	41289,19	3
Typ6	4	36894	4	36913	4	36914	36907,28	4

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 1

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	123885	123842	123834
Prozentualer Anteil derartiger Züge	39,33	39,32	39,31
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	116981	116927	117165
Prozentualer Anteil derartiger Züge	37,14	37,12	37,20
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	74134	74230	74000
Prozentualer Anteil derartiger Züge	23,53	23,57	23,49
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1476482	1476151	1476833
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	846482	846151	846833
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,67	0,67	0,67
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,58	0,58	0,58
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,33	0,33	0,33

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 1

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_1	1	53394	3	53278	1	53600	53424,00	1
Typ1A10_2	2	53387	1	53377	2	53432	53398,67	2
Typ1A10	3	53332	2	53329	3	53380	53347,00	3
Typ2A9E7_1	5	46440	4	47430	4	46843	46904,33	4
Typ2A9E7	4	46606	5	46878	5	46429	46637,67	5
Typ1A7	7	45555	7	45268	6	45734	45519,00	6
Typ2A9E8_1	8	45350	6	46099	8	45023	45490,67	7
Typ2A9E8	6	45935	8	44800	7	45629	45454,67	8
Typ2A9E9	10	43670	9	43714	9	44660	44014,67	9
Typ2A9E9_1	9	43820	10	43310	10	43192	43440,67	10
Typ1A4	11	42407	11	42466	11	42583	42485,33	11
TYP5TIT4TAT_5	13	41515	14	41502	15	41459	41492,00	12
TYP5TIT4TAT_1	17	41410	13	41514	12	41501	41475,00	13
TYP5TIT4TAT_4	18	41409	12	41525	13	41467	41467,00	14
TYP5TIT4TAT	12	41533	16	41437	17	41431	41467,00	15
TYP5TIT4TAT_3	14	41487	15	41460	18	41417	41454,67	16
TYP5TIT4TAT_2	15	41465	17	41401	14	41465	41443,67	17
TYP5YOKA	16	41426	18	41358	16	41448	41410,67	18
Typ2A6E7	19	39766	19	39311	19	39453	39510,00	19
Typ2A6E8	20	38632	20	38650	20	38630	38637,33	20
Typ6E6_3	21	37685	21	37735	22	37721	37713,67	21
Typ6E6_2	23	37626	24	37571	21	37744	37647,00	22
Typ6E6	24	37614	22	37657	23	37661	37644,00	23
Typ6E6_1	22	37657	23	37595	24	37639	37630,33	24
Typ2A6E9	28	36947	25	37465	25	37371	37261,00	25
Typ2A3E7	25	37175	27	37037	29	36862	37024,67	26
Typ6E7_3	30	36810	26	37075	27	36969	36951,33	27
Typ6E7_2	27	36961	30	36886	26	36974	36940,33	28
Typ6E7_1	26	36971	28	36983	30	36816	36923,33	29
Typ6E7	29	36857	29	36955	28	36911	36907,67	30
Typ6E8_1	31	36200	32	36139	32	36156	36165,00	31
Typ6E8_3	35	36086	31	36246	33	36147	36159,67	32
Typ6E8	33	36170	33	36060	31	36168	36132,67	33
Typ2A3E8	32	36185	35	36016	34	36110	36103,67	34
Typ6E8_2	34	36097	34	36058	35	36062	36072,33	35
Typ2A3E9	36	34912	36	35041	36	35020	34991,00	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 1

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A10_1	0,06	53394	0,27	53278	-0,33	53600	53424,00	1
Typ1A10_2	0,02	53387	0,04	53377	-0,06	53432	53398,67	2
Typ1A10	0,03	53332	0,03	53329	-0,06	53380	53347,00	3
Typ2A9E7_1	0,99	46440	-1,12	47430	0,13	46843	46904,33	4
Typ2A9E7	0,07	46606	-0,52	46878	0,45	46429	46637,67	5
Typ1A7	-0,08	45555	0,55	45268	-0,47	45734	45519,00	6
Typ2A9E8_1	0,31	45350	-1,34	46099	1,03	45023	45490,67	7
Typ2A9E8	-1,06	45935	1,44	44800	-0,38	45629	45454,67	8
Typ2A9E9	0,78	43670	0,68	43714	-1,47	44660	44014,67	9
Typ2A9E9_1	-0,87	43820	0,30	43310	0,57	43192	43440,67	10
Typ1A4	0,18	42407	0,05	42466	-0,23	42583	42485,33	11
TYP5TIT4TAT_5	-0,06	41515	-0,02	41502	0,08	41459	41492,00	12
TYP5TIT4TAT_1	0,16	41410	-0,09	41514	-0,06	41501	41475,00	13
TYP5TIT4TAT_4	0,14	41409	-0,14	41525	0,00	41467	41467,00	14
TYP5TIT4TAT	-0,16	41533	0,07	41437	0,09	41431	41467,00	15
TYP5TIT4TAT_3	-0,08	41487	-0,01	41460	0,09	41417	41454,67	16
TYP5TIT4TAT_2	-0,05	41465	0,10	41401	-0,05	41465	41443,67	17
TYP5YOKA	-0,04	41426	0,13	41358	-0,09	41448	41410,67	18
Typ2A6E7	-0,65	39766	0,50	39311	0,14	39453	39510,00	19
Typ2A6E8	0,01	38632	-0,03	38650	0,02	38630	38637,33	20
Typ6E6_3	0,08	37685	-0,06	37735	-0,02	37721	37713,67	21
Typ6E6_2	0,06	37626	0,20	37571	-0,26	37744	37647,00	22
Typ6E6	0,08	37614	-0,03	37657	-0,05	37661	37644,00	23
Typ6E6_1	-0,07	37657	0,09	37595	-0,02	37639	37630,33	24
Typ2A6E9	0,84	36947	-0,55	37465	-0,30	37371	37261,00	25
Typ2A3E7	-0,41	37175	-0,03	37037	0,44	36862	37024,67	26
Typ6E7_3	0,38	36810	-0,33	37075	-0,05	36969	36951,33	27
Typ6E7_2	-0,06	36961	0,15	36886	-0,09	36974	36940,33	28
Typ6E7_1	-0,13	36971	-0,16	36983	0,29	36816	36923,33	29
Typ6E7	0,14	36857	-0,13	36955	-0,01	36911	36907,67	30
Typ6E8_1	-0,10	36200	0,07	36139	0,02	36156	36165,00	31
Typ6E8_3	0,20	36086	-0,24	36246	0,04	36147	36159,67	32
Typ6E8	-0,10	36170	0,20	36060	-0,10	36168	36132,67	33
Typ2A3E8	-0,23	36185	0,24	36016	-0,02	36110	36103,67	34
Typ6E8_2	-0,07	36097	0,04	36058	0,03	36062	36072,33	35
Typ2A3E9	0,23	34912	-0,14	35041	-0,08	35020	34991,00	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 1

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_1	1	53394	3	53278	1	53600	53424,00	1
Typ1A10_2	2	53387	1	53377	2	53432	53398,67	2
Typ1A10	3	53332	2	53329	3	53380	53347,00	3
Typ1A7	7	45555	7	45268	6	45734	45519,00	6
Typ1A4	11	42407	11	42466	11	42583	42485,33	11
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A9E7_1	5	46440	4	47430	4	46843	46904,33	4
Typ2A9E7	4	46606	5	46878	5	46429	46637,67	5
Typ2A6E7	19	39766	19	39311	19	39453	39510,00	19
Typ2A3E7	25	37175	27	37037	29	36862	37024,67	26
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E8								
Typ2A9E8_1	8	45350	6	46099	8	45023	45490,67	7
Typ2A9E8	6	45935	8	44800	7	45629	45454,67	8
Typ2A6E8	20	38632	20	38650	20	38630	38637,33	20
Typ2A3E8	32	36185	35	36016	34	36110	36103,67	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E9								
Typ2A9E9	10	43670	9	43714	9	44660	44014,67	9
Typ2A9E9_1	9	43820	10	43310	10	43192	43440,67	10
Typ2A6E9	28	36947	25	37465	25	37371	37261,00	25
Typ2A3E9	36	34912	36	35041	36	35020	34991,00	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 1

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT_5	13	41515	14	41502	15	41459	41492,00	12
TYP5TIT4TAT_1	17	41410	13	41514	12	41501	41475,00	13
TYP5TIT4TAT_4	18	41409	12	41525	13	41467	41467,00	14
TYP5TIT4TAT	12	41533	16	41437	17	41431	41467,00	15
TYP5TIT4TAT_3	14	41487	15	41460	18	41417	41454,67	16
TYP5TIT4TAT_2	15	41465	17	41401	14	41465	41443,67	17
TYP5YOKA	16	41426	18	41358	16	41448	41410,67	18
Typ6E6_3	21	37685	21	37735	22	37721	37713,67	21
Typ6E6_2	23	37626	24	37571	21	37744	37647,00	22
Typ6E6	24	37614	22	37657	23	37661	37644,00	23
Typ6E6_1	22	37657	23	37595	24	37639	37630,33	24
Typ6E7_3	30	36810	26	37075	27	36969	36951,33	27
Typ6E7_2	27	36961	30	36886	26	36974	36940,33	28
Typ6E7_1	26	36971	28	36983	30	36816	36923,33	29
Typ6E7	29	36857	29	36955	28	36911	36907,67	30
Typ6E8_1	31	36200	32	36139	32	36156	36165,00	31
Typ6E8_3	35	36086	31	36246	33	36147	36159,67	32
Typ6E8	33	36170	33	36060	31	36168	36132,67	33
Typ6E8_2	34	36097	34	36058	35	36062	36072,33	35
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A3								
Typ2A3E7	25	37175	27	37037	29	36862	37024,67	26
Typ2A3E8	32	36185	35	36016	34	36110	36103,67	34
Typ2A3E9	36	34912	36	35041	36	35020	34991,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A6								
Typ2A6E7	19	39766	19	39311	19	39453	39510,00	19
Typ2A6E8	20	38632	20	38650	20	38630	38637,33	20
Typ2A6E9	28	36947	25	37465	25	37371	37261,00	25
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A9								
Typ2A9E7_1	5	46440	4	47430	4	46843	46904,33	4
Typ2A9E7	4	46606	5	46878	5	46429	46637,67	5
Typ2A9E8_1	8	45350	6	46099	8	45023	45490,67	7
Typ2A9E8	6	45935	8	44800	7	45629	45454,67	8
Typ2A9E9	10	43670	9	43714	9	44660	44014,67	9
Typ2A9E9_1	9	43820	10	43310	10	43192	43440,67	10

1.6 Das Zusatzexperiment

Beispiel 2 Der zweite Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	30,6%	16,7%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	19,4%	33,3%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	52,8%
neigen zum Angreifen:	47,2%
neigen zum Ausbeuten:	47,2%
neigen zu Überreaktionen:	22,2%
verteidigen sich sicher:	50,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	36,1%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 10,17 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	39521	1	39532	1	39526	39526,67	1
Typ1	2	37975	2	37900	2	37939	37938,21	2
Typ6	3	36024	3	36049	3	36043	36038,56	3
Typ2	4	32910	4	32902	4	32937	32916,28	4

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 2

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	106289	106350	106443
Prozentualer Anteil derartiger Züge	33,74	33,76	33,79
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	89659	89465	89415
Prozentualer Anteil derartiger Züge	28,46	28,40	28,39
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	119052	119185	119142
Prozentualer Anteil derartiger Züge	37,79	37,84	37,82
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1324132	1323795	1324018
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	694132	693795	694018
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,55	0,55	0,55
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,48	0,48	0,48
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,31	0,31	0,31

