**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

0, 0

Tahmin et

“ileri bakıp, geriye doğru çalış”

1, 1,5

+1

0

2

1

-1, 1 (-kasa)

1

-1

Geriye Dönük Çıkarım

3

3, 2 (1,9, 3,1)

+3

-3

-3, 3 (- kasa)

2

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

N, S

0, 0

Taahhüt Stratejisi

1066

savaş

N

1, 2

kaç

2, 1

savaş

S

savaş

yakma

kaç

N

1, 2

kaç

istilâ

N

N

0, 0

savaş

savaş

yak

2, 1

kaç

savaş

S

N

<< seçimlerden vazgeçmek sizi daha iyi konuma getirebilir >>

TAAHHÜT DAHA AZ SEÇENEK

DİĞERLERİNİN DAVRANIŞLARINI DEĞİŞTİRİR

DİĞERLERİ BİLİYOR OLMALIDIR

<< Geriye Dönük Çıkarım önemlidir >>

Ağaç

Patika (ağaç üzerinden)

son

nodlar

Karar

nodları

kenarlar

Aslan oyunu