

Ders 13 22 Ekim 2007

(Ara sınav sonrası ilk ders)

Şapkada Para

Oyuncu 1 şapkaya \$0, \$1 veya \$3 koyabilir

Şapka oyuncu 2'ye geçer

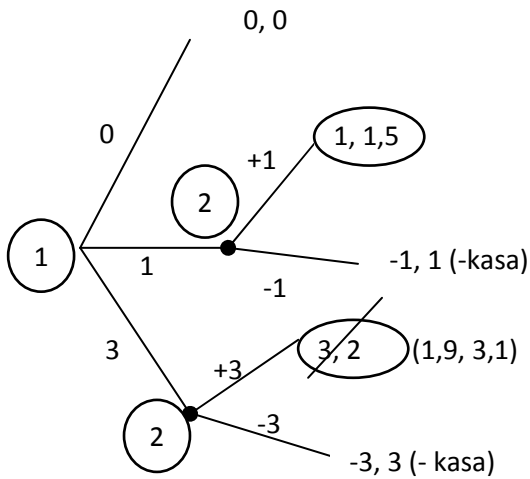
Oyuncu 2 eşleyebilir (yani aynı miktar ekleyebilir) veya parayı alır

Getiriler	oyuncu 1	{	0 → 0 1 → eşlenirse 2 katı, yoksa -1 2 → eşlenirse 2 katı, yoksa -3
	oyuncu 2	{	eğer 1'i eşlerse net 1,5 eğer 3'ü eşlerse net 3 şapkadan aldığı \$

<< borç veren borç alanın oyuncak versiyonu >>

Ardışık Hamleli Oyun

Oyuncu 2 seçimini yapmadan önce oyuncu 1'in seçimini görür
Oyuncu 1 bunun böyle olduğunu bilir



Tahmin et

“ileri bakıp, geriye doğru çalış”

Geriye Dönük Çıkarım

Ahlâk problemi

<< vekilin asil için kötü olan şeyler yapmaya teşviki vardır >>

Örnek: kredinin/projenin miktarını küçük tutarak aldatmanın cazibesini azalt.

<< Çözümler - kanunlar
- para limitleri/kısıtlamalar
- krediyi parçalara ayırmak
- kaytarmak için teşvik yaratmamak için kontratı değiştir >>

• Teşvik tasarımı

“daha büyük bir pastanın daha küçük bir payı” küçük bir pastanın büyük payından daha büyük olabilir.

<< teşvik kontratları: yönetim kurulu başkanları, beysbol menajerleri >>

Parça başı } teşvikler
Ortakçılık }

Teminat <<kaçma getirilerinden evi çıkar >>

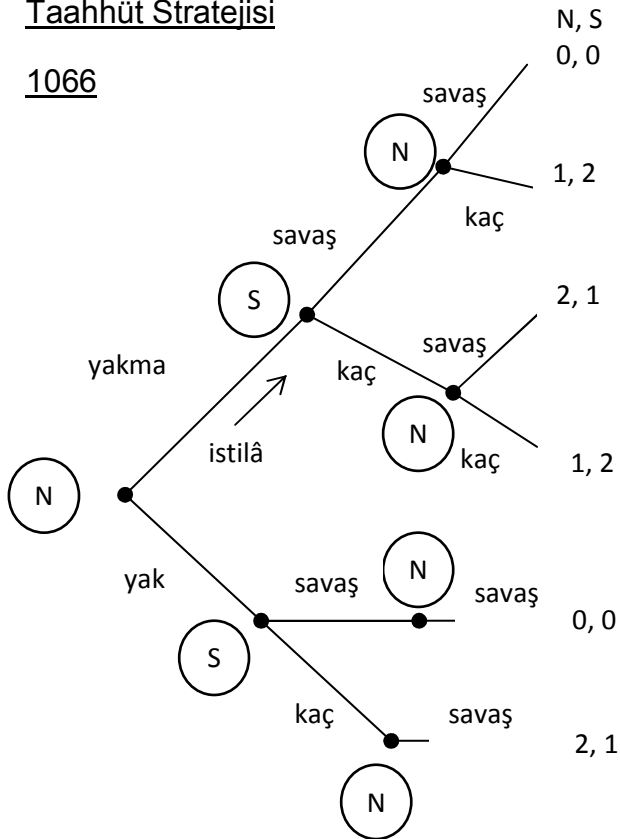
<<ağacın bazı noktalarında borçlunun getirilerini düşürür, buna rağmen borçlu için daha iyidir >>

Getirinizi düşürür (eğer geri ödemezseniz) => daha iyi

başkalarının seçimlerini sizin işinize gelecek şekilde değiştirir

Taahhüt Stratejisi

1066



<< seçimlerden vazgeçmek sizi daha iyi konuma getirebilir >>

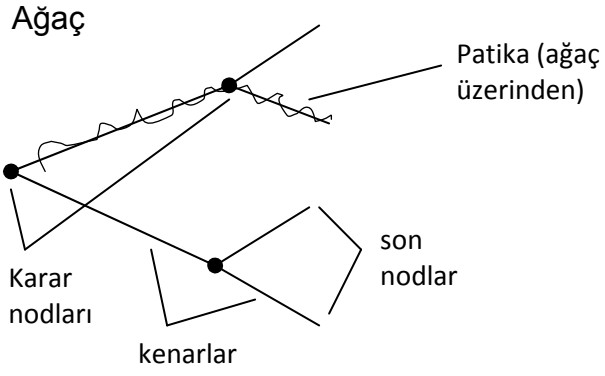
TAAHHÜT

DAHA AZ SEÇENEK

DİĞERLERİNİN DAVRANIŞLARINI DEĞİŞTİRİR

DİĞERLERİ BİLİYOR OLMALIDIR

<< Geriye Dönük Çıkarım önemlidir >>



Aslan oyunu