

Advanced Game Thoery

Prof. Dr. Clemens Puppe

Vorlesungsmitschrieb

Wintersemester 2016/17

Karlsruher Institut für Technologie

Contents

1	Noncooperative Games	2
1.1	Basic Elements of Noncooperative Games	2
1.2	Rationalisable Strategies	8
1.3	Nash Equilibrium	13
1.4	Subgame Perfection in Dynamic Games	20
2	Kooperative Spiele	27
2.1	Der Kern	30
2.2	Der Shapley-Wert	34
2.3	Einfache Spiele	43
2.4	Konvexe Spiele	44
3	Evolutionäre Spieltheorie	45
3.1	Spiele in Normalform	45
A	Übungen	49
A.1	Exercises to noncooperative Games	49
A.2	Übungen zu kooperativen Spielen	59
A.3	Übungen zu evolutionärer Spieltheorie	69

Chapter 1

Noncooperative Games

1.1 Basic Elements of Noncooperative Games

Definition: A *game* is a formal representation of a situation in which a number of individuals interact in a setting of strategic interdependence.

- *The players: Who is involved?*
- *The rules: Who moves when? What do they know when they move? What can they do?*
- *The outcomes: For each possible set of actions by the players, what is the outcome of the game?*
- *The payoffs: What are the players' preferences over the possible outcomes?*

Example 1.1 (of simultaneous move games):

a) Matching Pennies

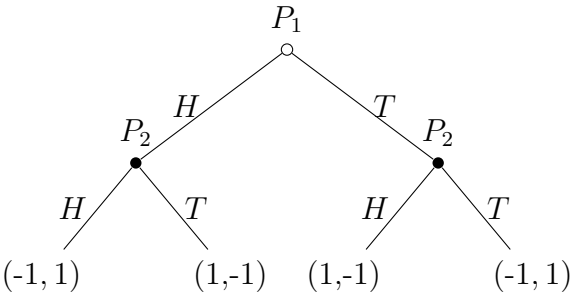
		Player 2	
		Heads	Tails
Player 1	Heads	$-1, 1$	$1, -1$
	Tails	$1, -1$	$-1, 1$

b) Meeting in New York

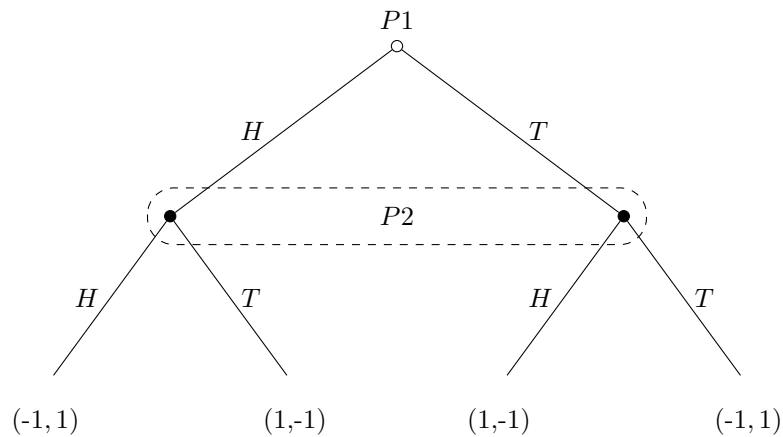
		Player 2	
		Empire State	Grand Central
Player 1	Empire State	$100, 100$	$0, 0$
	Grand Central	$0, 0$	$100, 100$

c) Examples of (simple) dynamic games

Prisoner's Dilemma in Extensive-form



d) Matching Pennies Version C



Definition (Information):

- a) **Information Set:** A player doesn't know which of the nodes in the information set she is actually at. Therefore, at any decision node in a player's information set, there must be the same possible actions.
- b) **Perfect Information:** A game is said to be of perfect information if each information set contains a single decision node. Otherwise, it is a game of **imperfect information**.

Definition (Extensive Form Game): A game in **extensive form** consists of:

(i) A finite set of nodes \mathcal{X} , a finite set of possible actions \mathcal{A} , and a finite set of players $\{1, \dots, l\}$.

(ii) A function $p: \mathcal{X} \rightarrow \{\mathcal{X} \cup \emptyset\}$ specifying a single immediate predecessor of each node x ; $p(x) \in \mathcal{X}$ expect for one element x_0 , the **initial node**. The immediate **successor node** of x are $s(x) = p^{-1}(x)$.

To have a tree structure, a predecessor can never be a successor and vice versa. The set of **terminal nodes** $T = \{x \in \mathcal{X} : s(x) = \emptyset\}$. All other nodes $\mathcal{X} \setminus T$ are **decision nodes**.

(iii) A function $\alpha: \mathcal{X} \setminus \{x_0\} \rightarrow \mathcal{A}$ giving the action that leads to any non-initial node x from its immediate predecessor $p(x)$ with $x', x'' \in s(x); x' \neq x'' \Rightarrow \alpha(x') \neq \alpha(x'')$. The set of choices at decision node x is $c(x) = \{a \in \mathcal{A} : a = \alpha(x') \text{ for some } x' \in s(x)\}$.

(iv) A collection of information sets \mathcal{H} , and a function $H: \mathcal{X} \rightarrow \mathcal{H}$ assigning each decision node x to an information set $H(x) \in \mathcal{H}$ with $c(x) = c(x')$ if $H(x) = H(x')$. The choices available at information set H can be written as

$$C(H) = \{a \in \mathcal{A} : a \in c(x) \text{ for } x \in H\}.$$

(v) A function $\iota: \mathcal{H} \rightarrow \{0, 1, \dots, l\}$ assigning a player to each information set ($i = 0$ 'nature'). The collection of player i 's information set is denoted by

$$\mathcal{H}_i = \{H \in \mathcal{H} : i = \iota(H)\}.$$

(vi) A function $\rho: \mathcal{H}_0 \times \mathcal{A} \rightarrow [0, 1]$ assigning a probability to each action of nature with

$$\rho(H, a) = 0 \text{ if } a \notin C(H) \text{ und } \sum_{a \in C(H)} \rho(H, a) = 1 \text{ for all } H \in \mathcal{H}_0.$$

(vii) A collection of payoff function $u = \{u_1(\cdot), \dots, u_l(\cdot)\}$, where $u_i: T \rightarrow \mathbb{R}$.

A game in extensive form: $\Gamma_E = \{\mathcal{X}, \mathcal{A}, I, p(\cdot), \alpha(\cdot), \mathcal{H}, H(\cdot), \iota(\cdot), \rho(\cdot), u\}$.

Comment: Restrictions of this definition:

- a) Finite set of actions
- b) Finite number of moves
- c) Finite number of players

Definition (Strategy): Let \mathcal{H}_i denote the collection of player i 's information sets, \mathcal{A} the set of possible actions in the game, and $C(H) \subset \mathcal{A}$ the set of actions possible at information set H . A **strategy** for player i is a function $s_i: \mathcal{H}_i \Rightarrow \mathcal{A}$ such that $s_i(H) \in C(H)$ for all $H \in \mathcal{H}_i$.

Definition (Normal Form Representation): For a game with I players, the **normal form representation** Γ_N specifies for each player i a set of strategies \mathcal{S}_i (with $s_i \in \mathcal{S}_i$) and a payoff function $u_i(s_1, \dots, s_l)$, formally

$$\Gamma_N = [I, \{\mathcal{S}_i\}, \{u_i(\cdot)\}].$$

Definition:

- a) $s_i: \mathcal{H}_i \rightarrow \mathcal{A}$ describes deterministic choices at each $H \in \mathcal{H}_i$ and is called a **pure strategy**
- b) a **mixed strategy** is a probability distribution over all pure strategies $\sigma_i: \mathcal{S}_i \rightarrow [0, 1]$, with $\sigma_i(s_i) \geq 0$ and $\sum_{s_i \in \mathcal{S}_i} \sigma_i(s_i) = 1$.
- c) player i 's set of possible mixed strategies can be associated with the points of the simplex $\Delta(\mathcal{S}_i)$, called the **mixed extension** of \mathcal{S}_i .
- d) since we assume that individuals are expected utility maximisers, player i 's utility of a profile of mixed strategies $\sigma = (\sigma_i, \dots, \sigma_l)$ is given by

$$u_i(\sigma) = \sum_{s \in \mathcal{S}} [\sigma_1(s_1) \cdot \sigma_2(s_2) \cdot \dots \cdot \sigma_l(s_l)] \cdot u_i(s),$$

where $s = (s_1, \dots, s_l)$.

