

Anwendung: **Die Kür des Kandidaten**

Als Anfang März 2004 in einer nächtlichen Sitzung von CDU/CSU und FDP über einen Kompromisskandidaten für das Amt des Bundespräsidenten entschieden wurde – und zwar den bisherigen Präsidenten des IWF, Horst Köhler – ist das vielfach als ‚unwürdige Kungelei‘ empfunden worden. Und in Teilen der CDU war der Ärger groß, dass es nicht gelungen war, den bevorzugten Kandidaten Schäuble durchzubringen. Mit dem folgenden Spiel soll gezeigt werden, dass die Hoffnung einen Kandidaten Schäuble durchzusetzen von vornherein verfehlt war. Das hat damit zu tun, dass die FDP für die Wahl des Bundespräsidenten in der Bundesversammlung in der Position eines *Vetospielers* ist: Ohne die Stimmen der FDP kann CDU und CSU keinen Kandidaten – egal, ob eigener Kandidat oder Kompromisskandidat – durchbringen, da sonst die dafür erforderliche Mehrheit nicht zustande kommt.

Im Spiel hat die CDU/CSU die Strategien einen eigenen Kandidaten durchzusetzen (*eK*) oder einen Kompromisskandidaten zu akzeptieren (*KK*), die FDP hingegen, die nicht hoffen kann einen eigenen Kandidaten durchzubringen, die Strategien den Gegenkandidat zu verhindern (*Gv*) oder einen Kompromisskandidaten zu akzeptieren (*KK*). Die beiden Strategien sind für die FDP gleichwertig, denn einen Kompromisskandidaten zu akzeptieren impliziert bereits, dass der Gegenkandidat verhindert wurde. Es ergibt sich das folgende Spiel.

Spieler:	CDU/CSU, FDP
Strategien:	Eigenen Kandidaten durchsetzen ( <i>eK</i> ): CDU/CSU Kompromisskandidat akzeptieren ( <i>KK</i> ): CDU/CSU u. FDP Gegenkandidat verhindern ( <i>Gv</i> ): FDP
Auszahlungen;	$a > b > c = 1 > 0$ als verallgemeinerte, fiktive Nutzenwerte für die Spieler

Auszahlungsmatrix:

		FDP	
		<i>KK</i>	<i>Gv</i>
CDU/CSU	<i>KK</i>	$b/b$	$c/b$
	<i>eK</i>	$a/-c$	$0/0$

Gelingt es der CDU/CSU den eigenen Kandidaten durchzusetzen, dann wäre das für sie das beste Ergebnis, für die FDP jedoch das schlechtest denkbare, denn es würde zeigen, dass es ihr nicht gelungen ist ihre Vetoposition auszunutzen. Umgekehrt bringt die Verhinderung des Gegenkandidaten der FDP ihr bestes Ergebnis, wenn die CDU/CSU damit gezwungen wird den Kompromisskandidaten zu akzeptieren, was deren zweitschlechtestes Ergebnis ist. Besser stellt sie sich, wenn sie von vornherein den Kompromisskandidaten akzeptiert und die FDP darauf eingeht. Setzen die Spieler die gegenläufigen Strategien *K* und *G* ein, so blockieren sie sich gegen-

seitig und es bleibt beim *Status quo* (kein Kandidat), der in der Auszahlungsmatrix mit 0/0 bezeichnet ist.

Spieltheoretisch gesehen hat keiner der Spieler eine *dominante* Strategie, die FDP jedoch mit *Gv* eine *schwach dominante* Strategie. Geht die CDU/CSU davon aus mit der FDP einen rationalen Spieler vor sich zu haben, der die Strategie *Gv* einsetzen wird, muss sie ihre beste Antwort auf diese Strategie finden – und das ist die Strategie *KK*. Mithin ist das Auszahlungspaar *c/b*, bzw. das Strategiepaar *KK/G* ein *iteriertes schwach dominantes Gleichgewicht* in diesem Spiel und würde von der Spieltheorie als Ergebnis vorausgesagt werden.

Realiter war das aber nicht das Ergebnis, vielmehr *b/b* bzw. *KK/KK*. Der Grund dafür ist einfach, dass die FDP sich leicht auf die Strategie *KK* einlassen konnte, weil damit implizit ihre Strategie der Verhinderung des Gegenkandidaten bereits realisiert war. Das Endergebnis musste der Kompromisskandidat Köhler sein. Damit zeigt sich, dass auch ein ‚schwächerer‘ Spieler, sofern er eine Vetoposition einnimmt, einen ‚stärkeren‘ Spieler zu einem Kompromiss zwingen kann.