

Plan de juegos - clase 11

- Reputación e “irracionalidad estratégica”
- Información y opiniones sobre el curso

Credibilidad y reputación

*“Se trata de nuestra alma ... toda nuestra vida.
Para ellos, no es más que otro campo”*

- Edwin Land, fundador de Polaroid, en respuesta a la entrada de Kodak en la fotografía instantánea

Fuente: Dixit, Avinash y Barry Nalebuff. *Thinking Strategically: A Competitive Edge in Business, Politics, and Everyday Life*. W. W. Norton & Company, 1991.

Valoración de Kodak

- Kodak procuró entrar con discreción
 - La película y las cámaras de Kodak eran incompatibles con las de Polaroid
 - Por tanto, Polaroid aún pudo sacar un beneficio de su base de clientes establecida
- Con los recursos que tiene Kodak, no iban a abandonar de ninguna manera
- Por tanto, Polaroid iba a ceder

Rugido de Polaroid

- Polaroid respondió no cediendo inmediatamente, y diciendo que *nunca* cedería
- ¿Cómo debería responder Kodak a estas declaraciones? ¿Por qué?

El rugido funciona

- Es posible que el rugido cambie los pagos de Polaroid de modo que *quiera* luchar

Véase figura 23.3 en:

Kreps, David M. *Microeconomics for Managers*. W.W. Norton & Company, 2004: 556-73. ISBN: 0393976793.

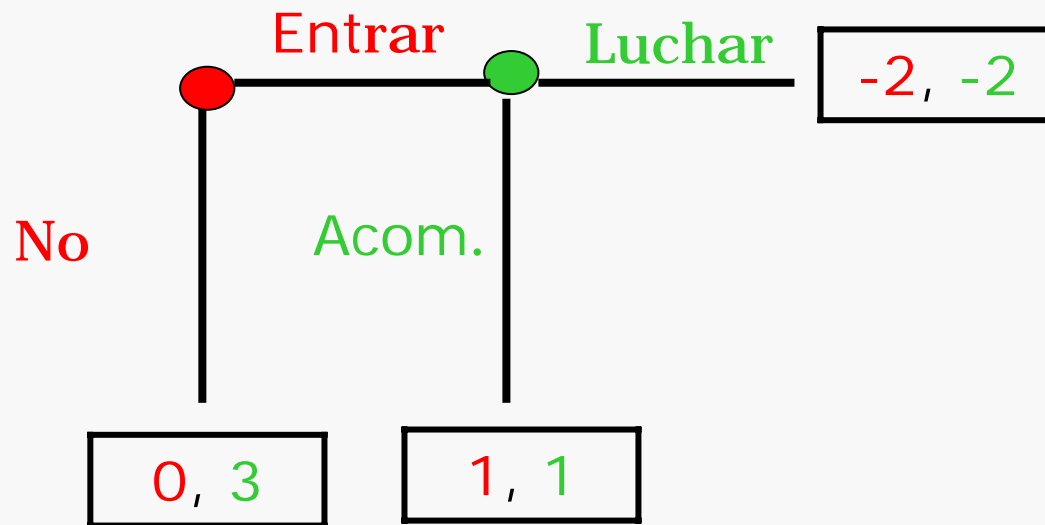
El rugido funciona a medias

- ¿Y si el rugido no cambia los pagos de Polaroid de modo que quiera luchar?

Véase figura 23.4 en:

