

**Methodology File of
„When and Why Being Ostracized Affects Veracity Judgments”**

Experiment 1

Test tone to probe for activated sound (only online participants)

Im Laufe der Studie werden Ihnen verschiedene Videoaufnahmen vorgespielt. Bitte schalten Sie daher die Lautsprecher an!

Stellen Sie bitte die Lautstärke der Lautsprecher so ein, dass Sie das Tiergeräusch im Hintergrund **laut** und **deutlich** hören, da die späteren Videoaufnahmen teilweise sehr leise sind, aber es sehr wichtig ist, dass Sie diese einwandfrei verstehen.

Welches Tier ist zu hören?

Hund

Katze

Pferd

Kuh

Schaf

Vogel

Frosch

Demographics

Bitte machen Sie zunächst einige allgemeine Angaben zu Ihrer Person. Diese benötigen wir für statistische Zwecke. Ihre Anonymität bleibt dabei natürlich gewahrt.

Geschlecht:

männlich weiblich

Beruf/Studienfach:**Falls Sie studieren: In welchem Fachsemester sind Sie gerade?****Alter:**

Jahre

Ist Ihre Muttersprache Deutsch?

ja nein

Ist Ihre Muttersprache nicht Deutsch, geben Sie uns bitte an, seit wie vielen Jahren Sie Deutsch sprechen. Ansonsten lassen Sie das Feld bitte frei.

Jahre

Instruction for Cyberball – Page 1 (in-lab participants)

In dieser Studie untersuchen wir, inwiefern sich das Üben geistiger Visualisierung auf eine Aufgabendurchführung auswirkt. Vorherige Studien haben gezeigt, dass diese Fähigkeit am besten mit einem Computer-Ballwurfspiel (Cyberball) geprüft werden kann, bei dem Sie zusammen mit anderen, gleichzeitig eingeloggtten Teilnehmern interagieren. In wenigen Augenblicken werden Sie daher Cyberball zusammen mit anderen Teilnehmern (entweder in diesem oder einem anderen Labor) dieser Studie über unser Netzwerk spielen.

Klicken Sie auf 'weiter', um Instruktionen zum Spiel zu erhalten.

Instruction for Cyberball – Page 1 (online participants)

In dieser Studie untersuchen wir, inwiefern sich das Üben geistiger Visualisierung auf eine Aufgabendurchführung auswirkt. Vorherige Studien haben gezeigt, dass diese Fähigkeit am besten mit einem Computer-Ballwurfspiel (Cyberball) geprüft werden kann, bei dem Sie zusammen mit anderen, gleichzeitig eingeloggtten Teilnehmern interagieren. In wenigen Augenblicken werden Sie daher Cyberball zusammen mit anderen Teilnehmern (die gerade auch diese Studie bearbeiten) über das Internet spielen.

Falls momentan nicht genügend andere TeilnehmerInnen online sind, wird die Studie an dieser Stelle leider abgebrochen.

Klicken Sie auf 'weiter', um Instruktionen zum Spiel zu erhalten.

Instruction for Cyberball – Page 2

Das Spiel ist sehr einfach. Wenn der Ball zu Ihnen geworfen wird, klicken Sie einfach auf den Namen des Spielers/der Spielerin, dem/der Sie den Ball zuwerfen möchten. Wichtig hierbei ist jedoch nicht Ihre Leistung den Ball zu werfen, sondern dass Sie sich die ganze Situation des Spiels bildlich vorstellen. Stellen Sie sich vor, wie die anderen Spieler aussehen. Was für Menschen sind sie? Wo spielen Sie? Ist es warm und sonnig oder kalt und regnerisch? **Formen Sie in Gedanken ein vollkommenes Bild darüber, wie das Spiel aussehen würde, wenn Sie es in der Realität spielen würden.**

Cyberball muss erst geladen und die Mitspieler miteinander verbunden werden. Bitte haben Sie einen Augenblick Geduld!

Bitte geben Sie sich für das Spiel einen fiktiven Namen, der für Ihre Mitspieler sichtbar ist.

Instruction for the classification of truthful and deceptive messages

Das Erkennen von Lüge und Wahrheit spielt im alltäglichen Leben eine große Rolle. So werden wir im Alltag immer wieder mit Situationen konfrontiert, in denen es wichtig für uns ist zu entscheiden, ob jemand die Wahrheit spricht oder versucht uns an der Nase herumzuführen.

