

Phasenübergreifende Experimente



Experimente von Studierenden für das Klassenzimmer



ANLEITUNG

Wohnungssuche

Ein Unterrichtsexperiment zu Hidden Information

OLE+
Biographieorientierte und Phasenübergreifende
Lehrerbildung in Oldenburg

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

präsentiert vom

OLDENBURGER
EXPERIMENTALLABOR
ÖKONOMISCHE BILDUNG

Wirtschaft lernen im Labor.

Wohnungssuche: Ein Unterrichtsexperiment zu Hidden Information

Autor*innen: Lisa-Marie Haar, Felix Nellißen, Johann Onneken, Corinna Schwindel, Franka Wöste

Herausgeber: Markus Allbauer-Jürgensen, Institut für Ökonomische Bildung

Bildquellen: Pixabay (www.pixabay.de)

Diese Anleitung wurde als offene Bildungsressource unter der Creative Commons Lizenz **CC-BY NC ND** erstellt. Inhalte dürfen für nicht-kommerzielle Zwecke genutzt werden. Wenn die Anleitung bearbeitet oder anderweitig verändert wird, darf die bearbeitete Fassung nicht verbreitet werden.

Oldenburg, November 2023

Über das Modul "Phasenübergreifende Experimente"

Im Rahmen einer Förderung der Qualitätsoffensive Lehrerbildung durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung haben Studierende Anleitungen für Experimente entwickelt und erprobt, die von Lehrkräften im Unterricht eingesetzt werden können. Die Experimente können sowohl in einer klassisch analogen Variante oder digital über die Plattform classEx@school durchgeführt werden. Die Zuordnung der Kompetenzen wurde für niedersächsischen Schulformen vorgenommen, ist aber auf andere Länderkontexte übertragbar.

zum digitalen Experiment bei classEx:

Hier können Sie sich für einen kostenlosen Account bei classEx registrieren: <https://classex.de/school/>

Sie sind schon registriert und wollen das Experiment abrufen? Melden Sie sich bei classEx an und klicken anschließend auf folgenden Link: kurzelinks.de/classex-wohnungssuche

Weitere Hinweise finden Sie auf der Support-Seite zu digitalen Experimenten unter www.ox-lab.de/classex

© 2023 Institut für Ökonomische Bildung der
Carl von Ossietzky Universität Oldenburg



Wohnungssuche

Übersicht

Kurzbeschreibung Die Schüler*innen schlüpfen in die Rolle von Mieter*innen, die in zwei Runden zwischen verschiedenen Wohnungen wählen müssen. Dabei können sie optional Informationen zu einzelnen Wohnungen zukaufen. Das Experiment bietet einen Einstieg in die Thematik der Informationsasymmetrien mit besonderem Fokus auf verdeckte Informationen (Hidden Information).

Zielgruppe Jahrgangsstufe 8 (alle Schulformen) bzw. 11 (Gymnasium)

Inhalte Informationsasymmetrien, Hidden Information, Suchkosten, Nutzen, Wohnungsmarkt

Teilnehmendenzahl min. 6

Spieldauer ca. 45 Minuten (inkl. Auswertung)

Raumgestaltung keine besonderen Anforderungen

Ressourcen Digitale Endgeräte (Anzahl der Teilnehmenden), Notebook und Projektionsmöglichkeit, Zugang zu classEx (vgl. Seite 1)

Inhalt

PHASEN DES EXPERIMENTS



1 Einführung in das Thema

In vielen volkswirtschaftlichen Modellen wird vereinfachend von vollkommenen Märkten ausgegangen, die vier Prämissen erfüllen (vgl. Bauer et al. 2016):

- Rationalitätsannahme: Entscheidungen werden nach ihrem unmittelbaren Nutzen für die Marktteilnehmenden bewertet und darüber hinaus nicht von persönlichen Präferenzen beeinflusst.
- vollkommene Markttransparenz: Jeder Marktteilnehmende hat jederzeit alle Informationen, die zum Kauf bzw. Verkauf benötigt werden.
- Homogene Güter: Es bestehen keine Abweichungen z.B. in der Qualität, Verpackung oder Farbe der einzelnen Leistungen.
- Simultanität: Alle Marktteilnehmende nehmen sämtliche Änderungen auf dem Markt sofort wahr und können infolgedessen direkt reagieren.

