

УДК (обязательно указывать)

ББК

ОБ ОДНОЙ МОДИФИКАЦИИ ДИСКРЕТНОЙ МНОГОШАГОВОЙ МОДЕЛИ БИРЖЕВЫХ ТОРГОВ

Имя О. Фамилия

Организация

Полный адрес организации

e-mail: author@noname.ru

Исследуется модификация дискретной многошаговой модели биржевых торгов, рассмотренной в [8]. Торги происходят между двумя игроками за однотипные акции, случайная цена акции может принимать два значения — m с вероятностью p или 0 с вероятностью $(1-p)$ — и определяется в начале торгов. Настоящая цена акции известна Игроку 1. Игрок 2 знает вероятность высокой цены акции и то, что Игрок 1 — инсайдер. На каждом шаге торгов игроки делают целочисленные ставки. Игрок, предложивший большую ставку, покупает у второго акцию. Цена сделки определяется как полусумма предложенных ставок. Данная модель сводится к повторяющейся игре с асимметричной информацией. Получено решение игры бесконечной продолжительности при произвольных значениях m и p : найдены оптимальные стратегии игроков и значение игры.

Ключевые слова: многошаговые торги, асимметричная информация, повторяющиеся игры с неполной информацией.

1. Введение

В работе Б. Де Мейера и Х. Салей [7] рассматривается модель многошаговых торгов однотипными акциями. Торги ведут между собой два игрока. Случайная цена акции может принимать два значения (0 или m). Перед началом торгов случайный ход определяет цену

акции на весь период торгов. Выбранная цена сообщается первому игроку и не сообщается второму, при этом второй знает, что первый игрок — инсайдер. Оба игрока знают вероятность высокой цены акции.

На каждом шаге торгов оба игрока одновременно и независимо назначают некоторую цену за акцию. Игроки могут делать произвольные вещественные ставки. Игрок предложивший большую цену покупает у второго акцию по названной цене. Предложенные цены объявляются игрокам в конце каждого хода. Игроки помнят предложенные цены на всех предыдущих этапах торгов. Задачей игроков является максимизация стоимости своего портфеля.

Де Мейер и Салей сводят эту модель к повторяющейся игре с неполной информацией и, решая эту игру, описывают оптимальное поведение обоих игроков и ожидаемый выигрыш инсайдера.

В работе [8] В. Доманским рассмотрен дискретный аналог модели Мейера–Салей, где игрокам разрешено делать только целочисленные ставки от 0 до m . Получено решение игры неограниченной продолжительности. Нахождение явного решения для конечных игр остается открытой проблемой. Для n -шаговых игр в работе [2] В. Крепс получено явное решение при $m \leq 3$. В работе [4] М. Сандомирской и В. Доманским найдено явное решение одношаговой игры при произвольном натуральном значении m .

В настоящей работе будет исследована модификация модели [8], в которой наибольшая ставка определяет направление транзакции, но цена сделки определяется путем переговоров между игроками.

В работе [6] Чаттерджи и Самуэльсон рассматривают модель двухстороннего аукциона со следующим правилом торгов: продавец и покупатель одновременно назначают цену на товар, s и b соответственно, при этом, в случае осуществления сделки, товар продается по цене $p = \beta b + (1 - \beta)s$, где $0 \leq \beta \leq 1$. Параметр β при этом можно интерпретировать как переговорную силу покупателя.

В работе [8] фактически $\beta = 1$. В данной работе мы полагаем $\beta = 1/2$ и исследуем оптимальные стратегии игроков и их выигрыши в бесконечной игре.

2. Модель

Два игрока с противоположными интересами имеют деньги и од-

нотипные акции. Случайная цена акции может принимать либо значение m в состоянии H , либо 0 в состоянии L и определяется на весь период торгов на первом шаге ходом случая. Первый игрок осведомлен о результате случайного хода, второй игрок знает только вероятность выбора того или иного состояния. Второй игрок знает, что первый является инсайдером. На каждом последующем шаге игроки одновременно предлагают свою цену за одну акцию. Игрок, назвавший большую цену покупает у другого игрока акцию, по цене равной полусумме предложенных цен. В случае одинаковых ставок транзакции не происходит.