Da wir in vielen Situationen anderen Personen vertrauen und uns auf deren Aussagen verlassen müssen, ist es ein großer Vorteil erkennen zu können, ob jemand ehrlich zu uns ist oder uns belügt.

Im Folgenden werden sie verschiedene Videos sehen, in denen Personen über Filme/Fernsehserien erzählen, die ihnen gefallen oder nicht gefallen. Einige Personen sagen die Wahrheit, d.h. dass ihnen die Filme/Fernsehserien tatsächlich gefallen bzw. nicht gefallen. Andere Personen hingegen erzählen eine Lüge, d.h. sie sagen zwar, dass ihnen die Filme/Fernsehserien gefallen (nicht gefallen), obwohl ihnen diese eigentlich nicht gefallen (gefallen).

Ihre Aufgabe besteht darin, jeweils zu entscheiden, ob die Person Ihrer Meinung nach die Wahrheit sagt oder lügt, und anzugeben, wie sicher sie sich in Ihrem Urteil sind.

Bitte schauen Sie sich die Videos aufmerksam an, da Sie jedes Video nur einmal gezeigt bekommen.

Sobald Sie auf "weiter" klicken, wird das erste Video abgespielt.

Lie-Truth judgment and confidence in lie-truth judgment for each message

Hat die Person in dem Video die Wahrheit gesagt oder gelogen?

- hat die Wahrheit gesagt
- hat gelogen

Wie sicher sind Sie sich bei Ihrem Urteil, ob die Person die Wahrheit gesagt oder gelogen hat?

Wenn Sie sich ganz sicher sind, dann geben Sie bitte eine Zahl zwischen 90-100% an.

%

Clarity of sound and picture (only online participants)

Wie gut konnten Sie das Gesagte der gezeigten Personen verstehen?

überhaupt
nicht



sehr gut



Wie gut konnten Sie die Gesten der gezeigten Personen erkennen?

überhaupt
nicht



sehr gut



Mood

Nun folgen noch ein paar Fragen zu Ihrer Person.

Wie fühlen Sie sich?

Fühlen Sie sich eher ...

negativ	<input type="radio"/>	positiv								
schlecht	<input type="radio"/>	gut								
unangenehm	<input type="radio"/>	angenehm								

Trait self-esteem

Revised German version of Rosenberg's (1965) Self-Esteem Scale:

von Collani, G., & Herzberg, P. Y. (2003). Eine revidierte Fassung der deutschsprachigen Skala zum Selbstwertgefühl von Rosenberg. *Zeitschrift für Differentielle und Diagnostische Psychologie*, 24, 3-7. doi:10.1024//0170-1789.24.1.3

Labile self-esteem (only in-lab participants)

German version of Dykman's (1998) Labile Self-Esteem Scale:

Schoel, C., Bluemke, M., Mueller, P., & Stahlberg, D. (2011). When autocratic leaders become an option—Uncertainty and self-esteem predict implicit leadership preferences. *Journal of Personality and Social Psychology*, 101, 521-540. doi:10.1037/a0023393

Dispositional need to belong

German version of Leary et al.'s (2013) Need to Belong Scale:

Hartung, F.-M., & Renner, B. (2014). The need to belong and the relationship between loneliness and health. *Zeitschrift für Gesundheitspsychologie*, 22, 194-201. doi:10.1026/0943-8149/a000129

Need for cognition

Short version of the German adaption of Cacioppo and Petty's (1982) Need for Cognition Scale:

Keller, J., Bohner, G., & Erb, H.-P. (2000). Intuitive und heuristische Urteilsbildung - verschiedene Prozesse? Präsentation einer deutschen Fassung des "Rational-Experiential Inventory" sowie neuer Selbstberichtskaalen zur Heuristiknutzung. *Zeitschrift für Sozialpsychologie*, 31, 87-101. doi:10.1024//0044-3514.31.2.87

Manipulation Checks for Cyberball

Nun folgen noch ein paar Fragen zum Cyberball-Spiel:

Wie viel Prozent aller Würfe, denken Sie, haben Sie während des Spiels erhalten (Eingaben von 0-100 möglich) ?

%

Wie sehr wurden Sie von Ihren Mitspielern während des Spiels mit einbezogen?