Aus diesen Annahmen ergibt sich, dass die Akteur*innen ihre ökonomischen Entscheidungen vollkommen zweckrational treffen können. Allerdings sind diese Modellannahmen nur sehr eingeschränkt auf die Realität übertragbar – Marktunvollkommenheiten und die begrenzte Verfahrensrationalität kennzeichnen reale Märkte (vgl. Döweling 2016, S. 75).

Die vollkommene Markttransparenz geht von einem symmetrischen Informationsverhältnis zwischen den Anbietenden und Nachfragenden aus. Dies schließt sich aus den Annahmen, dass jedem Marktteilnehmer alle handlungs- und entscheidungsrelevanten Informationen zur Verfügung stehen und es zudem keine Unsicherheiten hinsichtlich der Umweltzustände gibt (vgl. Garbe 2017, S. 21). In der Realität äußert sich die Unvollkommenheit der Märkte unter anderem über Informationsasymmetrien. Eine Informationsasymmetrie entsteht durch die ungleiche Verteilung von Informationen zwischen den Marktteilnehmern und durch darüber hinaus herrschende unvollständige Kenntnisse über die Umweltzustände (ebd., S. 21). Im Zusammenhang mit verschwiegenen Informationen spricht man auch von *Hidden Information*. Sie können sowohl zu Gunsten des Nachfragenden als auch zu Gunsten des Anbietenden vorliegen und damit das Kaufverhalten der benachteiligten Seite beeinflussen. Schließlich können unvollständige Informationen zu einer fehlerhaften Einschätzung des Nutzens eines Gutes oder einer Dienstleistung führen, der dann einen Nachteil für den oder die jeweiligen Akteur*in implizieren kann. Der Ausgleich einer solchen Informationsasymmetrie ist dabei immer mit Informationskosten, auch Suchkosten genannt, verbunden (vgl. Döweling 2016, S. 75). Suchkosten entstehen durch monetäre, zeitliche, physische und kognitive Aufwendungen, welche zum Zwecke des Informationsausgleichs aufgebracht werden. Es wird zwischen vier Dimensionen von Informationsasymmetrien unterschieden: Die Verifizierbarkeit von Informationen, sowie personelle, zeitliche und inhaltliche Aspekte (Garbe 2017, S. 21).

Eine zweite Prämisse, die über das Experiment thematisiert wird, ist die Homogenität der Güter. Homogenität besagt, dass Güter, abgesehen vom Preis, in jeder Hinsicht vergleichbar sind (vgl. Bauer et al. 2016). Da keine Unterschiede in der Qualität bestehen, kann die Kaufentscheidung ausschließlich über den Vergleich (monetärer) Nutzenwerte erfolgen. Moderne Märkte zeichnen sich besonders durch ihre hohe Vielfalt von Produkten und Dienstleistungen aus. Diese Heterogenität von Gütern und Dienstleistungen hat zur Folge, dass die Kaufentscheidungen aufgrund der Berücksichtigung komplexer Produktmerkmale erschwert wird. In der Realität ist demnach häufig das konkrete Preis-Leistungs-Verhältnis die ausschlaggebende Komponente für die Kaufentscheidung. Im Gegensatz zum

Preis, welcher durch den Markt bestimmt wird und im Idealfall den Schnittpunkt der Angebots- und Nachfragekurve darstellt, lässt sich die Qualität eines Gutes oder einer Dienstleistung nur anhand von umfassenden Produktinformationen ermitteln. Um diese Informationen zu erlangen, müssen allerdings bestimmte Suchkosten in Kauf genommen werden. Je vollständiger dabei die Informationen sind, desto präziser lässt sich der zu erwartende Nutzen einschätzen.

2 Kompetenzen

Mit Hilfe des Experiments soll verdeutlicht werden, inwiefern sich verdeckte Informationen (*Hidden Information*) auf die Entscheidungen der Akteure auswirken können, wie die Verwendung von Suchkosten zur Entschärfung von Informationsasymmetrien beitragen kann und inwieweit die Rationalität der Akteure dadurch eingeschränkt wird. Das Experiment kann optional den Themenbereichen „Konsumententscheidungen Jugendlicher“ (8. Jahrgangsstufe) oder – im Sinne des Transfers auf strukturähnliche Themenbereiche – dem „Wandel in der Arbeitswelt in der globalisierten Gesellschaft“ (Jahrgangsstufe 11) zugeordnet werden.

Die Schüler*innen ...

