

Klausur: „Experimentelle Wirtschaftsforschung“ (155 P)

Prüfer: Professor Weimann

Wintersemester 2003/2004

Zugelassene Hilfsmittel: Keine

Bitte bearbeiten Sie die folgenden drei Aufgaben:

Aufgabe 1:

- a) Erläutern Sie die „Induced Value Method“. Welchem Zweck dient es, wie wird sie durchgeführt?
- b) Können wir sicher sein, dass mit dieser Methode das Ziel einer möglichst weitgehenden Kontrolle über die Präferenzen der Versuchspersonen erreicht wird? Was spricht dafür, was dagegen?

Aufgabe 2:

Nennen Sie Beispiele dafür, dass durch Kommunikation experimentelle Ergebnisse grundlegend verändert worden sind. Welche Gründe könnte es für die Wirkung von Kommunikation geben und was sagt die Spieltheorie dazu?

Aufgabe 3:

Im so genannten Güth/van Damme Spiel (3 Personen Ultimatumspiel) bekommt der „Dummy“, der selbst keinen Einfluss auf die Aufteilung hat, nur sehr geringe Auszahlungen. Wie erklärt die ERC-Theorie diesen experimentellen Befund?

Charakterisieren Sie die grundsätzliche Strategie, mit der ERC versucht, Befunde aus Laborexperimenten zu erklären. Geht dabei die Annahme eingeschränkt rationalen Verhaltens ein?