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 2

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5YOKA	1	39583	4	39513	3	39553	39549,67	1
TYP5TIT4TAT_2	4	39521	5	39508	2	39579	39536,00	2
TYP5TIT4TAT_5	3	39522	1	39654	7	39432	39536,00	3
TYP5TIT4TAT_1	2	39558	2	39558	5	39491	39535,67	4
TYP5TIT4TAT	7	39474	6	39506	1	39608	39529,33	5
TYP5TIT4TAT_4	5	39513	3	39516	4	39532	39520,33	6
TYP5TIT4TAT_3	6	39479	7	39472	6	39488	39479,67	7
Typ1A10_6	8	38233	8	38040	10	38007	38093,33	8
Typ1A9	11	38018	13	37916	8	38095	38009,67	9
Typ1A10_1	9	38192	16	37879	13	37943	38004,67	10
Typ1A10_5	10	38026	15	37894	9	38086	38002,00	11
Typ1A6	12	37970	10	37969	16	37848	37929,00	12
Typ1A10_4	15	37879	12	37919	14	37934	37910,67	13
Typ1A10	17	37852	9	37988	15	37887	37909,00	14
Typ1A10_7	13	37958	18	37727	11	37994	37893,00	15
Typ1A10_3	14	37921	14	37915	18	37771	37869,00	16
Typ1A10_8	16	37863	17	37736	12	37965	37854,67	17
Typ1A10_2	18	37817	11	37920	17	37799	37845,33	18
Typ6E4_1	20	36786	19	36818	20	36816	36806,67	19
Typ6E4_3	21	36755	22	36714	19	36837	36768,67	20
Typ6E4	19	36832	21	36722	22	36717	36757,00	21
Typ6E4_2	22	36717	20	36737	21	36785	36746,33	22
Typ6E5_2	24	36053	23	36157	23	36079	36096,33	23
Typ6E5_1	23	36077	24	36106	24	36078	36087,00	24
Typ6E5_3	25	36018	25	36099	26	36012	36043,00	25
Typ6E5	26	35949	26	36048	25	36034	36010,33	26
Typ6E6	28	35272	27	35321	28	35316	35303,00	27
Typ6E6_3	27	35311	30	35261	27	35327	35299,67	28
Typ6E6_1	29	35271	28	35320	30	35239	35276,67	29
Typ6E6_2	30	35250	29	35281	29	35273	35268,00	30
Typ2A7E6	31	33974	31	34190	31	34235	34133,00	31
Typ2A4E6	32	33693	32	33528	32	33734	33651,67	32
Typ2A7E7	33	33081	33	33035	33	33238	33118,00	33
Typ2A4E7	34	32957	34	32806	34	32859	32874,00	34
Typ2A7E8	35	32169	35	32121	35	31871	32053,67	35
Typ2A4E8	36	31583	36	31735	36	31684	31667,33	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 2

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
TYP5YOKA	-0,08	39583	0,09	39513	-0,01	39553	39549,67	1
TYP5TIT4TAT_2	0,04	39521	0,07	39508	-0,11	39579	39536,00	2
TYP5TIT4TAT_5	0,04	39522	-0,30	39654	0,26	39432	39536,00	3
TYP5TIT4TAT_1	-0,06	39558	-0,06	39558	0,11	39491	39535,67	4
TYP5TIT4TAT	0,14	39474	0,06	39506	-0,20	39608	39529,33	5
TYP5TIT4TAT_4	0,02	39513	0,01	39516	-0,03	39532	39520,33	6
TYP5TIT4TAT_3	0,00	39479	0,02	39472	-0,02	39488	39479,67	7
Typ1A10_6	-0,37	38233	0,14	38040	0,23	38007	38093,33	8
Typ1A9	-0,02	38018	0,25	37916	-0,22	38095	38009,67	9
Typ1A10_1	-0,49	38192	0,33	37879	0,16	37943	38004,67	10
Typ1A10_5	-0,06	38026	0,28	37894	-0,22	38086	38002,00	11
Typ1A6	-0,11	37970	-0,11	37969	0,21	37848	37929,00	12
Typ1A10_4	0,08	37879	-0,02	37919	-0,06	37934	37910,67	13
Typ1A10	0,15	37852	-0,21	37988	0,06	37887	37909,00	14
Typ1A10_7	-0,17	37958	0,44	37727	-0,27	37994	37893,00	15
Typ1A10_3	-0,14	37921	-0,12	37915	0,26	37771	37869,00	16
Typ1A10_8	-0,02	37863	0,31	37736	-0,29	37965	37854,67	17
Typ1A10_2	0,07	37817	-0,20	37920	0,12	37799	37845,33	18
Typ6E4_1	0,06	36786	-0,03	36818	-0,03	36816	36806,67	19
Typ6E4_3	0,04	36755	0,15	36714	-0,19	36837	36768,67	20
Typ6E4	-0,20	36832	0,10	36722	0,11	36717	36757,00	21
Typ6E4_2	0,08	36717	0,03	36737	-0,11	36785	36746,33	22
Typ6E5_2	0,12	36053	-0,17	36157	0,05	36079	36096,33	23
Typ6E5_1	0,03	36077	-0,05	36106	0,02	36078	36087,00	24
Typ6E5_3	0,07	36018	-0,16	36099	0,09	36012	36043,00	25
Typ6E5	0,17	35949	-0,10	36048	-0,07	36034	36010,33	26
Typ6E6	0,09	35272	-0,05	35321	-0,04	35316	35303,00	27
Typ6E6_3	-0,03	35311	0,11	35261	-0,08	35327	35299,67	28
Typ6E6_1	0,02	35271	-0,12	35320	0,11	35239	35276,67	29
Typ6E6_2	0,05	35250	-0,04	35281	-0,01	35273	35268,00	30
Typ2A7E6	0,47	33974	-0,17	34190	-0,30	34235	34133,00	31
Typ2A4E6	-0,12	33693	0,37	33528	-0,24	33734	33651,67	32
Typ2A7E7	0,11	33081	0,25	33035	-0,36	33238	33118,00	33
Typ2A4E7	-0,25	32957	0,21	32806	0,05	32859	32874,00	34
Typ2A7E8	-0,36	32169	-0,21	32121	0,57	31871	32053,67	35
Typ2A4E8	0,27	31583	-0,21	31735	-0,05	31684	31667,33	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 2

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A10_6	8	38233	8	38040	10	38007	38093,33	8
Typ1A9	11	38018	13	37916	8	38095	38009,67	9
Typ1A10_1	9	38192	16	37879	13	37943	38004,67	10
Typ1A10_5	10	38026	15	37894	9	38086	38002,00	11
Typ1A6	12	37970	10	37969	16	37848	37929,00	12
Typ1A10_4	15	37879	12	37919	14	37934	37910,67	13
Typ1A10	17	37852	9	37988	15	37887	37909,00	14
Typ1A10_7	13	37958	18	37727	11	37994	37893,00	15
Typ1A10_3	14	37921	14	37915	18	37771	37869,00	16
Typ1A10_8	16	37863	17	37736	12	37965	37854,67	17
Typ1A10_2	18	37817	11	37920	17	37799	37845,33	18
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A7E6	31	33974	31	34190	31	34235	34133,00	31
Typ2A4E6	32	33693	32	33528	32	33734	33651,67	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A7E7	33	33081	33	33035	33	33238	33118,00	33
Typ2A4E7	34	32957	34	32806	34	32859	32874,00	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E8								
Typ2A7E8	35	32169	35	32121	35	31871	32053,67	35
Typ2A4E8	36	31583	36	31735	36	31684	31667,33	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 2

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5YOKA	1	39583	4	39513	3	39553	39549,67	1
TYP5TIT4TAT_2	4	39521	5	39508	2	39579	39536,00	2
TYP5TIT4TAT_5	3	39522	1	39654	7	39432	39536,00	3
TYP5TIT4TAT_1	2	39558	2	39558	5	39491	39535,67	4
TYP5TIT4TAT	7	39474	6	39506	1	39608	39529,33	5
TYP5TIT4TAT_4	5	39513	3	39516	4	39532	39520,33	6
TYP5TIT4TAT_3	6	39479	7	39472	6	39488	39479,67	7
Typ6E4_1	20	36786	19	36818	20	36816	36806,67	19
Typ6E4_3	21	36755	22	36714	19	36837	36768,67	20
Typ6E4	19	36832	21	36722	22	36717	36757,00	21
Typ6E4_2	22	36717	20	36737	21	36785	36746,33	22
Typ6E5_2	24	36053	23	36157	23	36079	36096,33	23
Typ6E5_1	23	36077	24	36106	24	36078	36087,00	24
Typ6E5_3	25	36018	25	36099	26	36012	36043,00	25
Typ6E5	26	35949	26	36048	25	36034	36010,33	26
Typ6E6	28	35272	27	35321	28	35316	35303,00	27
Typ6E6_3	27	35311	30	35261	27	35327	35299,67	28
Typ6E6_1	29	35271	28	35320	30	35239	35276,67	29
Typ6E6_2	30	35250	29	35281	29	35273	35268,00	30
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E6	32	33693	32	33528	32	33734	33651,67	32
Typ2A4E7	34	32957	34	32806	34	32859	32874,00	34
Typ2A4E8	36	31583	36	31735	36	31684	31667,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ2A7E6	31	33974	31	34190	31	34235	34133,00	31
Typ2A7E7	33	33081	33	33035	33	33238	33118,00	33
Typ2A7E8	35	32169	35	32121	35	31871	32053,67	35

1.6 Das Zusatzexperiment

Beispiel 2 Der dritte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	30,6%	16,7%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	19,4%	33,3%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	52,8%
neigen zum Angreifen:	47,2%
neigen zum Ausbeuten:	47,2%
neigen zu Überreaktionen:	19,4%
verteidigen sich sicher:	50,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	16,7%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 7,23 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	38464	1	38489	1	38484	38478,71	1
Typ6	2	36300	2	36277	2	36287	36287,64	2
Typ1	3	31997	3	32006	3	32004	32002,27	3
Typ2	4	29246	4	29254	4	29271	29256,78	4

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 3

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	97412	97412	97460
Prozentualer Anteil derartiger Züge	30,92	30,92	30,94
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	70875	70974	70822
Prozentualer Anteil derartiger Züge	22,50	22,53	22,48
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	146713	146614	146718
Prozentualer Anteil derartiger Züge	46,58	46,54	46,58
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1232273	1232569	1232305
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	602273	602569	602305
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,48	0,48	0,48
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,42	0,42	0,42
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,30	0,30	0,30