<p>Hauptschule, Realschule, OBS (Wirtschaft), JGS 8</p> <p>... beschreiben Einflüsse auf Verbraucherverhalten; ... beschreiben, wie Menschen wirtschaftliche Entscheidungen treffen; ... untersuchen wirtschaftliche Sachverhalte und vergleichen Kriterien für bewusstes Verbraucherverhalten unter ökonomischen und ökologischen Gesichtspunkten; ... setzen sich mit Einflussfaktoren auf das Konsumverhalten auseinander und begründen Kaufentscheidungen mit Hilfe ökonomischer und ökologischer Kategorien;</p>	<p>Gymnasium (Politik-Wirtschaft), JGS 8</p> <p>... beschreiben Einflussfaktoren auf das Konsumverhalten Jugendlicher; ... überprüfen kriterienorientiert Konsumententscheidungen Jugendlicher auch im Hinblick auf soziale, ökonomische und ökologische Konsumrisiken.</p>
	<p>Gymnasium (Politik-Wirtschaft), JGS 11</p> <p>... beschreiben Herausforderungen für Arbeitnehmer in einer zunehmend digitalisierten und globalisierten Wirtschaft.</p>

3 Vorbereitung

Um sicherzustellen, dass die Entscheidungen ohne Absprache mit anderen Teilnehmenden getroffen werden, können optional Sichtblenden aufgestellt oder Einzeltische vorbereitet werden. Im Experiment spielen die Begriffe Nutzen und (Such-)Kosten eine Rolle. Diese Konzepte sollten in vorherigen Unterrichtsstunden eingeführt werden. Es wird empfohlen, sich auf potenzielle Szenarien mithilfe des Abschnitts 5. *Auswertung & Reflexion* vorzubereiten.

Technische Voraussetzungen bei der digitalen Version des Experiments

- Die Registrierung bei classEx@school muss rechtzeitig abgeschlossen sein.
- Das Experiment muss im Vorfeld abgerufen oder importiert werden (vgl. Kurzanleitung auf S. 1). Rufen Sie vor Beginn der Lehrveranstaltung das Experiment auf.
- Es wird empfohlen, einen Probelauf des Experiments über die Generierung von Testteilnehmenden (Funktion von classEx) durchzuführen.
- Die Lernenden können im Vorfeld darauf hingewiesen werden, dass sie internetfähige Endgeräte (empfohlen werden Smartphones oder Tablets) mitbringen sollen. Alternativ können mobile Endgeräte zur Verfügung gestellt werden.

4 Durchführung

Einführung in das Szenario

Als Ziel des Experiments wird die Maximierung des Nutzens ausgegeben, den die Teilnehmenden aus den Entscheidungssituationen ziehen können. Der Nutzen ergibt sich aus dem (teilweise verdeckten) Wert der Wohnungen abzüglich der Kosten für die optionale Informationsbeschaffung (in Runde 2). Die Schüler*innen haben zunächst ca. 10 Minuten Zeit, sich mit den Informationen vertraut zu machen, welche in einem Einleitungstext dargestellt sind. Die Lehrkraft sollte den Schüler*innen ausreichend Zeit für Fragen einräumen.

„Du ziehst nach Oldenburg und bist auf der Suche nach einer Wohnung, die bestmöglich zu Dir passt. Aus einer Vorauswahl von vier Wohnungen musst Du Dich nun für die Wohnung entscheiden, die den höchsten Nutzen für Dich verspricht.

Um Deinen persönlichen Nutzen der Wohnungen zu ermitteln, musst Du sowohl den bekannten Wert als auch unbekannt/versteckte Informationen berücksichtigen. Zum bekannten Wert zählen z.B. Lage, Kaltmiete oder Ausstattung. Dazu kommen aber noch versteckte Informationen (versteckte Mängel, Energieverbrauch, Nachbarschaft), die den Wert der Wohnung verringern können. Der Nutzen jeder Wohnung setzt sich zusammen aus:

$$\text{Nutzen} = \text{bekannter Wert} - \text{versteckte Kosten}$$





Du hast vier Wohnungen zur Auswahl von denen jede versteckte Kosten hat. Diese versteckten Informationen sind in der ersten Runde für zwei Wohnungen bereits aufgedeckt.

Ablauf Runde 1

Die Schüler*innen werden aufgefordert, sich über die Plattform classEx einzuloggen. Anschließend startet die Lehrkraft das Experiment bei classEx.

