

# 4EK421 Teorie her a ekonomické rozhodování

## Úvodní cvičení

MIROSLAV RADA

Vysoká škola ekonomická v Praze

23. září 2015

# Organizace předmětu

- Literatura
  - Dlouhý, Fiala – Úvod do teorie her
  - Maňas – Teorie her a její aplikace
  - Turnovec, Chobot – Teória hier a rozhodovania
  - velmi pěkné materiály Jana Zouhara (anglicky)
    - tato prezentace je jejich částečným (nedokonalým) překladem
    - webové materiály (wikipedia apod.)
- Podmínky zakončení
  - body ze cvičení ...
  - zkouška ...
  - bude doplněno na <http://hry.polyedr.cz/>
- Kontakt
  - [miroslav.rada@vse.cz](mailto:miroslav.rada@vse.cz)
  - NB 130, linka 5159
  - KH: úterý 13:15–14:15, středa 16:45–17:45

# Hra 1: stánky se zmrzlinou

- Situace:
  - na pláži dlouhé 1 km si konkurují dva zmrzlináři
  - poptávka po zmrzlině je nezávislá na vzdálenosti ke stánku
  - každý zákazník jde ke stánku, který má blíže
- Cíl:
  - maximalizovat tržní podíl

# Hra 1: stánky se zmrzlinou

- Situace:
  - na pláži dlouhé 1 km si konkurují dva zmrzlináři
  - poptávka po zmrzlině je nezávislá na vzdálenosti ke stánku
  - každý zákazník jde ke stánku, který má blíže
- Cíl:
  - maximalizovat tržní podíl
- Výsledek:
  - oba zmrzlináři uprostřed pláže

## Hra 2: aukce o 10 bodů

- Situace:
  - hráči se účastní aukce o 10 (kladných) bodů ze cvičení
  - draží se pomocí záporných bodů ze cvičení
  - minimální nabídka je 2 body
  - hráči vyvolávají své nabídky, minimální příhoz je 0.5 bodu
  - 10 bodů náleží nejvyšší nabídce

## Hra 2: aukce o 10 bodů

- Situace:
  - hráči se účastní aukce o 10 (kladných) bodů ze cvičení
  - draží se pomocí záporných bodů ze cvičení
  - minimální nabídka je 2 body
  - hráči vyvolávají své nabídky, minimální příhoz je 0.5 bodu
  - 10 bodů náleží nejvyšší nabídce
  
- hráč s druhou nejvyšší nabídkou body ztrácí také!

# Co je to hra?

- Deskové hry, karetní hry, (sport)
  - z historického pohledu přispěly k rozvoji matematiky (např. kostky – pravděpodobnost)
- Hra – specifická rozhodovací situace
  - rozhoduje více než jeden hráč
  - hráči ovlivňují výsledek hry rozhodnutím (strategií)
  - hráčům plyne ze hry zisk (ztráta)
  - zisky hráčů jsou ovlivňovány strategiemi všech hráčů
  - (hráči se chovají racionálně – normativní vs. deskriptivní přístup)

# Hra vs. rozhodovací problém

## Příklad

4 osoby si objednávají v restauraci. Pokud:

- každý si platí sám  $\Rightarrow$  rozhodovací problém
- každý platí čtvrtinu účtu  $\Rightarrow$  hra

- Rozhodovací problém:
  - jeden rozhodovatel
  - akce jiných rozhodovatelů neovlivňují výplatu

# Terminologie teorie her

Teorie her	Ekonomická realita
hra	rozhodovací situace, konflikt
hráč	účastník konfliktu, rozhodovatel
strategie	konkrétní alternativa rozhodovatele
optimální strategie	nejvýhodnější alternativa
prostor strategií	seznam (množina) možných alternativ
výplatní funkce	výsledek v závislosti na alternativách
inteligentní hráč	racionální informovaný rozhodovatel