überhaupt
nicht

sehr



Ist Ihnen während des Cyberballspiels etwas aufgefallen?

Haben Sie vor dieser Studie schon einmal Cyberball gespielt?

Ja Nein

Debriefing

**Damit ist die Studie beendet.
Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme!**

Bei dieser Studie handelt es sich um einen wichtigen Teil meiner Doktorarbeit. Das Gelingen ist davon abhängig, ob alle Teilnehmenden die Studie mit den gleichen Ausgangsbedingungen beginnen - also nicht zuvor wissen, um was es geht. Ich möchte Sie daher bitten, die folgenden Informationen für die nächsten zwei Wochen für sich zu behalten. Das heißt: Bitte sprechen Sie vorerst nicht über den Inhalt dieser Studie mit anderen. Danke für Ihre Kooperation.

Vielleicht am wichtigsten: Beim Cyberballspiel handelte es sich um einen vorprogrammierten Spielablauf. Ihre Mitspieler waren rein fiktiv und die Anzahl der Ihnen zugeworfenen Bälle vorbestimmt; tatsächlich haben Sie nicht mit anderen, sondern mit unserem Server gespielt, wobei der Server völlig unabhängig von ihrem Verhalten einem genau festgelegten Spielscript folgte. Der Verlauf des Spiels - und insbesondere ob Sie wenige oder viele Bälle erhalten haben - hat also überhaupt nichts mit Ihrer Person zu tun. Ich prüfe auf diese Weise, wie sich bestimmte Spielverläufe auf folgende Aufgabendurchführungen auswirken.

Bitte behalten Sie diese Informationen vorerst für sich - besten Dank für Ihre Kooperation.

Experiment 2

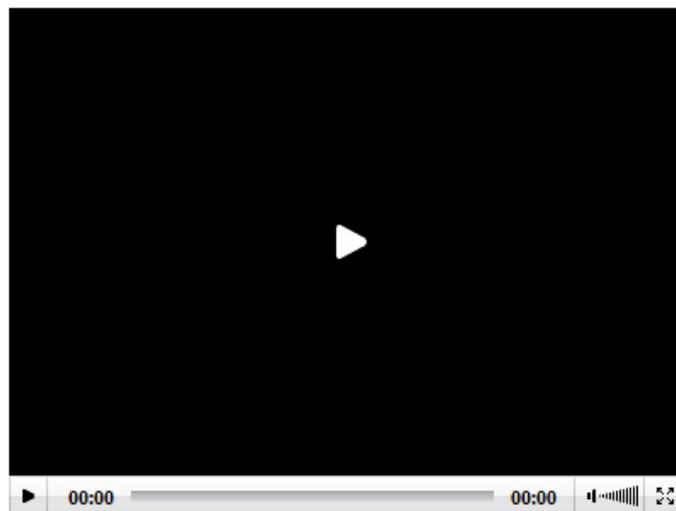
Test tone to adjust the volume

Hörprobe

Im Laufe der Studie wird Ihnen ein Video gezeigt. Bitte setzen Sie jetzt die Kopfhörer auf und lassen Sie diese während der gesamten Studie auf.

Bitte hören Sie sich das folgende Tiergeräusch an und geben Sie an, welches Tier zu hören ist. Sollten Sie kein Geräusch hören, wenden Sie sich bitte an die Versuchsleitung.

Stellen Sie bitte die Lautstärke am Kopfhörer so ein, dass Sie das folgende Tiergeräusch **laut** und **deutlich** hören, da die spätere Videoaufnahme sehr leise ist, es aber wichtig ist, dass Sie diese einwandfrei verstehen.



Welches Tier ist zu hören?

Hund

Katze

Pferd

Kuh

Schaf

Vogel

Frosch

Demographics

Bitte machen Sie zunächst einige allgemeine Angaben zu Ihrer Person. Diese benötigen wir für statistische Zwecke. Ihre Anonymität bleibt dabei natürlich gewahrt.

Geschlecht:

männlich weiblich

Beruf/Studienfach:**Falls Sie studieren: In welchem Fachsemester sind Sie gerade?****Alter:**

Jahre

Ist Ihre Muttersprache Deutsch?

ja nein

Ist Ihre Muttersprache nicht Deutsch, geben Sie uns bitte an, seit wie vielen Jahren Sie Deutsch sprechen. Ansonsten lassen Sie das Feld bitte frei.