Definition (Behaviour Strategy): Given an extensive form game Γ_E , a **behaviour strategy** for player i specifies for every information set $h \in \mathcal{H}_i$ and action $a \in C(H)$, a probability $\lambda_i(a, H) \geq 0$, with

$$\sum_{a \in C(H)} \lambda_i(a, H) = 1 \text{ for all } H \in \mathcal{H}_i.$$

Definition (Perfect Recall): A player has **perfect recall** if he doesn't "forget" what she once knew, including her own actions. In laymen's terms, a game in extensive form exhibits recall if all elements in an information set of player i are induced by the same action of i in an earlier stage of the game.

Theorem 1.2: If Γ_E is an extensive form game with perfect recall, then for any mixed strategy there is an outcome equivalent behaviour strategy and vice versa.

1.2 Rationalisable Strategies

Central question of Game Theory: What should we expect to observe in a game played by rational players? Or more precisely: What should we expect to observe in a game played by rational players who are fully knowledgeable about the structure of the game and each others' rationality?

We first address the above question for simultaneous-move games, which we study using their normal form representation. We use the following notation:

- $\Gamma_N = [I, \{S_i\}, \{u_i(\cdot)\}]$ if we consider pure strategies only,
 $\Gamma_N = [I, \{\Delta(S_i)\}, \{u_i(\cdot)\}]$ if we allow for mixed strategies
- $s_{-i} = (s_1, \dots, s_{i-1}, s_{i+1}, \dots, s_l) \in \mathcal{S}_{-i}$ where $\mathcal{S}_{-i} = S_1 \times \dots \times S_{i-1} \times S_{i+1} \times \dots \times S_l$
- $s = (s_i, s_{-i})$

Example 1.3 (Prisoners' Dilemma):

		Player 2	
		don't confess	confess
Player 1	don't confess	−2, −2	−10, −1
	confess	−1, −10	−5, −5

What should we expect to observe in the Prisoners' Dilemma?

Definition (Strictly Dominant Strategy): A strategy $s_i \in \mathcal{S}_i$ is **strictly dominant** for player i in game $\Gamma_N = [I, \{\mathcal{S}_i\}, \{u_i(\cdot)\}]$ if for all $s'_i \neq s_i$:

$$u_i(s_i, s_{-i}) > u_i(s'_i, s_{-i})$$

for all $s_{-i} \in \mathcal{S}_{-i}$.

Applied to Prisoner's Dilemma: Confess is a strictly dominant strategy for each player.

Definition (Strictly Dominated Strategy): $s_i \in \mathcal{S}_i$ is **strictly dominated** for player i in game Γ_N if there exists another strategy $s'_i \in \mathcal{S}_i$ such that:

$$u_i(s'_i, s_{-i}) \geq u_i(s_i, s_{-i})$$

for all $s_{-i} \in \mathcal{S}_{-i}$. In this case we say that s'_i strictly dominates s_i .

Definition (Weakly Dominated Strategy): $s_i \in \mathcal{S}_i$ is **weakly dominated** for player i in game Γ_N if there exists another strategy $s'_i \in \mathcal{S}_i$ such that:

$$u_i(s'_i, s_{-i}) \geq u_i(s_i, s_{-i})$$

for all $s_{-i} \in \mathcal{S}_{-i}$, with strict inequality for at least one s_{-i} .

Example 1.4:

		Player 2	
		L	R
Player 1	U	1, -1	-1, 1
	M	-1, 1	1, -1
	D	-2, 5	-3, 2

		Player 2	
		L	R
Player 1	U	5, 1	4, 0
	M	6, 0	3, 1
	D	6, 4	4, 4

$\Rightarrow D$ is strictly dominated by U and M . $\Rightarrow U$ and M are weakly dominated by D .

Example 1.5 (Prisoners' Dilemma – A Variation): Assume Prisoner 1 is the district attorney's brother: If neither player confesses, player 1 is free

		Player 2	
		don't confess	confess
Player 1	don't confess	0, -2	-10, -1
	confess	-1, -10	-5, -5

\Rightarrow Player 1 has no dominant strategy anymore.

In this game, the iterated elimination of strictly dominated strategies still leads to a unique prediction. In general, the order of elimination of strictly dominated strategies does not matter! How about iterated elimination of weakly dominated strategies?

Definition: A strategy $\sigma_i \in \Delta(\mathcal{S}_i)$ is strictly dominated for i in game $\Gamma_N = [I, \{\Delta(\mathcal{S}_i)\}, \{u_i(\cdot)\}]$ if there exists another strategy $\sigma'_i \in \Delta(\mathcal{S}_i)$ such that for all $\sigma_{-i} \in \Pi_{j \neq i} \Delta(\mathcal{S}_j)$:

$$u_i(\sigma'_i, \sigma_{-i}) > u_i(\sigma_i, \sigma_{-i}).$$

Proposition 1.6: Player i 's pure strategy $s_i \in \mathcal{S}_i$ is strictly dominated in a game $\Gamma_N = [I, \{\Delta(\mathcal{S}_i)\}, \{u_i(\cdot)\}]$ if and only if there exists another strategy $\sigma'_i \in \Delta(\mathcal{S}_i)$ such that

$$u_i(\sigma'_i, s_{-i}) > u_i(s_i, s_{-i}) \text{ for all } s_{-i} \in \mathcal{S}_{-i}.$$

Proof: This follows because we can write

$$u_i(\sigma'_i, \sigma_{-i}) - u_i(s_i, \sigma_{-i}) = \sum_{s_{-i} \in \mathcal{S}_{-i}} [\Pi_{k \neq i} \sigma_k(s_k)] [u_i(\sigma'_i, s_{-i}) - u_i(s_i, s_{-i})].$$

And this expression is positive for all σ_{-i} if and only if $u_i(\sigma'_i, s_{-i}) - u_i(s_i, s_{-i})$ is positive for all s_{-i} . □

Example 1.7:

		Player 2	
		L	R
Player 1	U	10, 1	0, 4
	M	4, 2	4, 3
	D	0, 5	10, 2

$$\Rightarrow \frac{1}{2}U + \frac{1}{2}D \text{ strictly dominates } M.$$

Definition (Best response): *The strategy σ_i is a **best response** for player i to her rivals' strategies σ_{-i} if:*

$$u_i(\sigma_i, \sigma_{-i}) \geq u_i(\sigma'_i, \sigma_{-i})$$

for all $\sigma'_i \in \Delta(\mathcal{S}_i)$. Strategy σ_i is never a best response if there is no σ_{-i} for which σ_i is a best response.

Definition (Rationalisable Strategies): *In game $\Gamma_N = [I, \{\Delta(\mathcal{S}_i)\}, \{u_i(\cdot)\}]$, the strategies in $\Delta(\mathcal{S}_i)$ that survive the iterated elimination of strategies that are never a best response are known as player i 's **rationalisable strategies**.*

Example 1.8:

		Player 2			
		b_1	b_2	b_3	b_4
Player 1	a_1	0, <u>7</u>	2, 5	<u>7</u> , 0	0, 1
	a_2	5, 2	<u>3</u> , <u>3</u>	5, 2	0, 1
	a_3	<u>7</u> , 0	2, 5	0, <u>7</u>	0, 1
	a_4	0, <u>0</u>	0, -2	0, <u>0</u>	<u>10</u> , -1

$\Rightarrow \frac{1}{2}U + \frac{1}{2}D$ strictly dominates M .

$\Rightarrow b_4$ is never best response for player 2 and *then* a_4 is never best response for player 1.

$\Rightarrow \{a_1, a_2, a_3\}$ and $\{b_1, b_2, b_3\}$ are the rationalisable strategies in this game.

1.3 Nash Equilibrium

		Player 2		
		<i>L</i>	<i>M</i>	<i>R</i>
Player 1	<i>U</i>	5, 3	0, 4	3, 5
	<i>M</i>	4, 0	<u>5</u> , <u>5</u>	4, 0
	<i>D</i>	3, 5	0, 4	5, 3

Example 1.9:

All strategies in this game are rationalisable, i.e. best responses to reasonable conjectures about other players' strategies. Yet only one strategy profile (namely (M, M)) contains best responses to correct conjectures about other players' strategies.

Definition (Nash Equilibrium): *A strategy profile $s = (s_1, \dots, s_l)$ constitutes a Nash equilibrium (NE) of game Γ_N if for every $i = 1, \dots, l$*

$$u_i(s_i, s_{-i}) \geq u_i(s'_i, s_{-i}) \text{ for all } s'_i \in \mathcal{S}_i$$

In the game on the previous slide, there is only one Nash equilibrium.