# Prvky hry a klasifikace her

- Hráči
  - počet hráčů: 2 hráči / více hráčů
  - možnosti kooperace: omezená / volná tvorba koalic
  - přítomnost náhodného mechanismu
  - informace: úplná / neúplná
- Strategie
  - velikost prostoru strategií: konečný / nekonečný
  - spojitost prostoru strategií: spojitý / nespojitý
- Výplatní funkce
  - konstantní součet (antagonistický konflikt) / nekonstantní součet
  - kooperace: přenosná / nepřenosná výhra

# Hra v normálním tvaru

Mějme:

- množinu hráčů  $N := \{1, \dots, n\}$ ,
- množinu prostorů strategií –  $S := \{X_1, \dots, X_n\}$
- množinu výplatních funkcí  $V := \{f_1, \dots, f_n\}$ , kde
  - pro  $i \in [n]$  je  $f_i : \quad \mapsto \mathbb{R}$ ,

# Hra v normálním tvaru

Mějme:

- množinu hráčů  $N := \{1, \dots, n\}$ ,
- množinu prostorů strategií –  $S := \{X_1, \dots, X_n\}$
- množinu výplatních funkcí  $V := \{f_1, \dots, f_n\}$ , kde
  - pro  $i \in [n]$  je  $f_i : X_1 \times \dots \times X_n \mapsto \mathbb{R}$ ,

# Hra v normálním tvaru

Mějme:

- množinu hráčů  $N := \{1, \dots, n\}$ ,
- množinu prostorů strategií –  $S := \{X_1, \dots, X_n\}$
- množinu výplatních funkcí  $V := \{f_1, \dots, f_n\}$ , kde
  - pro  $i \in [n]$  je  $f_i : X_1 \times \dots \times X_n \mapsto \mathbb{R}$ ,
  - $X := X_1 \times \dots \times X_n$ .

Množina  $\{H, S, V\}$  je *hra v normálním tvaru*.

Příklad – Hra 1 zapsaná v normálním tvaru

$$N = \{1, 2\},$$

# Hra v normálním tvaru

Mějme:

- množinu hráčů  $N := \{1, \dots, n\}$ ,
- množinu prostorů strategií –  $S := \{X_1, \dots, X_n\}$
- množinu výplatních funkcí  $V := \{f_1, \dots, f_n\}$ , kde
  - pro  $i \in [n]$  je  $f_i : X_1 \times \dots \times X_n \mapsto \mathbb{R}$ ,
  - $X := X_1 \times \dots \times X_n$ .

Množina  $\{H, S, V\}$  je *hra v normálním tvaru*.

Příklad – Hra 1 zapsaná v normálním tvaru

$$N = \{1, 2\}, S = \{[0, 1], [0, 1]\},$$

# Hra v normálním tvaru

Mějme:

- množinu hráčů  $N := \{1, \dots, n\}$ ,
- množinu prostorů strategií –  $S := \{X_1, \dots, X_n\}$
- množinu výplatních funkcí  $V := \{f_1, \dots, f_n\}$ , kde
  - pro  $i \in [n]$  je  $f_i : X_1 \times \dots \times X_n \mapsto \mathbb{R}$ ,
  - $X := X_1 \times \dots \times X_n$ .

Množina  $\{H, S, V\}$  je *hra v normálním tvaru*.

Příklad – Hra 1 zapsaná v normálním tvaru

$$N = \{1, 2\}, S = \{[0, 1], [0, 1]\},$$

$$V = \{f_1, f_2\}, f_1(x_1, x_2) = \begin{cases} (x_1 + x_2)/2 & \text{pokud } x_1 \leq x_2, \\ 1 - (x_1 + x_2)/2 & \text{jinak,} \end{cases}$$

$f_2$  analogicky.