Die Schüler*innen haben in jeder Runde maximal 5 Minuten Zeit, um sich für eine Wohnung zu entscheiden. In der ersten Runde werden den Schüler*innen die Wohnungen A-D vorgelegt. Jeder Wohnung ist ein (objektiver) Marktwert zugeordnet, in den unter ande-

rem Größe, Lage, Ausstattung, Preis und subjektives Wohlbefinden einfließen. Die Teilnehmenden haben auf die Bewertung keinen Einfluss, die Werte werden im Experiment vorgegeben. Bei zwei der vier Wohnungen, findet sich ein Hinweis, dass verdeckte Informationen vorliegen, die nicht eingesehen werden können. Bei den anderen beiden Wohnungen sind diese zusätzlichen Informationen einsehbar. Die Teilnehmer*innen sollen nun die für sie aussichtsreichste Option auswählen.

	A	B	C	D
				
bekannter Wert der Wohnung	9	7	10	9
(versteckte) Kosten	?	-2	-4	?





Nachdem sich alle Teilnehmenden entschieden haben, wird die erste Runde entsprechend den Ausführungen in Abschnitt 5 ausgewertet.

Ablauf Runde 2

Die zweite Runde wird mit einem weiteren Rechenbeispiel eingeführt, um den Teilnehmenden zu verdeutlichen, welche Auswirkungen die Suchkosten auf den Nutzen haben. Die um Suchkosten ergänzte Rechnung lautet wie folgt:

$$\text{Gesamtnutzen} = \text{Wert der Wohnung} - \text{verdeckter Schaden} - \text{Suchkosten.}$$

In der zweiten Runde werden den Schüler*innen die Wohnungen E-H vorgelegt. Jeder dieser Wohnungen ist wieder ein bestimmter Marktwert zugeordnet. Bei allen vier Auswahlmöglichkeiten sind nun verdeckte Kosten (Schäden) angegeben. Der Schaden reduziert jeweils den Nutzen der Wohnung. Im Gegensatz zu Runde 1 haben die Schüler*innen nun die Möglichkeit, die verdeckten Informationen zu den Schäden von keiner, einer, zwei, drei oder allen vier Wohnungen einzusehen. Dafür fallen Suchkosten von jeweils einer Nutzeneinheit an. Die Teilnehmer*innen können frei entscheiden, für welche Wohnung die Information sichtbar gemacht werden soll. So können sie beispielsweise Schäden von Wohnung E und Wohnung G aufdecken lassen, von den anderen beiden hingegen nicht.

	E	F	G	H
				
bekannter Wert der Wohnung	8	10	10	12
versteckte Kosten	?	?	?	?
Suchkosten	-1	-1	-1	-1

Nachdem die Teilnehmer*innen die Entscheidung zur Anzeige der versteckten Schäden getroffen haben, müssen sie sich im nächsten Schritt für eine der Wohnungen entscheiden. Die Teilnehmer*innen sehen nun die vier Wohnungen sowie gegebenenfalls die dazu gehörigen (nicht mehr verdeckten) Information, sollten sie diese ausgewählt haben. Zu den anderen Wohnungen werden ihnen die verdeckten Schäden weiterhin nicht angezeigt. Nach Abschluss der Runde wird jedem Teilnehmenden der Nutzen der eigenen Entscheidung (gegebenenfalls nach Abzug der Suchkosten) angezeigt.

5 Auswertung und Reflexion

Im Anschluss an die erste Runde werden die verdeckten Informationen zu den Wohnungen sowie die Verteilung der Häufigkeiten aufgedeckt. In der ersten Runde ist Wohnung A mit einem Schaden von minus eins und dem entsprechendem Gesamtnutzen von acht die attraktivste Wohnung. Dagegen sind Wohnung B und C hinsichtlich des Gesamtnutzens am unattraktivsten für die Teilnehmenden.

	A	B	C	D
bekannter Wert der Wohnung	9	7	10	9
(versteckte) Kosten	-1	-2	-4	-2
Nutzen	8	5	6	7

Wohnung B weist den niedrigsten bekannten Wert aller Wohnungen auf. Abzüglich des verdeckten Schadens von 4 sinkt die Attraktivität der Wohnung C (Wert 10) stärker als jene der anderen Alternativen. Wohnung A und B, für die der Schaden nicht eingesehen werden kann, zeichnen sich dadurch aus, dass sie mit neun über den gleichen bekannten Wert verfügen. Wohnung D weist letztendlich einen Schaden von minus zwei auf und belegt in der Platzierung der Wohnungen mit dem höchsten Gesamtnutzen den zweiten Platz. In der ersten Runde entscheidet das Glück in Zusammenhang mit der Risikobereitschaft der Teilnehmenden über den Ausgang der Wohnungswahl. Zur besseren Übersicht wird das Ergebnis in Form eines Balkendiagramms dargestellt.