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 3

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_4	1	38533	3	38515	3	38495	38514,33	1
TYP5TIT4TAT_5	5	38453	1	38553	4	38492	38499,33	2
TYP5TIT4TAT	2	38475	2	38526	6	38478	38493,00	3
TYP5TIT4TAT_3	7	38423	5	38494	2	38499	38472,00	4
TYP5TIT4TAT_2	6	38440	4	38496	5	38479	38471,67	5
TYP5TIT4TAT_1	3	38467	6	38430	1	38509	38468,67	6
TYP5YOKA	4	38457	7	38406	7	38433	38432,00	7
Typ6E2	10	37104	8	37098	9	37015	37072,33	8
Typ6E2_2	8	37122	9	37041	8	37031	37064,67	9
Typ6E2_3	9	37112	10	37005	10	36995	37037,33	10
Typ6E2_1	11	37017	11	37002	11	36979	36999,33	11
Typ6E3	14	36245	13	36260	12	36368	36291,00	12
Typ6E3_2	13	36269	14	36255	14	36302	36275,33	13
Typ6E3_1	12	36277	12	36282	15	36239	36266,00	14
Typ6E3_3	15	36244	15	36232	13	36321	36265,67	15
Typ6E4	16	35602	16	35581	19	35491	35558,00	16
Typ6E4_3	17	35560	19	35519	17	35567	35548,67	17
Typ6E4_1	19	35511	18	35522	16	35604	35545,67	18
Typ6E4_2	18	35531	17	35522	18	35530	35527,67	19
Typ1A8	20	32634	20	32570	20	32758	32654,00	20
Typ1A10_2	21	32075	22	32041	24	31960	32025,33	21
Typ1A10_6	28	31874	21	32058	21	32069	32000,33	22
Typ1A10_7	25	31959	23	31970	23	32014	31981,00	23
Typ1A10_3	27	31882	27	31934	22	32031	31949,00	24
Typ1A10_9	22	32051	29	31863	26	31921	31945,00	25
Typ1A10_8	23	32021	30	31860	25	31932	31937,67	26
Typ1A10	24	31962	28	31921	28	31850	31911,00	27
Typ1A10_1	26	31908	26	31941	30	31810	31886,33	28
Typ1A10_4	29	31830	25	31941	27	31858	31876,33	29
Typ1A10_5	30	31766	24	31965	29	31846	31859,00	30
Typ2A5E5	31	30737	31	30921	31	30959	30872,33	31
Typ2A5E6	32	30088	32	29939	32	29887	29971,33	32
Typ2A8E5	33	29469	33	29320	33	29217	29335,33	33
Typ2A5E7	34	29007	34	29053	34	29158	29072,67	34
Typ2A8E6	35	28550	35	28530	35	28320	28466,67	35
Typ2A8E7	36	27624	36	27759	36	28084	27822,33	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 3

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_4	-0,05	38533	0,00	38515	0,05	38495	38514,33	1
TYP5TIT4TAT_5	0,12	38453	-0,14	38553	0,02	38492	38499,33	2
TYP5TIT4TAT	0,05	38475	-0,09	38526	0,04	38478	38493,00	3
TYP5TIT4TAT_3	0,13	38423	-0,06	38494	-0,07	38499	38472,00	4
TYP5TIT4TAT_2	0,08	38440	-0,06	38496	-0,02	38479	38471,67	5
TYP5TIT4TAT_1	0,00	38467	0,10	38430	-0,10	38509	38468,67	6
TYP5YOKA	-0,07	38457	0,07	38406	0,00	38433	38432,00	7
Typ6E2	-0,09	37104	-0,07	37098	0,15	37015	37072,33	8
Typ6E2_2	-0,15	37122	0,06	37041	0,09	37031	37064,67	9
Typ6E2_3	-0,20	37112	0,09	37005	0,11	36995	37037,33	10
Typ6E2_1	-0,05	37017	-0,01	37002	0,05	36979	36999,33	11
Typ6E3	0,13	36245	0,09	36260	-0,21	36368	36291,00	12
Typ6E3_2	0,02	36269	0,06	36255	-0,07	36302	36275,33	13
Typ6E3_1	-0,03	36277	-0,04	36282	0,07	36239	36266,00	14
Typ6E3_3	0,06	36244	0,09	36232	-0,15	36321	36265,67	15
Typ6E4	-0,12	35602	-0,06	35581	0,19	35491	35558,00	16
Typ6E4_3	-0,03	35560	0,08	35519	-0,05	35567	35548,67	17
Typ6E4_1	0,10	35511	0,07	35522	-0,16	35604	35545,67	18
Typ6E4_2	-0,01	35531	0,02	35522	-0,01	35530	35527,67	19
Typ1A8	0,06	32634	0,26	32570	-0,32	32758	32654,00	20
Typ1A10_2	-0,16	32075	-0,05	32041	0,20	31960	32025,33	21
Typ1A10_6	0,39	31874	-0,18	32058	-0,21	32069	32000,33	22
Typ1A10_7	0,07	31959	0,03	31970	-0,10	32014	31981,00	23
Typ1A10_3	0,21	31882	0,05	31934	-0,26	32031	31949,00	24
Typ1A10_9	-0,33	32051	0,26	31863	0,08	31921	31945,00	25
Typ1A10_8	-0,26	32021	0,24	31860	0,02	31932	31937,67	26
Typ1A10	-0,16	31962	-0,03	31921	0,19	31850	31911,00	27
Typ1A10_1	-0,07	31908	-0,17	31941	0,24	31810	31886,33	28
Typ1A10_4	0,15	31830	-0,20	31941	0,06	31858	31876,33	29
Typ1A10_5	0,29	31766	-0,33	31965	0,04	31846	31859,00	30
Typ2A5E5	0,44	30737	-0,16	30921	-0,28	30959	30872,33	31
Typ2A5E6	-0,39	30088	0,11	29939	0,28	29887	29971,33	32
Typ2A8E5	-0,46	29469	0,05	29320	0,40	29217	29335,33	33
Typ2A5E7	0,23	29007	0,07	29053	-0,29	29158	29072,67	34
Typ2A8E6	-0,29	28550	-0,22	28530	0,52	28320	28466,67	35
Typ2A8E7	0,71	27624	0,23	27759	-0,94	28084	27822,33	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 3

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A8	20	32634	20	32570	20	32758	32654,00	20
Typ1A10_2	21	32075	22	32041	24	31960	32025,33	21
Typ1A10_6	28	31874	21	32058	21	32069	32000,33	22
Typ1A10_7	25	31959	23	31970	23	32014	31981,00	23
Typ1A10_3	27	31882	27	31934	22	32031	31949,00	24
Typ1A10_9	22	32051	29	31863	26	31921	31945,00	25
Typ1A10_8	23	32021	30	31860	25	31932	31937,67	26
Typ1A10	24	31962	28	31921	28	31850	31911,00	27
Typ1A10_1	26	31908	26	31941	30	31810	31886,33	28
Typ1A10_4	29	31830	25	31941	27	31858	31876,33	29
Typ1A10_5	30	31766	24	31965	29	31846	31859,00	30
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A5E5	31	30737	31	30921	31	30959	30872,33	31
Typ2A8E5	33	29469	33	29320	33	29217	29335,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A5E6	32	30088	32	29939	32	29887	29971,33	32
Typ2A8E6	35	28550	35	28530	35	28320	28466,67	35
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A5E7	34	29007	34	29053	34	29158	29072,67	34
Typ2A8E7	36	27624	36	27759	36	28084	27822,33	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 3

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT_4	1	38533	3	38515	3	38495	38514,33	1
TYP5TIT4TAT_5	5	38453	1	38553	4	38492	38499,33	2
TYP5TIT4TAT	2	38475	2	38526	6	38478	38493,00	3
TYP5TIT4TAT_3	7	38423	5	38494	2	38499	38472,00	4
TYP5TIT4TAT_2	6	38440	4	38496	5	38479	38471,67	5
TYP5TIT4TAT_1	3	38467	6	38430	1	38509	38468,67	6
TYP5YOKA	4	38457	7	38406	7	38433	38432,00	7
Typ6E2	10	37104	8	37098	9	37015	37072,33	8
Typ6E2_2	8	37122	9	37041	8	37031	37064,67	9
Typ6E2_3	9	37112	10	37005	10	36995	37037,33	10
Typ6E2_1	11	37017	11	37002	11	36979	36999,33	11
Typ6E3	14	36245	13	36260	12	36368	36291,00	12
Typ6E3_2	13	36269	14	36255	14	36302	36275,33	13
Typ6E3_1	12	36277	12	36282	15	36239	36266,00	14
Typ6E3_3	15	36244	15	36232	13	36321	36265,67	15
Typ6E4	16	35602	16	35581	19	35491	35558,00	16
Typ6E4_3	17	35560	19	35519	17	35567	35548,67	17
Typ6E4_1	19	35511	18	35522	16	35604	35545,67	18
Typ6E4_2	18	35531	17	35522	18	35530	35527,67	19
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ2A5E5	31	30737	31	30921	31	30959	30872,33	31
Typ2A5E6	32	30088	32	29939	32	29887	29971,33	32
Typ2A5E7	34	29007	34	29053	34	29158	29072,67	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	20	32634	20	32570	20	32758	32654,00	20
Typ2A8E5	33	29469	33	29320	33	29217	29335,33	33
Typ2A8E6	35	28550	35	28530	35	28320	28466,67	35
Typ2A8E7	36	27624	36	27759	36	28084	27822,33	36

1.6 Das Zusatzexperiment

Beispiel 2 Der vierte Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	30,6%	16,7%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	30,6%	22,2%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	52,8%
neigen zum Angreifen:	47,2%
neigen zum Ausbeuten:	47,2%
neigen zu Überreaktionen:	47,2%
verteidigen sich sicher:	61,1%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	8,3%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 4,17 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	40724	1	40708	1	40720	40717,24	1
Typ6	2	39809	2	39815	2	39788	39804,00	2
Typ2	3	31312	3	31324	3	31383	31339,56	3
Typ1	4	29052	4	28999	4	29060	29036,82	4

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 4

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	104662	104686	104620
Prozentualer Anteil derartiger Züge	33,23	33,23	33,21
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	75074	74874	74931
Prozentualer Anteil derartiger Züge	23,83	23,77	23,79
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	135264	135440	135449
Prozentualer Anteil derartiger Züge	42,94	43,00	43,00
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1273870	1273366	1273274
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	643870	643366	643274
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,51	0,51	0,51
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,45	0,45	0,45
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,32	0,32	0,32

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 4

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_2	3	40731	1	40783	2	40775	40763,00	1
TYP5TIT4TAT	10	40695	3	40743	1	40848	40762,00	2
TYP5TIT4TAT_4	1	40799	5	40725	7	40709	40744,33	3
TYP5TIT4TAT_5	7	40715	6	40720	4	40732	40722,33	4
TYP5TIT4TAT_9	2	40764	11	40647	3	40749	40720,00	5
TYP5YOKA	4	40729	7	40681	6	40725	40711,67	6
TYP5TIT4TAT_8	5	40728	8	40676	5	40725	40709,67	7
TYP5TIT4TAT_1	6	40726	4	40735	10	40666	40709,00	8
TYP5TIT4TAT_3	8	40708	2	40758	11	40637	40701,00	9
TYP5TIT4TAT_7	9	40701	10	40653	9	40672	40675,33	10
TYP5TIT4TAT_6	11	40665	9	40669	8	40680	40671,33	11
Typ6E1_1	12	40120	13	40137	12	40140	40132,33	12
Typ6E1_3	13	40120	14	40136	13	40118	40124,67	13
Typ6E1_2	15	40104	12	40155	14	40112	40123,67	14
Typ6E1	14	40120	15	40060	15	40080	40086,67	15
Typ6E2_1	16	39552	19	39458	16	39551	39520,33	16
Typ6E2_3	18	39506	16	39602	18	39419	39509,00	17
Typ6E2	17	39509	17	39508	17	39471	39496,00	18
Typ6E2_2	19	39438	18	39467	19	39413	39439,33	19
Typ2A4E4	20	34013	20	33929	20	34160	34034,00	20
Typ2A4E5	21	33055	21	33214	21	33201	33156,67	21
Typ2A4E6	22	32473	22	32610	22	32539	32540,67	22
Typ1A7	23	32260	23	32254	23	32251	32255,00	23
Typ2A7E4	24	29908	24	29970	24	30190	30022,67	24
Typ2A7E5	25	29589	25	29538	25	29486	29537,67	25
Typ1A9_2	29	28785	26	28803	29	28771	28786,33	26
Typ1A9_9	31	28777	32	28641	26	28875	28764,33	27
Typ1A9_3	26	28833	36	28580	27	28867	28760,00	28
Typ2A7E6	27	28832	30	28684	31	28721	28745,67	29
Typ1A9_5	33	28717	29	28695	28	28801	28737,67	30
Typ1A9_6	28	28803	31	28680	33	28699	28727,33	31
Typ1A9_8	32	28722	27	28754	35	28655	28710,33	32
Typ1A9_1	30	28784	35	28595	32	28718	28699,00	33
Typ1A9_4	34	28710	33	28632	30	28745	28695,67	34
Typ1A9_7	36	28586	28	28730	36	28589	28635,00	35
Typ1A9	35	28590	34	28625	34	28688	28634,33	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 4

