

B Teamplayer oder Trittbrettfahrer

Quelle:

Sulock, Joseph M.: The Free Rider and Voting Paradox "Games", Journal of Economic Education, 21, (1990), S. 65-69.

(primär jedoch eigene Ausarbeitung)

1.	Spielanleitung	74
1.1	Informationen zum Spiel.....	74
1.2	Allgemeine Hinweise für die Lehrkraft.....	75
1.3	Zeitplanung.....	75
2.	Spielmaterialien	76
3.	Andockstellen für die Mittelstufe	80
3.1	Thema: Produktionsfaktoren.....	80
3.1.1	Lehrplanbezüge.....	80
3.1.2	Anknüpfungspunkte.....	81
3.1.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Unternehmensgründung“.....	81
3.1.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Standort Deutschland“.....	82
3.2	Thema: Soziale Sicherung.....	84
3.2.1	Lehrplanbezüge.....	84
3.2.2	Anknüpfungspunkte.....	85
3.2.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Lebensbaum und Generationenvertrag“.....	85
3.2.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Sozialschmarotzer“.....	87
3.3	Thema: Teamarbeit.....	89
3.3.1	Lehrplanbezüge.....	89
3.3.2	Anknüpfungspunkte.....	90
3.3.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „NASA-Spiel“.....	90
3.3.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Gruppenarbeit“.....	95
3.4	Thema: Umweltschutz.....	96
3.4.1	Lehrplanbezüge.....	96
3.4.2	Anknüpfungspunkte.....	97
3.4.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Umweltschutz und Trittbrettfahrer-Problem“.....	97
3.4.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Bedeutung Umweltschutz“.....	99
3.5	Thema: Tauschbörsen.....	100
3.5.1	Lehrplanbezüge.....	100
3.5.2	Anknüpfungspunkte.....	101
3.5.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Musik-Tauschbörsen im Internet“.....	101
3.5.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Tauschbörsen im Internet“.....	102
4.	Andockstellen für die Oberstufe	103
4.1	Thema: Produktionsfaktoren.....	103
4.1.1	Lehrplanbezüge.....	103
4.1.2	Anknüpfungspunkte.....	104
4.1.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Unternehmensgründung“.....	104
4.1.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Standort Deutschland“.....	105
4.2	Thema: Soziale Sicherung.....	109

4.2.1	Lehrplanbezüge.....	109
4.2.2	Anknüpfungspunkte.....	110
4.2.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Lebensbaum und Generationenvertrag“.....	110
4.2.2.2	Anknüpfungspunkt 2:„Sozialschmarotzer“.....	113
4.3	Thema: Teamarbeit.....	118
4.3.1	Lehrplanbezüge.....	118
4.3.2	Anknüpfungspunkte.....	119
4.3.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „NASA-Spiel“.....	119
4.3.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Gruppenarbeit“.....	123
4.4	Thema: Umweltschutz.....	124
4.4.1	Lehrplanbezüge.....	124
4.4.2	Anknüpfungspunkte.....	125
4.4.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Umweltschutz und Trittbrettfahrer-Problem“.....	125
4.4.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Bedeutung Umweltschutz“.....	127
4.5	Thema: Tauschbörsen.....	128
4.5.1	Lehrplanbezüge.....	128
4.5.2	Anknüpfungspunkte.....	129
4.5.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Musik-Tauschbörsen im Internet“.....	129
4.5.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Tauschbörsen im Internet“.....	130

1. Spielanleitung

1.1 Informationen zum Spiel

Inhalt dieses Experimentes sind die Bereitstellung öffentlicher Güter und die damit verbundenen Probleme.

Öffentliche Güter haben zwei Eigenschaften:

Niemand kann von der Nutzung dieses Gutes ausgeschlossen werden, egal ob er zur Bereitstellung dieses Gutes beigetragen hat oder nicht. Diese Eigenschaft bezeichnet man kurz als Nicht-Ausschließbarkeit.

Der Konsum dieses Gutes durch einen einzelnen Konsumenten beeinträchtigt nicht den Konsum eines anderen Konsumenten. Das Gut kann also genutzt werden, ohne jemand anderen daran zu hindern es auch zu nutzen. Diese Eigenschaft wird als Nicht-Rivalität bezeichnet. Ein Beispiel für ein öffentliches Gut ist der Leuchtturm. Niemand kann am Konsum des Scheinwerferlichtes gehindert werden, da jeder das Licht sieht, egal ob er dafür etwas getan hat oder nicht. Damit ist die Eigenschaft der Nicht-Ausschließbarkeit gegeben. Die Nicht-Rivalität ist auch erfüllt, weil es vollkommen egal ist, ob ein oder hundert Schiffe in einer Nacht das Scheinwerferlicht nutzen. Der Lichtstrahl kann von allen genutzt werden, ohne dass er schwächer wird oder aufhört zu strahlen. Das Problem der öffentlichen Güter besteht in der Eigenschaft der Nicht-Ausschließbarkeit. Da niemand an der Nutzung des öffentlichen Gutes gehindert werden kann, ist die Versuchung für den Einzelnen groß, nichts oder möglichst wenig zur Bereitstellung des Gutes beizutragen und das Gut trotzdem zu nutzen. Dieses Verhalten wird als Trittbrettfahrerverhalten bezeichnet. Mit Hilfe dieses Experiments soll den Schüler/innen das Problem des Trittbrettfahrerverhaltens verdeutlicht werden.