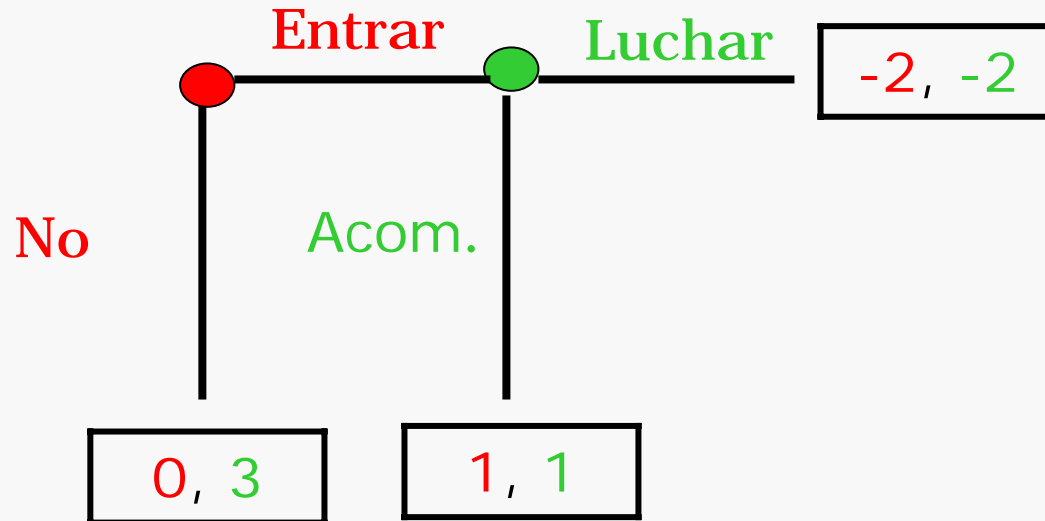
Kreps, David M. *Microeconomics for Managers*. W.W. Norton & Company, 2004: 556-73. ISBN: 0393976793.

Reputación en los juegos con repetición