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Durchschnitt	Platz
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl		
TYP5TIT4TAT_2	0,08	40731	-0,05	40783	-0,03	40775	40763,00	1
TYP5TIT4TAT	0,16	40695	0,05	40743	-0,21	40848	40762,00	2
TYP5TIT4TAT_4	-0,13	40799	0,05	40725	0,09	40709	40744,33	3
TYP5TIT4TAT_5	0,02	40715	0,01	40720	-0,02	40732	40722,33	4
TYP5TIT4TAT_9	-0,11	40764	0,18	40647	-0,07	40749	40720,00	5
TYP5YOKA	-0,04	40729	0,08	40681	-0,03	40725	40711,67	6
TYP5TIT4TAT_8	-0,05	40728	0,08	40676	-0,04	40725	40709,67	7
TYP5TIT4TAT_1	-0,04	40726	-0,06	40735	0,11	40666	40709,00	8
TYP5TIT4TAT_3	-0,02	40708	-0,14	40758	0,16	40637	40701,00	9
TYP5TIT4TAT_7	-0,06	40701	0,05	40653	0,01	40672	40675,33	10
TYP5TIT4TAT_6	0,02	40665	0,01	40669	-0,02	40680	40671,33	11
Typ6E1_1	0,03	40120	-0,01	40137	-0,02	40140	40132,33	12
Typ6E1_3	0,01	40120	-0,03	40136	0,02	40118	40124,67	13
Typ6E1_2	0,05	40104	-0,08	40155	0,03	40112	40123,67	14
Typ6E1	-0,08	40120	0,07	40060	0,02	40080	40086,67	15
Typ6E2_1	-0,08	39552	0,16	39458	-0,08	39551	39520,33	16
Typ6E2_3	0,01	39506	-0,24	39602	0,23	39419	39509,00	17
Typ6E2	-0,03	39509	-0,03	39508	0,06	39471	39496,00	18
Typ6E2_2	0,00	39438	-0,07	39467	0,07	39413	39439,33	19
Typ2A4E4	0,06	34013	0,31	33929	-0,37	34160	34034,00	20
Typ2A4E5	0,31	33055	-0,17	33214	-0,13	33201	33156,67	21
Typ2A4E6	0,21	32473	-0,21	32610	0,01	32539	32540,67	22
Typ1A7	-0,02	32260	0,00	32254	0,01	32251	32255,00	23
Typ2A7E4	0,38	29908	0,18	29970	-0,56	30190	30022,67	24
Typ2A7E5	-0,17	29589	0,00	29538	0,17	29486	29537,67	25
Typ1A9_2	0,00	28785	-0,06	28803	0,05	28771	28786,33	26
Typ1A9_9	-0,04	28777	0,43	28641	-0,38	28875	28764,33	27
Typ1A9_3	-0,25	28833	0,63	28580	-0,37	28867	28760,00	28
Typ2A7E6	-0,30	28832	0,21	28684	0,09	28721	28745,67	29
Typ1A9_5	0,07	28717	0,15	28695	-0,22	28801	28737,67	30
Typ1A9_6	-0,26	28803	0,16	28680	0,10	28699	28727,33	31
Typ1A9_8	-0,04	28722	-0,15	28754	0,19	28655	28710,33	32
Typ1A9_1	-0,30	28784	0,36	28595	-0,07	28718	28699,00	33
Typ1A9_4	-0,05	28710	0,22	28632	-0,17	28745	28695,67	34
Typ1A9_7	0,17	28586	-0,33	28730	0,16	28589	28635,00	35
Typ1A9	0,15	28590	0,03	28625	-0,19	28688	28634,33	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 4

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A7	23	32260	23	32254	23	32251	32255,00	23
Typ1A9_2	29	28785	26	28803	29	28771	28786,33	26
Typ1A9_9	31	28777	32	28641	26	28875	28764,33	27
Typ1A9_3	26	28833	36	28580	27	28867	28760,00	28
Typ1A9_5	33	28717	29	28695	28	28801	28737,67	30
Typ1A9_6	28	28803	31	28680	33	28699	28727,33	31
Typ1A9_8	32	28722	27	28754	35	28655	28710,33	32
Typ1A9_1	30	28784	35	28595	32	28718	28699,00	33
Typ1A9_4	34	28710	33	28632	30	28745	28695,67	34
Typ1A9_7	36	28586	28	28730	36	28589	28635,00	35
Typ1A9	35	28590	34	28625	34	28688	28634,33	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E4								
Typ2A4E4	20	34013	20	33929	20	34160	34034,00	20
Typ2A7E4	24	29908	24	29970	24	30190	30022,67	24
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E5								
Typ2A4E5	21	33055	21	33214	21	33201	33156,67	21
Typ2A7E5	25	29589	25	29538	25	29486	29537,67	25
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E6								
Typ2A4E6	22	32473	22	32610	22	32539	32540,67	22
Typ2A7E6	27	28832	30	28684	31	28721	28745,67	29

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 2 – Schritt 4

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Die Klasse der friedlichen Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen von Typ6 und Typ5								
TYP5TIT4TAT_2	3	40731	1	40783	2	40775	40763,00	1
TYP5TIT4TAT	10	40695	3	40743	1	40848	40762,00	2
TYP5TIT4TAT_4	1	40799	5	40725	7	40709	40744,33	3
TYP5TIT4TAT_5	7	40715	6	40720	4	40732	40722,33	4
TYP5TIT4TAT_9	2	40764	11	40647	3	40749	40720,00	5
TYP5TIT4TAT_8	5	40728	8	40676	5	40725	40709,67	7
TYP5TIT4TAT_1	6	40726	4	40735	10	40666	40709,00	8
TYP5TIT4TAT_3	8	40708	2	40758	11	40637	40701,00	9
TYP5TIT4TAT_7	9	40701	10	40653	9	40672	40675,33	10
TYP5TIT4TAT_6	11	40665	9	40669	8	40680	40671,33	11
Typ6E1_1	12	40120	13	40137	12	40140	40132,33	12
Typ6E1_3	13	40120	14	40136	13	40118	40124,67	13
Typ6E1_2	15	40104	12	40155	14	40112	40123,67	14
Typ6E1	14	40120	15	40060	15	40080	40086,67	15
Typ6E2_1	16	39552	19	39458	16	39551	39520,33	16
Typ6E2_3	18	39506	16	39602	18	39419	39509,00	17
Typ6E2	17	39509	17	39508	17	39471	39496,00	18
Typ6E2_2	19	39438	18	39467	19	39413	39439,33	19
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E4	20	34013	20	33929	20	34160	34034,00	20
Typ2A4E5	21	33055	21	33214	21	33201	33156,67	21
Typ2A4E6	22	32473	22	32610	22	32539	32540,67	22
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	23	32260	23	32254	23	32251	32255,00	23
Typ2A7E4	24	29908	24	29970	24	30190	30022,67	24
Typ2A7E5	25	29589	25	29538	25	29486	29537,67	25
Typ2A7E6	27	28832	30	28684	31	28721	28745,67	29

1.6 Das Zusatzexperiment

Beispiel 3

Die erste gemischt zusammengesetzte Gruppe, in der sich die Akteure mit einer konsensorientierten Grundeinstellung friedlich agieren und sich sicher verteidigen

Die Ausgangsgruppe

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	13,9%	33,3%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	52,8%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	52,8%
neigen zum Angreifen:	47,2%
neigen zum Ausbeuten:	47,2%
neigen zu Überreaktionen:	33,3%
verteidigen sich sicher:	66,7%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	33,3%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 10,75 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	43602	1	43608	1	43602	43604,07	1
Typ1	2	41800	2	41745	2	41676	41740,47	2
Typ2	3	35957	3	35891	3	35898	35915,11	3

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 3 – Die Ausgangsgruppe

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	138738	138316	138144
Prozentualer Anteil derartiger Züge	44,04	43,91	43,86
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	94655	95045	95087
Prozentualer Anteil derartiger Züge	30,05	30,17	30,19
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	81607	81639	81769
Prozentualer Anteil derartiger Züge	25,91	25,92	25,96
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1468918	1468398	1467836
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	838918	838398	837836
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,67	0,67	0,66
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,59	0,59	0,59
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,39	0,39	0,39

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 3 – Die Ausgangsgruppe

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A2	1	44808	1	44355	1	44516	44559,67	1
TYP5TIT4TAT_10	8	43627	2	43766	14	43586	43659,67	2
TYP5TIT4TAT_16	2	43685	8	43617	3	43643	43648,33	3
TYP5TIT4TAT_8	3	43640	5	43660	13	43589	43629,67	4
TYP5TIT4TAT_5	15	43580	4	43662	4	43634	43625,33	5
TYP5TIT4TAT_2	4	43636	12	43596	5	43627	43619,67	6
TYP5TIT4TAT_14	19	43553	3	43671	6	43623	43615,67	7
TYP5TIT4TAT_17	9	43623	7	43620	12	43591	43611,33	8
TYP5TIT4TAT_1	5	43634	13	43592	9	43599	43608,33	9
TYP5TIT4TAT_7	10	43607	6	43622	17	43579	43602,67	10
TYP5TIT4TAT_11	18	43553	19	43554	2	43699	43602,00	11
TYP5TIT4TAT	14	43586	10	43604	15	43583	43591,00	12
TYP5TIT4TAT_12	13	43590	16	43569	7	43613	43590,67	13
TYP5TIT4TAT_3	12	43595	11	43599	18	43576	43590,00	14
TYP5YOKA	7	43629	18	43555	16	43579	43587,67	15
TYP5TIT4TAT_13	6	43633	17	43555	19	43572	43586,67	16
TYP5TIT4TAT_9	16	43576	15	43575	11	43598	43583,00	17
TYP5TIT4TAT_15	11	43602	20	43536	8	43606	43581,33	18
TYP5TIT4TAT_6	20	43519	9	43610	10	43599	43576,00	19
TYP5TIT4TAT_4	17	43571	14	43589	20	43545	43568,33	20
Typ1A5	21	43085	21	43123	21	43030	43079,33	21
Typ1A8	22	41400	22	41587	22	41248	41411,67	22
Typ1A9	23	40643	23	40586	23	40463	40564,00	23
Typ2A2E8	24	39672	24	39678	24	39477	39609,00	24
Typ1A10	26	39065	25	39075	25	39123	39087,67	25
Typ2A5E8	27	38861	26	38982	26	38590	38811,00	26
Typ2A2E9	25	39524	27	38217	29	37934	38558,33	27
Typ2A8E8	28	38737	28	37897	28	38046	38226,67	28
Typ2A8E8_1	29	38014	29	37765	27	38201	37993,33	29
Typ2A5E9	30	36943	30	36683	31	36767	36797,67	30
Typ2A8E9	31	35958	31	36305	30	37461	36574,67	31
Typ2A8E9_1	32	35811	32	36122	32	36637	36190,00	32
Typ2A2E10	33	35089	33	35517	33	35424	35343,33	33
Typ2A5E10	34	32282	34	31920	34	31871	32024,33	34
Typ2A8E10_1	36	29400	35	31288	35	30950	30546,00	35
Typ2A8E10	35	31195	36	30313	36	29413	30307,00	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 3 – Die Ausgangsgruppe

