

Játékelmélet

Kátai-Urbán Kamilla

Tudnivalók

- Honlap: <http://www.math.u-szeged.hu/~katai>
- Vizsga: írásbeli

Irodalom

- előadás jegyzet
- J. D. Williams: Játékelmélet
- Filep László: Játékelmélet

1. Előadás

Történeti áttekintés, alapfogalmak

Neumann János (1903-1957)



- 1903 Budapest, apja bankigazgató, csodagyerek
- 1921 egyetem matematika szak, Budapest (Berlin)
- 1925 vegyészmérnöki diploma, Zürich
- 1926 matematika doktori, Budapest
- 1930 egyetemi professzor, Princeton (John von Neumann)
- Játékelmélet - minimax elv
- 1944 Neumann-Morgenstern: Játékelmélet és gazdasági viselkedés
- 1957 Washington



- 1903 Budapest, apja bankigazgató, csodagyerek
- 1921 egyetem matematika szak, Budapest (Berlin)
- 1925 vegyészmérnöki diploma, Zürich
- 1926 matematika doktori, Budapest
- 1930 egyetemi professzor, Princeton (John von Neumann)
- Játékelmélet - minimax elv
- 1944 Neumann-Morgenstern: Játékelmélet és gazdasági viselkedés
- 1957 Washington



Oscar Morgenstern

John Nash (1928-)



- 1928 Bluefield, apja elektrotechnikai mérnök
- kémia, Bluefield College
- 1950 matematika doktori, Princeton - Nem kooperatív játékok
- RAND
- 1959 kórházi kezelés, skizofrénia
- 25 év után tér vissza tanítani
- 1994 közgazdasági Nobel-díj (Harsányi, Selten)

Harsányi János (1920-2000)



Harsányi János élete

- 1920 Budapest, apja gyógyszerész
- 1942 gyógyszerész oklevél, Budapest
- 1944 munkaszolgálat
- 1947 filozófia doktori
- 1948 Ausztria
- 1950 Ausztrália, gyári munkás, közgazdaságtant tanít
- 1958 közgazdaságtan doktori (játékelmélet), Stanford Egyetem
- 1964 professzor, Berkley
- 1994 közgazdasági Nobel-díj (Nash, Selten)
- 2000 Berkley



Reinhard Selten

1. Példa – Kempingezők



Ray és Dotty kempingezni szeretne, de Ray magasan, Dotty alacsonyan fekvő helyen szeretne táborozni. Megállapodnak abban, hogy Ray kiválaszt egy kelet-nyugat irányú utat, Dotty egy észak-dél irányú utat és sátrukat ezek kereszteződésénél ütik fel.

1. Példa – Kempingezők

Az útkereszteződések magassága (száz méterben):

		Dotty			
		7	2	5	1
		2	2	3	4
Ray		5	3	4	4
		3	2	1	6

Megoldás

Ld. a táblán.

Stratégia

Azok a lépések, tervek, aminek véghezvitelében az ellenfelünk nem tud megakadályozni, azaz ha elindítottuk, akkor a benne szereplő cselekménysorozat mindenféleképp le fog játszódni. *Tiszta stratégiának* nevezzük, azt a lépéssorozatot, ahol a játékos csak az egyik stratégiáját használja, és a többivel nem játszik.

Osztályozás

- játékosok száma
- stratégiák száma
- szembenállás foka
- kooperatív, nem kooperatív
- idő szerepe
- véletlen szerepe

Nyereség

A játékosok számszerűsített érdekeit *nyereségnek* nevezzük, míg a *játék kimenetelén* a játék végén megszerzett összes nyereményt értjük. Az egyes stratégiákhoz tartozó kimeneteleket *kifizetési függvények* adják meg.

Nullaösszegű játék

A játékot *nullaösszegűnek* nevezzük, ha az egyes játékosok nyereményei a többi játékos vesztesége.

Mátrixjátékok

Minden véges kétszemélyes nullaösszegű játéknál a stratégiapárokhoz tartozó kifizetési függvény értékeit ábrázolhatjuk egy mátrixban, az ilyen típusú játékokat *mátrixjátékoknak* nevezzük.

2. Példa – Kő-papír-olló



	K	P	O
K	0	-1	1
P	1	0	-1
O	-1	1	0

Megoldás

Ld. a táblán.



A kő-papír-olló és a foci







Miért vesztette el Hitler a háborút?



Mert az olló legyőzi a papírt.

3. példa – Fogoly-dilemma

Prisoners' dilemma

		prisoner B	
		confess	remain silent
prisoner A	confess	 5 years 5 years	 0 year 20 years
	remain silent	 20 years 0 year	 1 year 1 year

© 2006 Encyclopædia Britannica, Inc.

Két férfit fegyveres rablással gyanúsítanak, nincs döntő bizonyíték ellenük, de ők ezt nem tudják. A rendőr felajánlja mindegyiküknek, hogy ha bevallja a rablást, de a másik tagad, akkor a beismerő vallomást tevő rabot felmentik, a tagadó rab 20 évet kap. Ha mindketten vallanak, akkor az enyhítő körülmény, így 5-5 évet kapnak. Ha mindketten tagadnak, akkor a rájuk bizonyítható tiltott fegyverviselésért 1-1 évet kapnak.

3. példa – Fogoly-dilemma

Bimátrixjátékok

A véges kétszemélyes nem nullaösszegű játékokat *bimátrixjátékoknak* nevezzük.

		2. rab	
		vall	tagad
1. rab	vall	-5, -5	0, -20
	tagad	-20, 0	-1, -1

Megoldás

Ld. a táblán.

4. példa – Ajándékozási dilemma



O. Henry A háromkirályok ajándéka című elbeszélése a következőről szól, a Young házaspárnak mindössze két kincse van, Jim családi örökségéből származó aranyórája és Della szép, hosszú haja. Karácsonyra meg akarják lepni egymást valami szép ajándékkal. Tudják egymásról, hogy mire vágnak; Jim egy óraláncra, Della pedig egy szép fésűs csatra. Mivel szegények, ezért pénzt csak a meglévő kincsük eladásával tudnak szerezni, de ezzel értéküket veszítik az ajándékok is.

4. példa – Ajándékozási dilemma

Ha mindketten eladják az értékeiket, akkor annak a szituációnak az értéke legyen 0. Az ajándékozás örömét értékeljük 2 egységgel, a megajándékozott örömét 1 egységgel. A probléma matematikai alakja:

		Della döntései	
		eladja a haját	nem adja el a haját
Jim döntései	eladja az órát	0, 0	2, 1
	nem adja el az órát	1, 2	0, 0

Megoldás

Ld. a táblán.

5. példa – A születésnap



A férj későn végzett a munkával, hazafelé menet eszébe jutott, hogy ma van a felesége születésnapja. Vagy mégsem? A virágüzlet kivételével minden zárva volt.

		természet	
		nem ma van	ma van
férj	üres kézzel	0	-10
	virággal	1	1,5