Данную модель торгов можно рассматривать как повторяющуюся игру с неполной информацией. Подобные игры были впервые рассмотрены Р. Ауманом и М. Машлером (см. [5]). Игра задается множеством состояний, каждому состоянию соответствует матричная игра, где матрицу можно рассматривать как матрицу выигрышей первого игрока.

Таким образом мы приходим к следующей формализации рассматриваемой модели. Множество состояний рынка $S = \{H, L\}$. На первом шаге случай выбирает $s \in S$ с вероятностями $p(H) = p$ и $p(L) = (1 - p)$. После этого на протяжении $n \leq \infty$ шагов игроки играют в игру A^s . Соответствующие платежные матрицы задаются следующим образом:

$$A^L(i, j) = \begin{cases} \frac{i+j}{2}, & i < j, \\ 0, & i = j, \\ -\frac{i+j}{2}, & i > j, \end{cases} \quad A^H(i, j) = \begin{cases} \frac{i+j}{2} - m, & i < j, \\ 0, & i = j, \\ m - \frac{i+j}{2}, & i > j. \end{cases}$$

На t -ом шаге первый игрок выбирает ставку $i_t \in I = \{0, 1, \dots, m\}$, а второй — ставку $j_t \in J = \{0, 1, \dots, m\}$. Выигрыш первого игрока в повторяющейся игре равен $\sum_{t=1}^n a_{i_k j_k}^s$. Второму игроку этот выигрыш становится известным только после окончания игры. На промежуточных шагах он не имеет информации о величинах $a_{i_k j_k}^s$.

Тогда стратегией первого игрока является последовательность ходов $\sigma = (\sigma_1, \sigma_2, \dots, \sigma_t, \dots)$, где $\sigma_t : S \times I^{t-1} \rightarrow \Delta(I)$, а $\Delta(I)$ — вероятностное распределение на множестве возможных ставок. Множество всевозможных стратегий первого игрока обозначим через Σ .

Аналогично стратегией второго игрока назовем последователь-

ность ходов $\tau = (\tau_1, \tau_2, \dots, \tau_t, \dots)$, где $\tau_t : I^{t-1} \rightarrow \Delta(J)$. Множество всевозможных стратегий второго игрока обозначим через T .

Для упрощения вычислений умножим платежные матрицы на 2, сохранив обозначения:

$$A^L(i, j) = \begin{cases} i + j, & i < j, \\ 0, & i = j, \\ -i - j, & i > j, \end{cases} \quad A^H(i, j) = \begin{cases} i + j - 2m, & i < j, \\ 0, & i = j, \\ 2m - i - j, & i > j. \end{cases}$$

В дальнейшем будем рассматривать повторяющуюся игру именно с данными матрицами. Обозначим ее через $G_n^m(p)$.

При применении первым игроков смешанной стратегий $\sigma = (\sigma_1, \sigma_2, \dots, \sigma_n)$, где

$$\sigma_t = (\sigma_t^L, \sigma_t^H), \quad \sigma_t^s = (\sigma_{t,1}^s, \dots, \sigma_{t,m}^s) \in \Delta(I),$$

а вторым игроком смешанной стратегии $\tau = (\tau_1, \tau_2, \dots, \tau_n)$, где $\tau_t = (\tau_{t,1}, \dots, \tau_{t,m}) \in \Delta(J)$, выигрыш первого игрока равен

$$K_n^m(p, \sigma, \tau) = \sum_{t=1}^n (pA^H(\sigma_t^H, \tau_t) + (1-p)A^L(\sigma_t^L, \tau_t)), \quad (2.1)$$

где $A^s(\sigma_t^s, \tau_t) = \sum_{i \in I} \sum_{j \in J} \sigma_{t,i}^s \tau_{t,j} A^s(i, j)$.

