**Module 5**

**Hoofdstuk 1 – Paragraaf 1; Speltheorie**

In de economie doen zich tal van situaties voor die lijken op een spel. Dit noem je een *economiespel.* In zo’n spel zijn 2 mensen en die heten de *spelers.* Een economiespel heeft ook een marktevenwicht. Om het marktevenwicht te bepalen, moet je voorstellen wat er gebeurt als het spel gespeeld wordt. Om het evenwicht van een economiespel te kunnen voorspellen, is er een theorie ontwikkeld: de *speltheorie.*

**Hoofdstuk 1 – Paragraaf 2; McDonald’s en Burger King**

De keuzes die je in een spel maakt, noem je *acties.* Nadat je hebt besloten wie de spelers, hun acties en hun doelstelling is, ga je een *opbrengstenmatrix* opstellen. Deze matrix bevat de opbrengsten voor beide spelers bij alle mogelijke combinaties. Daarna ga je het marktevenwicht bepalen: wat is het gunstigste om te doen bij de acties van de andere speler? De oplossing staat dan in de cel waar beide getallen onderstreept zijn.

**Hoofdstuk 2 – Paragraaf 1; Het gevangenenprobleem**

Het bijzondere aan een *gevangenenprobleem* is dat het marktevenwicht voor beide spelers slecht uitpakt. Beide spelers gaan erop vooruit als ze afspraken maken over hun keus, maar deze afspraak houdt moeilijk stand. De ander kan altijd gewoon veranderen als hij/zij dat wil, want je gaat altijd naar de keus die voor jou het beste zal uitpakken. Je streeft je eigenbelang na en laat het collectiefbelang achter je.

**Hoofdstuk 2 – Paragraaf 2; collectieve goederen en het gevangeneprobleem**

De overheid moet zorgen voor de collectieve goederen. De reden daarvoor was daar er geen aanbieders te vinden zijn die het collectief goed willen produceren, omdat consumenten niet uitgesloten kunnen worden van consumptie als het collectief goed eenmaal geproduceerd is, kan er geen winst mee worden gemaakt. Dat het onmogelijk is om collectieve goederen te produceren, is vergelijkbaar met de uitkomst van het gevangenenprobleem. Producenten blijven echter hun eigenbelang nastreven.

Het positieve externe effect van een collectief goed lokt *meeliftgedrag* uit. Iemand die niet betaalt voor het collectieve goed, maar er wel de opbrengsten van geniet als het er eenmaal is, lift mee op de productie van het collectieve goed door iemand anders. Meeliften is altijd mogelijk als er een positief extern effect is, maar vanwege het meeliftgedrag ontstaat er een marktevenwicht dat voor alle spelers slechter is dan wat mogelijk is. Anders gezegd: als iedereen zijn eigenbelang najaagt, worden collectieve goederen niet geproduceerd.

**Hoofdstuk 2 – Paragraaf 3; Oplossingen van het gevangenenprobleem**

Als spelers gaat *samenwerken,* kunnen zij uit het marktevenwicht komen dat ontstaat door het gevangenenprobleem. Er zijn drie manieren waarom samengewerkt kan worden:

1. Speler kijken naar de collectieve opbrengsten en niet naar individuele opbrengsten. (=coöperatie)
2. Spelers binden zichzelf. (=*sociale normen*) (=*zelfbinding*: vastleggen op bepaalde keuzes)
3. Spelers worden onderworpen aan *collectieve dwang*. (=belastingheffing en contracten afsluiten)

**Hoofdstuk 3 – Paragraaf 1; Welk evenwicht wordt het?**

Bij een *constant-waarde spel* is bij een verandering van keuze het verlies van de ene speler gelijk aan de winst van de andere speler. Er bestaat geen marktevenwicht waar beide speler beter van worden.

**Hoofdstuk 3 – Paragraaf 2; Verzonken kosten**

Een belangrijk onderdeel bij onderhandelingen zijn de *verzonken kosten.* Dit zijn kosten die een speler voorafgaand aan de onderhandelingen maakt en die niet terugverdiend kunnen worden. Door een *specifieke investering* te doen, wordt het economiespel in je voordeel beïnvloed. Op deze manier zijn specifieke investeringen ook een vorm van geloofwaardige zelfbinding.