Example 1.10 (Meeting in New York): a) Part 1

		Player 2	
		<i>EmpireState</i>	<i>GrandCentral</i>
Player 1	<i>EmpireState</i>	<u>100, 100</u>	0, 0
	<i>GrandCentral</i>	0, 0	<u>100, 100</u>

\Rightarrow (*EmpireState*, *EmpireState*) and (*GrandCentral*, *GrandCentral*) are Nash equilibria.

b) Part 2

		Player 2	
		<i>EmpireState</i>	<i>GrandCentral</i>
Player 1	<i>EmpireState</i>	<u>100, 100</u>	0, 0
	<i>GrandCentral</i>	0, 0	<u>1000, 1000</u>

\Rightarrow Again, (*EmpireState*, *EmpireState*) and (*GrandCentral*, *GrandCentral*) are Nash equilibria.

Why should we care about Nash equilibria? Why should players' conjecture about each other's play be correct?

- a) If there is a unique predicted outcome to a game, it must be a Nash-Equilibrium.
- b) Thus, a “focal point” (see example part 2) can be the unique predicted outcome to a game only if it is a Nash-Equilibrium.
- c) An agreement between players is self-enforcing if it is a Nash-Equilibrium.

- d) In a repeated game, a social convention to play the game might emerge. Only a Nash-Equilibrium can be maintained as a stable convention.

Definition (Mixed Strategy Nash Equilibrium): A mixed strategy profile $\sigma = (\sigma_1, \dots, \sigma_l)$ constitutes a Nash equilibrium of game Γ_N if for every $i = 1, \dots, l$,

$$u_i(\sigma_i, \sigma_{-i}) \geq u_i(\sigma'_i, \sigma_{-i}) \text{ for all } \sigma'_i \in \Delta(\mathcal{S}_i).$$

Proposition 1.11: Let $\mathcal{S}_i^+ \subset \mathcal{S}$ denote the set of pure strategies that player i plays with positive probability in mixed strategy profile $\sigma = (\sigma_1, \dots, \sigma_l)$. Strategy profile σ is a Nash equilibrium in game Γ_N if and only if for all $i = 1, \dots, l$,

- a) $u_i(s_i, \sigma_{-i}) = u_i(s'_i, \sigma_{-i})$ for all $s_i, s'_i \in \mathcal{S}_i^+$
- b) $u_i(s_i, \sigma_{-i}) \geq u_i(s'_i, \sigma_{-i})$ for all $s_i \in \mathcal{S}_i^+$ and all $s'_i \notin \mathcal{S}_i^+$.

		Player 2	
		<i>EmpireState</i>	<i>GrandCentral</i>
Player 1	<i>EmpireState</i>	<u>100, 100</u>	0, 0
	<i>GrandCentral</i>	0, 0	<u>1000, 1000</u>

\Rightarrow Again, $(EmpireState, EmpireState)$ and $(GrandCentral, GrandCentral)$ are Nash equilibria.

Example 1.12 (Meeting in New York 2):

There are two pure strategy Nash-Equilibria, but are there also mixed strategy Nash-Equilibria? Let p denote the probability of (player $-i$) playing ES. Then for player i to play ES and GC with positive probability in a Nash-Equilibrium, we need

$$u_i(ES, p \cdot ES + (1 - p) \cdot GC) = u_i(GC, p \cdot ES + (1 - p) \cdot GC)$$

$$\Rightarrow 100 \cdot p = 1000 \cdot (1 - p) \iff p = \frac{10}{11}$$

Thus, there is a mixed strategy Nash-Equilibrium with both players playing ES with probability $\frac{10}{11}$.

- In a Nash equilibrium each player's strategy is a best response to all other players' strategies.
- Let $b_i(s_{-i})$ denote the best response(s) of player i to the strategies s_{-i}
- Then $b_i: \mathcal{S}_{-i} \rightarrow \mathcal{S}_i$ is a correspondence, called player i 's best response correspondence.
- Define $b: \mathcal{S} \rightarrow \mathcal{S}$ by $(s_1, \dots, s_l) \mapsto b_1(s_{-1}) \times \dots \times b_l(s_{-l})$
- A strategy profile $s \in \mathcal{S}$ is a Nash equilibrium if and only if $s \in b(s)$
- Thus, to prove existence of Nash equilibria, we have to show that a fixed point of the correspondence b exists
- To do so, we employ Kakutani's fixed-point theorem

Lemma 1.13: If $\mathcal{S}_1, \dots, \mathcal{S}_l$ are nonempty, compact and convex and u_i is continuous in $\mathcal{S}_1, \dots, \mathcal{S}_l$ and quasi-concave, then player i 's best response correspondence $b_i(\cdot)$ is nonempty-valued, convex-valued and upper hemicontinuous.

Definition (Quasi-Concave Function): *The function $f: A \rightarrow \mathbb{R}$, defined on the convex set $A \subset \mathbb{R}^N$, is quasi-concave if its upper contour sets $\{x \in A: f(x) \geq t\}$ are convex sets.*

Definition (Upper Hemicontinuous Correspondence): *Given $A \subset \mathbb{R}^N$ and the closed set $Y \subset \mathbb{R}^K$, the correspondence $f: A \rightarrow Y$ is upper hemicontinuous if it has a closed graph and the images of compact sets are bounded.*

Theorem 1.14 (Kakutani's Fixed Point Theorem): *Suppose that $A \subset \mathbb{R}^N$ is a nonempty, compact, convex set, and that $f: A \rightarrow A$ is a correspondence from A into itself that is nonempty-valued, convex-valued and upper hemicontinuous.*

Then $f(\cdot)$ has a fixed point; that is, there is an $x \in A$ such that $x \in f(x)$.

Proposition 1.15: A Nash equilibrium exists in game γ_N if for all $i = 1, \dots, l$,

- a) \mathcal{S}_i is a nonempty, convex, and compact subset of some Euclidean space \mathbb{R}^M
- b) $u_i(s_1, \dots, s_l)$ is continuous in (s_1, \dots, s_l) and quasi-concave in s_i .

Proof: By the lemma about strategy sets, $b(\cdot)$ is nonempty, convex-valued and upper hemicontinuous. By Kakutani's fixed point theorem there exists an $s \in \mathcal{S}$ such that $s \in b(s)$. By the definition of b : $s_i \in b_i(s_{-i})$ for all $i = 1, \dots, l$. Thus s is a Nash equilibrium. □

Proposition 1.16: Every Game $\Gamma_N = [I, \{\Delta(\mathcal{S}_i)\}, \{u_i(\cdot)\}]$ in which the sets $\mathcal{S}_1, \dots, \mathcal{S}_l$ have a finite number of elements has a mixed strategy Nash equilibrium.

This follows from the previous proposition on the existence of Nash equilibria because the set of mixed strategies $\Delta(\mathcal{S}_i)$ of a finite number of pure strategies is nonempty, convex, and compact.

Example 1.17:

		Player 2	
		L	R
Player 1	O	$-2, 1$	$1, -1$
	U	$1, -2$	$-1, 1$

Player 1's calculation:

$$\begin{aligned}
 &\Rightarrow u_1(p \cdot O + (1 - p) \cdot U, q \cdot L + (1 - q) \cdot R) \\
 &= pq(-2) + p(1 - q)1 + (1 - p)q1 + (1 - p)(1 - q)(-1) \\
 &= -2pq + p - pq + q - pq - 1 + p + q - pq \\
 &= -5pq + 2p + 2q - 1 \\
 &= (2 - 5q)p + 2q - 1
 \end{aligned}$$

$$2 - 5q > 0 \Rightarrow p = 1 \text{ optimal (pure strategy)}$$

$$2 - 5q = 0 \Rightarrow p \in [0, 1] \text{ optimal}$$

$$2 - 5q < 0 \Rightarrow p = 0 \text{ optimal (pure strategy)}$$

$$b_1(q) = \begin{cases} 1, & q < \frac{2}{5} \\ \in [0, 1], & q = \frac{2}{5} \\ 0, & q > \frac{2}{5} \end{cases}$$

Player 2's calculation:

$$\begin{aligned} &\implies u_2(p \cdot O + (1-p) \cdot U, q \cdot L + (1-q) \cdot R) \\ &= pq \cdot 1 + p(1-q)(-1) + (1-p)q(-2) + (1-p)(1-q) \cdot 1 \\ &= pq - p + pq - 2q + 2pq - q + pq - p + 1 \\ &= 5pq - 2p - 3q + 1 \\ &= (5p - 3)q - 2p + 1 \end{aligned}$$

$5p - 3 > 0 \implies q = 1$ optimal (pure strategy)

$5p - 3 = 0 \implies q \in [0, 1]$ optimal

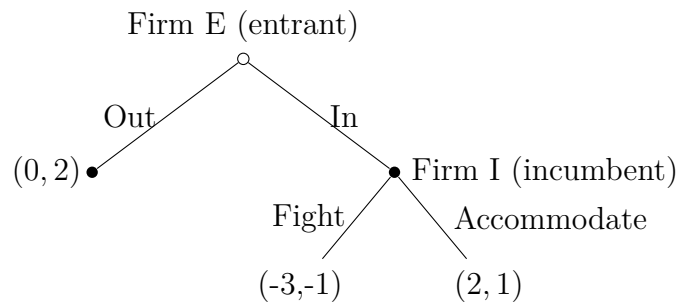
$5p - 3 < 0 \implies q = 0$ optimal (pure strategy)

$$b_2(p) = \begin{cases} 0, & p < \frac{3}{5} \\ \in [0, 1], & p = \frac{3}{5} \\ 1, & p > \frac{3}{5} \end{cases}$$

\implies The only mixed strategy Nash-Equilibrium in this game $\left(\frac{3}{5}O + \frac{2}{5}U, \frac{2}{5}L + \frac{3}{5}R\right)$.