3. Оценка сверху величины проигрыша второго игрока

Как и в [8], рассмотрим следующую чистую стратегию второго игрока τ^k , $k \in J$:

$$\tau_1^k = k, \\ \tau_t^k(i_{t-1}, j_{t-1}) = \begin{cases} j_{t-1} - 1, & i_{t-1} < j_{t-1}, \\ j_{t-1}, & i_{t-1} = j_{t-1}, \\ j_{t-1} + 1, & i_{t-1} > j_{t-1}. \end{cases}$$

Утверждение 3.1. При применении стратегии τ^k в игре $G_n^m(p)$ второй игрок может гарантировать себе проигрыш не более

$$h_n^L(\tau^k) = \sum_{t=1}^n (2(k - t) + 1)^+, \quad (3.1)$$

$$h_n^H(\tau^k) = \sum_{t=1}^n (2(m - k - t) + 1)^+, \quad (3.2)$$

в состояниях L и H соответственно.

Доказательство. Проведем доказательство индукцией по n . Имеем при $n = 1$:

$$h_1^L(\tau^k) = \max_{i \in I} a_{ik}^L = \max(0, 2k - 1) = (2k - 1)^+.$$

База индукции проверена. Пусть (3.1) выполняется при всех $n \leq N$. Докажем, что (3.1) выполняется при $n = N + 1$. Имеем:

$$h_{N+1}^L(\tau^k) = \max_{i \in I} (a_{ik}^L + h_N^L(\tau^{c(i)})),$$

где

$$c(i) = \begin{cases} k - 1, & i < k, \\ k, & i = k, \\ k + 1, & i > k. \end{cases}$$

Рассмотрим значение выигрыша первого игрока в зависимости от его действия i на первом шаге. При $i < k$ имеем:

$$\begin{aligned} h_{N+1}^L(\tau^k) &= 2k - 1 + h_N^L(\tau^{k-1}) = 2k - 1 + \sum_{t=1}^N (2(k - 1 - t) + 1)^+ = \\ &= \sum_{t=1}^{N+1} (2(k - t) + 1)^+. \end{aligned}$$

При $i = k$ получаем неравенство

$$h_{N+1}^L(\tau^k) = h_N^L(\tau^k) \leq \sum_{t=1}^{N+1} (2(k - t) - 1)^+.$$

При $i > k$ имеем:

$$\begin{aligned} h_{N+1}^L(\tau^k) &= -2k - 1 + h_N^L(\tau^{k+1}) = -2k - 1 + \sum_{t=1}^N (2(k + 1 - t) + 1)^+ = \\ &= -(2k + 1) + \sum_{t=0}^{N-1} (2(k - t) + 1)^+ \leq \sum_{t=1}^{N+1} (2(k - t) + 1)^+. \end{aligned}$$

Таким образом, (3.1) доказано. (3.2) доказывается аналогично. \square

Можно заметить, что при $n \geq m$ значения (3.1) и (3.2) стабилизируются, то есть $h_m^s(\tau^k) = h_{m+1}^s(\tau^k) = \dots = h_{m+i}^s(\tau^k)$, $i \in \mathbb{N}$. Так как

$$\max_{\sigma \in \Sigma} K_n^m(p, \sigma, \tau^k) \leq p h_n^H(\tau^k) + (1-p) h_n^L(\tau^k),$$

то можно осуществить предельный переход при $n \rightarrow \infty$. При этом получим, что

$$\max_{\sigma \in \Sigma} K_\infty^m(p, \sigma, \tau^k) \leq p h_m^H(\tau^k) + (1-p) h_m^L(\tau^k).$$

Таким образом, справедливо следующее

Утверждение 3.2. *Значение функции выигрыша первого игрока в игре бесконечной продолжительности ограничено сверху, причем имеет место следующее неравенство*

$$\min_{\tau \in T} \max_{\sigma \in \Sigma} K_\infty^m(p, \sigma, \tau) \leq H^m(p) \stackrel{\text{def}}{=} \min_{j \in J} (p(m-j)^2 + (1-p)j^2). \quad (3.3)$$

Доказательство. При каждом $j \in J$:

$$\begin{aligned} h_m^H(\tau^j) &= \sum_{t=1}^m (2(m-j-t) + 1)^+ = \sum_{t=1}^{m-j} (2(m-j-t) + 1) = (m-j)^2, \\ h_m^L(\tau^j) &= \sum_{t=1}^m (2(j-t) + 1)^+ = \sum_{t=1}^j (2(j-t) + 1) = j^2. \end{aligned}$$

Итак, любая стратегия τ^j второго игрока, гарантирует ему проигрыш не более $p(m-j)^2 + (1-p)j^2$. Отсюда следует (3.3). \square