In der zweiten Runde waren alle Schäden verdeckt. Die Informationen konnten für jeweils eine Geldeinheit erworben werden.

	E	F	G	H
bekannter Wert der Wohnung	8	10	10	12
versteckte Kosten	-3	-2	-3	-6
Nutzen	5	8	7	6

Wohnung E weist mit acht den niedrigsten bekannten Wert auf, dazu kommt ein Schaden von minus drei. Damit ist E hinsichtlich des Gesamtnutzens die unattraktivste Wohnung. Den höchsten bekannten Wert stellt Wohnung H mit zwölf auf. Da aber auch hier die versteckten Schäden mit minus sechs sehr hoch ausfallen, ist dies auch keine optimale Lösung. Wohnung F und G haben mit zehn einen hohen bekannten Wert. Wohnung G zeigt einen Schaden von minus drei auf, während Wohnung F mit einem Schaden von minus zwei als optimale Lösung gilt.

Nachdem alle Teilnehmenden ihre Auswahl getätigt haben, wird das Ergebnis wie in der ersten Runde in Form eines Diagramms angezeigt. Dieses zeigt das Entscheidungsverhalten der Schüler*innen unter Berücksichtigung der eingekauften Informationen auf. Darüber hinaus lässt sich aus dem Diagramm ablesen, wie viele Informationen die Schüler*innen gekauft haben. Die Auswertung der gekauften Informationen wird ebenfalls in einem Balkendiagramm präsentiert, um eine übersichtlichere Sichtweise der Ergebnisse zu erlangen. Ein weiteres Balkendiagramm zeigt den Nettonutzen und damit Gesamtergebnis in Runde 2.

Der Vergleich der beiden Runden ist anschließend über die Balkendiagramme des Nettonutzens möglich. Der Vergleich ermöglicht eine Einschätzung, inwiefern bzw. in welcher Höhe Suchkosten im vorliegenden Beispiel einen Beitrag zur Lösung des Problems der Hidden Information leisten.

Folgende Leitfragen können bei der Auswertung der Ergebnisse unterstützen:

- Welche Überlegungen haben zur Wahl der Wohnung in der ersten Runde geführt?
- Welche Überlegungen sind in die Entscheidung eingeflossen, in Runde 2 Suchkosten für die Aufdeckung der verdeckten Informationen aufzuwenden?
- Welche Zusammenhänge bestehen zwischen der Anzahl der Suchkosten und der Wahl der Wohnung in Runde 2?
- Welche Unterschiede sind zwischen den beiden Runden zu erkennen?

6 Transfer

Im vorliegenden Experiment werden folgende Inhalte thematisiert: Die herrschende Heterogenität einzelner Güter, die Bedeutung von Suchkosten, die gegebene, personenbezogene Informationsasymmetrie und die daraus resultierende begrenzte Verfahrensrationale, sowie die generelle Unvollkommenheit der Märkte. Der Aufbau des Experiments in zwei Runden ermöglicht ein schrittweises Vorgehen zur Erarbeitung der einzelnen Aspekte. Die Lernenden setzen sich in der ersten Runde demnach in erster Linie mit dem generellen Auftreten von Informationsasymmetrien und dem heterogenen Wohnungsangebot auseinander. Im Transfer kann das möglicherweise bereits bekannte Konzept der begrenzten Rationalität auf die begrenzte Verfahrensrealität bezogen werden, da die Lernenden nicht über alle Informationen verfügen, um sich für die Wohnung mit dem größtmöglichen Nutzen entscheiden zu können. In Runde zwei kommt dann noch die Begrifflichkeit der Suchkosten ins Spiel, die den Teilnehmenden zwar ein Ausgleichen des gegebenen Informationsvorsprung gewährt, allerdings auch zwangsläufig mit aufzubringenden Kosten in Verbindung steht.