# Hra v rozvinutém tvaru

- u hry v normálním tvaru se předpokládá, že rozhodnutí probíhají simultánně
- u hry v rozvinutém tvaru je rozhodování sekvenční (př. šachy, většina tahových her)
- obvyklou reprezentací je strom, kde každé větvení odpovídá jednomu rozhodnutí
- uzly – stavy, hrany – zvolené strategie
  
- pokud pozdější rozhodnutí nejsou ovlivňovány dřívejšími, lze řešit zpětnou indukcí
- lze převést na hru v normálním tvaru
- uzly mohou být samy o sobě hrou se simultánním rozhodováním

# Hra ve tvaru charakteristické funkce

- pro kooperativní hry (s přenosnou výhrou)
- idea – zkoumat kooperaci formou hry normálním tvaru je výpočetně náročné, pojdme to usnadnit a říct, jaká bude výplata jednotlivých koalic

*Hra ve tvaru charakteristické funkce je množina  $\{N, \varphi : 2^N \mapsto \mathbb{R}\}$ .*

- $N$  je množina hráčů,  $\varphi$  funkce, které každé podmnožině  $N$  přiřazuje výhru
- je možné klást otázky typu *Může koalice  $K \subseteq N$  vzhledem k velikosti své výplaty vzniknout? nebo Jak se v rámci koalice  $K$  má rozdělit zisk, pokud tato koalice vznikne?*

# Co považovat za řešení?

- typicky – chceme nějaké strategie, které budou v nějakém smyslu nejlepší
- pro hru v normálním tvaru (z normativního pohledu) – Nashovo equilibrium (Nashovo rovnovážné řešení)

## Nashovo equilibrium

*Nashovo equilibrium* je taková kombinace strategií  $(x_1^*, \dots, x_n^*) \in X$ , že pro každého hráče, řekněme  $i$ -tého, platí, že pro všechna  $x_i \in X_i$  je

$$f_i(x_1^*, \dots, x_{i-1}^*, x_i^*, x_{i+1}^*, \dots, x_n^*) \geq f_i(x_1^*, \dots, x_{i-1}^*, x_i, x_{i+1}^*, \dots, x_n^*).$$

- neformálně, Nashovo equilibrium je taková kombinace strategií, že žádný hráč nemá motivaci svou strategii změnit

# Hra 3: Piráti

- Situace:

- $n$  racionálních pirátů najde poklad sestávající z  $m$  mincí
- dělení probíhá následovně:
  - od nejstaršího po nejmladšího postupně vznáší návrhy na rozdělení
  - o návrzích se ihned hlasuje, pokud je některý přijat, další návrhy se nevznáší
  - nutná nadpoloviční většina hlasů
  - pokud návrh není přijat, navrhuující pirát je eliminován

- Preference:

- maximalizace vlastního zisku
- zachování vlastního života
- maximalizace uzmutých cizích životů
- pokud si pirát může vybrat, komu dát peníze, dává staršímu (např. rozdělení 20,0,80,0,0 je lepší než 20,0,0,0,80)

- Cíl:

- najít optimální strategii pro  $n = 5$  a  $m = 100$ .
- řešení možno ověřit na <http://hry.polyedr.cz/pirati>

# Hra 4: dvě třetiny průměru

- Situace:
  - každý hráč tipuje číslo z intervalu  $[0, 100]$
  - vyhrává hráč, který je nejbližší  $2/3$  průměru všech tipovaných čísel
- Cíl:
  - co je optimální tip?
  - pojďme hru hrát na <http://hry.polyedr.cz/prumer>

# Otázky k zamyšlení

- 1 Odvoďte předpis pro optimální dělení u hry Piráti (Hra 3) pro libovolné  $n < 1000$  a  $m = 1000$ .
- 2 Již víme, že u hry 2/3 průměru (Hra 4) je optimální strategie  $(0, \dots, 0)$ . Platí to však pro libovolný počet hráčů? Zaměřme se na malé a naopak na velké počty hráčů. Poznamenejme, že optimální strategií rozumíme takovou kombinaci strategií, že žádný z hráčů nemá motivaci svou strategii změnit.
- 3 Hru 2/3 průměru jsme hráli s tím, že jsme připouštěli, že tip hráčů může být reálné číslo z intervalu  $[0, 100]$ . Změní se něco, pokud se omezíme na celá čísla?