Лемма 3.1. *Функция $H^m(p)$ является кусочно-линейной функцией, состоящей из $m+1$ линейных сегментов, и полностью определяется своими значениями в следующих точках:*

$$\begin{aligned} H^m\left(\frac{k+1/2}{m}\right) &= m/2 + mk - k^2 - k, \quad k = \overline{0, m-1}, \\ H^m(0) &= H^m(1) = 0. \end{aligned}$$

Доказательство. Квадратичная функция $\omega(x) = p(m-x)^2 + (1-p)x^2$ достигает минимума при $x = pt$. Отсюда при $p \in \left(\frac{k-1/2}{m}, \frac{k+1/2}{m}\right]$ минимум $p(m-j)^2 + (1-p)j^2$ по целым j достигается при $j = k$.

Отсюда видно, что $H^m(p)$ является кусочно-линейной функцией, которая полностью определяется своими значениями в точках $p = \frac{k+1/2}{m}$, $k = \overline{0, m-1}$. Значение $H^m(p)$ при $p = \frac{k+1/2}{m}$ находится подстановкой $j = k$ в (3.3). \square

4. Оценка снизу значения игры $G_\infty^m(p)$

Пусть на первом шаге первый игрок применяет $\sigma_1^k = (\sigma_1^H, \sigma_1^L)$, где $\sigma_1^H = (\sigma_{1,k}^H, \sigma_{1,k+1}^H)$ и $\sigma_1^L = (\sigma_{1,k}^L, \sigma_{1,k+1}^L)$, где $\sigma_{1,i}^s$ – вероятность сделать ставку равную i в состоянии $s \in \{H, L\}$. Т.е. при применении σ_1^k первый игрок делает ставки k и $k+1$ с некоторыми заданными вероятностями.

Также σ_1^k можно определить, если задать полные вероятности действий k и $k+1$ равные q_k и q_{k+1} , а также апостериорные вероятности $p(s|i)$ состояния s , если на первом шаге игрок сделал ставку i . При этом вероятности $\sigma_{1,i}^s$ легко рассчитываются по формуле Байеса

$$\sigma_{1,i}^s = \frac{p(s|i)q_i}{p(s)}.$$

В дальнейшем мы будем пользоваться именно таким параметрическим заданием σ_1^k .

Утверждение 4.1. *При использовании σ_1^k первый игрок гарантирует себе на первом шаге выигрыш:*

$$K_1(p, \sigma_1^k, j) = \begin{cases} 2mp - j - k - q_{k+1}, & j < k, \\ 2mp(H|k+1)q_{k+1} - (2k+1)q_{k+1}, & j = k, \\ (2k+1)q_k - 2mp(H|k)q_k, & j = k+1, \\ j + k - 2mp + q_{k+1}, & j > k+1. \end{cases} \quad (4.1)$$

Доказательство. По определению

$$K_1(p, \sigma_1^k, j) = pA^H(\sigma_1^H, j) + (1-p)A^L(\sigma_1^L, j).$$

Распишем выигрыш на первом шаге в зависимости от значения j

действия второго игрока. При $j < k$ имеем:

$$\begin{aligned} A^H(\sigma_1^H, j) &= \sigma_{1,k}^H(2m - j - k) + \sigma_{1,k+1}^H(2m - j - k - 1) = \\ &= (2m - j - k) - \sigma_{1,k+1}^H, \\ A^L(\sigma_1^L, j) &= \sigma_{1,k}^L(-j - k) + \sigma_{1,k+1}^L(-j - k - 1) = \\ &= -j - k - \sigma_{1,k+1}^L. \end{aligned}$$

Отсюда получаем, что

$$\begin{aligned} K_1(p, \sigma_1^k, j) &= p(2m - j - k) - p\sigma_{1,k+1}^H + (1 - p)(-j - k) - (1 - p)\sigma_{1,k+1}^L = \\ &= 2mp - j - k - (p\sigma_{1,k+1}^H + (1 - p)\sigma_{1,k+1}^L) = 2mp - j - k - q_{k+1}. \end{aligned}$$