Jahre

Instruction for Cyberball – Page 1

In dieser Studie untersuchen wir, inwiefern sich das Üben geistiger Visualisierung auf eine Aufgabendurchführung auswirkt. Vorherige Studien haben gezeigt, dass diese Fähigkeit am besten mit einem Computer-Ballwurfspiel (Cyberball) geprüft werden kann, bei dem Sie zusammen mit anderen, gleichzeitig eingeloggten Studienteilnehmenden interagieren. In wenigen Augenblicken werden Sie daher Cyberball zusammen mit anderen Studienteilnehmenden (entweder aus diesem oder einem anderen Labor) über das Internet spielen.

Falls momentan keine anderen Teilnehmer/innen verfügbar sind, wird die Aufgabe an dieser Stelle leider abgebrochen und Sie werden ersatzweise zu einer anderen Visualisierungsaufgabe mit gleicher Bearbeitungsdauer weitergeleitet.

Klicken Sie auf 'weiter', um Instruktionen zum Spiel zu erhalten.

Instruction for Cyberball – Page 2

Das Spiel ist sehr einfach. Wenn der Ball zu Ihnen geworfen wird, klicken Sie einfach auf die Figur des Spielers/der Spielerin, dem/der Sie den Ball zuwerfen möchten. Wichtig hierbei ist jedoch nicht Ihre Leistung den Ball zu werfen, sondern dass Sie sich die ganze Situation des Spiels bildlich vorstellen. Stellen Sie sich vor, wie die anderen Spieler aussehen. Was für Menschen sind sie? Wo spielen Sie? Ist es warm und sonnig oder kalt und regnerisch? **Formen Sie in Gedanken ein vollkommenes Bild darüber, wie das Spiel aussehen würde, wenn Sie es in der Realität spielen würden.**

Cyberball muss erst geladen und die Mitspieler miteinander verbunden werden. Bitte haben Sie einen Augenblick Geduld!

Hinweis: Sollte nach der Loading-Seite ein weißer Bildschirm erscheinen, drücken Sie bitte auf der Tastatur die Taste F5, um das Spiel zu starten.

Instruction for veracity judgment task

Das Erkennen von Lüge und Wahrheit spielt im alltäglichen Leben eine große Rolle. So werden wir im Alltag immer wieder mit Situationen konfrontiert, in denen es wichtig für uns ist zu entscheiden, ob jemand die Wahrheit spricht oder versucht uns an der Nase herumzuführen.

Da wir in vielen Situationen anderen Personen vertrauen und uns auf deren Aussagen verlassen müssen, ist es ein großer Vorteil erkennen zu können, ob jemand ehrlich zu uns ist oder uns belügt.

Im Folgenden zeigen wir Ihnen ein **Gespräch zwischen Martina und Laura**. Martina sucht für ihre WG eine neue Mitbewohnerin und Laura hat Interesse an dem WG-Zimmer.

Bitte schauen Sie sich das Video aufmerksam an, da Sie das Video nur einmal gezeigt bekommen.

Veracity judgment

Bitte geben Sie im Folgenden Ihren persönlichen Eindruck von Laura wieder.

Laura hat überwiegend gelogen	<input type="radio"/>	Laura hat überwiegend die Wahrheit gesagt									
Laura war überhaupt nicht ehrlich	<input type="radio"/>	Laura war sehr ehrlich									
Laura war überhaupt nicht glaubwürdig	<input type="radio"/>	Laura war sehr glaubwürdig									

Binary lie-truth judgment

Glauben Sie, dass Laura im Gespräch mit Martina gelogen hat?

- Ja Nein

Need for cognition

Five items selected from the German adaption of Cacioppo and Petty's (1982) Need for Cognition Scale:

Bless, H., Wänke, M., Bohner, G., Fellhauer, R. F., & Schwarz, N. (1994). Need for cognition: eine Skala zur Erfassung von Engagement und Freude bei Denkaufgaben. *Zeitschrift für Sozialpsychologie*, 25, 147-154.

Manipulation checks for Cyberball

Bitte denken Sie an das Cyberball-Spiel im ersten Teil der Studie zurück.

Wie viel Prozent aller Würfe, denken Sie, haben Sie während des Ballspiels erhalten (Eingaben von 0-100 möglich) ?

%

Wie sehr wurden Sie von Ihren Mitspielern im Cyberball mit einbezogen?