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A2	-0,56	44808	0,46	44355	0,10	44516	44559,67	1
TYP5TIT4TAT_10	0,07	43627	-0,24	43766	0,17	43586	43659,67	2
TYP5TIT4TAT_16	-0,08	43685	0,07	43617	0,01	43643	43648,33	3
TYP5TIT4TAT_8	-0,02	43640	-0,07	43660	0,09	43589	43629,67	4
TYP5TIT4TAT_5	0,10	43580	-0,08	43662	-0,02	43634	43625,33	5
TYP5TIT4TAT_2	-0,04	43636	0,05	43596	-0,02	43627	43619,67	6
TYP5TIT4TAT_14	0,14	43553	-0,13	43671	-0,02	43623	43615,67	7
TYP5TIT4TAT_17	-0,03	43623	-0,02	43620	0,05	43591	43611,33	8
TYP5TIT4TAT_1	-0,06	43634	0,04	43592	0,02	43599	43608,33	9
TYP5TIT4TAT_7	-0,01	43607	-0,04	43622	0,05	43579	43602,67	10
TYP5TIT4TAT_11	0,11	43553	0,11	43554	-0,22	43699	43602,00	11
TYP5TIT4TAT	0,01	43586	-0,03	43604	0,02	43583	43591,00	12
TYP5TIT4TAT_12	0,00	43590	0,05	43569	-0,05	43613	43590,67	13
TYP5TIT4TAT_3	-0,01	43595	-0,02	43599	0,03	43576	43590,00	14
TYP5YOKA	-0,09	43629	0,07	43555	0,02	43579	43587,67	15
TYP5TIT4TAT_13	-0,11	43633	0,07	43555	0,03	43572	43586,67	16
TYP5TIT4TAT_9	0,02	43576	0,02	43575	-0,03	43598	43583,00	17
TYP5TIT4TAT_15	-0,05	43602	0,10	43536	-0,06	43606	43581,33	18
TYP5TIT4TAT_6	0,13	43519	-0,08	43610	-0,05	43599	43576,00	19
TYP5TIT4TAT_4	-0,01	43571	-0,05	43589	0,05	43545	43568,33	20
Typ1A5	-0,01	43085	-0,10	43123	0,11	43030	43079,33	21
Typ1A8	0,03	41400	-0,42	41587	0,40	41248	41411,67	22
Typ1A9	-0,19	40643	-0,05	40586	0,25	40463	40564,00	23
Typ2A2E8	-0,16	39672	-0,17	39678	0,33	39477	39609,00	24
Typ1A10	0,06	39065	0,03	39075	-0,09	39123	39087,67	25
Typ2A5E8	-0,13	38861	-0,44	38982	0,57	38590	38811,00	26
Typ2A2E9	-2,50	39524	0,89	38217	1,62	37934	38558,33	27
Typ2A8E8	-1,34	38737	0,86	37897	0,47	38046	38226,67	28
Typ2A8E8_1	-0,05	38014	0,60	37765	-0,55	38201	37993,33	29
Typ2A5E9	-0,39	36943	0,31	36683	0,08	36767	36797,67	30
Typ2A8E9	1,69	35958	0,74	36305	-2,42	37461	36574,67	31
Typ2A8E9_1	1,05	35811	0,19	36122	-1,24	36637	36190,00	32
Typ2A2E10	0,72	35089	-0,49	35517	-0,23	35424	35343,33	33
Typ2A5E10	-0,80	32282	0,33	31920	0,48	31871	32024,33	34
Typ2A8E10_1	3,75	29400	-2,43	31288	-1,32	30950	30546,00	35
Typ2A8E10	-2,93	31195	-0,02	30313	2,95	29413	30307,00	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 3 – Die Ausgangsgruppe

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A2	1	44808	1	44355	1	44516	44559,67	1
Typ1A5	21	43085	21	43123	21	43030	43079,33	21
Typ1A8	22	41400	22	41587	22	41248	41411,67	22
Typ1A9	23	40643	23	40586	23	40463	40564,00	23
Typ1A10	26	39065	25	39075	25	39123	39087,67	25
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E10								
Typ2A2E10	33	35089	33	35517	33	35424	35343,33	33
Typ2A5E10	34	32282	34	31920	34	31871	32024,33	34
Typ2A8E10_1	36	29400	35	31288	35	30950	30546,00	35
Typ2A8E10	35	31195	36	30313	36	29413	30307,00	36
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E8								
Typ2A2E8	24	39672	24	39678	24	39477	39609,00	24
Typ2A5E8	27	38861	26	38982	26	38590	38811,00	26
Typ2A8E8	28	38737	28	37897	28	38046	38226,67	28
Typ2A8E8_1	29	38014	29	37765	27	38201	37993,33	29
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E9								
Typ2A2E9	25	39524	27	38217	29	37934	38558,33	27
Typ2A5E9	30	36943	30	36683	31	36767	36797,67	30
Typ2A8E9	31	35958	31	36305	30	37461	36574,67	31
Typ2A8E9_1	32	35811	32	36122	32	36637	36190,00	32

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A2								
Typ1A2	1	44808	1	44355	1	44516	44559,67	1
Typ2A2E8	24	39672	24	39678	24	39477	39609,00	24
Typ2A2E9	25	39524	27	38217	29	37934	38558,33	27
Typ2A2E10	33	35089	33	35517	33	35424	35343,33	33
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A5								
Typ1A5	21	43085	21	43123	21	43030	43079,33	21
Typ2A5E8	27	38861	26	38982	26	38590	38811,00	26
Typ2A5E9	30	36943	30	36683	31	36767	36797,67	30
Typ2A5E10	34	32282	34	31920	34	31871	32024,33	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A8								
Typ1A8	22	41400	22	41587	22	41248	41411,67	22
Typ2A8E8	28	38737	28	37897	28	38046	38226,67	28
Typ2A8E8_1	29	38014	29	37765	27	38201	37993,33	29
Typ2A8E9	31	35958	31	36305	30	37461	36574,67	31
Typ2A8E9_1	32	35811	32	36122	32	36637	36190,00	32
Typ2A8E10_1	36	29400	35	31288	35	30950	30546,00	35
Typ2A8E10	35	31195	36	30313	36	29413	30307,00	36

1.6 Das Zusatzexperiment

Beispiel 3 Der erste Entwicklungsschritt

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	13,9%	33,3%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	52,8%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	52,8%
sind friedlich:	52,8%
neigen zum Angreifen:	47,2%
neigen zum Ausbeuten:	47,2%
neigen zu Überreaktionen:	47,2%
verteidigen sich sicher:	66,7%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	33,3%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 9,58 bei einer Gruppengröße von 36.

Vergleich der Durchschnitte der Gesamtergebnisse aller Verhaltensweisen eines Typs

Typ	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5	1	45865	1	45854	1	45874	45864,65	1
Typ1	2	42347	2	42303	2	42519	42389,53	2
Typ2	3	38781	3	38803	3	38794	38792,67	3

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 3 – Schritt 1

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	158243	158122	158193
Prozentualer Anteil derartiger Züge	50,24	50,20	50,22
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	95194	95412	95417
Prozentualer Anteil derartiger Züge	30,22	30,29	30,29
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	61563	61466	61390
Prozentualer Anteil derartiger Züge	19,54	19,51	19,49
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1548555	1548725	1549022
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	918555	918725	919022
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,73	0,73	0,73
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,65	0,65	0,65
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,46	0,46	0,46

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 3 – Schritt 1

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_10	9	45875	2	45902	1	45957	45911,33	1
TYP5TIT4TAT_1	11	45869	1	45979	8	45883	45910,33	2
TYP5TIT4TAT_11	7	45885	10	45867	3	45918	45890,00	3
TYP5TIT4TAT_15	1	45928	16	45804	2	45931	45887,67	4
TYP5TIT4TAT_14	12	45866	5	45883	6	45910	45886,33	5
TYP5TIT4TAT_2	2	45919	14	45820	5	45913	45884,00	6
TYP5TIT4TAT_16	8	45883	12	45857	10	45879	45873,00	7
TYP5TIT4TAT_8	13	45864	3	45892	14	45854	45870,00	8
TYP5TIT4TAT_3	17	45808	4	45883	4	45917	45869,33	9
TYP5TIT4TAT_5	4	45899	9	45869	17	45826	45864,67	10
TYP5TIT4TAT_17	3	45912	19	45761	7	45903	45858,67	11
TYP5TIT4TAT	15	45846	11	45858	12	45862	45855,33	12
TYP5TIT4TAT_9	14	45858	8	45870	15	45834	45854,00	13
TYP5TIT4TAT_7	5	45888	7	45873	18	45797	45852,67	14
TYP5TIT4TAT_12	6	45888	17	45800	13	45860	45849,33	15
TYP5TIT4TAT_4	16	45845	15	45807	9	45880	45844,00	16
TYP5YOKA	18	45775	6	45877	16	45831	45827,67	17
TYP5TIT4TAT_6	19	45754	13	45855	11	45868	45825,67	18
TYP5TIT4TAT_13	10	45875	18	45778	19	45790	45814,33	19
Typ1A1	20	45356	20	45301	20	45347	45334,67	20
Typ1A3	21	44016	21	43694	21	44162	43957,33	21
Typ2A1E7	22	42084	22	42093	22	42238	42138,33	22
Typ1A6	23	41684	23	41852	23	41880	41805,33	23
Typ2A1E8	24	41287	24	41453	24	41292	41344,00	24
Typ1A7	25	40856	25	40907	25	41156	40973,00	25
Typ2A1E9	26	40320	26	40433	26	40392	40381,67	26
Typ2A4E7	27	40106	27	40175	27	40241	40174,00	27
Typ1A8	28	39823	28	39760	28	40049	39877,33	28
Typ2A4E8	29	39097	29	39121	29	39116	39111,33	29
Typ2A7E7_1	30	38899	31	38498	31	38224	38540,33	30
Typ2A7E7	31	38512	30	38614	30	38442	38522,67	31
Typ2A4E9	32	37738	33	37786	32	37984	37836,00	32
Typ2A7E8	34	37404	32	37824	33	37797	37675,00	33
Typ2A7E8_1	33	37688	34	37625	34	37581	37631,33	34
Typ2A7E9_1	35	36161	35	36392	36	35966	36173,00	35
Typ2A7E9	36	36078	36	35625	35	36250	35984,33	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 3 – Schritt 1

Abweichungen der Einzelergebnisse vom Gesamtergebnis in Prozenten (bzgl. des Gesamtergebnisses)