Das Experiment soll die Schüler*innen für die Diskrepanz zwischen Modellannahmen und Abweichungen von diesen Annahmen in der Realität sensibilisieren, indem die zwei Prämissen vollkommene Markttransparenz und Homogenität der Güter, sowie die vollständige Zweckrationalität und die begrenzte Verfahrensrationale thematisiert werden. Das Szenario orientiert sich an der künftigen Lebenswelt der Lernenden. Die Teilnehmenden werden in die Situation von Wohnungssuchenden versetzt. Der Informationsvorsprung innerhalb des Experiments liegt auf der Seite des/der Verkäufer*in, um einen möglichst realen Bezug zu Wohnungsmärkten zu schaffen, in welchen nicht immer alle Informationen bei dem Kauf eines Gutes gegeben sind. Den Lernenden kann dadurch vermittelt werden, dass sich Menge und Gehalt der Informationen auf ihre persönlichen Nutzenfunktionen auswirken können. Einschränkend sollte die Einordnung erfolgen, dass die kognitive Verarbeitung eines Menschen begrenzt ist und Informationen in Abhängigkeit ihrer Qualität mit unterschiedlich ausfallenden Suchkosten verbunden sind. Dies führt dazu, dass Informationen nur eingeschränkt gesucht und selektiv genutzt, sowie bewertet werden können. Dies wird als eingeschränkte Verfahrensrationale bezeichnet. Diese Begrifflichkeiten werden innerhalb des Experiments zunächst nicht eingeführt, sollten aber in der Transferphase nach und nach ergänzt werden. Die in den Nutzenwerten verdichteten Kriterien für die Konsumwahl im Experiment können in der Transferphase expliziert und um Aspekte erweitert werden, welche Schüler*innen als wichtig erachten.

Die Heterogenität der Güter wird darüber thematisiert, dass bereits in der ersten Runde nicht alle zur Verfügung stehenden Güter, in diesem Fall Wohnungen, denselben Nutzen aufweisen. Durch vereinzelte Hinweise auf verdeckte Schäden (*Hidden Information*) und den daraufhin folgenden Nutzenabzug, wird den Schüler*innen zudem das Problem der Unvollständigkeit von Informationen nahegelegt. Den damit verbundenen Begriff der Suchkosten lernen sie dann in der anschließenden Runde kennen und verstehen somit, dass mit Hilfe des Einsatzes dieser Kosten der reale Nutzen der Wohnung erschlossen werden kann. Sie lernen somit, dass unvollständige Informationen zu heterogenen Angeboten über nutzenwirksame Suchkosten aufgedeckt werden können. Da die Teilnehmenden daran interessiert sind, mit möglichst geringem Aufwand die bestmögliche Wohnung auszuwählen, lernen sie zudem, dass Suchkosten in vielen Entscheidungssituationen gerechtfertigt sind, eine vollständige Informationsbeschaffung aber ökonomisch häufig nicht sinnvoll ist.

Der Lebensweltbezug hilft den Schüler*innen dabei, die Begrifflichkeiten schneller zu verstehen und das neu Erlernte auch direkt in den Einsatz bringen zu können. Im Anschluss an das Experiment können die Schüler*innen die gelernten Faktoren auch auf ihre eigenen Lebenssituationen transferieren. Informationsasymmetrien sind demnach charakteristisch für viele Kaufentscheidungen, denen wir im Alltag begegnen. Die vorhandenen Informationen dienen als Grundlage zur Einschätzung des Nutzens, anhand dessen Kaufentscheidungen getroffen werden. Bei diesen Entscheidungen orientiert sich jedes Individuum am bestmöglichen Nutzen mit möglichst geringen Suchkosten. Ein Transfer zum Themenbereich „Wandel in der Arbeitswelt in der globalisierten Gesellschaft“ (JGS 11 / Gymnasium) bietet in den Bereichen Personalbeschaffung und Arbeitsbeziehungen an. So ist beispielsweise der Entscheidungsprozess bzgl. der Einstellung der Arbeitnehmer*innen von beidseitigen Informationsasymmetrien geprägt.

7 Literatur

- Bauer, M.; Constantin, M.; Kirchner, B.; Pollert, A.; Polzin, J. (2016): Duden Wirtschaft von A bis Z: Grundlagen für Schule und Studium, Beruf und Alltag. 6. Aufl. Mannheim: Bibliographisches Institut 2016. Lizenzausgabe Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 2016, <https://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/lexikon-der-wirtschaft/21070/vollkommener-markt> (05.03.21)
- Döweling, H. (2016): Anleihefinanzierung im eigentümergeführten deutschen Mittelstand: Eine theoretische und praktische Untersuchung von Informationsasymmetrien. Springer Gabler Verlag.
- Garbe, R. (2017): Die Kraft der Informationsasymmetrie in großen Organisationen - Immer wieder Principal und Agent. Hamburg, Igel Verlag RWS.



www.ox-lab.de



OX – Das Oldenburger Experimentallabor Ökonomische Bildung ist eine Einrichtung des Instituts für Ökonomische Bildung der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg