

Seminar Behavioral Institutional Design: Anreizsysteme für öffentliche Güter

Veranstalter: Urs Fischbacher, Irenaeus Wolff

1 Was Sie erwartet

- Sie entwickeln Regeln, um Teilnehmer eines Laborexperiments zu höheren Beiträgen zu einem öffentlichen Gut zu bewegen
- Die von Ihnen entwickelten Regeln werden unter normalen Experimentalbedingungen an Versuchsteilnehmern im Labor getestet
- Die Rahmenbedingungen, unter welchen Sie die Regeln entwickeln, werden über die Zeit von uns variiert.

2 Was Sie erwarten können

- aktives Lernen durch Planspiel-Charakter
- Erfahrungen als Teilnehmer *und* als Experimentator

3 Was wir von Ihnen erwarten

- Motivation, sich in die Spielsituation hineinzusetzen
- Freude an der Entwicklung von Problemlösungen

4 Organisatorisches

- **Anmeldung:** unter irenaeus.wolff@uni-konstanz.de
- **Termin:** Dienstag, 12-14 Uhr
- Detaillierte Erklärungen erhalten Sie am 1. Sitzungstermin (18.10.2011)
- Bei Fragen zum Seminar wenden Sie sich bitte an urs.fischbacher@uni-konstanz.de oder irenaeus.wolff@uni-konstanz.de