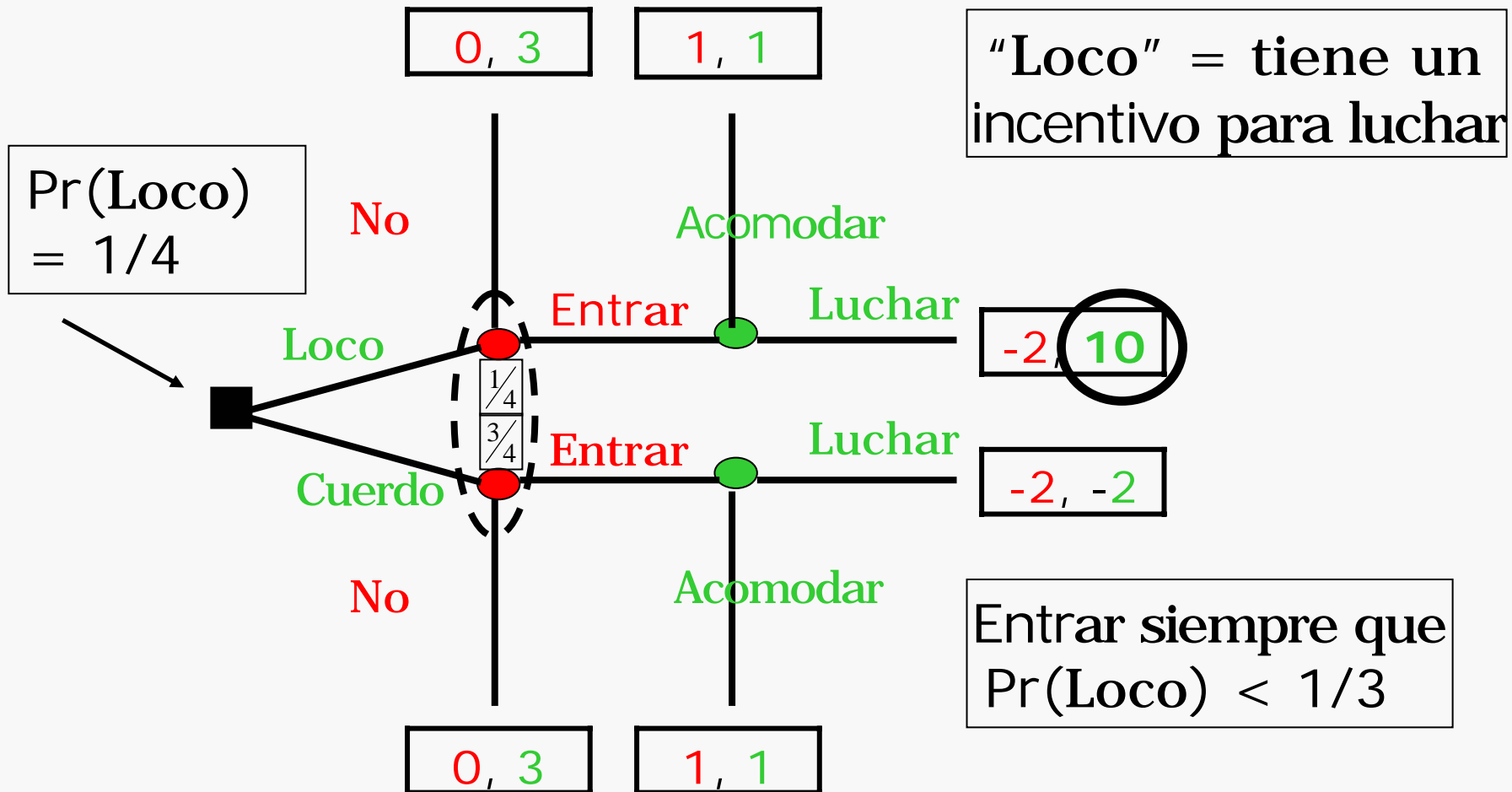
- Imagine que el monopolista ya establecido afronta siempre un 80% de posibilidades de que venga otro entrante
- ¿Cambia esto las cosas?