1.4 Subgame Perfection in Dynamic Games

Example 1.18 (Predation Game):



Predation Game in normal form representation:

		Player 2	
		Fight	Accom.
Player 1	Out	0, 2	0, 2
	In	-3, -1	2, 1

\Rightarrow two Nash-Equilibria in the normal form game: (Out, Fight if 'In'), (In, Accommodate if 'In')

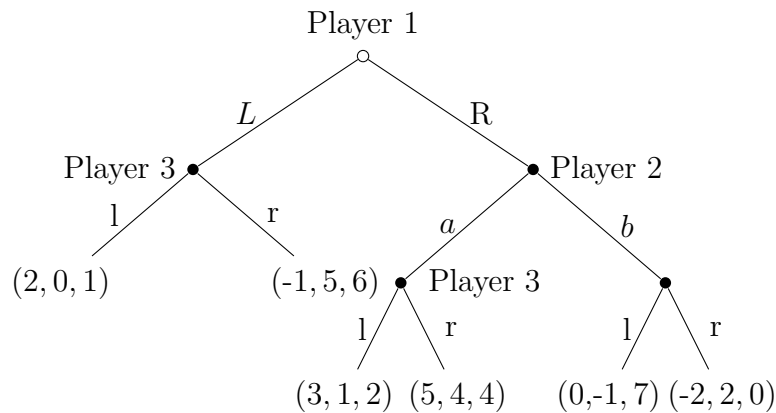
But: Is the strategy Fight if 'In' credible?

Proposition 1.19 (Principle of sequential rationality): A strategy should specify optimal actions at every point in the game tree given the opponents' strategies.

Proposition 1.20 (Backward induction): Backward induction is an iterative procedure to identify Nash equilibria that satisfy the principle of sequential rationality in dynamic games:

- Determine the optimal actions at the final decision nodes in the tree.
- Derive the reduced extensive form game by deleting the part of the game following these decision nodes and replacing them by the payoffs that result from the optimal play.
- Proceed to the next-to-last decision nodes and solve for the optimal actions to be taken there by players who correctly anticipate the actions that will follow at the final nodes.
- Continue in this way backwards through the game tree.

Example 1.21 (Predation Game):

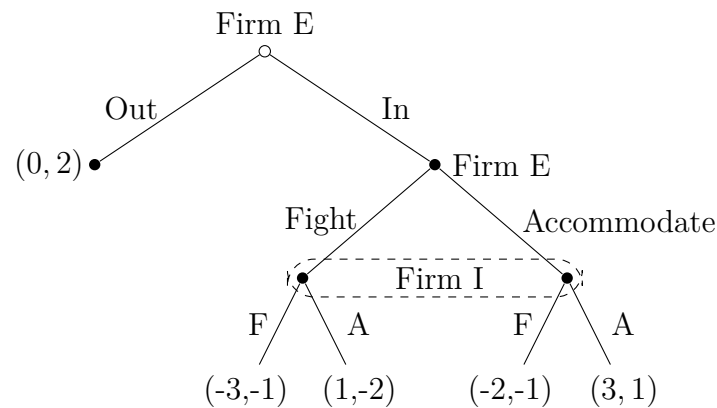


\Rightarrow Equilibrium via backward induction: (R, a, rrl) , other NEs: e.g. (L, b, rlr)

Theorem 1.22 (Zermelo's Theorem): *Every finite game of perfect information Γ_E has a pure strategy Nash equilibrium that can be derived through backward induction. Moreover,*

if no player has the same payoffs at any two terminal nodes, then there is a unique Nash equilibrium that can be derived in this manner.

Example 1.23 (Predation Game Version B (Selten, 1865)):



\Rightarrow Equilibrium via backward induction: (R, a, rrl) , other NEs: e.g. (L, b, rlr)

Normal form representation:

		Firm I	
		A	F
Firm E	Out, A if In	0, 2	<u>0, 2</u>
	Out, F if In	0, 2	<u>0, 2</u>
	In, A if In	<u>3, 1</u>	-2, -1
	In, F if In	1, -2	-3, -1

\Rightarrow Three NEs: $[(\text{Out, A if In}), F], [(\text{Out, F if In}), F], [(\text{In, A if In}), A]$

But: Principle of sequential rationality: A strategy should specify optimal actions at every point in the game tree given the opponents' strategies.

Definition (Subgame): *A subgame of an extensive form game Γ_E is a subset of the game having the following properties:*

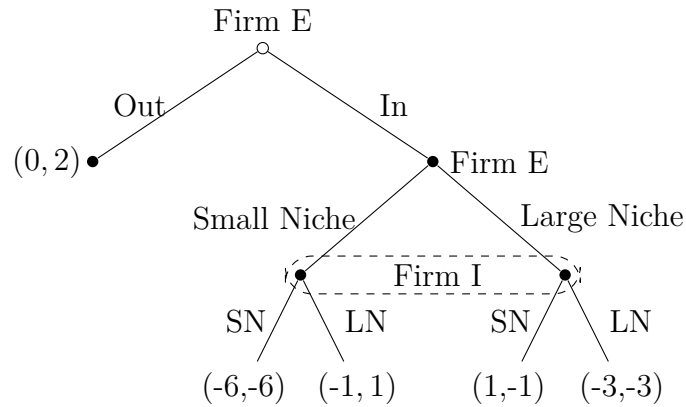
- a) It begins with an information set containing a single decision node, contains all the decision nodes that are successors of this node, and contains only these nodes.*
- b) If decision node x is in the subgame, then every $x' \in H(x)$ is also, where $H(x)$ is the information set that contains decision node x .*

Definition (Subgame Perfect Nash Equilibrium): *A profile of strategies $\sigma = (\sigma_1, \dots, \sigma_l)$ in an l -player extensive form game Γ_E is a subgame perfect Nash equilibrium (SPNE) if it induces a Nash equilibrium in every subgame of Γ_E .*

Proposition 1.24: Consider an extensive form game Γ_E and some subgame G of Γ_E . Suppose that strategy profile γ^G is a SPNE in subgame G , and let Γ_E be the reduced game formed by replacing subgame G by a terminal node with payoffs equal to those arising from play of σ^G . Then:

- a) In any SPNE σ of σ_E in which σ^G is the play in subgame G , players' moves at information sets outside subgame G must constitute a SPNE of reduced game Γ'_E .
- b) If σ' is a SPNE of Γ'_E , then the strategy profile σ specifies the moves in σ^G information sets in subgame G and that specifies the moves in σ' at information sets not in G is a SPNE of Γ_E .

Example 1.25 (Niche Choice Game):



Post-entry subgame: \Rightarrow Two NEs in subgame: (SN, LN) , (LN, SN)

		Firm I	
		SN	LN
Firm E	SN	-6, -6	-1, 1
	LN	1, -1	-3, -3

Normal form representation of the whole game: \Rightarrow Two SPNE in pure strategies: $[(Out, SN), LN]$, $[(In, LN), SN]$. Note: $[(Out, LN), LN]$ is not subgame perfect!

Period 1:

- Player 1 offers a split: $s^1 \in [0, v]$
- Player 2 can reject and the game continues in period 2, or accept and the split is implemented and the game ends immediately with $u_1 = s^1$, $u_2 = v - s^1$.

		Firm I	
		SN	LN
Firm E	Out, SN	0, 2	<u>0, 2</u>
	Out, LN	0, 2	<u>0, 2</u>
	In, SN	-6, -6	-1, 1
	In, LN	<u>1, -1</u>	-3, -3

Period 2:

- Player 2 offers a split: $s^2 \in [0, v]$
- Player 1 can reject and the game continues in period 3, or accept and the split is implemented and the game ends immediately with $u_1 = \delta \cdot s^2$, $u_2 = \delta \cdot (v - s^2)$.

and so on ...

There is a unique SPNE:

Suppose T is odd:

Period T: Player 1 makes the offer in period T and player 2 is willing to accept any offer.

Payoffs: $(\delta^{T-1} \cdot v, 0)$.

