

Warum einige immer abräumen und andere ständig draufzahlen

von Ranty Islam

Vancouver - Stellen Sie sich einen kalten, verschneiten Winterabend vor. Nach einem langen Arbeitstag endet ihre Autofahrt nach Hause plötzlich vor einer Schneewehe. Sie bemerken, daß ein Autofahrer auf der anderen Seite dasselbe Problem hat. Was machen Sie?

Mit dieser Frage haben sich Michael Doebeli und Christoph Hauert von der Universität von Vancouver in Kanada beschäftigt. Mit der Spieltheorie analysierten sie die Optionen, die sich bieten. Die faire Lösung wäre, daß beide aussteigen und den Schnee wegschaufeln. In diesem Fall teilen sie sich den Einsatz und erhalten beide den vollen Gewinn - die freie Fahrt. Denkbar wäre auch, daß nur einer schaufelt. Sein Einsatz wäre hoch, er würde aber immerhin nach Hause kommen. Der andere Fahrer hätte freie Fahrt, ohne selbst einen Finger gerührt zu haben.

Mit Computern simulierten die Forscher die Dynamik einer ganzen Population von Individuen, die mit solchen Situationen konfrontiert werden - mit verblüffendem Resultat, wie sie im Fachmagazin "Science" schreiben. Langfristig ergibt sich demnach kein faires Gleichgewicht, in dem sich bei allen Beteiligten auf Dauer der persönliche Einsatz und die Belohnung die Waage halten. Statt dessen stellt sich ein Zustand ein, in dem manche Personen überdurchschnittlich oft profitieren, während andere draufzahlen. Ähnliches ist von Tieren bekannt, wenn etwa bei Raubtieren vorwiegend eine Gruppe auf Jagd geht, um das Überleben aller zu sichern.

Bisherige Modelle, die versuchten, diese Koexistenz von "Gebern" und "Nehmern" zu erklären, beruhten auf der Annahme, daß der Einsatz des einzelnen ausschließlich anderen zugute kommt. Doebeli und Kollegen haben nun gezeigt, daß sich langfristig Gruppen von Gebern und Nehmern gerade deshalb herausbilden, weil der einzelne immer - wenn auch in unterschiedlichem Ausmaß - von seinem Einsatz profitiert. Ob sich die Autofahrer an der Schneewehe darüber den Kopf zerbrechen?

Artikel erschienen am Mo, 22. November 2004

[Artikel drucken](#)