Reputación en los juegos con repetición

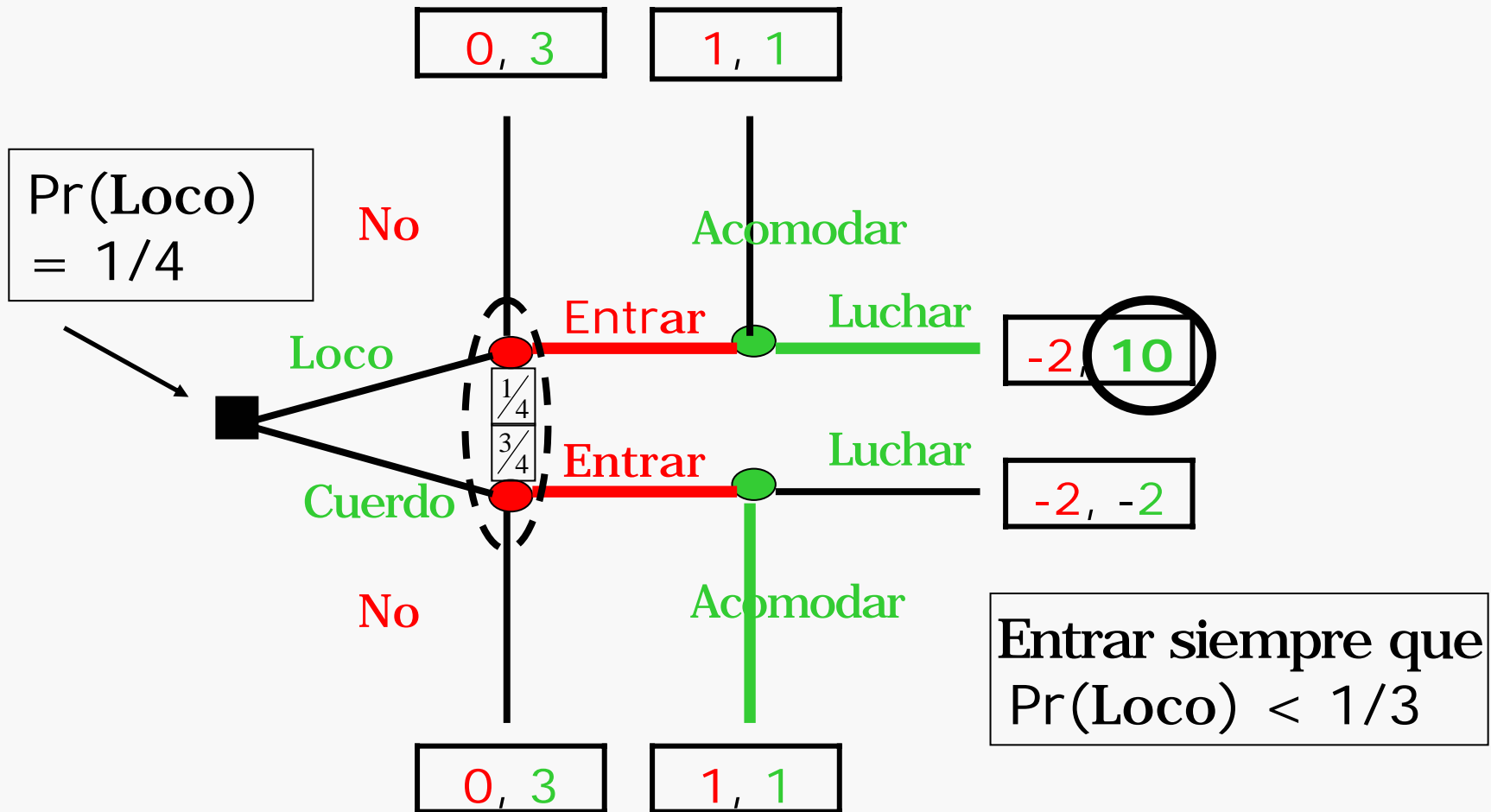


- Luchar **cuesta 3 hoy**
- Si luchar disuade al próximo entrante y al siguiente, etc., tiene un **beneficio 2 en cada periodo futuro**
 - beneficio $2(0,8 + 0,8^2 + \dots) = 2(1/0,2 - 1) = +8$
- Luchar es racional si protege la "reputación"