Period T-1: Player 2 makes the offer and player 1 will accept if and only if the payoff for

player 1 is at least $\delta^{T-1} \cdot v$. Payoffs: $(\delta^{T-1} \cdot v, \delta^{T-2} \cdot v - \delta^{T-1} \cdot v)$.

Period T-2: Player 1 makes the offer and player 2 will accept if and only if the payoff for

player 2 is at least $\delta^{T-2} \cdot v - \delta^{T-1} \cdot v$. Payoffs: $(\delta^{T-3} \cdot v - \delta^{T-2} \cdot v + \delta^{T-1} \cdot v, \delta^{T-2} \cdot v - \delta^{T-1} \cdot v)$.

...

- The resulting SPNE for odd T is:

$$v_1^*(T) = v(1 - \delta + \delta^2 - \dots + \delta^{T-1}) = v \left[(1 - \delta) \left(\frac{1 - \delta^{T-1}}{1 - \delta} \right) + \delta^{T-1} \right]$$

$$v_2^*(T) = v - v_1^*(T)$$

- The resulting SPNE for even T is:

$$v_1^*(T) = v - \delta v_1^*(T - 1), \quad v_2^*(T) = v_1^*(T - 1).$$

\Rightarrow For large T, this converges to:

$$\lim_{T \rightarrow \infty} v_1^*(T) = \frac{v}{1 + \delta}, \quad \lim_{T \rightarrow \infty} v_2^*(T) = \frac{\delta v}{1 + \delta}$$

Now consider the bilateral bargaining gam with infinite horizon:

Proposition 1.26 (Shaked & Sutton (1984)): The infinite horizon bargaining game has a unique SPNE in which the players reach an agreement in period 1 such that player 1 earns $\frac{v}{1+\delta}$ and player 2 $\frac{\delta v}{1+\delta}$.

Proof: Let \overline{v}_1 be the largest payoff that player 1 gets in any SPNE. Then player 1's payoff in any SPNE cannot be lower than $\underline{v}_1 = v - \delta \overline{v}_1$. Also $\overline{v}_1 \leq v - \delta \underline{v}_1$ because player 2 rejects any offer of less than $\delta \underline{v}_1$. And we have:

$$\overline{v}_1 \leq v - \delta \underline{v}_1 = \underline{v}_1 + \delta \overline{v}_1 - \delta \underline{v}_1 \iff \overline{v}_1(1 - \delta) \leq \underline{v}_1(1 - \delta).$$

Which implies $\overline{v}_1 = \underline{v}_1$, so player 1's SPNE is uniquely determined:

$$\Rightarrow v_1^0 = v - \delta v_1^0 = \frac{v}{1 + \delta} \text{ and } v_2^0 = \frac{\delta v}{1 + \delta}$$

□

Chapter 2

Kooperative Spiele

Im Kontrast zur nicht-kooperativen Spieltheorie, die sich mit Spielern die individuell Entscheidungen treffen und ihre individuelle Auszahlung ohne Absprache maximieren, beschäftigt, gibt es die kooperative Spieltheorie, mit der wir uns im folgenden beschäftigen. In der kooperativen Spieltheorie können sich die Spieler gemeinsam auf Ergebnis einigen, die dann auch verpflichtend sind. Man braucht dazu Kontrollinstanzen; Wir suchen nach Stabilität und Ergebnissen, die sich in solchen Situationen ergeben.

Koalitionsspiele (Spiele in charakteristischer Form)

- Die Modellierung als Koalitionsspiel wird angewendet, wenn bindende Absprachen möglich sind.
- Im Fokus: Was kann eine Gruppe von Spielern (eine *Koalition*) gemeinsam erreichen?
- Es wird dabei nicht betrachtet, wie die Koalition dies erreicht, d.h. wie sie ihre gemeinsamen Aktionen abstimmt.
- Fragen: Wie wird sie dies aufteilen? Wie sollte sie dies aufteilen? Gibt es stabile Aufteilungen?

- *Lösung eines Koalitionsspiels*: (Menge an) Payoffvektoren mit bestimmten Eigenschaften.

Wir betrachten nur Koalitionsspiele mit transferierbarem Nutzen, also Spiele bei denen der Wert, den eine Koalition erreichen kann, beliebig unter den Mitgliedern aufgeteilt werden kann.

Definition (Koalitionsspiel mit transferierbarem Nutzen): *Ein Koalitionsspiel (N, v) mit transferierbarem Nutzen besteht aus*

- *einer endlichen Menge $N = \{1, \dots, n\}$ an Spielern und*
- *einer charakteristischen Funktion $v: \mathcal{P}(N) \rightarrow \mathbb{R}$, die jeder Teilmenge S von N einen (Koalitions-) Wert $v(S)$ zuweist.*

($\mathcal{P}(N)$ ist die Potenzmenge von N .)

Bemerkung:

- Die charakteristische Funktion wird auch Koalitionsfunktion genannt.
- Wir treffen die Annahme, dass Aktionen von Spielern in $N \setminus S$ den Wert $v(S)$ nicht beeinflussen (vgl. “outside option”).
- Wir interpretieren $v(S)$ als den Payoff, den sich die Koalition S aus eigener Kraft sichern kann.
- Es gelte $v(\emptyset) = 0$.
- Die Spieler in S entscheiden über mögliche Aufteilungen von $v(S)$ auf die Spieler in S (da der Nutzen transferierbar ist).

Stille Annahme: Existenz einer übergeordneten Kontrollinstanz.

Zur Vereinfachung betrachten wir im Folgenden superadditive Spiele: Eine Koalition $S \cup T$ kann immer mindestens das erreichen, was ihre disjunkten Teilkoalitionen S und T getrennt erreichen können.

Definition (Superadditive Spiele): *Ein Koalitionsspiel (N, v) ist superadditiv, wenn*

$$v(S \cup T) \geq v(S) + v(T)$$

für alle Koalitionen S und T mit $S \cap T = \emptyset$.

Bei der Analyse von Koalitionsspielen spielt der Payoff, den die einzelnen Spieler erhalten, eine Rolle.

- Ein Payoffvektor sei bezeichnet mit $x = (x_1, \dots, x_n)$.
- Der Gesamtpayoff, den die Spieler einer Gruppe S erhalten ist also $\sum_{i \in S} x_i$.
- Anmerkung: Hier betrachten wir einen Payoffvektor und berechnen, wie hoch der gemeinsame Payoff der Spieler in S ist. Dies hat nichts mit $v(S)$ zu tun, dem Payoff, den die Koalition S aus eigener Kraft erreichen kann.

Definition (Zulässiger Payoffvektor): *In einem superadditiven Spiel ist ein Payoffvektor x zulässig, wenn*

$$\sum_{i \in N} x_i \leq v(N)$$

Wir werden zwei Lösungskonzepte kennen lernen:

- Ein Mengenkonzept, das eine Menge von Payoffvektoren als Lösung vorschlägt: der Kern.
- Ein Wertkonzept, das eine eindeutige Lösung des Spiels vorschlägt: der Shapley-Wert.

2.1 Der Kern

- Der Kern enthält alle “stabilen” Payoffvektoren.
- Idee: Ein Payoffvektor eines Koalitionsspiels ist stabil, wenn es keine Koalition gibt, die aus eigener Kraft für jedes ihrer Mitglieder einen höheren Payoff erzielen könnte.
- Bei transferierbarem Nutzen: Ein Payoffvektor ist stabil, wenn es keine Koalition gibt, deren Wert höher ist als die Summe der Payoffs ihrer Mitglieder (im betrachteten Payoffvektor).
- Da wir nur superadditive Spiele betrachten, wird immer die große Koalition den Gesamtpayoff der Kernlösung (falls diese existiert) bestimmen.
- Der Kern kann aus mehreren Payoffvektoren bestehen, er kann eindeutig sein und er kann leer sein.

Definition (Kern): *Der Kern eines Koalitionsspiels mit transferierbarem Nutzen (N, v) ist die Menge zulässiger Payoffvektoren x , für die gilt*

$$\sum_{i \in S} x_i \geq v(S)$$

für alle $S \subseteq N$.

Eigenschaften:

- Das bedeutet, dass keine Koalition einen Payoffvektor im Kern blockieren kann:
 $\exists! S \subseteq N$, so dass $v(S) > \sum_{i \in S} x_i$.
- Payoffvektoren im Kern sind individuell rational: $x_i \geq v(i)$.
- Da der Kern eine Menge an Payoffvektoren ist, welche Lösung eines Systems linearer Ungleichungen sind, ist er eine abgeschlossene und konvexe Menge.

