

Aufgabe 1

Klaus und Klara gehen gerne chatten. Beide sind in der Flirt-Community „kennste-einen-kennste-alle“. Beide haben bestimmte vorlieben. So ist Klaus eher der häusliche Typ und geht gerne in den Chatroom „Plüschtier.com“ (PT). Klara ist dagegen etwas bodenständiger und chattet gerne bei „Handschellen.de“ (HS). Da allerdings beide in die Jahre gekommen sind und aufgrund ihrer Vorlieben oft vor dem Rechner hocken, somit keinen „Deckel“ gefunden haben, versuchen sie ihr Glück auch im Partnerchatroom (PS). Beide sind relativ betrübt, wenn sie keinen Partner finden. Klaus steht allerdings überhaupt nicht auf den „Handschellentyp“. Folgende Auszahlungsmatrix beschreibt einen Samstagabend, an dem beide keine weiteren „realen“ Verpflichtungen mehr haben:

		Klaus		
		HS	PS	PT
Klara	HS	3,-1	2,-1	2,2
	PS	-1,0	3,3	-1,2
	PT	1,0	1,-1	2,3

1. Gibt es dominante Strategien? Dominierte?

In einer dominanten Strategie X erhält der Spieler immer eine höhere Auszahlung gegenüber allen anderen Strategie gegeben jeder Strategie des „Gegners“, d.h. z.B., das Klaus zeilenweise überprüft, ob in allen Zeilen seine Auszahlungen einer Strategie größer sind, als die Auszahlungen anderer Strategien. Das ist nicht der Fall.

Bei einer strikt dominierten Strategie gibt es eine einzelne Strategie die immer einen höhere Auszahlung generiert, als die dominierte Strategie.

Für Klaus gilt HS wird durch PT strikt dominiert (für jede Wahl von Klara erhält er immer eine höhere Auszahlung für PT als für HS) .

Bei einer schwach dominierten Strategie gibt es eine einzelne Strategie bei der die Auszahlung immer mindestens genauso groß ist, wie die Auszahlung der schwach dominierten Strategie. Für Klara ist die Strategie PT schwach von der Strategie HS dominiert.

2. Wo liegen die Nashgleichgewichte?

In diesem Spiel gibt es drei Nash-Gleichgewichte.
(HS,PT), (PS,PS),(PT,PT)

3. Welches Gleichgewicht ist effizient?

In effizienten GLeichgewichten wird die Summe aller Auszahlungen der Spieler betrachtet. Diese ist in dem Gleichgewicht (PS, PS)

4. Welches GG ist Payoff dominant?

In einem Payoff dominanten Gleichgewichten ist die Auszahlung jedes einzelnen Spielers größer als in allen anderen Gleichgewichten. Das Gleichgewicht (PS, PS) ist schwach Payoff dominant.

5. Welches ist das risikobeste Gleichgewicht (gemessen an den maximalen Auszahlungsnachteilen)?

Gleichgewicht (HS, PT) ist das risikobeste Gleichgewicht. Dieses Gleichgewicht weist für beide Spieler ein geringeres strategisches Risiko (im Sinne des maximalen Auszahlungsnachteils) auf als alle anderen.

Aufgabe 2

Nachdem beide nun zu „realen Partnern fürs Leben“ geworden sind, hat der Alltag sie eingeholt. Beide frönen wieder ihren Neigungen. Doch ein Zusammentreffen wäre fatal: Klaus würde sofort zu seiner Mutter ziehen und Klara wäre wieder ganz alleine ☹. Diese Situation beschreibt folgende Matrix:

		Klaus		
		HS	PS	PT
Klara	HS	-1,-10*	2,0	2,2
	PS	0,0	-1,-1	0,2
	PT	2,0	1,0	-1,-1

*: Klaus wäre sehr enttäuscht, wenn er erfahren würde, dass Klara ein „Handschellentyp“ ist.

