

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung	9
1.1. Zielsetzung	9
1.2. Vorgehensweise	9
2. Apex-Spiel und Vickrey-Auktion – Die theoretische Analyse.	11
2.1. Zum Konzept der Spiele in charakteristischer Funktionsform mit Seitenzahlungen	11
2.1.1. Definition und ausgewählte Eigenschaften	11
2.1.2. Grundsatzbemerkungen zu den Lösungskonzepten.	13
2.2. Das Apex-Spiel – Beschreibung und spieltheoretische Definition	16
2.3. Lösungskonzeptionen von Spielen in charakteristischer Funk- tionsform und Lösungen für das Apex-Spiel	18
2.3.1. Vorbemerkungen.	18
2.3.2. Normative Ansätze	20
2.3.2.1. Stabilitätsmengen	20
2.3.2.1.1. Die von Neumann-Morgenstern-Lösung	20
2.3.2.1.2. Der Kern	25
2.3.2.1.3. Die Verhandlungsmenge	27
2.3.2.1.4. Die kompetitive Verhandlungsmenge	37
2.3.2.1.5. Der Kernel	43
2.3.2.2. Wertfunktionen.	47
2.3.2.2.1. Allgemeines	47
2.3.2.2.2. Der Shapley-Wert	48
2.3.2.2.3. Der Banzhaf-Index.	52
2.3.2.2.4. Der Nucleolus.	53

2.3.3. Positive Ansätze	56
2.3.3.1. Equal Share Analysis nach Selten	56
2.3.3.2. Die Quoten – ein ad hoc-Konzept	64
2.3.4. Zusammenfassende Betrachtung der Lösungen für das Apex-Spiel	66
2.4. Die Vickrey-Auktion	71
2.4.1. Aufgabe.	71
2.4.2. Definition und normative Eigenschaften	71
3. Apex-Spiel und Vickrey-Auktion – Frühere Experimente	74
3.1. Apex-Spiele – Zur Differenzierung.	74
3.2. Apex-Spiele der Form A_1	74
3.3. Apex-Spiele der Form A_2	77
3.3.1. Grundsätzliches.	77
3.3.2. Die Experimente von Selten und Schuster	78
3.3.3. Die Experimente von Albers	79
3.3.4. Die Ergebnisse in der Zusammenfassung.	83
3.3.5. Vergleich der Experimentausgänge mit den Lösungen der verschiedenen Lösungskonzepte	85
3.3.5.1. Konzepte, die mehrelementige Lösungen erzeugen	86
3.3.5.2. Vergleich der Wertfunktionen	90
3.4. Experimentelle Überprüfung der Vickrey-Auktion.	91
3.4.1. Verwandte Experimente	91
3.4.2. Test des tatsächlichen Verhaltens in Vickrey-Auktionen	92
3.4.2.1. Gegenstand und Ziel der Untersuchung	92
3.4.2.2. Experimentaufbau und -durchführung.	93
3.4.2.3. Die Ergebnisse	94
3.4.2.4. Konsequenz	97

4. Die Experimente zur a priori-Bewertung von Rollen im Apex-Spiel	99
4.1. Zur Zielsetzung	99
4.2. Experimentaufbau und -durchführung	100
4.2.1. Beschreibung und Rechtfertigung des gewählten Experimentdesigns	100
4.2.2. Der technische Ablauf	102
4.2.2.1. Das Vorexperiment zur Vickrey-Auktion	102
4.2.2.2. Versteigerung der Rollen des Apex-Spiels.	104
4.2.2.3. Die eigentliche Verhandlung	105
4.2.3. Abschlußbemerkungen: Zeitbedarf und Teilnehmerreaktionen	106
4.3. Das Datenmaterial – Beschreibung, statistische Analyse und erste Folgerungen	107
4.3.1. Akzeptierung des optimalen Verhaltens in der Vickrey-Auktion.	107
4.3.2. Zu den Daten der Rollenversteigerung	111
4.3.2.1. Art der Darstellung	111
4.3.2.2. Datendiskussion	116
4.3.2.2.1. Zur Datenstruktur	116
4.3.2.2.2. Überlegungen zur Datenelimination	119
4.3.3. Zur Verhandlung.	120
4.3.3.1. Die Ergebnisse	120
4.3.3.2. Verhandlungserfolg und Rollenpreise	122
4.3.4. Statistische Analyse der Gebots- und Preisangaben.	123
4.3.4.1. Zielsetzung und Vorgehensweise.	123
4.3.4.2. Anmerkungen zum benutzten Programm	128
4.3.4.3. Ergebnisse der statistischen Berechnungen	129
4.3.4.3.1. Mittelwerte und Streuungen	129
4.3.4.3.2. Tests auf gleiche Grundgesamtheit	130
4.3.5. Zusammenfassung der Resultate.	143
4.4. Experimentergebnisse und Anspruchsniveaus	144

5. A priori-Bewertungen versus Theorie und tatsächliches Verhalten	149
5.1. Der Zusammenhang mit den Albers-Experimenten	149
5.2. Vorab-Bewertungen und Theorielösungen	156
6. Zusammenfassung und Ausblick	159
Anhang: ADV-Programm	161
Literaturverzeichnis	166