2.1 Bedeutung des Kerns:

- a) Ein Payoffvektor, der nicht im Kern liegt, ist als Lösung instabil: Mindestens eine Koalition wird der Absprache nicht zustimmen.
- b) Wenn der Kern leer ist, gibt es keine Aufteilung des Gesamtwerts der großen Koalition (in superadditiven Spielen), welcher alle Gruppen zustimmen würden. Damit sind die Voraussetzungen für eine Aufteilung der Payoffs schlecht. Zum Beispiel kann dies bei der Gewinn- oder Kostenaufteilung in Unternehmen oder in Wertschöpfungsketten eine Rolle spielen.

Beispiel 2.2 (Abstimmungsspiel 1):

- Drei Spieler wollen ein homogenes Gut mit Wert Eins aufteilen.
- Abstimmungsregel: Die Mehrheit muss der vorgeschlagenen Aufteilung zustimmen.

Welche Aufteilungen liegen im Kern?

Formalisierung des Abstimmungsspiels (wobei im Folgenden werden Spielermengen vereinfacht ohne Klammer dargestellt)

- Menge der Spieler: $\{1, 2, 3\}$
- Charakteristische Funktion: Was kann sich eine Koalition aus eigener Kraft sichern?

Wenn die Koalition aus der Mehrheit der Spieler besteht, kann sie die Abstimmung in ihrem Sinne entscheiden. Wenn sie aus der Minderheit besteht, kann sie gegen den Willen der anderen nichts erreichen.

$$- v(S) = 1 \text{ für alle } S \text{ mit } |S| \geq 2$$

$$- v(S) = 0 \text{ für alle } S \text{ mit } |S| < 2$$

Der Kern ist die Menge der Lösungen des folgenden Systems linearer Ungleichungen:

$$x_1 + x_2 + x_3 = v(123) = 1$$

$$x_1 + x_2 \geq v(12) = 1$$

$$x_1 + x_3 \geq v(13) = 1$$

$$x_2 + x_3 \geq v(23) = 1$$

$$x_1 \geq v(1) = 0$$

$$x_2 \geq v(2) = 0$$

$$x_3 \geq v(3) = 0$$

Der Kern ist leer:

$$x_1 + x_2 + x_3 = 1 \text{ und } x_1 + x_2 \geq 1 \text{ und } x_3 \geq 0 \Rightarrow x_3 = 0$$

$$x_1 + x_2 + x_3 = 1 \text{ und } x_1 + x_3 \geq 1 \text{ und } x_3 \geq 0 \Rightarrow x_2 = 0$$

$\Rightarrow x_2 + x_3 = 0$, ein Widerspruch zu $x_2 + x_3 \geq 1$.

Beispiel 2.3 (Abstimmungsspiel 2):

- Drei Spieler wollen ein homogenes Gut mit Wert Eins aufteilen.
- Abstimmungsregel: Alle müssen der vorgeschlagenen Aufteilung zustimmen.

Welche Aufteilungen liegen im Kern?

$$x_1 + x_2 + x_3 = v(123) = 1$$

$$x_1 + x_2 \geq v(12) = 0$$

$$x_1 + x_3 \geq v(13) = 0$$

$$x_2 + x_3 \geq v(23) = 0$$

$$x_1 \geq v(1) = 0$$

$$x_2 \geq v(2) = 0$$

$$x_3 \geq v(3) = 0$$

Kern: alle (x_1, x_2, x_3) mit $x_1 + x_2 + x_3 = 1$ und $x_1 \geq 0, x_2 \geq 0, x_3 \geq 0$.

Beispiel 2.4 (Abstimmungsspiel 2):

- Drei Spieler wollen ein homogenes Gut mit Wert Eins aufteilen.
- Abstimmungsregel: Mindestens 50% Stimmgewicht muss zustimmen.
- Stimmgewicht der drei Spieler: 60%, 20%, 20%

Welche Aufteilungen liegen im Kern?

$$x_1 + x_2 + x_3 = v(123) = 1$$

$$x_1 + x_2 \geq v(12) = 1$$

$$x_1 + x_3 \geq v(13) = 1$$

$$x_2 + x_3 \geq v(23) = 0$$

$$x_1 \geq v(1) = 1$$

$$x_2 \geq v(2) = 0$$

$$x_3 \geq v(3) = 0$$

Der Kern ist eindeutig: $(1, 0, 0)$.

2.2 Der Shapley-Wert

- Im Gegensatz zum Kern ist der Shapley-Wert ein Wertkonzept, d.h. eine Lösungsfunktion, die genau einen Payoffvektor als Lösung auswählt.
- Er schlägt eine Aufteilung des gemeinschaftlich erreichten Werts vor, die in gewissem Sinne “fair” ist. Er kann in vielen Spielen auch als Machtindex interpretiert werden.
- Die Idee hinter dem Shapley-Wert ist, dass jeder Spieler den Durchschnitt seiner marginalen Beiträge zum Wert aller möglichen Koalitionen bekommt.
- Der Shapley-Wert kann auch axiomatisch begründet werden.

Definition (Shapely-Wert): *Der Shapley-Wert $\phi(N, v) = (\phi_1(N, v), \dots, \phi_n(N, v))$ im*

Koalitionsspiel (N, v) ist gegeben durch

$$\phi_i(N, v) = \frac{1}{n!} \sum_{\pi \in \pi_N} (v(S_i(\pi) \cup \{i\}) - v(S_i(\pi)))$$

für alle $i \in N$.

- π_N ist die Menge aller möglichen Spielerreihenfolgen. Es gibt $n!$ Reihenfolgen.
- $S_i(\pi)$: Menge an Spielern, die in der Reihenfolge π vor i kommen.
- Alternative Darstellung:

$$\phi_i(N, v) = \sum_{S \subseteq N \setminus \{i\}} \frac{(n - |S| - 1)! (|S|)!}{n!} (v(S \cup \{i\}) - v(S)).$$

Intuition

Wenn die Koalition durch sequentielles Eintreten der Spieler gebildet wird und jeder Spieler seinen Beitrag $v(S \cup \{i\}) - v(S)$ zur bisherigen Koalition S als faire Entschädigung verlangt, dann entspricht $\phi_i(N, V)$ diesem Wert, wenn man den Durchschnitt über alle möglichen Reihenfolgen betrachtet, gemäß derer die Koalition N sich bilden kann.

Es kann gezeigt werden, dass der Shapley-Wert $\phi(N, v)$ der einzigen Lösung $\varphi(N, v)$ entspricht, die folgenden vier Axiome für alle (N, v) erfüllt.

2.5 Axiomatische Begründung:

A1 Effizienz: $\sum_{i \in N} \varphi_i(N, v) = v(N)$

Dieses Axiom verlangt, dass keine möglichen Nutzen verloren gehen. Alles was die große Koalition erreicht, wird aufgeteilt.

A2 Symmetrie: Wenn für zwei Spieler i und j gilt, dass

$$v(S \cup \{i\}) - v(S) = v(S \cup \{j\}) - v(S)$$

für alle S in denen i und j nicht enthalten sind, dann gilt $\varphi_i(N, v) = \varphi_j(N, v)$.

Dieses Axiom verlangt, dass eine Lösung nicht von der Bezeichnung der Spieler abhängt. Wenn Spieler austauschbar sind (da sie zu jeder Koalition dasselbe beitragen) dann soll auch ihr Wert der selbe sein.

A3 Null-Spieler: Wenn für einen Spieler i gilt, dass

$$v(S \cup \{i\}) - v(S) = 0$$

für alle S , dann gilt $\varphi_i(N, v) = 0$.

Wenn ein Spieler zu keiner Koalition etwas beiträgt, soll er auch nichts erhalten.

A4 Additivität: Ein Wert φ erfüllt Additivität, wenn für jedes Paar von Spielen (v, N) und (w, N) gilt

$$\varphi_i(v + w, N) = \varphi_i(v, N) + \varphi_i(w, N)$$

für alle $i \in N$, wobei $(v + w, N)$ definiert sei durch $(v + w)(S) = v(S) + w(S)$ für alle $S \subseteq N$. *Wenn die Koalitionswerte zweier Spiele jeweils addiert ein anderes Spiel ergeben, dann soll auch der Wert jedes Spielers die Summe seiner Werte in den beiden Spielen sein.*

Satz 2.6: *Der Shapley-Wert $\phi(N, v)$ ist der einzige wert, der A1-A4 erfüllt.*

Man kann den Shapley-Wert auch über andere Axiomensysteme charakterisieren.

Beispiel 2.7 (Abstimmungsspiel 1):

- Drei Spieler wollen ein homogenes Gut mit Wert Eins aufteilen.
- Abstimmungsregel: Die Mehrheit muss der vorgeschlagenen Aufteilung zustimmen.