Аналогично при $j = k$ имеем:

$$\begin{aligned} A^H(\sigma_1^H, k) &= \sigma_{1,k+1}^H(2m - 2k - 1), \quad A^L(\sigma_1^L, k) = \sigma_{1,k+1}^L(-2k - 1), \\ K_1(p, \sigma_1^k, k) &= 2mp\sigma_{1,k+1}^H - (2k + 1)q_{k+1} = \\ &= 2mp(H|k + 1)q_{k+1} - (2k + 1)q_{k+1}. \end{aligned}$$

Значения $K_1(p, \sigma_1^k, j)$ при $j \geq k + 1$ получаются из соображений симметрии. \square

Введем на $[0, 1]$ разбиение P_k с точками

$$p_k^{+0} = \frac{k}{m}, \quad k = \overline{0, m} \quad \text{и} \quad p_k^{+1/2} = \frac{k}{m} + \frac{1}{2m}, \quad k = \overline{0, m-1}.$$

Определим через ϕ_k^{+0} такое действие первого игрока, что $\phi_k^{+0} = \sigma_1^k$ с параметрами

$$\begin{aligned} p(H|k) &= \frac{k}{m} - \frac{1}{2m} = p_{k-1}^{+1/2}, \quad p(H|k+1) = \frac{k}{m} + \frac{1}{2m} = p_k^{+1/2}, \\ q_k &= q_{k+1} = 1/2. \end{aligned}$$

Пусть также $\phi_0^{+0} = 0$, $\phi_m^{+0} = m$ (т.е. если неопределенности нет, первый игрок использует минимаксную стратегию). Аналогично, через $\phi_k^{+1/2}$ определим такое действие первого игрока, что $\phi_k^{+1/2} = \sigma_1^k$ с параметрами

$$\begin{aligned} p(H|k) &= \frac{k}{m} = p_k^{+0}, \quad p(H|k+1) = \frac{k+1}{m} = p_{k+1}^{+0}, \\ q_k &= q_{k+1} = 1/2. \end{aligned}$$

Утверждение 4.2. При $p = p_k^{+0}$ ($p = p_k^{+1/2}$) первый игрок может гарантировать себе выигрыш на первом шаге не менее 0 (не менее $1/2$).

Доказательство. Действительно, пусть при $p = p_k^{+0}$ первый игрок применяет ϕ_k^{+0} , а при $p = p_k^{+1/2}$ применяет $\phi_k^{+1/2}$. Тогда подстановкой параметров ϕ_k^{+0} и $\phi_k^{+1/2}$ в (4.1) немедленно получаем справедливость данного утверждения. \square

Заметим, что если $p \in P_k$, то при применении ϕ_k^{+0} и $\phi_k^{+1/2}$ апостериорные вероятности также принадлежат P_k . Таким образом, определив действие первого игрока на первом шаге для произвольного значения вероятности p , мы тем самым определим стратегию первого игрока в игре $G_n^m(p)$ произвольной продолжительности.

В силу рекурсивной структуры игры $G_n^m(p)$ можно выписать рекуррентную формулу для нижней оценки значения игры $L_n^m(p)$ при $p \in P_k$:

$$\begin{aligned} L_n^m \left(\frac{k + \frac{1}{2}}{m} \right) &= \frac{1}{2} + \frac{1}{2} \left(L_{n-1}^m \left(\frac{k}{m} \right) + L_{n-1}^m \left(\frac{k+1}{m} \right) \right), \\ L_n^m \left(\frac{k+1}{m} \right) &= \frac{1}{2} \left(L_{n-1}^m \left(\frac{k + \frac{1}{2}}{m} \right) + L_{n-1}^m \left(\frac{k + \frac{3}{2}}{m} \right) \right), \\ L_n^m(0) &= L_n^m(1) = 0. \end{aligned}$$

Устремив n в бесконечность получим рекуррентную формулу для нижней оценки значения игры $G_\infty^m(p)$. Перепишем эту рекуррентную формулу в следующем виде:

$$\begin{aligned} L_{2k+1} &= \frac{1}{2} + \frac{1}{2}(L_{2k} + L_{2k+2}), \quad k = \overline{0, m-1}, \\ L_{2k} &= \frac{1}{2}(L_{2k-1} + L_{2k+1}), \quad k = \overline{1, m-1}, \\ L_0 &= L_{2m} = 0. \end{aligned} \tag{4.2}$$