überhaupt
nicht



sehr

Ist Ihnen während des Cyberballspiels etwas aufgefallen?

Haben Sie vor dieser Studie schon einmal Cyberball gespielt?



Ja



Nein

Clarity of picture and sound

Bitte denken Sie an das gezeigte Video zurück.

Wie gut konnten Sie Laura **erkennen**?

überhaupt nicht gut sehr gut

Wie deutlich konnten Sie Laura **verstehen**?

überhaupt nicht deutlich sehr deutlich

Debriefing

**Damit ist die Studie beendet.
Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme!**

Bei dieser Studie handelt es sich um einen wichtigen Teil unseres Forschungsprojekts. Das Gelingen dieses Projekts ist davon abhängig, dass die Teilnehmenden alle mit den gleichen Ausgangsbedingungen die Studie machen – also nicht zuvor wissen, um was es geht. Wir möchten Sie daher bitten, die folgenden Informationen in den nächsten Wochen für sich zu behalten. Das heißt: bitte sprechen Sie in den nächsten Wochen nicht über den Inhalt dieser Studie mit anderen. Danke für Ihre Kooperation.

Vielleicht am wichtigsten: Beim Cyberballspiel handelte es sich um einen vorprogrammierten Spielablauf. Ihre Mitspieler und die Anzahl der Ihnen zugeworfenen Bälle waren rein fiktiv; tatsächlich haben Sie nicht mit anderen, sondern mit dem Computer gespielt, wobei der Computer völlig unabhängig von ihrem Verhalten einem genau festgelegten Spielscript folgte. Der Verlauf des Spiels – und insbesondere ob Sie wenige oder viele Bälle erhalten haben – hat also überhaupt nichts mit Ihrer Person zu tun. Wir haben auf diese Weise geprüft, wie sich der Spielverlauf darauf auswirkt, wie man sich die Situation vorstellt und erlebt. Bitte behalten Sie diese Informationen die nächsten Wochen für sich – besten Dank für Ihre Kooperation.

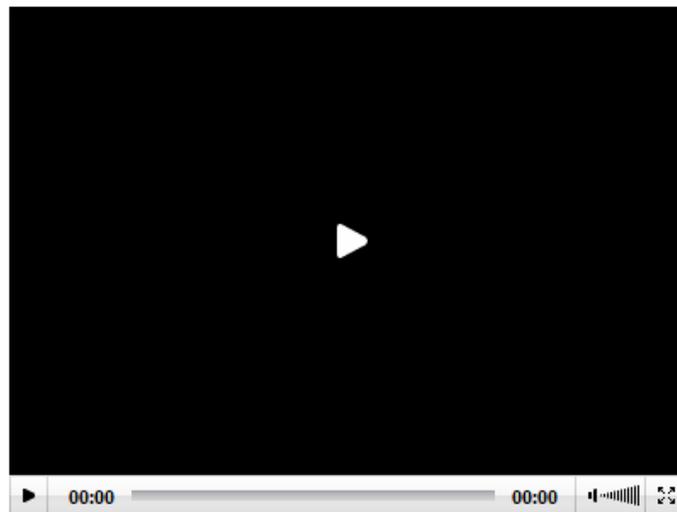
Experiment 3

Test tone to probe for activated sound

Hörprobe

Im Laufe der Studie wird Ihnen eine Aufnahme vorgespielt. Bitte schalten Sie daher die Lautsprecher ein!

Stellen Sie bitte die Lautstärke der Lautsprecher so ein, dass Sie das folgende Tiergeräusch **laut** und **deutlich** hören, da die spätere Aufnahme eine relativ geringe Lautstärke aufweist. Es ist aber sehr wichtig, dass Sie die Sprecherin einwandfrei verstehen können.



Welches Tier ist zu hören?

- Hund
- Katze
- Pferd
- Kuh
- Schaf
- Vogel
- Frosch

Demographics

Zunächst möchten wir überprüfen, ob Sie die Teilnahmevoraussetzungen erfüllen.

Alter:

Jahre

Ist Ihre Muttersprache Deutsch?

ja nein

Ist Ihre Muttersprache nicht Deutsch, geben Sie bitte an, seit wie vielen Jahren Sie Deutsch sprechen. Ansonsten lassen Sie das Feld bitte frei.