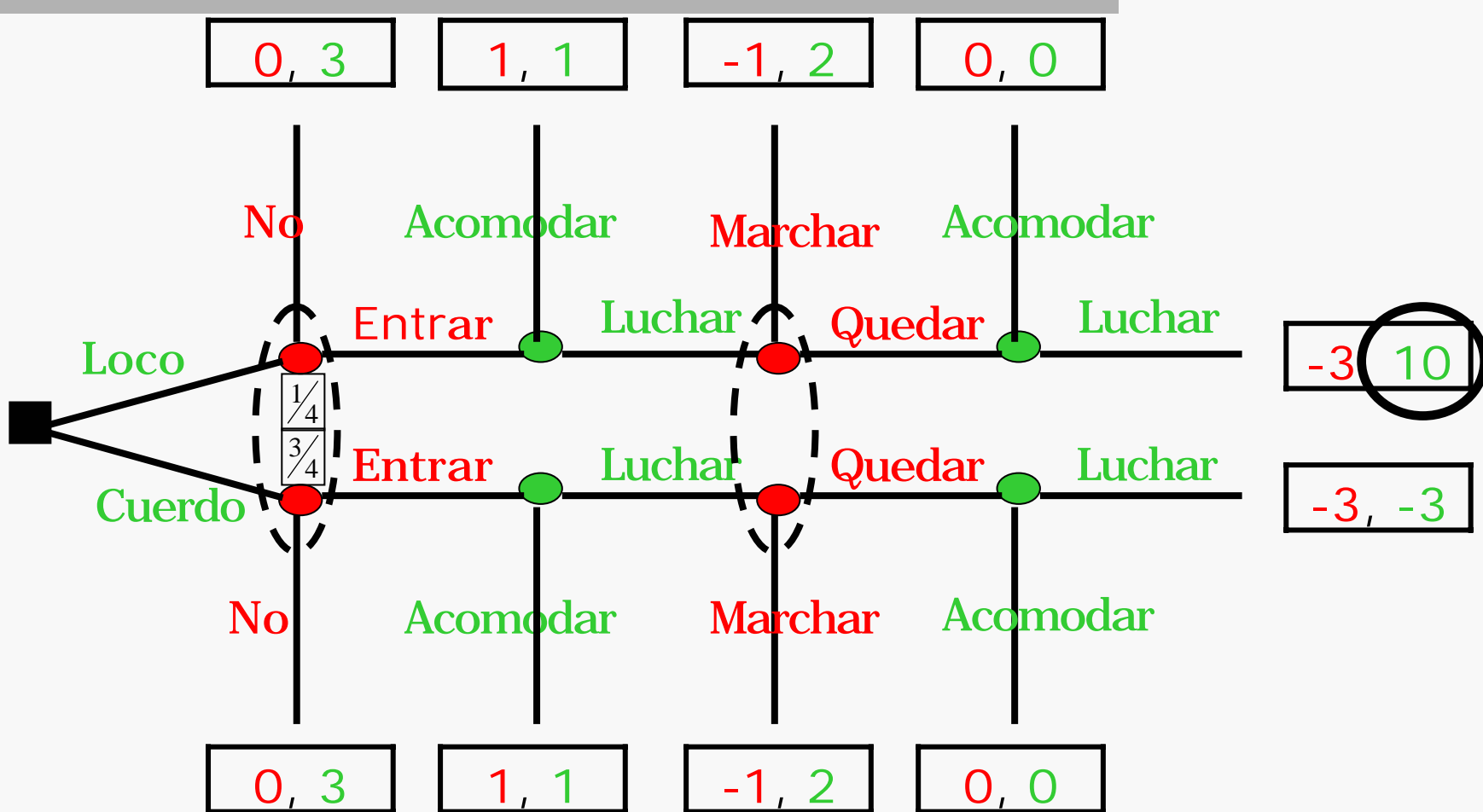
"Locura" para disuadir la entrada



No lo bastante loco ...



Responder a la "Locura"



- ¿Cuál es el equilibrio secuencial de este juego?

Juego en clase

Juego del loco(?) incumbente

Loco(?) incumbente: reglas

- El incumbente sabe si está “Loco” o “Cuerdo”
 - A los incumbentes “locos” les encanta luchar
- Secuencia de decisiones
 1. Entrante – ¿Entra?
 2. Si entra, Incumbente – ¿Lucha?
 3. Si lucha, Entrante – ¿Se queda?
 4. Si se queda, Incumbente – ¿Lucha?
 - En la última fase, sólo un loco desea luchar

Loco(?) incumbente: pagos

- Consulte la fotocopia

¡Juguemos!