Введем матрицу $A \in \mathbb{R}^{(2m-1) \times (2m-1)}$ и вектор-столбец $b \in \mathbb{R}^{2m-1}$

следующим образом:

$$A = \begin{pmatrix} 1 & -\frac{1}{2} & 0 & \cdots & 0 & 0 & 0 \\ -\frac{1}{2} & 1 & -\frac{1}{2} & \cdots & 0 & 0 & 0 \\ \cdots & \cdots & \cdots & \cdots & \cdots & \cdots & \cdots \\ 0 & 0 & 0 & \cdots & -\frac{1}{2} & 1 & -\frac{1}{2} \\ 0 & 0 & 0 & \cdots & 0 & -\frac{1}{2} & 1 \end{pmatrix}, \quad b = \begin{pmatrix} \frac{1}{2} \\ 0 \\ \cdots \\ 0 \\ \frac{1}{2} \end{pmatrix}.$$

Тогда (4.2) можно переписать следующим образом:

$$\begin{aligned} AL &= b, \\ L_0 &= L_{2m} = 0, \end{aligned}$$

где $L = (L_1, L_2, \dots, L_{2m-1})^T$.

Известно, что системы $Mx = f$ с трехдиагональной матрицей M , имеющей следующую структуру:

$$M = \begin{pmatrix} c_1 & b_1 & 0 & \cdots & 0 & 0 & 0 \\ a_2 & b_2 & c_2 & \cdots & 0 & 0 & 0 \\ \cdots & \cdots & \cdots & \cdots & \cdots & \cdots & \cdots \\ 0 & 0 & 0 & \cdots & a_{n-1} & c_{n-1} & b_{n-1} \\ 0 & 0 & 0 & \cdots & 0 & a_n & c_n \end{pmatrix}$$

можно решать методом прогонки, используя следующие формулы для прогоночных коэффициентов и значений переменного (см. [3]):

$$\begin{aligned} x_i &= \alpha_{i+1}x_{i+1} + \beta_{i+1}, & x_n &= \frac{f_n - a_n\beta_n}{c_n + a_n\alpha_n}, \\ \alpha_{i+1} &= -\frac{b_i}{c_i + a_i\alpha_i}, & \alpha_2 &= -\frac{b_1}{c_1}, \\ \beta_{i+1} &= \frac{f_i - a_i\beta_i}{c_i + a_i\alpha_i}, & \beta_2 &= \frac{f_1}{c_1}. \end{aligned} \quad (4.3)$$

Матрица A является трехдиагональной матрицей, в которой

$$a_i = b_i = -\frac{1}{2}, \quad c_i = 1. \quad (4.4)$$

В этом случае мы можем получить явные выражения для прогоночных коэффициентов и значения L .

Утверждение 4.3. *Прогоночные коэффициенты для матрицы A выражаются следующим образом:*

$$\alpha_i = \frac{i-1}{i},$$

$$\beta_{2i} = \frac{2i}{4}, \quad \beta_{2i+1} = \frac{i^2}{2i+1}.$$

Доказательство. Справедливость данного утверждения элементарным образом устанавливается доказательством по индукции с учетом (4.4) и (4.3). \square

Из утверждения 4.3 и соображений симметрии, мы можем найти значение $L_{2m-1} = L_1$. Действительно,

$$\begin{aligned} L_1 = L_{2m-1} &= \left(\frac{1}{2} + \frac{(m-1)^2}{2(2m-1)} \right) / \left(1 - \frac{2m-1-1}{2(2m-1)} \right) = \\ &= \frac{2m-1 + (m-1)^2}{4m-2-2m+2} = \frac{m}{2}. \end{aligned} \quad (4.5)$$

Так как $L_{2(m+1)} = \frac{1}{2}(L_{2m+1} + L_{2m+3})$, то нам достаточно найти явный вид только для нечетных L_i . Из (4.3) и утверждения 4.3 мы получаем, что

$$\begin{aligned} L_{2i+1} &= \alpha_{2(i+1)}(\alpha_{2(i+1)+1}L_{2(i+1)+1} + \beta_{2(i+1)+1}) + \beta_{2(i+1)} = \\ &= \alpha_{2(i+1)}\alpha_{2(i+1)+1}L_{2(i+1)+1} + \alpha_{2(i+1)}\beta_{2(i+1)+1} + \beta_{2(i+1)} = \\ &= \frac{2i+1}{2i+3}L_{2i+3} + \frac{2(i+1)^2}{2i+3}. \end{aligned} \quad (4.6)$$