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Abw.	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_10	0,08	45875	0,02	45902	-0,10	45957	45911,33	1
TYP5TIT4TAT_1	0,09	45869	-0,15	45979	0,06	45883	45910,33	2
TYP5TIT4TAT_11	0,01	45885	0,05	45867	-0,06	45918	45890,00	3
TYP5TIT4TAT_15	-0,09	45928	0,18	45804	-0,09	45931	45887,67	4
TYP5TIT4TAT_14	0,04	45866	0,01	45883	-0,05	45910	45886,33	5
TYP5TIT4TAT_2	-0,08	45919	0,14	45820	-0,06	45913	45884,00	6
TYP5TIT4TAT_16	-0,02	45883	0,03	45857	-0,01	45879	45873,00	7
TYP5TIT4TAT_8	0,01	45864	-0,05	45892	0,03	45854	45870,00	8
TYP5TIT4TAT_3	0,13	45808	-0,03	45883	-0,10	45917	45869,33	9
TYP5TIT4TAT_5	-0,07	45899	-0,01	45869	0,08	45826	45864,67	10
TYP5TIT4TAT_17	-0,12	45912	0,21	45761	-0,10	45903	45858,67	11
TYP5TIT4TAT	0,02	45846	-0,01	45858	-0,01	45862	45855,33	12
TYP5TIT4TAT_9	-0,01	45858	-0,03	45870	0,04	45834	45854,00	13
TYP5TIT4TAT_7	-0,08	45888	-0,04	45873	0,12	45797	45852,67	14
TYP5TIT4TAT_12	-0,08	45888	0,11	45800	-0,02	45860	45849,33	15
TYP5TIT4TAT_4	0,00	45845	0,08	45807	-0,08	45880	45844,00	16
TYP5YOKA	0,11	45775	-0,11	45877	-0,01	45831	45827,67	17
TYP5TIT4TAT_6	0,16	45754	-0,06	45855	-0,09	45868	45825,67	18
TYP5TIT4TAT_13	-0,13	45875	0,08	45778	0,05	45790	45814,33	19
Typ1A1	-0,05	45356	0,07	45301	-0,03	45347	45334,67	20
Typ1A3	-0,13	44016	0,60	43694	-0,47	44162	43957,33	21
Typ2A1E7	0,13	42084	0,11	42093	-0,24	42238	42138,33	22
Typ1A6	0,29	41684	-0,11	41852	-0,18	41880	41805,33	23
Typ2A1E8	0,14	41287	-0,26	41453	0,13	41292	41344,00	24
Typ1A7	0,29	40856	0,16	40907	-0,45	41156	40973,00	25
Typ2A1E9	0,15	40320	-0,13	40433	-0,03	40392	40381,67	26
Typ2A4E7	0,17	40106	0,00	40175	-0,17	40241	40174,00	27
Typ1A8	0,14	39823	0,29	39760	-0,43	40049	39877,33	28
Typ2A4E8	0,04	39097	-0,02	39121	-0,01	39116	39111,33	29
Typ2A7E7_1	-0,93	38899	0,11	38498	0,82	38224	38540,33	30
Typ2A7E7	0,03	38512	-0,24	38614	0,21	38442	38522,67	31
Typ2A4E9	0,26	37738	0,13	37786	-0,39	37984	37836,00	32
Typ2A7E8	0,72	37404	-0,40	37824	-0,32	37797	37675,00	33
Typ2A7E8_1	-0,15	37688	0,02	37625	0,13	37581	37631,33	34
Typ2A7E9_1	0,03	36161	-0,61	36392	0,57	35966	36173,00	35
Typ2A7E9	-0,26	36078	1,00	35625	-0,74	36250	35984,33	36

1.6 Zusatzexperiment: Beispiel 3 – Schritt 1

Die Auswirkungen einer unterschiedlichen Einstellung bei gleichem Verteidigungsverhalten auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen unproviziert angreifender Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ1								
Typ1A1	20	45356	20	45301	20	45347	45334,67	20
Typ1A3	21	44016	21	43694	21	44162	43957,33	21
Typ1A6	23	41684	23	41852	23	41880	41805,33	23
Typ1A7	25	40856	25	40907	25	41156	40973,00	25
Typ1A8	28	39823	28	39760	28	40049	39877,33	28
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E7								
Typ2A1E7	22	42084	22	42093	22	42238	42138,33	22
Typ2A4E7	27	40106	27	40175	27	40241	40174,00	27
Typ2A7E7_1	30	38899	31	38498	31	38224	38540,33	30
Typ2A7E7	31	38512	30	38614	30	38442	38522,67	31
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E8								
Typ2A1E8	24	41287	24	41453	24	41292	41344,00	24
Typ2A4E8	29	39097	29	39121	29	39116	39111,33	29
Typ2A7E8	34	37404	32	37824	33	37797	37675,00	33
Typ2A7E8_1	33	37688	34	37625	34	37581	37631,33	34
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2E9								
Typ2A1E9	26	40320	26	40433	26	40392	40381,67	26
Typ2A4E9	32	37738	33	37786	32	37984	37836,00	32
Typ2A7E9_1	35	36161	35	36392	36	35966	36173,00	35
Typ2A7E9	36	36078	36	35625	35	36250	35984,33	36

Die Auswirkungen eines unterschiedlichen Verteidigungsverhaltens bei gleicher Einstellung auf den Erfolg einer Verhaltensweise

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Klassen von unproviziert angreifenden Verhaltensweisen								
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A1								
Typ1A1	20	45356	20	45301	20	45347	45334,67	20
Typ2A1E7	22	42084	22	42093	22	42238	42138,33	22
Typ2A1E8	24	41287	24	41453	24	41292	41344,00	24
Typ2A1E9	26	40320	26	40433	26	40392	40381,67	26
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A4								
Typ2A4E7	27	40106	27	40175	27	40241	40174,00	27
Typ2A4E8	29	39097	29	39121	29	39116	39111,33	29
Typ2A4E9	32	37738	33	37786	32	37984	37836,00	32
Klasse der Verhaltensweisen vom Typ2A7								
Typ1A7	25	40856	25	40907	25	41156	40973,00	25
Typ2A7E7_1	30	38899	31	38498	31	38224	38540,33	30
Typ2A7E7	31	38512	30	38614	30	38442	38522,67	31
Typ2A7E8	34	37404	32	37824	33	37797	37675,00	33
Typ2A7E8_1	33	37688	34	37625	34	37581	37631,33	34
Typ2A7E9_1	35	36161	35	36392	36	35966	36173,00	35
Typ2A7E9	36	36078	36	35625	35	36250	35984,33	36

Die Evolution von Gruppen

Die Evolution von Gruppen

Experimente zum primären Bereich

Beispiel 1

26 Vertreter von InitStrat1 und 10 Vertreter von TitForTat

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	72,2%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	27,8%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	27,8%
sind friedlich:	27,8%
neigen zum Angreifen:	72,2%
neigen zum Ausbeuten:	72,2%
neigen zu Überreaktionen:	0,0%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,04 bei einer Gruppengröße von 36.

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1 InitStrat1_16	1	42490	1	42490	1	42490	42490,00	1
Typ1 InitStrat1	2	42490	2	42490	2	42490	42490,00	2
			...					
Typ1 InitStrat1_23	26	42490	26	42490	26	42490	42490,00	26
TYP5TIT4TAT	27	26474	27	26474	27	26474	26474,00	27
TYP5TIT4TAT_8	28	26474	28	26474	28	26474	26474,00	28
			...					
TYP5TIT4TAT_2	36	26474	36	26474	36	26474	26474,00	36

2.1 Experimente zum primären Bereich: Beispiel 1 und Beispiel 2

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	184675	184675	184675
Prozentualer Anteil derartiger Züge	58,63	58,63	58,63
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	260	260	260
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,08	0,08	0,08
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	130065	130065	130065
Prozentualer Anteil derartiger Züge	41,29	41,29	41,29
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1369480	1369480	1369480
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	739480	739480	739480
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,59	0,59	0,59
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,59	0,59	0,59
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,59	0,59	0,59

Beispiel 2 Teil 1: PawlowsV und TitForTat

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	0,0%	50,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	50,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	50,0%
sind friedlich:	50,0%
neigen zum Angreifen:	50,0%
neigen zum Ausbeuten:	50,0%
neigen zu Überreaktionen:	50,0%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,00 bei einer Gruppengröße von 2.

2.1 Experimente zum primären Bereich: Beispiel 2

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	500	500	500
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	0,00	0,00	0,00
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,00	0,00	0,00
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	333	333	333
Prozentualer Anteil derartiger Züge	66,60	66,60	66,60
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	167	167	167
Prozentualer Anteil derartiger Züge	33,40	33,40	33,40
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1999	1999	1999
Bestmögliches Ergebnis	3000	3000	3000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	1000	1000	1000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	999	999	999
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,50	0,50	0,50
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,33	0,33	0,33
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,00	0,00	0,00

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
Spielername	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
PawlowSV	1	1002	1	1002	1	1002	1002,00	1
TIT4TAT	2	997	2	997	2	997	997,00	2

Beispiel 2

Teil 2: PawlowSV und Typ3A5

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
Spielername	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A5	1	1011	1	993	1	994	999,33	1
PawlowSV	2	1011	2	991	2	994	998,67	2

2.1 Experimente zum primären Bereich: Beispiel 2

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	50,0%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	50,0%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	50,0%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	100,0%
neigen zu Überreaktionen:	100,0%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,00 bei einer Gruppengröße von 2.

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	500	500	500
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	69	55	60
Prozentualer Anteil derartiger Züge	13,87	10,93	12,00
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	248	259	248
Prozentualer Anteil derartiger Züge	49,60	51,73	49,67
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	183	187	192
Prozentualer Anteil derartiger Züge	36,53	37,33	38,33

2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	2021	1995	1985
Bestmögliches Ergebnis	3000	3000	3000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	1000	1000	1000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	1021	995	985
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,51	0,50	0,49

3. Die soziale Effektivität quantitativer Art

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,39	0,37	0,37

4. Soziale Effektivität qualitativer Art

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,14	0,11	0,12

Beispiel 3

Teil 1: InitStrat2 und TitForTat

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	50,0%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	50,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	50,0%
sind friedlich:	50,0%
neigen zum Angreifen:	50,0%
neigen zum Ausbeuten:	0,0%
neigen zu Überreaktionen:	0,0%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,00 bei einer Gruppengröße von 2.

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	500	500	500
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	0,00	0,00	0,00
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,00	0,00	0,00
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	500	500	500
Prozentualer Anteil derartiger Züge	100,00	100,00	100,00
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	0,00	0,00	0,00
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,00	0,00	0,00

2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	2500	2500	2500
Bestmögliches Ergebnis	3000	3000	3000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	1000	1000	1000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	1500	1500	1500
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,75	0,75	0,75

3. Die soziale Effektivität quantitativer Art

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,50	0,50	0,50

4. Soziale Effektivität qualitativer Art

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,00	0,00	0,00

2.1 Experimente zum primären Bereich: Beispiel 3

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT	1	1250	1	1250	1	1250	1250,00	1
Typ1 InitStrat2	2	1250	2	1250	2	1250	1250,00	2

Beispiel 3

Teil 2: InitStrat2 und Typ3A5

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

verteidigen sich sicher

sind wiederholt
ausbeutbar

neigen zum unprovzierten Angreifen

50,0%

0,0%

sind bedingt konsensorientiert

50,0%

0,0%

sind friedlich

0,0%

0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:

50,0%

sind friedlich:

0,0%

neigen zum Angreifen:

100,0%

neigen zum Ausbeuten:

50,0%

neigen zu Überreaktionen:

50,0%

verteidigen sich sicher:

100,0%

sind geschäftsmäßig ausbeutbar:

0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,00 bei einer Gruppengröße von 2.

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ3A5	1	1143	1	1133	1	1125	1133,67	1
InitStrat2	2	1143	2	1131	2	1123	1132,33	2

2.1 Experimente zum primären Bereich: Beispiel 3

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	500	500	500
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	125	128	109
Prozentualer Anteil derartiger Züge	25,07	25,67	21,80
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	261	258	261
Prozentualer Anteil derartiger Züge	52,27	51,67	52,20
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	113	113	130
Prozentualer Anteil derartiger Züge	22,67	22,67	26,00
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	2285	2288	2219
Bestmögliches Ergebnis	3000	3000	3000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	1000	1000	1000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	1285	1288	1219
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,64	0,64	0,61
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,51	0,52	0,48
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,25	0,26	0,22

Gruppen im primären Bereich

Beispiel 1

Teil 1: 32 unproviziert angreifende Verhaltensweisen und 3 Vertreter von UJoch1T sowie TitForTat

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovizierten Angreifen	97,2%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	2,8%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	2,8%
sind friedlich:	2,8%
neigen zum Angreifen:	97,2%
neigen zum Ausbeuten:	88,9%
neigen zu Überreaktionen:	88,9%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,03 bei einer Gruppengröße von 36.

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	45060	45184	45513
Prozentualer Anteil derartiger Züge	14,30	14,34	14,45
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	146802	146939	146793
Prozentualer Anteil derartiger Züge	46,60	46,65	46,60
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	123138	122877	122693
Prozentualer Anteil derartiger Züge	39,09	39,01	38,95

2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1250646	1251554	1252433
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	620646	621554	622433
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,49	0,49	0,49

3. Die soziale Effektivität quantitativer Art

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,38	0,38	0,38

2.2 Gruppen im primären Bereich: Beispiel 1

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT	1	40384	1	40369	1	40401	40384,67	1
Typ1A1	3	39764	2	39874	3	39931	39856,33	2
Typ1A1_1	2	39777	4	39741	2	39941	39819,67	3
Typ1A1_2	5	39630	3	39783	4	39873	39762,00	4
Typ1A1_3	4	39731	5	39674	5	39837	39747,33	5
Typ1A2_2	7	38924	8	38914	6	39044	38960,67	6
Typ1A2_3	6	39053	7	38930	8	38870	38951,00	7
Typ1A2_1	9	38901	6	39048	9	38859	38936,00	8
Typ1A2	8	38909	9	38892	7	38905	38902,00	9
Typ1A3	10	37832	12	37793	11	37834	37819,67	10
Typ1A3_2	11	37785	10	37850	12	37804	37813,00	11
Typ1A3_3	13	37703	11	37818	10	37844	37788,33	12
Typ1A3_1	12	37752	13	37640	13	37782	37724,67	13
Typ1A4_3	17	36336	15	36450	14	36629	36471,67	14
Typ1A4_2	14	36550	14	36492	17	36352	36464,67	15
Typ1A4	15	36452	17	36346	15	36444	36414,00	16
Typ1A4_1	16	36406	16	36424	16	36367	36399,00	17
Typ1A5_3	18	34742	19	34868	19	34776	34795,33	18
Typ1A5	20	34699	18	34894	21	34665	34752,67	19
Typ1A5_1	19	34714	20	34754	20	34684	34717,33	20
Typ1A5_2	23	<u>34566</u>	21	34724	18	34815	34701,67	21
Typ1 UJOCH1T	22	34610	23	34656	24	34631	34632,33	22
Typ1 UJOCH1T_1	24	34509	22	34663	22	34661	34611,00	23
Typ1 UJOCH1T_2	21	<u>34635</u>	24	<u>34509</u>	23	34637	34593,67	24
Typ1A6_3	25	32593	27	<u>32642</u>	25	32678	32637,67	25
Typ1A6_2	27	32542	25	32690	26	32581	32604,33	26
Typ1A6_1	26	32546	26	32689	28	32566	32600,33	27
Typ1A6	28	32454	28	32553	27	32568	32525,00	28
Typ1A7_2	32	29821	29	30137	29	30069	30009,00	29
Typ1A7_1	29	30038	32	29850	30	29975	29954,33	30
Typ1A7_3	30	29911	30	29909	32	29862	29894,00	31
Typ1A7	31	29849	31	29884	31	29882	29871,67	32
Typ1A8_1	33	26774	35	26567	33	26720	26687,00	33
Typ1A8_3	36	26552	33	26596	34	26694	26614,00	34
Typ1A8_2	34	26639	36	26566	35	26569	26591,33	35
Typ1A8	35	26563	34	26589	36	26555	26569,00	36

2.2 Gruppen im primären Bereich

Beispiel 1 Teil 2: 32 unproviziert angreifende Verhaltensweisen und 3 Vertreter von UJoch1T sowie Typ3A10 Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovizierten Angreifen	97,2%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	2,8%	0,0%
sind friedlich	0,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	2,8%
sind friedlich:	0,0%
neigen zum Angreifen:	100,0%
neigen zum Ausbeuten:	91,7%
neigen zu Überreaktionen:	91,7%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,03 bei einer Gruppengröße von 36.

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	39686	39880	39764
Prozentualer Anteil derartiger Züge	12,60	12,66	12,62
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	139110	139215	139301
Prozentualer Anteil derartiger Züge	44,16	44,20	44,22
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	136204	135904	135935
Prozentualer Anteil derartiger Züge	43,24	43,14	43,15
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1206075	1207167	1206958
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	576075	577167	576958
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,46	0,46	0,46
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,35	0,35	0,35
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,13	0,13	0,13

2.2 Gruppen im primären Bereich: Beispiel 1

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1A1_1	2	38822	3	38885	1	39002	38903,00	1
Typ1A1_2	1	38857	2	38944	2	38826	38875,67	2
Typ1A1_3	3	38782	1	39010	4	38718	38836,67	3
Typ1A1	4	38755	4	38827	3	38774	38785,33	4
Typ1A2_2	5	38190	7	38075	6	38111	38125,33	5
Typ1A2_3	8	38080	6	38107	5	38123	38103,33	6
Typ1A2_1	6	38123	5	38146	7	37969	38079,33	7
Typ1A2	7	38100	8	37992	8	37945	38012,33	8
Typ1A3_1	9	37121	10	37108	9	37141	37123,33	9
Typ1A3	10	37078	9	37128	10	37103	37103,00	10
Typ1A3_3	11	37034	12	37051	11	37032	37039,00	11
Typ1A3_2	12	36925	11	37064	12	37011	37000,00	12
Typ1A4_1	14	35750	16	35750	14	35827	35775,67	13
Typ1A4	15	35734	15	35753	13	35840	35775,67	14
Typ1A4_2	13	35773	14	35766	15	35767	35768,67	15
Typ1A4_3	16	35641	13	35850	16	35702	35731,00	16
Typ1A5_3	18	34150	17	34153	19	34156	34153,00	17
Typ1A5	17	34150	20	34062	18	34193	34135,00	18
Typ1A5_2	20	34088	19	34091	17	34216	34131,67	19
Typ1A5_1	19	34130	18	34151	20	34087	34122,67	20
Typ1 UJOCH1T	21	33833	21	33874	21	33940	33882,33	21
Typ1 UJOCH1T_1	23	33777	22	33848	22	33875	33833,33	22
Typ1 UJOCH1T_2	22	33796	23	33807	23	33833	33812,00	23
Typ1A6_3	27	32030	24	32299	27	31963	32097,33	24
Typ1A6	26	32033	25	32069	24	32129	32077,00	25
Typ1A6_2	24	32086	27	32021	25	32099	32068,67	26
Typ1A6_1	25	32042	26	32046	26	32076	32054,67	27
Typ1A7_2	28	29628	30	29509	29	29615	29584,00	28
Typ1A7_1	30	29555	29	29532	28	29631	29572,67	29
Typ1A7	29	29585	31	29496	30	29538	29539,67	30
Typ1A7_3	31	29396	28	29617	31	29435	29482,67	31
Typ1A8_1	32	26324	35	26322	32	26495	26380,33	32
Typ1A8_3	33	26324	33	26405	34	26391	26373,33	33
Typ1A8_2	35	26253	32	26408	33	26448	26369,67	34
Typ1A8	34	26260	34	26325	35	26389	26324,67	35
Typ3A10	36	17886	36	17874	36	17923	17894,33	36

2.2 Gruppen im primären Bereich

Beispiel 2 35 Vertreter von Yoka und UJoch1T Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	2,8%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	97,2%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	97,2%
sind friedlich:	97,2%
neigen zum Angreifen:	2,8%
neigen zum Ausbeuten:	0,0%
neigen zu Überreaktionen:	0,0%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,04 bei einer Gruppengröße von 36.

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	314965	314965	314965
Prozentualer Anteil derartiger Züge	99,99	99,99	99,99
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	35	35	35
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,01	0,01	0,01
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	0,00	0,00	0,00
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,00	0,00	0,00

2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1889965	1889965	1889965
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	1259965	1259965	1259965
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	1,00	1,00	1,00

3. Die soziale Effektivität quantitativer Art

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	1,00	1,00	1,00

4. Soziale Effektivität qualitativer Art

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,94	0,94	0,94

2.2 Gruppen im primären Bereich: Beispiel 2

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1 UJOCH1T	1	52570	1	52570	1	52570	52570,00	1
TYP5YOKA_15	2	52497	2	52497	2	52497	52497,00	2
TYP5YOKA_21	3	52497	3	52497	3	52497	52497,00	3
TYP5YOKA_20	4	52497	4	52497	4	52497	52497,00	4
TYP5YOKA_2	5	52497	5	52497	5	52497	52497,00	5
TYP5YOKA_19	6	52497	6	52497	6	52497	52497,00	6
TYP5YOKA_18	7	52497	7	52497	7	52497	52497,00	7
TYP5YOKA_23	8	52497	8	52497	8	52497	52497,00	8
TYP5YOKA_16	9	52497	9	52497	9	52497	52497,00	9
TYP5YOKA_24	10	52497	10	52497	10	52497	52497,00	10
TYP5YOKA_14	11	52497	11	52497	11	52497	52497,00	11
TYP5YOKA_13	12	52497	12	52497	12	52497	52497,00	12
TYP5YOKA_12	13	52497	13	52497	13	52497	52497,00	13
TYP5YOKA_11	14	52497	14	52497	14	52497	52497,00	14
TYP5YOKA_10	15	52497	15	52497	15	52497	52497,00	15
TYP5YOKA_1	16	52497	16	52497	16	52497	52497,00	16
TYP5YOKA	17	52497	17	52497	17	52497	52497,00	17
TYP5YOKA_17	18	52497	18	52497	18	52497	52497,00	18
TYP5YOKA_31	19	52497	19	52497	19	52497	52497,00	19
TYP5YOKA_8	20	52497	20	52497	20	52497	52497,00	20
TYP5YOKA_7	21	52497	21	52497	21	52497	52497,00	21
TYP5YOKA_6	22	52497	22	52497	22	52497	52497,00	22
TYP5YOKA_5	23	52497	23	52497	23	52497	52497,00	23
TYP5YOKA_4	24	52497	24	52497	24	52497	52497,00	24
TYP5YOKA_34	25	52497	25	52497	25	52497	52497,00	25
TYP5YOKA_22	26	52497	26	52497	26	52497	52497,00	26
TYP5YOKA_32	27	52497	27	52497	27	52497	52497,00	27
TYP5YOKA_9	28	52497	28	52497	28	52497	52497,00	28
TYP5YOKA_30	29	52497	29	52497	29	52497	52497,00	29
TYP5YOKA_3	30	52497	30	52497	30	52497	52497,00	30
TYP5YOKA_29	31	52497	31	52497	31	52497	52497,00	31
TYP5YOKA_28	32	52497	32	52497	32	52497	52497,00	32
TYP5YOKA_27	33	52497	33	52497	33	52497	52497,00	33
TYP5YOKA_26	34	52497	34	52497	34	52497	52497,00	34
TYP5YOKA_25	35	52497	35	52497	35	52497	52497,00	35
TYP5YOKA_33	36	52497	36	52497	36	52497	52497,00	36

Gruppen mit Initiations-Strategien

Beispiel 1 32 Vertreter von Typ6E10 und 4 Vertreter von UJoch1T

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	11,1%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	88,9%	88,9%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	88,9%
sind friedlich:	88,9%
neigen zum Angreifen:	11,1%
neigen zum Ausbeuten:	0,0%
neigen zu Überreaktionen:	0,0%
verteidigen sich sicher:	11,1%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	88,9%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 32,00 bei einer Gruppengröße von 36.

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	311872	311872	311872
Prozentualer Anteil derartiger Züge	99,01	99,01	99,01
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	128	128	128
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,04	0,04	0,04
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	3000	3000	3000
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,95	0,95	0,95

2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1877872	1877872	1877872
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	1247872	1247872	1247872
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,99	0,99	0,99

3. Die soziale Effektivität quantitativer Art

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,99	0,99	0,99

4. Soziale Effektivität qualitativer Art

	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,79	0,79	0,79

2.3 Gruppen mit Initiations-Strategien: Beispiel 1 und Beispiel 2

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ6E10_14	1	52488	1	52488	1	52488	52488,00	1
Typ6E10_9	2	52488	2	52488	2	52488	52488,00	2
			...					
Typ6E10_4	32	52488	32	52488	32	52488	52488,00	32
Typ1 UJOCH1T	33	49564	33	49564	33	49564	49564,00	33
Typ1 UJOCH1T_3	34	49564	34	49564	34	49564	49564,00	34
			...					
Typ1 UJOCH1T_1	36	49564	36	49564	36	49564	49564,00	36

Beispiel 2

18 Vertreter von InitStrat2 und 18 Vertreter von Yoka

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

verteidigen sich sicher

sind wiederholt
ausbeutbar

neigen zum unprovokierten Angreifen

50,0%

0,0%

sind bedingt konsensorientiert

0,0%

0,0%

sind friedlich

50,0%

0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:

50,0%

sind friedlich:

50,0%

neigen zum Angreifen:

50,0%

neigen zum Ausbeuten:

0,0%

neigen zu Überreaktionen:

0,0%

verteidigen sich sicher:

100,0%

sind geschäftsmäßig ausbeutbar:

0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,04 bei einer Gruppengröße von 36.

2.3 Gruppen mit Initiations-Strategien: Beispiel 2

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	314523	314523	314523
Prozentualer Anteil derartiger Züge	99,85	99,85	99,85
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	324	324	324
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,10	0,10	0,10
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	153	153	153
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,05	0,05	0,05
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1889064	1889064	1889064
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	1259064	1259064	1259064
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	1,00	1,00	1,00
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	1,00	1,00	1,00
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,49	0,49	0,49

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1 InitStrat2_16	1	52502	1	52502	1	52502	52502,00	1
Typ1 InitStrat2	2	52502	2	52502	2	52502	52502,00	2
			...					
Typ1 InitStrat2_2	18	52502	18	52502	18	52502	52502,00	18
TYP5YOKA_16	19	52446	19	52446	19	52446	52446,00	19
TYP5YOKA_8	20	52446	20	52446	20	52446	52446,00	20
			...					
TYP5YOKA_2	36	52446	36	52446	36	52446	52446,00	36

2.3 Gruppen mit Initiations-Strategien

Beispiel 3 Teil 1: 18 Vertreter von InitStrat1 und 18 Vertreter von TitForTat

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovzierten Angreifen	50,0%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	50,0%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern	
sind konsensorientiert:	50,0%
sind friedlich:	50,0%
neigen zum Angreifen:	50,0%
neigen zum Ausbeuten:	50,0%
neigen zu Überreaktionen:	50,0%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,04 bei einer Gruppengröße von 36.

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	152847	152847	152847
Prozentualer Anteil derartiger Züge	48,52	48,52	48,52
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	324	324	324
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,10	0,10	0,10
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	161829	161829	161829
Prozentualer Anteil derartiger Züge	51,37	51,37	51,37
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1242360	1242360	1242360
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	612360	612360	612360
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,49	0,49	0,49
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,49	0,49	0,49
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,49	0,49	0,49

2.3 Gruppen mit Initiations-Strategien: Beispiel 3

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1 InitStrat1_16	1	34538	1	34538	1	34538	34538,00	1
Typ1 InitStrat1	2	34538	2	34538	2	34538	34538,00	2
			...					
Typ1 InitStrat1_2	18	34538	18	34538	18	34538	34538,00	18
TYP5TIT4TAT_16	19	34482	19	34482	19	34482	34482,00	19
TYP5TIT4TAT_8	20	34482	20	34482	20	34482	34482,00	20
			...					
TYP5TIT4TAT_2	36	34482	36	34482	36	34482	34482,00	36

Beispiel 3

Teil 2: 26 Vertreter von InitStrat1 und 10 Vertreter von TitForTat

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
neigen zum unprovokierten Angreifen	72,2%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	27,8%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	27,8%
sind friedlich:	27,8%
neigen zum Angreifen:	72,2%
neigen zum Ausbeuten:	72,2%
neigen zu Überreaktionen:	72,2%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,04 bei einer Gruppengröße von 36.

2.3 Gruppen mit Initiations-Strategien: Beispiel 3

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	184675	184675	184675
Prozentualer Anteil derartiger Züge	58,63	58,63	58,63
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	260	260	260
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,08	0,08	0,08
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	130065	130065	130065
Prozentualer Anteil derartiger Züge	41,29	41,29	41,29
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1369480	1369480	1369480
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	739480	739480	739480
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,59	0,59	0,59
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,59	0,59	0,59
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,59	0,59	0,59

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1 InitStrat1_16	1	42490	1	42490	1	42490	42490,00	1
Typ1 InitStrat1	2	42490	2	42490	2	42490	42490,00	2
				...				
Typ1 InitStrat1_23	26	42490	26	42490	26	42490	42490,00	26
TYP5TIT4TAT	27	26474	27	26474	27	26474	26474,00	27
TYP5TIT4TAT_8	28	26474	28	26474	28	26474	26474,00	28
				...				
TYP5TIT4TAT_2	36	26474	36	26474	36	26474	26474,00	36

2.3 Gruppen mit Initiations-Strategien

Beispiel 3

Teil 3: 10 Vertreter von InitStrat1 und 26 Vertreter von TitForTat

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

verteidigen sich sicher

sind wiederholt
ausbeutbar

neigen zum unprovzierten Angreifen	27,8%	0,0%
sind bedingt konsensorientiert	0,0%	0,0%
sind friedlich	72,2%	0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:	72,2%
sind friedlich:	72,2%
neigen zum Angreifen:	27,8%
neigen zum Ausbeuten:	27,8%
neigen zu Überreaktionen:	27,8%
verteidigen sich sicher:	100,0%
sind geschäftsmäßig ausbeutbar:	0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,04 bei einer Gruppengröße von 36.

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	184955	184955	184955
Prozentualer Anteil derartiger Züge	58,72	58,72	58,72
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	260	260	260
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,08	0,08	0,08
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	129785	129785	129785
Prozentualer Anteil derartiger Züge	41,20	41,20	41,20
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1370600	1370600	1370600
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	740600	740600	740600
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	0,59	0,59	0,59
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	0,59	0,59	0,59
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	0,59	0,59	0,59

2.3 Gruppen mit Initiations-Strategien: Beispiel 3 und Beispiel 4

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
TYP5TIT4TAT_16	1	42490	1	42490	1	42490	42490,00	1
TYP5TIT4TAT	2	42490	2	42490	2	42490	42490,00	2
			...					
TYP5TIT4TAT_8	26	42490	26	42490	26	42490	42490,00	26
Typ1 InitStrat1_8	27	26586	27	26586	27	26586	26586,00	27
Typ1 InitStrat1_1	28	26586	28	26586	28	26586	26586,00	28
			...					
Typ1 InitStrat1_6	36	26586	36	26586	36	26586	26586,00	36

Beispiel 4

18 Vertreter von InitStrat1 und 18 Vertreter von InitStrat2

Zusammensetzung der Gruppe

1. Zusammensetzung der Gruppe nach Typen von Verhaltensweisen

Von den Gruppenmitgliedern

verteidigen sich sicher

sind wiederholt
ausbeutbar

neigen zum unprovzierten Angreifen

100,0%

0,0%

sind bedingt konsensorientiert

0,0%

0,0%

sind friedlich

0,0%

0,0%

2. Zusammensetzung der Gruppe nach Eigenschaften

Von den Gruppenmitgliedern

sind konsensorientiert:

0,0%

sind friedlich:

0,0%

neigen zum Angreifen:

100,0%

neigen zum Ausbeuten:

50,0%

neigen zu Überreaktionen:

00,0%

verteidigen sich sicher:

100,0%

sind geschäftsmäßig ausbeutbar:

0,0%

3. Das kollektive Entgegenkommen in der Gruppe bei Angriffen

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,04 bei einer Gruppengröße von 36.

2.3 Gruppen mit Initiations-Strategien: Beispiel 4

Gruppenergebnisse

1. Allgemeine Übersicht	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Anzahl aller Züge	315000	315000	315000
Anzahl aller Züge, die zu einem Konsens führten	314370	314370	314370
Prozentualer Anteil derartiger Züge	99,80	99,80	99,80
Anzahl aller Züge, die mit einem Hereinlegen endeten	0,00	0,00	0,00
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,00	0,00	0,00
Anzahl aller Züge, die zu einem Blockieren führten	630	630	630
Prozentualer Anteil derartiger Züge	0,20	0,20	0,20
2. Der Wirtschaftlichkeitsfaktor	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Erreichtes Ergebnis	1887480	1887480	1887480
Bestmögliches Ergebnis	1890000	1890000	1890000
Schlechtestes (garantiertes) Ergebnis	630000	630000	630000
Von der Gruppe wurden erwirtschaftet	1257480	1257480	1257480
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt	1,00	1,00	1,00
3. Die soziale Effektivität quantitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt	1,00	1,00	1,00
4. Soziale Effektivität qualitativer Art	1.Versuch	2.Versuch	3.Versuch
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt	1,00	1,00	1,00

Gesamtergebnis der einzelnen Verhaltensweisen

Spielername	Erster Versuch		Zweiter Versuch		Dritter Versuch		Endergebnis	
	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Platz	Punktzahl	Durchschnitt	Platz
Typ1 InitStrat1_16	1	52430	1	52430	1	52430	52430,00	1
Typ1 InitStrat1	2	52430	2	52430	2	52430	52430,00	2
			...					
Typ1 InitStrat1_2	18	52430	18	52430	18	52430	52430,00	18
Typ1 InitStrat2_16	19	52430	19	52430	19	52430	52430,00	19
Typ1 InitStrat2_8	20	52430	20	52430	20	52430	52430,00	20
			...					
Typ1 InitStrat2_2	36	52430	36	52430	36	52430	52430,00	36