Jugaremos en grupos de 5 personas

- un entrante
- cuatro incumbentes

El entrante puede entrar en cualquiera de los cuatro mercados

Uno de los cuatro incumbentes está loco

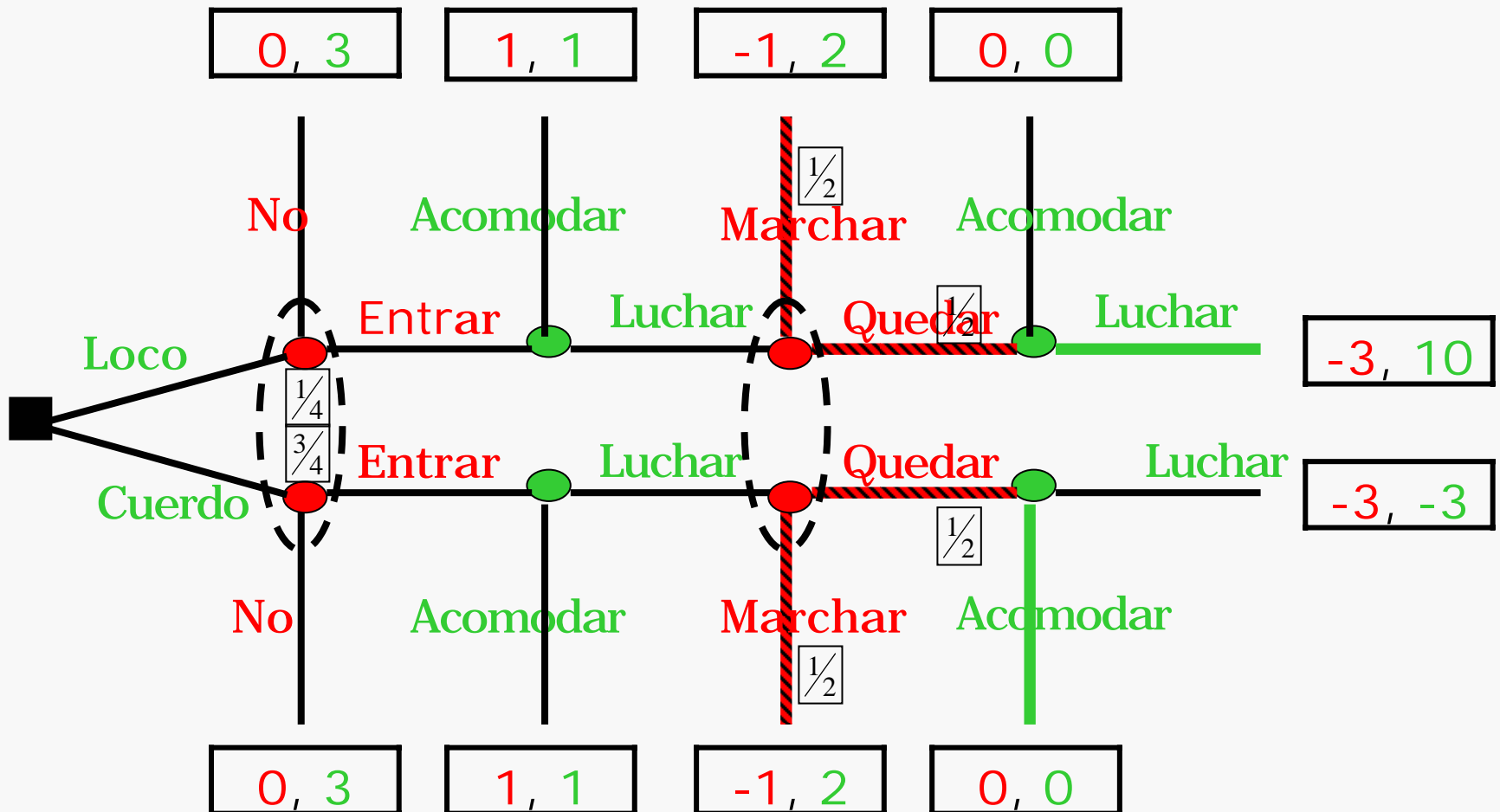
¡Juguemos!

- Primero, cada incumbente sabrá si está loco o cuerdo
 - no le está permitido revelarlo de modo creíble
- Luego, el entrante decide en cuál de los 4 mercados entrar (si entra en alguno)
- En los mercados de entrada, los incumbentes deciden si luchar o no
- En los mercados con lucha, el entrante decide si quedarse o no
- En los que se quede un entrante, el incumbente decide si luchar o no

El cuerdo actúa como un loco

- Algunos (no todos) de los cuerdos deben luchar
 - si todos luchan, el entrante se queda seguro
 - si ninguno lucha, el entrante abandona seguro
- Así, el cuerdo debe ser indiferente a la lucha
- Lo que requiere que el entrante deba abandonar con probabilidad $1/2$ tras luchar

