

1 Raffinamenti dell'equilibrio di Nash

Si consideri il gioco (dovuto a Selten) in forma estesa di figura 1.

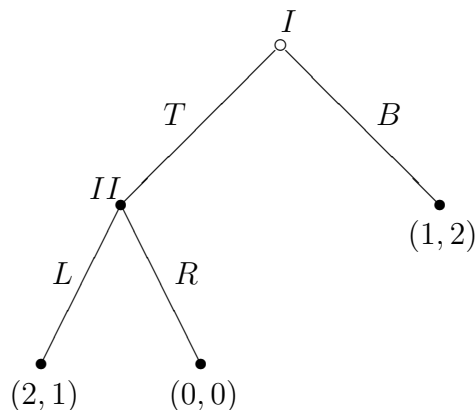


Figura 1: Il gioco "di Selten"

Quale risultato ci si può attendere? Tenendo conto dei presupposti di razionalità ed intelligenza dei giocatori, possiamo pensare che I giochi T . Perché prevede che, quando tocca a II scegliere, egli sceglierà L , visto che gli dà un risultato migliore che R (infatti II ottiene un payoff pari ad 1 se gioca L , mentre se sceglie R ottiene 0). Visto che il payoff che I ottiene dalle scelte T ed L è addirittura il migliore che lui possa avere in questo gioco, ci possiamo davvero attendere che egli scelga T . Ciò che abbiamo fatto non è stato altro che applicare il metodo dell'induzione a ritroso: la chiave per risolvere il problema di "cosa giocare" è stata l'idea di andare a vedere cosa avviene all'ultimo nodo e da lì risalire ai nodi precedenti.

Possiamo, comunque, scrivere la forma strategica del gioco e vedere di trovarne gli equilibri di Nash:

$I \backslash II$	L	R
T	2, 1	0, 0
B	1, 2	1, 2

Si vede immediatamente che questo gioco ha *due* equilibri (in strategie pure): (T, L) e (B, R) . Quale è il senso del nuovo equilibrio che abbiamo trovato, ovvero (B, R) ?

Possiamo interpretarlo come risultato di una minaccia (di "ritorsione") da parte di II : se I non gioca B (che dà a II il risultato migliore possibile),

allora II per ritorsione giocherà R , "punendo" il giocatore I . Va notato, tuttavia, che I punisce anche se stesso! La scelta di R non è infatti ottimale per II , che ottiene un payoff migliore giocando L .

Come è possibile che un equilibrio di Nash preveda per un giocatore una scelta sub-ottimale? La risposta è facile: in realtà, l'equilibrio (B, R) non prevede affatto che II giochi davvero R ; la scelta di B fa terminare il gioco e quindi II non deve effettivamente fare questa scelta. Più in generale, un equilibrio di Nash può prevedere delle scelte non ottimali da parte dei giocatori, ma queste scelte riguardano nodi dell'albero che non vengono raggiunti, se viene appunto giocato quanto previsto dall'equilibrio.

D'altro canto, l'equilibrio (B, R) sembra comunque essere meno attendibile di quanto non lo fosse (T, L) . In effetti, la "minaccia" da parte di II di giocare R è ben poco attendibile: se I lo ignora e gioca T , a questo punto, per la sua stessa razionalità, II giocherà L . Insomma, abbiamo scoperto che non tutti gli equilibri di Nash sono "uguali". E questo lo abbiamo visto chiaramente utilizzando la forma estesa. Tutto ciò ci porta alla definizione di "equilibrio perfetto nei sottogiochi" (SPE: subgame perfect equilibrium), che è dovuto a Selten (1965).

Se ci limitiamo, per semplicità, ai giochi ad informazione perfetta, la condizione che imponiamo è che non solo si abbia un equilibrio, ma che tale resti anche quando "restringiamo" le strategie ai sottogiochi del gioco dato. Per un gioco ad informazione perfetta la definizione di sottogioco è semplicissima: si tratta di considerare un generico nodo e prenderlo come "radice" del gioco. Osserviamo che il metodo della induzione a ritroso per trovare un equilibrio di Nash in un gioco ad informazione perfetta fornisce, in realtà, un equilibrio perfetto nei sottogiochi.

Se l'idea di equilibrio perfetto nei sottogiochi permette di eliminare alcuni equilibri di Nash, per così dire "inferiori", non ci si deve però aspettare che scompaiano tutti i problemi.

Basta considerare gli esempi delle figure 2, 3 e 4: provate a trovare gli SPE. E, soprattutto, cercate di immaginare cosa fareste voi, se foste il giocatore I .