Welche Aufteilungen liegen im Kern? Welche Aufteilung schlägt der Shapley-Wert als Lösung vor?

$$x_1 + x_2 + x_3 = v(123) = 1$$

$$x_1 + x_2 \geq v(12) = 1$$

$$x_1 + x_3 \geq v(13) = 1$$

$$x_2 + x_3 \geq v(23) = 1$$

$$x_1 \geq v(1) = 0$$

$$x_2 \geq v(2) = 0$$

$$x_3 \geq v(3) = 0$$

Der Kern ist leer:

- $x_1 + x_2 + x_3 = 1$ und $x_1 + x_2 \geq 1 \Rightarrow x_3 = 0$
- $x_1 + x_2 + x_3 = 1$ und $x_1 + x_e \geq 1 \Rightarrow x_w = 0$
- $\Rightarrow x_2 + x_3 = 0$, ein Widerspruch zu $x_2 + x_3 \geq 1$

Shapley-Wert:

Reihenfolge	marginaler Beitrag Spieler 1/2/3
123	0/1/0
132	0/0/1
213	1/0/0
231	0/0/1
312	1/0/0
321	0/1/0

- Shapley-Wert: $\left(\frac{1}{3}, \frac{1}{3}, \frac{1}{3}\right)$ (z.B. ist der durchschnittliche marginale Beitrag von Spieler 1 $\phi_1(N, v) = (0 + 0 + 1 + 0 + 1 + 0)/6 = 1/3$.)

Der Shapley-Wert ist $\left(\frac{1}{3}, \frac{1}{3}, \frac{1}{3}\right)$ und der Kern ist leer.

Beispiel 2.8 (Abstimmungsspiel 2):

- Drei Spieler wollen ein homogenes Gut mit Wert Eins aufteilen.
- Abstimmungsregel: alle müssen der vorgeschlagenen Aufteilung zustimmen.

Welche Aufteilungen liegen im Kern und welche schlägt der Shapley-Wert als Lösung vor?

$$x_1 + x_2 + x_3 = v(123) = 1$$

$$x_1 + x_2 \geq v(12) = 0$$

$$x_1 + x_3 \geq v(13) = 0$$

$$x_2 + x_3 \geq v(23) = 0$$

$$x_1 \geq v(1) = 0$$

$$x_2 \geq v(2) = 0$$

$$x_3 \geq v(3) = 0$$

Kern: Alle (x_1, x_2, x_3) mit $x_1 + x_2 + x_3 = 1$ und $x_1 \geq 0, x_2 \geq 0, x_3 \geq 0$. Shapley-Wert:

Reihenfolge	marginaler Beitrag Spieler 1/2/3
123	0/0/1
132	0/1/0
213	0/0/1
231	1/0/0
312	0/1/0
321	1/0/0

- Shapley-Wert: $(\frac{1}{3}, \frac{1}{3}, \frac{1}{3})$ (z.B. ist der durchschnittliche marginale Beitrag von Spieler 1 $\phi_1(N, v) = (0 + 0 + 0 + 1 + 0 + 1)/6 = 1/3$.)

Der Shapley-Wert schlägt eine gleichmäßige Aufteilung vor, die im Kern liegt.

Beispiel 2.9 (Abstimmungsspiel 3):

- Drei Spieler wollen ein homogenes Gut mit Wert Eins aufteilen.
- Abstimmungsregel: Mindestens 50% Stimmgewicht muss zustimmen.
- Stimmengewicht der drei Spieler: 60%, 20%, 20%

Welche Aufteilungen liegen im Kern? Welche Aufteilung schlägt der Shapley-Wert als Lösung vor?

$$x_1 + x_2 + x_3 = v(123) = 1$$

$$x_1 + x_2 \geq v(12) = 1$$

$$x_1 + x_3 \geq v(13) = 1$$

$$x_2 + x_3 \geq v(23) = 0$$

$$x_1 \geq v(1) = 1$$

$$x_2 \geq v(2) = 0$$

$$x_3 \geq v(3) = 0$$

Der Kern ist eindeutig: $(1, 0, 0)$.

Shapley-Wert:

Reihenfolge	marginaler Beitrag Spieler 1/2/3
123	1/0/0
132	1/0/0
213	1/0/0
231	1/0/0
312	1/0/0
321	1/0/0

- Shapley-Wert: $(1, 0, 0)$ (z.B. ist der durchschnittliche marginale Beitrag von Spieler 1 $\phi_1(N, v) = (1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1)/6 = 1.$)

Der Shapley-Wert stimmt mit der eindeutigen Kern-Lösung überein.

Beispiel 2.10 (Abstimmungsspiel 4):

- Drei Spieler wollen ein homogenes Gut mit Wert Eins aufteilen.
- Abstimmungsregel: Mindestens 75% Stimmgewicht muss zustimmen.
- Stimmengewicht der drei Spieler: 60%, 20%, 20%

Welche Aufteilungen liegen im Kern? Welche Aufteilung schlägt der Shapley-Wert als

Lösung vor?

$$x_1 + x_2 + x_3 = v(123) = 1$$

$$x_1 + x_2 \geq v(12) = 1$$

$$x_1 + x_3 \geq v(13) = 1$$

$$x_2 + x_3 \geq v(23) = 0$$

$$x_1 \geq v(1) = 0$$

$$x_2 \geq v(2) = 0$$

$$x_3 \geq v(3) = 0$$

Der Kern ist eindeutig: $(1, 0, 0)$

- $x_1 + x_2 + x_3 = 1$ und $x_1 + x_2 \geq 1 \Rightarrow x_3 = 0, x_1 + x_2 = 1$
- $x_1 + x_2 + x_3 = 1$ und $x_1 + x_3 \geq 1 \Rightarrow x_2 = 0$
- $x_1 + x_2 = 1$ und $x_2 = 0 \Rightarrow x_1 = 1$

Shapley-Wert:

Reihenfolge	marginaler Beitrag Spieler 1/2/3
123	0/1/0
132	0/0/1
213	1/0/0
231	1/0/0
312	1/0/0
321	1/0/0

- Shapley-Wert: $\left(\frac{2}{3}, \frac{1}{6}, \frac{1}{6}\right)$ (z.B. der durchschnittliche marginale Beitrag von Spieler 1:
 $\phi_1(N, v) = (0 + 0 + 1 + 1 + 1 + 1)/6 = 2/3.$)

Der Shapley-Wert schlägt die Aufteilung $\left(\frac{2}{3}, \frac{1}{6}, \frac{1}{6}\right)$ vor und die eindeutige Kern-Lösung ist $(1, 0, 0)$.

2.3 Einfache Spiele

Definition (Einfaches Spiel): *Ein Koalitionsspiel (N, v) heißt einfach, wenn für jede Koalition $S \subseteq N$ entweder $v(S) = 0$ und $v(S) = 1$ gilt.*

- Eine Koalition S für die $v(S) = 1$ gilt heißt Gewinnerkoalition.
- Ein Spieler, der in jeder Gewinnerkoalition des Spiels ist, heißt Veto-Spieler.

Satz 2.11:

- *Wenn es in einem einfachen Spiel keinen Veto-Spieler gibt, ist der Kern leer.*
- *Wenn es in einem einfachen Spiel (einen oder mehrere) Veto-Spieler gibt, besteht der Kern aus allen nicht-negativen zulässigen Payoffvektoren, in denen die anderen (Nicht-Veto-)Spieler Null erhalten.*

2.4 Konvexe Spiele

Gibt es eine Charakterisierung von Spielen, für die der Shapley-Wert im Kern liegt?

Definition (Konvexes Spiel): *Ein Spiel heißt konvex, wenn für jeden Spieler i der marginale Beitrag von i größer ist wenn die Koalition wächst; genauer, wenn für alle $S \subset T$ und $i \in N \setminus T$ gilt, dass*

$$v(S \cup \{i\}) - v(S) \leq v(T \cup \{i\}) - v(T).$$

Satz 2.12: *Der Shapley-Wert eines konvexen Spiels liegt im Kern.*

Aus diesem Satz folgt direkt, dass der Kern eines konvexen Spiels nicht leer ist.

Chapter 3

Evolutionäre Spieltheorie

3.1 Spiele in Normalform

Für symmetrische Spiele:

$$A = (a_{ij}) \quad i = 1, \dots, m_i, \quad j = 1, \dots, m_j$$

d.h.

N : Spielermenge $|N| = n$

Σ_i : Menge der reinen Strategien von $i \in N$, $|\Sigma_i| = m_i$, $\sigma_i \in \mathcal{E}_i$.

S_i : Menge der gemischten Strategien von $i \in N$

$$S_i = \{ \}$$

$$s_{ij} = \mathbb{P}(\sigma_{ij}).$$

Definition (Trägermenge): Wir definieren die Trägermenge für jeden Spieler $i \in N$:

$$C(S_i) = \{ \sigma_{ij} \in \Sigma_i : s_{ij} > 0 \},$$

als die Menge der Strategien die mit positiver Wahrscheinlichkeit gespielt werden.