Der Experimentleiter teilt zunächst jedem/r Schüler/in ein Informationsblatt, ein Protokollblatt und leere Zettel aus und erläutert den Schüler/innen die Informationen. Jede/r Schüler/in hat einen Betrag von 10,00 € zur Verfügung. In jeder Runde kann sich der/die Schüler/in entscheiden, wie viel er/sie von diesen 10,00 € investieren möchte. Die von allen Schüler/innen zusammen investierte Summe wird um 20% aufgestockt und gleichmäßig auf alle Schüler/innen verteilt. Der/die Experimentleiter/in gibt das Startzeichen zur ersten Runde. Jede/r Schüler/in trifft seine/ihre Entscheidung, schreibt auf einen leeren Zettel den Betrag, den er/sie investieren möchte, und wirft diesen in den Losbeutel am Pult. Danach setzt er/sie sich hin und trägt seine Investition in sein Protokollblatt ein. Wenn alle Schüler/innen ihren Zettel eingeworfen haben, rechnet der Experimentleiter das Ergebnis aus und verkündet die investierte Summe, die um 20% erhöhte Summe und den Betrag, den jede/r Schüler/in erhält. Die Schüler/innen tragen den Aufteilungsbetrag in ihr Protokollblatt ein und berechnen ihren Gewinn aus dieser Runde. Die Anzahl der Runden kann variieren. Nachdem alle Runden gespielt worden sind, rechnen die Schüler/innen ihren Gesamtgewinn aus allen Runden zusammen.

Es ist für die Gruppe insgesamt rational, möglichst viel zu investieren, also idealerweise die gesamte Anfangsausstattung jedes Teilnehmers. Gleichzeitig ist es aber aus individueller Sicht am besten, wenn man zwar am öffentlichen Gut partizipieren kann, aber dafür nichts zahlen muss.

1.2 Allgemeine Hinweise für die Lehrkraft

- Schüler/innen könnten Probleme beim Ausfüllen des Protokollblatts haben: Erklären Sie das Protokollblatt deshalb ausführlich;
- Wenn möglich, einen Klassensaal wählen, der groß genug ist, um die Schüler/innen auseinander zu setzen;
- Die Lehrkraft sollte die Zettel selbst einsammeln;
- Bei der Ermittlung des Auszahlungsbetrages ist es sinnvoll, kaufmännisch zu runden;
- Als Auszahlungsmechanismus nichts mit „Turniercharakter“ wählen (also z.B. nicht: der/die Schüler/in mit dem höchsten Gewinn, muss keine Hausaufgaben machen“, da dies die Schüler/innen zu Gegnern stilisieren würde und wir wollen ja Teamplayer. Besser: einen oder mehrere Gewinner auslosen, die erhalten einen Gewinn (z.B. Gummibärchen) zu einem vorher festgelegten Kurs. Vorher genau das Maximum errechnen und die Zahl der Gewinner und den Umrechnungskurs daran festmachen;
- Die Eintragungen der Schüler/innen auf ihr Protokollblatt basiert auf Ehrlichkeit. Hierauf gegebenenfalls hinweisen. Es darf nicht passieren, dass Schüler/innen 10,00 € investieren (also auf den Zettel eintragen, den sie beim Lehrkörper abliefern), gleichzeitig aber auch 10,00 € als „behalten“ ins Protokollblatt eintragen. Wenn das nicht funktioniert, müssen den Schüler/innen Nummern zugeteilt werden (zwecks Sicherstellung von Anonymität) und die Lehrkraft bzw. Assistenten übernehmen die Eintragungen auf das Protokollblatt.

1.3 Zeitplanung

Eine Schulstunde (45 Minuten)

Vorbereitung des Saals (es ist sinnvoll die Schüler/innen ähnlich wie bei einer Arbeit auseinander zu setzen, damit die Einsätze geheim bleiben)

= ca. 5 Minuten

Erklärung des Experiments

= ca. 5 Minuten

Durchführung des Experiments (abhängig von Anzahl der Runden)

= ca. 30 Minuten

2. Spielmaterialien

In diesem Abschnitt finden Sie eine Übersicht aller Materialien und Kopiervorlagen.

Benötigte Materialien	Wo?	Info
Informationsblätter für Schüler/innen	Kopiervorlage S. 77, 78	für Schüler/innen kopieren
Protokollblätter für die Schüler/innen	Kopiervorlage S. 79	für Schüler/innen kopieren
leere Zettel für die Schüler/innen	bitte selber mitbringen	
Losbeutel für die Zettel	im Experimentierkasten	
Taschenrechner	bitte selber mitbringen	
Hinweisschild „Beschäftigte“	im Experimentierkasten	
Hinweisschild „Unbeschäftigte“	im Experimentierkasten	