Утверждение 4.4. *Решение (4.2) дается следующими формулами:*

$$\begin{aligned} L_{2k+1} &= m/2 + mk - k^2 - k, \quad k = \overline{0, m-1}, \\ L_{2k} &= mk - k^2, \quad k = \overline{0, m}. \end{aligned}$$

Доказательство. Для простоты перепишем (4.5), (4.6) следующим образом:

$$f_{k+1} = \frac{2k+3}{2k+1}f_k - \frac{2(k+1)^2}{2k+1}, \quad f_0 = \frac{m}{2}. \quad (4.7)$$

Из [1] известно, что решение данного конечно-разностного уравнения представляется в следующем виде:

$$f(k) = f^*(k) + Cf^O(k),$$

где $f^*(k)$ – частное решение неоднородного уравнения, а $f^O(k)$ – решение однородного уравнения.

Легко проверить, что при

$$f^O(k) = 2k + 1, \quad f^*(k) = -k^2 - k, \quad C = m/2,$$

мы получаем решение (4.7), а значит и L_{2k+1} . L_{2k} находится из соотношений (4.2). \square

Таким образом мы определили функцию $L^m(p)$ при $p \in P_k$. Для того, чтобы определить эту функцию при p лежащих внутри интервалов разбиения P_k нам нужна стратегия, гарантирующая первому игроку выигрыш, лежащий на отрезке, соединяющем крайние точки этих интервалов.

Для заданного p обозначим через λ_k^{+0} такое действие первого игрока, что $\lambda_k^{+0} = \sigma_1^k$ с параметрами:

$$p(H|k) = \frac{k}{m} = p_k^{+0}, \quad p(H|k+1) = \frac{k}{m} + \frac{1}{2m} = p_k^{+1/2}, \\ q_k = 2k + 1 - 2mp, \quad q_{k+1} = 2(pt - k).$$

Аналогичным образом, через $\lambda_k^{+1/2}$ обозначим действие первого игрока такое, что $\lambda_k^{+1/2} = \sigma_1^k$ с параметрами:

$$p(H|k) = \frac{k}{m} + \frac{1}{2m} = p_k^{+1/2}, \quad p(H|k+1) = \frac{k+1}{m} = p_{k+1}^{+0}, \\ q_k = 2(k+1 - mp), \quad q_{k+1} = 2mp - 2k - 1.$$

Утверждение 4.5. Пусть $p \in (p_k^{+0}, p_k^{+1/2})$ ($p \in (p_k^{+1/2}, p_{k+1}^{+0})$). Тогда первый игрок может гарантировать себе на первом шаге неотрицательный выигрыш.

Кроме того, если на последующих шагах первый игрок будет использовать стратегию из утверждения 4.2, то он может гарантировать себе выигрыш $L^m(p)$, лежащий на отрезке, соединяющем $L^m(p_k^{+0})$ и $L^m(p_k^{+1/2})$ ($L^m(p_k^{+1/2})$ и $L^m(p_{k+1}^{+0})$).

Доказательство. Проведем доказательство для случая $p \in (p_k^{+0}, p_k^{+1/2})$. Пусть первый игрок на первом шаге применяет λ_k^{+0} . Тогда непосредственной подстановкой параметров λ_k^{+0} в (4.1) получим, что $\forall j \in J$ выполнено $K_1(p, \lambda_k^{+0}, j) \geq 0$.

Далее заметим, что после применения λ_k^{+0} апостериорные вероятности принадлежат разбиению P_k . Таким образом, если на последующих шагах первый игрок будет использовать стратегию из утверждения 4.2, то он гарантирует себе выигрыш $L^m(p) = q_k L^m(p_k^{+0}) + q_{k+1} L^m(p_k^{+1/2})$. Заметим, что

$$q_k = \frac{p_k^{+1/2} - p}{p_k^{+1/2} - p_k^{+0}}, \quad q_{k+1} = \frac{p - p_k^{+0}}{p_k^{+1/2} - p_k^{+0}}.$$

Отсюда видно, что $L^m(p)$, $L^m(p_k^{+0})$, $L^m(p_k^{+1/2})$ лежат на одной прямой.

