

10. óra: további játékok

- aszimmetrikus játékok
 - kétirányú esetszétválasztás
 - családi bankrablás
 - anya: altruista attitűd => mártírjáték
 - gyerek: egoista attitűd => fogolydilemma
 - ki az igazi anya - Salamon király meséje
 - rossz anya: fogolydilemma
 - jó anya: lexikografikus pref. => kooperációkényszer
 - a gyerekeknek kell anya, még ha rossz is => önkéntes játék
 - nem kell rossz anya => kompl. privilégiumjáték
- többszereplős játékok, társadalmi dilemmák
 - a két- és többszereplős helyzetek különbségei: i) anonimitás, ii) a teljesítmény mérhetősége, iii) a másik befolyásolhatósága
 - kollektív javakkal való kapcsolat
 - fogolydilemma kiterjesztése: a közjavak/közlegelők tragédiája, közlegelő tehenei (részesedés-dilemma)
 - gyáva nyúl játék kiterjesztése: önkéntesek dilemmája, gázgomb, áramszünet-telefon (hozzájárulás-dilemma)
 - kooperáció = kollektív jószág, kollektív javak típusa, termelési függvények, átmenetek a játékok között
- evolúciós magyarázatok, szimulációs módszerek
 - nem stratégiák evolúciós kiválasztódása (és determinizmusa), hanem ismétlődő helyzetekben megvalósuló tanulás útján történő elterjedése, ESS, szimuláció