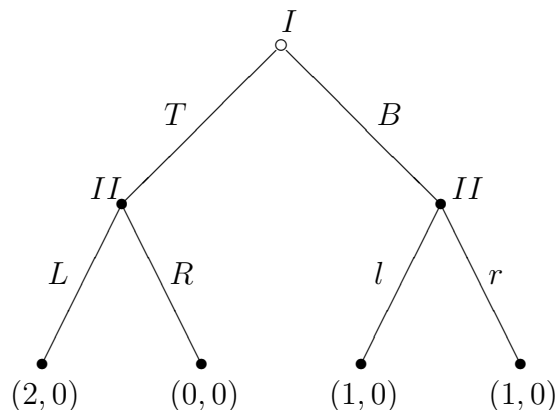


Figura 2: Siete ottimisti o pessimisti?

Un altro esempio è dato dalla figura 5. In questo caso c'è un unico SPE. Ma certo il giocatore *II* potrebbe essere "incattivito" se *I* fa la scelta prevista dal SPE. In effetti, questo gioco assomiglia al cosiddetto "ultimatum game", che è forse il più studiato a livello della Teoria dei Giochi sperimentale.

Il gioco dell'ultimatum avviene così: su un tavolo ci sono 100 monete da 1 euro. Il giocatore *I* deve fare una proposta di spartizione, indicando quante monete lui vuole prendere (da 1 a 99). Dopo di che tocca a *II*, che può scegliere tra due opzioni: accetta la proposta di spartizione di *I* oppure rifiuta. Nel caso in cui rifiuti, entrambi i giocatori non prendono nulla. Nella figura 6 è disegnato (in parte: per ovvi motivi molti rami sono stati omessi) il gioco in forma estesa.

E' immediato verificare che il SPE prevede che *I* scelga 99 monete per sé e che *II* accetti. Nella realtà effettiva, la probabilità che *II* accetti, qualora *I* tenga per sé più di una settantina di monete, è molto bassa. Una prima spiegazione di questi risultati è che non sono difforni dalle predizioni della Teoria dei Giochi: semplicemente, le preferenze del giocatore *II* non tengono conto solo dei soldi. Ma potrebbero (possono!) incorporare altri fattori: aspetti di "giustizia", o di "rivalsa", od altro.

Vi sono altri esempi in cui un SPE risulta essere problematico. Un paio sono molto famosi: il "chain store paradox" (Selten, *Theory and Decision*, 1978) e il "centipede" (Rosenthal, *Journal of Economic Theory*, 1981). Nel caso del "chain store paradox", abbiamo un giocatore (la catena di su-

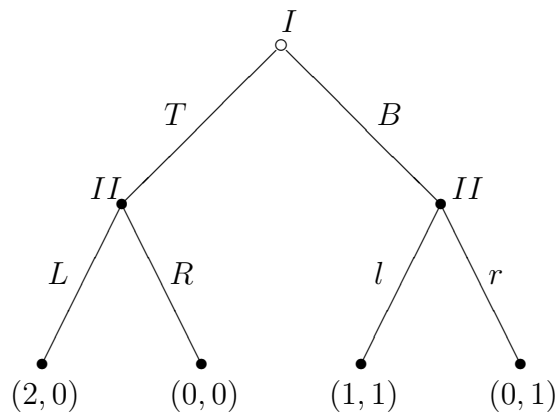


Figura 3: E qui, siete ottimisti o pessimisti?

permercato) che si confronta in sequenza con vari giocatori (nell'esempio di Selten sono 20, ciascuno in una città diversa). Ciascuno dei quali può decidere se aprire oppure no un supermercato. Rinvio alla lettura del lavoro originario di Selten per i dettagli e per le molte ed interessanti considerazioni che fa.

Il gioco è costituito da una sorta di "ripetizioni" di una struttura "componente" (che è analoga all'esempio che abbiamo usato per introdurre gli SPE), che è riportata in figura 7.

L'idea è che il giocatore 1 può decidere se aprire un supermercato (IN) oppure no (OUT). Se non lo apre, ovverossia se non fa concorrenza alla catena di supermercati S , la catena S guadagna 5 (perché non trova concorrenza) mentre lui resta con il capitale che aveva, cioè 1. Se uno apre il supermercato, la reazione di S può essere di due tipi diversi: A (A sta per "aggressiva"), oppure C (C sta per "conciliante"). La scelta A potrebbe corrispondere, ad esempio, ad una guerra di prezzi, che porta di fatto sia 1 che S a non guadagnare nulla (anzi, 1 perde anche il capitale che aveva). Se invece la scelta è C , di fatto i due si spartiscono il mercato. È evidente che l'equilibrio perfetto nei sottogiochi è (IN, C) .

Nel caso di due potenziali concorrenti per S , l'albero è rappresentato in figura 8.

L'equilibrio perfetto nei sottogiochi è indicato dalle frecce. Il risultato è 2 per i due potenziali rivali (che di fatto aprono entrambi il supermercato), e di 4 per la catena S . Si noti che S potrebbe ottenere un payoff pari a 10, se potesse convincere i due potenziali concorrenti a stare fuori dal mercato. Se i potenziali rivali, anziché essere due, sono venti (come nell'esempio ori-

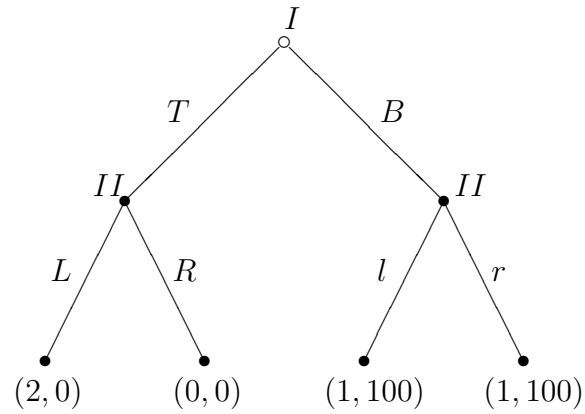


Figura 4: E, infine, qui siete sempre ottimisti?

ginale di Selten), S ricaverebbe un guadagno ben maggiore ($20 \cdot 5$ anziché $20 \cdot 2$) se riuscisse a convincerli che lui adotterebbe una strategia aggressiva. Insomma, l'idea di SPE non contempla l'utilità che può avere per un giocatore costruirsi una "reputazione": lo obbliga, se così si può dire, a fare delle scelte miopi, pur se razionali.

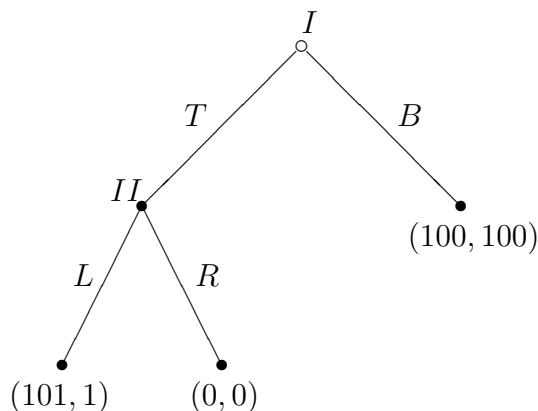


Figura 5: Una scelta delicata?

L'esempio di Rosenthal mostra alcuni aspetti interessanti. Uno è che l'esito di un SPE può essere inefficiente. Ma questo non è certo una novità. Mostra anch'esso una sorta di "miopia" nelle strategie che i giocatori vengono "obbligati" a giocare se si accetta l'idea di SPE. L'aspetto però più interessante riguarda un problema di contraddittorietà nelle argomentazioni che stanno alla base dell'idea di SPE.

Il gioco è disegnato in figura 9 (volendo, lo si può "allungare" a piacimento, per rendere ancora più stridenti le difficoltà che emergono).

Sono già state messe in evidenza (con frecce) le scelte che corrispondono al SPE. Come si vede, il risultato è inefficiente. Ed un po' di "capacità di vedere lontano" dovrebbe portare i giocatori a non "defezionare" subito dal gioco.

Ma c'è un problema ancor più grave. Si pensi al ragionamento che fa *II* quando "defeziona" la terza volta in cui tocca a lui giocare. Perché "defezionare"? Perché ritiene (da induzione a ritroso) che nella mossa successiva *I* defezionerebbe. Ma se *II* si trova davvero a dover giocare la sua terza mossa, ciò è solo perché *I* ha deciso per ben tre volte di comportarsi in modo diverso da come prescrive lo SPE (ed anche *II* stesso, si noti!). Appare quindi un po' curioso che *II* "defezioni" ipotizzando un comportamento futuro di "razionalità" da parte di *I*, che se fosse stato adottato in passato non avrebbe certamente portato *II* a dover giocare!

I SPE sono un cosiddetto "raffinamento" degli equilibri di Nash che sfrutta la forma estesa. Sono però stati proposti altri raffinamenti che utilizzano

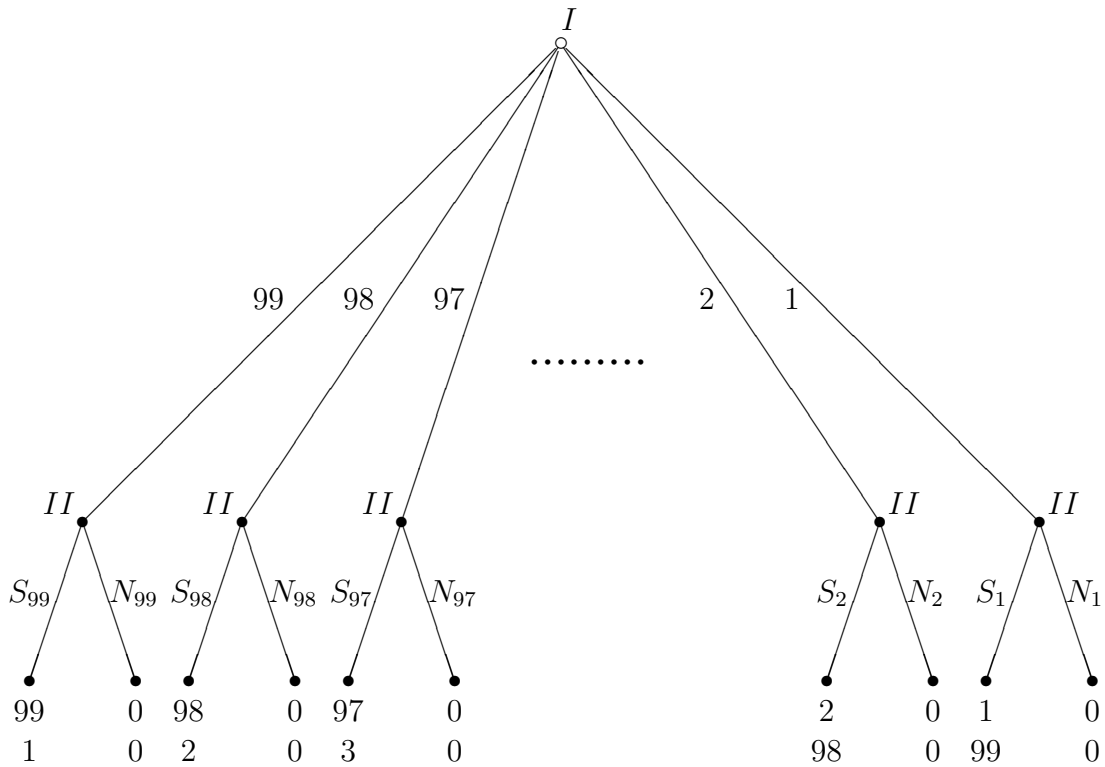


Figura 6: L'ultimatum game

solo la forma strategica. Mi limito a citare due nomi: gli equilibri perfetti (introdotti da Selten nel 1975) e gli equilibri propri (dovuti a Myerson, 1978). Vediamo un paio di esempi.

Nel primo caso abbiamo due equilibri di Nash (in strategie pure): (T, L) e (B, R) . Ma solo (T, L) è "perfetto".

$I \backslash II$	L	R
T	1, 1	0, 0
B	0, 0	0, 0

Nel gioco:

$I \backslash II$	L	C	R
T	1, 1	0, 0	-9, -9
M	0, 0	0, 0	-7, -7
B	-9, -9	-7, -7	-7, -7

In questo gioco sia (T, L) che (M, C) sono equilibri perfetti, mentre solo (T, L) è proprio.

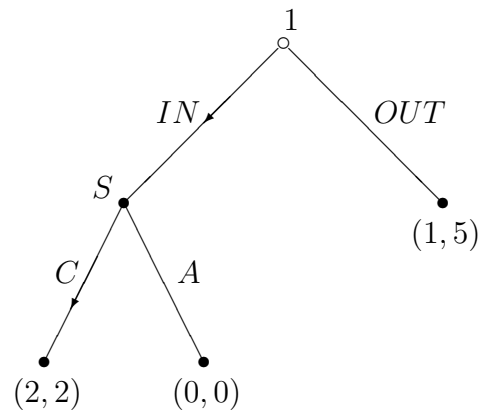


Figura 7: Il gioco dell'entrante

L'idea di equilibrio perfetto è basata sul fatto che il giocatore non è in grado di evitare errori. E quindi un equilibrio dovrebbe essere, per così dire, "limite" di equilibri che si ottengono "obbligando" i giocatori ad effettuare errori (il limite si fa facendo tendere a zero gli errori). L'idea di equilibrio proprio è simile, solo che si assume che un giocatore metta, per così dire, più impegno ad evitare gli errori che per lui sono più costosi. Per una definizione formale, si rinvia ai manuali (ad es., Gibbons. Oppure Fudenberg e Tirole, ad anche Myerson).