При $p \in (p_k^{+1/2}, p_{k+1}^{+0})$ утверждение доказывается аналогично с заменой λ_k^{+0} на $\lambda_k^{+1/2}$. \square

Из утверждений 4.4 и 4.5 непосредственно следует справедливость следующей

Лемма 4.1. *Функция $L^m(p)$ является кусочно-линейной функцией, состоящей из $m+1$ линейных сегментов, и полностью определяется своими значениями в следующих точках:*

$$L^m\left(\frac{k+1/2}{m}\right) = \frac{m}{2} + mk - k^2 - k, \quad k = \overline{0, m-1}, \\ L^m(0) = L^m(1) = 0.$$

5. Значение игры $G_\infty^m(p)$

Теорема 5.1. *Игра $G_\infty^m(p)$ имеет значение*

$$V_\infty^m(p) = H^m(p) = L^m(p).$$

Оптимальная стратегия первого игрока σ^* дается утверждениями 4.2 и 4.5.

Оптимальная стратегия второго игрока τ^* описывается следующим образом: при $p \in (p_{k-1}^{+1/2}, p_{k+1}^{+1/2}]$ второй игрок применяет τ^k .

Доказательство. Непосредственно из лемм 3.1 и 4.1 следует, что $\forall \sigma \in \Sigma, \tau \in T$, где Σ и T – множество стратегий первого и второго игроков соответственно, справедливо

$$K_\infty^m(p, \sigma, \tau^*) \leq K_\infty^m(p, \sigma^*, \tau^*) = H^m(p) = L^m(p) \leq K_\infty^m(p, \sigma^*, \tau).$$

А это значит, что σ^* и τ^* – оптимальные стратегии, и значение игры $V_\infty^m(p) = H^m(p) = L^m(p)$. \square

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гельфонд А.О. *Исчисление конечных разностей*. М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2012
2. Крепс В.Л. *Повторяющиеся игры, моделирующие биржевые торги, и возвратные последовательности* // Изв. РАН. Теория и системы управления. 2009. Вып. 4. С. 109-120
3. Самарский А.А., Гулин А.В. *Численные методы*. М.: Наука, 1989
4. Сандомирская М.С., Доманский В.К. *Решение одношаговой игры биржевых торгов с неполной информацией* // Математическая теория игр и её приложения. 2012. Т. 4. Вып. 1. С. 32-54
5. Aumann R.J., Maschler M. B. *Repeated Games with Incomplete Information*. The MIT Press, Cambridge, London
6. Chatterjee K., Samuelson W. *Bargaining under Incomplete Information* // Operations Research. 1983. V. 31. N. 5. P. 835–851
7. De Meyer B., Saley H. *On the strategic origin of Brownian motion in finance* // Int J Game Theory. 2002. V. 31. P. 285–319
8. Domansky V. *Repeated games with asymmetric information and random price fluctuations at finance markets* // Int J Game Theory. 2007. V. 36(2). P. 241–257

ON A MODIFICATION OF A DISCRETE MULTISTAGE BIDDING MODEL

Authors, MSU.

Abstract: This paper is concerned with a modification of a discrete multistage bidding model introduced in [8]. Bidding takes place between two players for one unit of a risky asset. The price of the asset is determined randomly at the start of the bidding and can be either m with a probability of p or 0 with a probability of $(1 - p)$. The real price of the asset is known to Player 1. Player 2 knows only the probability of a high price and that Player 1 is insider. At each stage of the bidding players make integral bids. The higher bid wins and one unit of the asset is transacted to the winning player. The price of the transaction equals to a convex combination of bids with a coefficient of $1/2$. This model is reduced to the repeated game with incomplete information. The solution for the infinite game with arbitrary m and p is found, including optimal strategies for both players and the value of the game.

Keywords: Multistage Bidding, Repeated Games with Incomplete Information, Asymmetric Information.