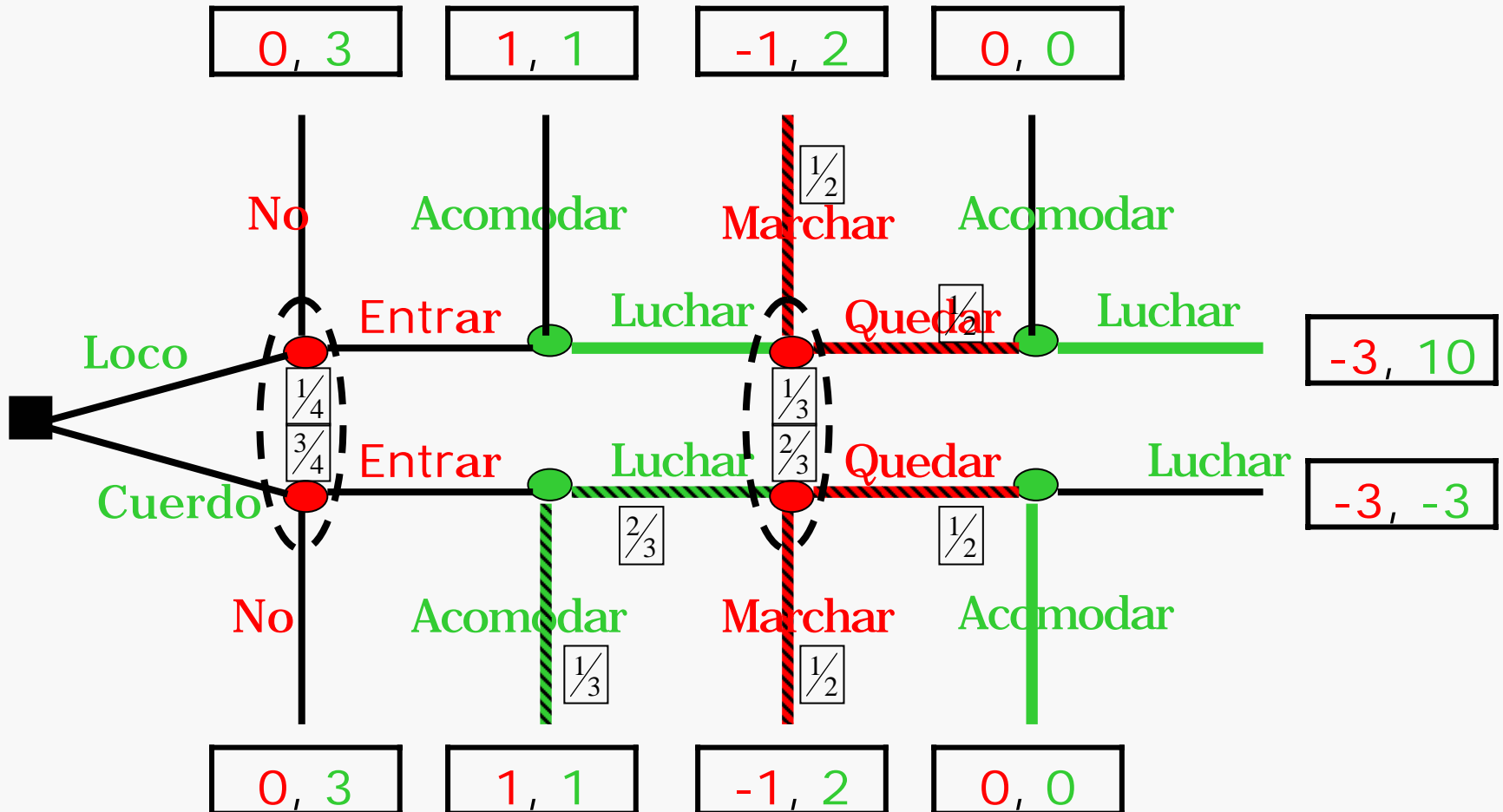
La pregunta del millón: ¿entrará el entrante?



Actuación de los entrantes

- Algunos (no todos) los entrantes deben marchar
 - si todos marchan, los cuerdos lucharán seguro
 - si ninguno marcha, los cuerdos se acomodarán
- El entrante debe ser indiferente a marcharse
- Lo que requiere que el incumbente esté loco con probabilidad $1/3$ *supeditado a luchar*
 - así un 50% del 75% de los cuerdos lucharán

La pregunta del millón: ¿entrará el entrante?



El entrante se queda fuera

- ¿Qué ocurre si el entrante entra?
 - todos los locos luchan (25%) más 2/3 de los cuerdos luchan (50%)
 - *sólo se acomodan un 25%*
- El entrante debe quedarse fuera
- Lo que inclina la balanza es que el entrante ha de preocuparse por:
 1. oponentes locos
 2. oponentes cuerdos *actuando* como locos

Resumen

- La reputación puede servir para sentar la credibilidad en los juegos con repetición si perderla cuesta:
 - perder el "aura"
 - otros saben que no está loco