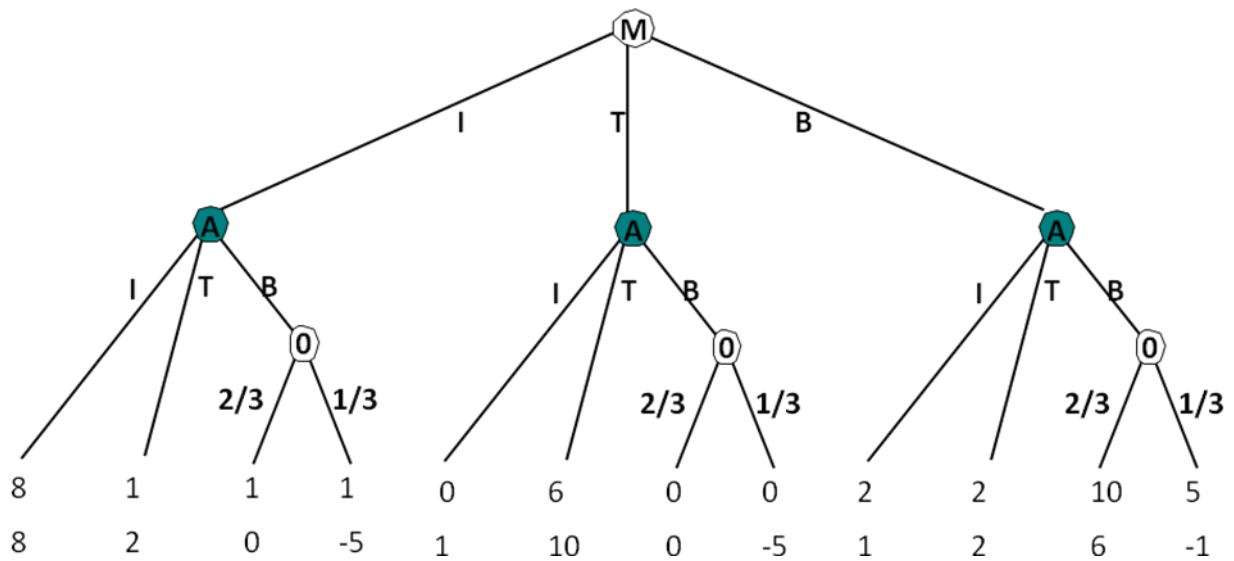
1. Gibt es dominante Strategien? Dominierte?
Nein
2. Wo liegen die Nashgleichgewichte?
NGG: (PT,HS), (HS,PT)
3. Welches GG ist Payoff-dominant?
(HS,PT) ist schwach Payoff-dominant
4. Welches ist das risikobeste Gleichgewicht (gemessen an den maximalen Auszahlungsnachteilen)?
Das schwach risikobeste Gleichgewicht ist (HS,PT)

Aufgabe 3

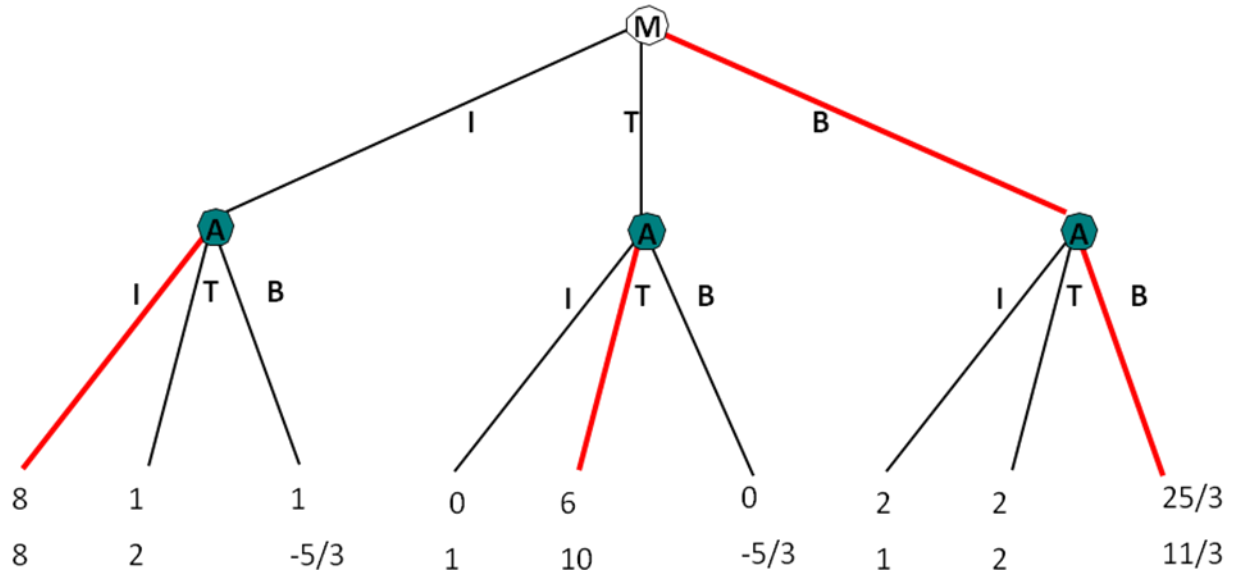
Anne und Michael wollen zusammen Abendessen gehen. Sie sind sich jedoch noch nicht einig wo und was sie essen möchten. Zur Auswahl stehen:

- Italiener
- Tapasbar
- Biergarten (Hier muss jedoch die Gefahr berücksichtigt werden, dass es regnen könnte, was das Vergnügen um einiges schmälern würde.)

Da es Michaels Geburtstag ist darf Michael zuerst wählen, wo er hingehen möchte und Anne entscheidet danach. Die sequenzielle Form des Spiels ist folgendermaßen gegeben:



1. Finden Sie die/das teilspielperfekte/n Gleichgewicht/e.



Teispielperfektes Gleichgewicht: (B; I|I, T|T, B|B)

2. Was ist ein Lock-In Effekt und welche Bedeutung haben Lock-In Effkte für die Entstehung von Märkten?
- In einem Spiel mit Lock-In Effekten gibt es mehrere mögliche Koordinationsgleichgewichte. Eine frühere Entscheidung eines einzelnen Spielers legt jedoch das Gleichgewicht für alle nachfolgenden Spieler fest.

Lock-In effekte können dazu führen, dass Märkte natürliche Monopole sind.