Jahre

Haben Sie bereits als studentische Hilfskraft oder wissenschaftliche/r Mitarbeiter/in gearbeitet?

ja nein

Falls ja, in welchem Fachbereich?

Psychologie Anderes Fach - Bitte angeben:

Geschlecht:

männlich weiblich

Beruf/Studienfach:

Falls Sie studieren: In welchem Fachsemester sind Sie gerade?

Instruction for Cyberball – Page 1

Im Folgenden untersuchen wir, inwiefern sich das Üben geistiger Visualisierung auf eine Aufgabendurchführung auswirkt. Vorherige Studien haben gezeigt, dass diese Fähigkeit am besten mit einem Computer-Ballwurfspiel (Cyberball) geprüft werden kann, bei dem Sie zusammen mit anderen, gleichzeitig eingeloggten Teilnehmern interagieren. In wenigen Augenblicken werden Sie daher Cyberball zusammen mit anderen Studienteilnehmenden über das Internet spielen.

Falls momentan nicht genügend andere TeilnehmerInnen online sind, wird die Studie an dieser Stelle leider abgebrochen und Sie werden ersatzweise zu einem Fragebogen mit gleicher Bearbeitungsdauer weitergeleitet.

Klicken Sie auf 'weiter', um Instruktionen zum Spiel zu erhalten.

Instruction for Cyberball – Page 2

Das Spiel ist sehr einfach. Wenn der Ball zu Ihnen geworfen wird, klicken Sie einfach auf die Figur des Spielers/der Spielerin, dem/der Sie den Ball zuwerfen möchten. Wichtig hierbei ist jedoch nicht Ihre Leistung den Ball zu werfen, sondern dass Sie sich die ganze Situation des Spiels bildlich vorstellen. Stellen Sie sich vor, wie die anderen Spieler aussehen. Was für Menschen sind sie? Wo spielen Sie? Ist es warm und sonnig oder kalt und regnerisch? **Formen Sie in Gedanken ein vollkommenes Bild darüber, wie das Spiel aussehen würde, wenn Sie es in der Realität spielen würden.**

Cyberball muss erst geladen und die Mitspieler miteinander verbunden werden. Bitte haben Sie einen Augenblick Geduld!

Hinweis: Sollte nach der Loading-Seite ein weißer Bildschirm erscheinen, drücken Sie bitte auf der Tastatur die Taste F5, um das Spiel zu starten.

Bitte das Browserfenster NICHT minimieren oder wechseln, da dadurch der Ladevorgang/das Spiel angehalten wird und sich somit die Studiendauer verlängert.

Instruction for veracity judgment task (message content of high affiliation relevance)

Erkennen von Lüge und Wahrheit

Im Vorfeld dieser Studie haben wir Studierenden im Master-Studiengang Psychologie verschiedene Fragen zu ihrer "früheren" Tätigkeit als wissenschaftliche Hilfskraft an einem psychologischen Lehrstuhl gestellt.

Wichtig: Einige Studierende haben tatsächlich bereits als wissenschaftliche Hilfskraft an einem psychologischen Lehrstuhl gearbeitet und konnten somit die Wahrheit erzählen, während andere Studierende noch nicht als wissenschaftliche Hilfskraft gearbeitet haben und somit lügen mussten.

Im Folgenden zeigen wir Ihnen die Antwort einer Master-Studentin auf die folgende Frage:

Sie haben angegeben, Sie hätten schon einmal als wissenschaftliche Hilfskraft gearbeitet. Was hat Ihnen an dieser Tätigkeit besonders gut gefallen und warum?

Wichtig: Da alle Studierende ihre Antworten vorbereiten konnten, klingen diese größtenteils "einstudiert", unabhängig davon, ob es sich um eine wahrheitsgemäße oder gelogene Antwort handelt. Bitte lassen Sie diesen Aspekt daher **nicht** in Ihre Eindrucksbildung einfließen!

Bitte schauen Sie sich das Video aufmerksam an, da Sie das Video nur einmal gezeigt bekommen.

Instruction for veracity judgment task (message content of low affiliation relevance)

Erkennen von Lüge und Wahrheit

Im Vorfeld dieser Studie haben wir Studierenden im Master-Studiengang Psychologie verschiedene Fragen zu ihrer "früheren" Tätigkeit als wissenschaftliche Hilfskraft an einem psychologischen Lehrstuhl gestellt.

Wichtig: Einige Studierende haben tatsächlich bereits als wissenschaftliche Hilfskraft an einem psychologischen Lehrstuhl gearbeitet und konnten somit die Wahrheit erzählen, während andere Studierende noch nicht als wissenschaftliche Hilfskraft gearbeitet haben und somit lügen mussten.

Im Folgenden zeigen wir Ihnen die Antwort einer Master-Studentin auf die folgende Frage:

Sie haben angegeben, Sie hätten schon einmal als wissenschaftliche Hilfskraft gearbeitet. Können Sie darüber mal etwas erzählen?

Wichtig: Da alle Studierende ihre Antworten vorbereiten konnten, klingen diese größtenteils "einstudiert", unabhängig davon, ob es sich um eine wahrheitsgemäße oder gelogene Antwort handelt. Bitte lassen Sie diesen Aspekt daher **nicht** in Ihre Eindrucksbildung einfließen!

Bitte schauen Sie sich das Video aufmerksam an, da Sie das Video nur einmal gezeigt bekommen.

Veracity judgment

Bitte geben Sie im Folgenden Ihren persönlichen Eindruck von der Studentin wieder.

Die Studentin war überhaupt nicht glaubwürdig	<input type="radio"/>	Die Studentin war sehr glaubwürdig							
Die Studentin war überhaupt nicht ehrlich	<input type="radio"/>	Die Studentin war sehr ehrlich							
Die Studentin hat gelogen	<input type="radio"/>	Die Studentin hat die Wahrheit gesagt							

Binary lie-truth judgment

Glauben Sie, dass die Studentin hinsichtlich ihrer Erfahrung als studentische Hilfskraft die Wahrheit gesagt oder gelogen hat?

- hat die Wahrheit gesagt (hat bereits als studentische Hilfskraft gearbeitet)
- hat gelogen (hat bisher noch nicht als studentische Hilfskraft gearbeitet)

Clarity of sound and picture and familiarity with stimulus person

Wie deutlich konnten Sie die Studentin **verstehen**?

überhaupt
nicht
deutlich



sehr
deutlich



Wie gut konnten Sie das Verhalten der Studentin **erkennen**?

überhaupt
nicht gut



sehr gut



Kennen Sie die Studentin?



ja



nein

Falls ja, woher kennen Sie die Studentin?

Manipulation checks for Cyberball

Bitte denken Sie an das Cyberball-Spiel im ersten Teil der Studie zurück.

Wie viel Prozent aller Würfe, denken Sie, haben Sie während des Ballspiels erhalten (Eingaben von 0-100 möglich) ?

%

Wie sehr wurden Sie von Ihren Mitspielern im Cyberball mit einbezogen?

überhaupt
nicht



sehr

Ist Ihnen während des Cyberballspiels etwas aufgefallen?

Haben Sie vor dieser Studie schon einmal Cyberball gespielt?



Ja



Nein

Debriefing

**Damit ist die Studie beendet.
Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme!**

Bei dieser Studie handelt es sich um einen wichtigen Teil meiner Doktorarbeit. Das Gelingen ist davon abhängig, ob alle Teilnehmenden die Studie mit den gleichen Ausgangsbedingungen beginnen - also nicht zuvor wissen, um was es geht. Ich möchte Sie daher bitten, die folgenden Informationen für die nächsten zwei Wochen für sich zu behalten. Das heißt: Bitte sprechen Sie vorerst nicht über den Inhalt dieser Studie mit anderen. Danke für Ihre Kooperation.

Vielleicht am wichtigsten: Beim Cyberballspiel handelte es sich um einen vorprogrammierten Spielablauf. Ihre Mitspieler waren rein fiktiv und die Anzahl der Ihnen zugeworfenen Bälle vorbestimmt; tatsächlich haben Sie nicht mit anderen, sondern mit unserem Server gespielt, wobei der Server völlig unabhängig von ihrem Verhalten einem genau festgelegten Spielscript folgte. Der Verlauf des Spiels - und insbesondere ob Sie wenige oder viele Bälle erhalten haben - hat also überhaupt nichts mit Ihrer Person zu tun. Ich prüfe auf diese Weise, wie sich bestimmte Spielverläufe auf folgende Aufgabendurchführungen auswirken.

Bitte behalten Sie diese Informationen vorerst für sich - besten Dank für Ihre Kooperation.