

Aufgabenset

1) **Spielgeschehen**

- a) Wie viel wurde für die 10er-Note vom Höchstbietenden bezahlt?

- b) Individuelle Sicht: Hat die Person, die die 10er-Note ersteigert hat, einen Gewinn oder einen Verlust gemacht? Wie hoch war dieser?

- c) Gruppen-Sicht: Wie viel wurde von der meist- und der zweitmeistbietenden Person total bezahlt? Hat sich dies in der Summe gelohnt oder nicht?

2) **Reflexion**

a) Wir wollen nun der Frage nachgehen, ob die Bietenden rational gehandelt haben. Stellen Sie sich dazu zuerst vor, dass noch zwei Personen (X und Y) am Bieten sind. Nehmen wir weiter an, dass Person X jetzt noch ein Gebot abgeben kann, danach wird das Spiel beendet, ohne dass Person Y nochmals bieten kann!

1. Angenommen, Person X hatte 3 geboten, Person Y 4. Ist es für X rational, das Gebot auf 5 zu erhöhen?

2. Angenommen, Person X hatte bereits 15 geboten, Person Y 16. Ist es für X rational, das Gebot auf 17 zu erhöhen?

3. Welches Fazit lässt sich aus diesen Beispielen ableiten (im Fall, dass das Spiel nach dem eigenen Gebot beendet wird)?

b) Nun ist es im richtigen Spiel aber nicht so, dass das Spiel nach dem eigenen Gebot beendet wird. Die andere Person kann ihr Gebot ebenfalls nochmals erhöhen.

1. Ist es also rational, dass die Bietenden ihre Gebote bis in die Unendlichkeit immer weiter erhöhen?

2. Ist es rational, gar nicht erst ein Gebot abzugeben, wenn man vorhersieht, dass in der Folge zu viel geboten wird und man nicht mehr aufhören kann?

3. Was denken Sie, ist das optimale Verhalten in dieser Versteigerung, sofern keine Kooperation stattfindet? Erklären Sie Ihre Strategie!

c) Unter welchen Voraussetzungen können die Spieler eine Eskalation verhindern?

d) Welche Rolle spielen die Emotionen (insbesondere, wenn man bereits viel investiert hat)?

3) **Wissenstransfer**

- a) Welchen Bezug hat dieses Spiel zur realen Welt? Zählen Sie einige Beispiele im Alltag oder im Wirtschaftsleben auf, bei denen sich Ähnliches abspielt. Beschreiben Sie auch die Gemeinsamkeiten dieser Situationen mit dem Spiel.

- b) In diesem Spiel führt ein freier Wettbewerb zu ineffizientem Verhalten. Jeder will das Beste für sich und schadet dabei dem Gemeinwohl. Dies ist genau das Gegenteil dessen, was bei funktionierenden Märkten erwartet wird: Jeder schaut für sich, und dabei kommt das Beste für alle heraus. Mit einer Veränderung der Spielregeln (neue Anreize) kann in solchen Situationen oft wieder ein effizientes Verhalten erreicht werden. Wie könnte das Spiel hier verändert werden, damit das Spielverhalten und Resultat effizient werden?

- c) Emotionen waren in diesem Spiel schädlich. Sie können ökonomisch jedoch auch wichtig sein, insbesondere, wenn es darum geht, Kosten auf sich zu nehmen, um unerwünschtes Verhalten zu bestrafen. Nennen Sie dafür ein Beispiel und erklären Sie, weshalb eine solche Bestrafung insgesamt sinnvoll sein kann.