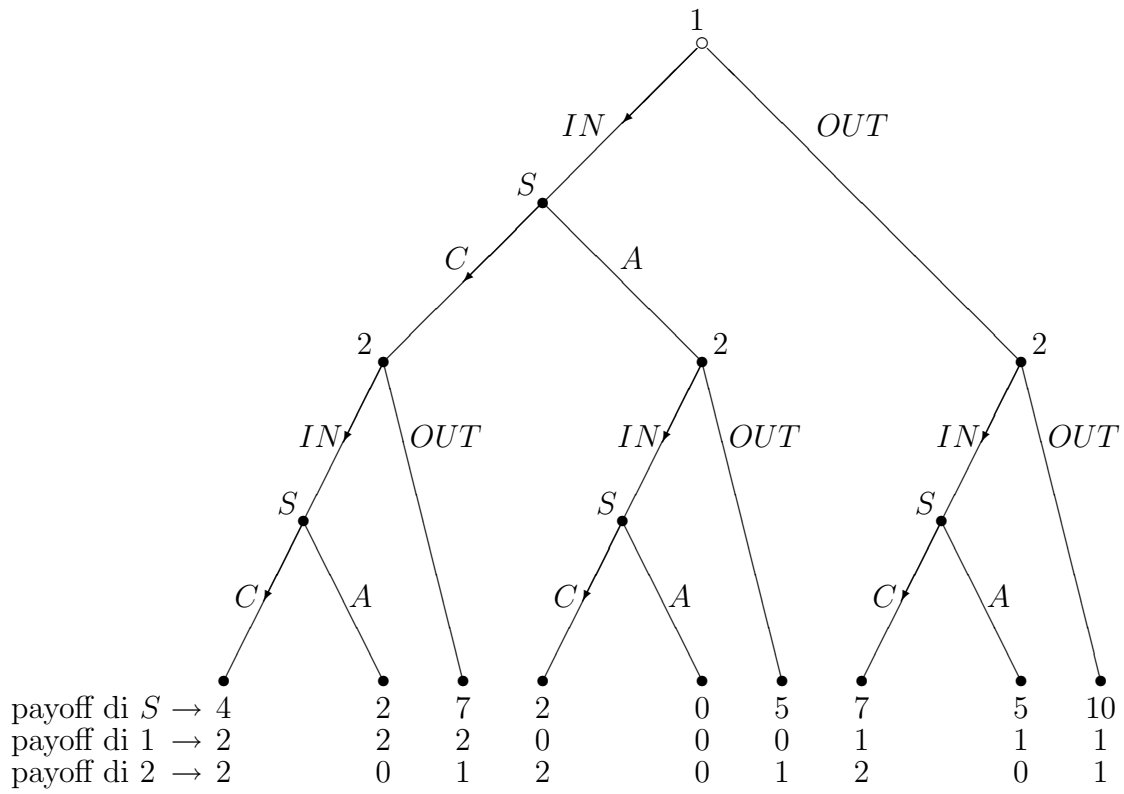


Figura 8: Il gioco dell'entrante a due stadi

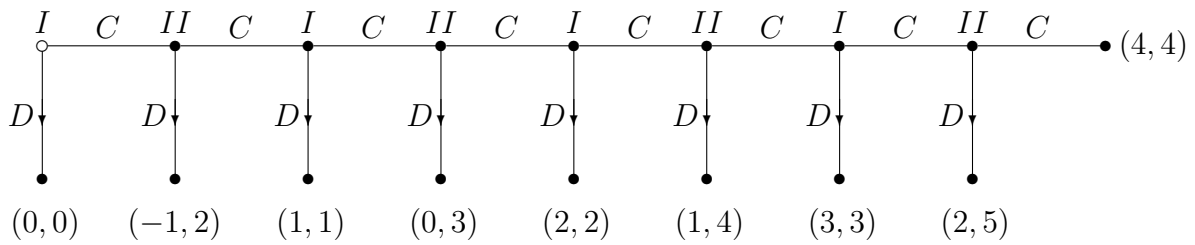


Figura 9: Il "centipede" di Rosenthal