Definition (Beste-Antwort-Menge): Sei

$$B_i(s_{-i}) = \left\{ \sigma_j \in \Sigma_i : H(\sigma_{ij}, s_{-i}) = \max_{\sigma_{ik} \in \Sigma_i} H(\sigma_{ik}, s_{-i}) \right\}$$

H bezeichne pay-off-Funktion

$$\hat{H}(s_{-i}) := \max_{\sigma_{ik} \in \Sigma_i} H(\sigma_{ik}, s_{-i})$$

Beispiel: $\sigma_{ij} \in B_i(S_{-i})$ und $\sigma_{ik} \in B_i(S_{-i}) \Rightarrow$ alle $s_i \in S_i$ mit

$$C(S_i) = \{\sigma_{ij}, \sigma_{ik}\}$$

sind auch beste Antwort, denn

$$s_{ij}H(\sigma_j, s_{-i}) + s_{ik}H(\sigma_{ik}, s_{-i}) = (s_{ij} + s_{ik})\hat{H}(s_{-i}) = \hat{H}(s_{-i}).$$

Sei $s^* = (s_1^*, \dots, s_n^*)$ ein Nash-Gleichgewicht. Mit $s_i^* = (s_{i1}^*, \dots, s_{im_i}^*)$ gilt

$$C(s_i^*) \subseteq B_i(s_{-i}^*)$$

Hinreichend? Ja! Proposition Slide 36 (AGT Teil 1).

3.1 Grundannahmen der evolutionären Spieltheorie: a) große Population

b) Population ist monomorph

c) random matching

d) Wettstreit (Spiel) ist statisch und symmetrisch

\Rightarrow symmetrisches Spiel in Normalform mit zwei Spielern.

- e) Auszahlung entspricht der “biologischen Fitness” (ϕ Anzahl Nachkommen)
- f) Reproduktion ist asexuell und die von den Eltern gewählte Strategie wird unverändert an die Nachkommen vererbt (nur Selektion, keine Mutation).

3.2 Symmetrisches 2-Personenspiel in Normalform: Spieler müssen nicht unterschieden werden \Rightarrow Strategieraum:

$$S = \{s \in \mathbb{R}^m : \sum_{i=1}^m s_i = 1, s_i \geq 0, i = 1, \dots, m\}$$

Definition (Evolutionär stabile Strategie, ESS): *Eine Strategie $p \in S$ heißt evolutionär stabil, wenn*

- a) $H(p, p) \geq H(q, p)$ für alle $q \in S$ (Gleichgewichtsbedingung)
- b) Für alle $q \in S \setminus \{p\}$ mit $H(q, p) = H(p, p)$ gilt: $H(p, q) > H(q, q)$ (Stabilitätsbedingung)

3.3 Eigenschaften von evolutionär stabilen Strategien:

- Ist $p \in S$ eine evolutionär stabile Strategie, dann bildet (p, p) ein symmetrisches Nash-Gleichgewicht
- Jede 2×2 -Matrix $A = \begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} \\ a_{21} & a_{22} \end{pmatrix}$ mit $H(p, p) = p'Ap$ sodass $a_{11} \neq a_{21}$ und / oder $a_{12} = a_{22}$, besitzt eine ESS. Ist (p, p) ein striktes NGG, dann ist p eine ESS. Im strikten NGG (p, p) gilt $C(p) = B(p)$. Ein striktes NGG ist immer ein Gleichgewicht

in reinen Strategien. Beispiel:

3, 3	2, 0
0, 2	4, 4

- Im Normalformspielen mit $m \times m$ -Matrizen a mit $m \geq 3$ existieren entweder endlich viele ESS keine.

3.4 Allgemein gilt: Ist p ESS $\Rightarrow \neg \exists \sigma \in C(p)$ mit $\sigma \in C(S^*)$ für $s^* \neq p$ ist Nash-Gleichgewicht

$\Rightarrow \# \text{ ESS} \leq |\Sigma|$ - Gleichheit nur, fall es kein ESS in gemischten Strategien gibt.

Appendix A

Übungen

A.1 Exercises to noncooperative Games

Advanced Game Theory - 1. Exercise

Exercise 1.1

In a game where player i has N information sets indexed $n = 1, \dots, N$ and M_n possible actions at information set n , how many strategies does player i have?

Proof: It holds that $|S| = \prod_{n=1}^N M_n$, while:

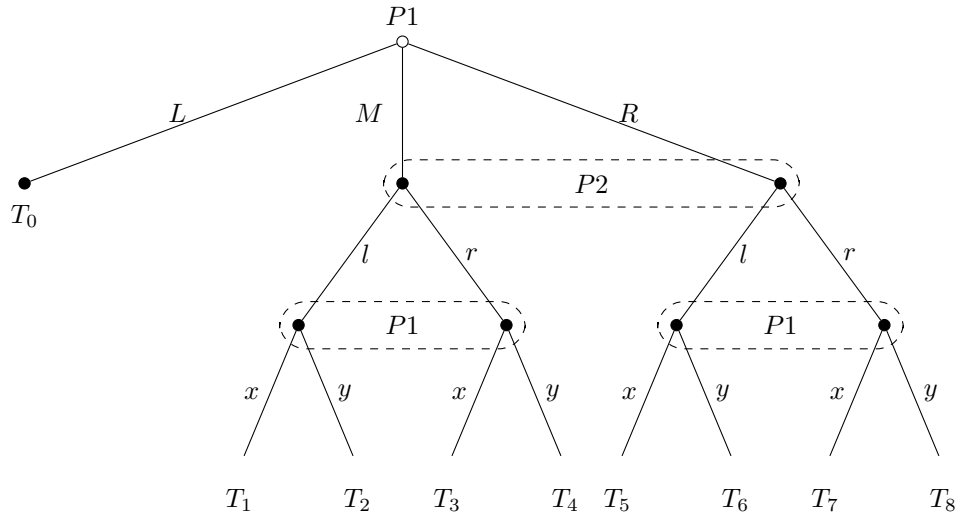
$$S = M_1 \times \dots \times M_N.$$

□

Exercise 1.2

Consider the two-player game whose extensive form representation (excluding payoffs) is depicted below.

- a) What are the possible strategies of player 1 and player 2?



Extensive form game with imperfect information

Proof: The possible strategies are:

$$\begin{aligned}
 S_1 &= \{(L, x, x), (L, x, y), (L, y, x), (L, y, y), \\
 &\quad (M, x, x), (M, x, y), (M, y, x), (M, y, y), \\
 &\quad (R, x, x), (R, x, y), (R, y, x), (R, y, y)\} \\
 &= \{S_1^1, \dots, S_1^{12}\} \\
 S_2 &= \{(l), (r)\}
 \end{aligned}$$

□

- b) Show that for any behaviour strategy of player i , there is a mixed strategy for that player that yields exactly the same distribution over outcomes for any strategies, mixed or behaviour, that might be played by i 's rivals [this result is due to Kuhn (1953)].

Proof: It must hold for $p_i, q_i, r_i \geq 0$ that:

$$p_1 + p_2 + p_3 = 1$$

$$q_1 + q_2 = 1$$

$$r_1 + r_2 = 1$$

Example of a behaviour strategy: $(p_1L + p_2M + p_3R, q_1x + q_2y, r_1x + r_2y)$

Example of a mixed strategy: $\sum_{i=1}^{12} p_i S_1^i$

For player 2 there is nothing to show.

Probability distribution of the outcomes:

$$p_1, p_2\sigma(l)q_1, p_2\sigma(l)q_2, p_2\sigma(r)q_1, p_2\sigma(r)q_2, \dots$$

The following mixed strategy of player 1 is realisation equivalent

$$(p_1S^1 + p_2q_1S_1^5 + p_2q_2S_1^7 + p_3r_1S_1^9 + p_3r_2S_1^{10})$$

$$\text{z.z.: } 1 = p_1 + p_2q_1 + p_2q_2 + p_3r_1 + p_3r_2. \text{ Beweis: klar.}$$

□

c) Musterlösung im Ilias

Exercise 1.3

What was this - I can't find the corresponding exercise?

		Player 2			
		LL	L	M,	R
Player 1	U	100, 2	-100, 1	0, 0	-100, -100
	D	-100, -100	100, -49	1, 0	100, 2

Advanced Game Theory - 2. Exercise

Exercise 2.1

Prove that the order of removal does not matter for the set of strategies that survives a process of iterated deletion of strategies that are never a best response.

Proof: Let Σ_i^N be the set of strategies for player i that remain after N rounds of elimination of never best response strategies.

Suppose $s_1 \in \Sigma_i^N$ is never a best response to any strategy in Σ_{-i}^N . Suppose we do not delete s_1 in round $N + 1$. Now s_1 will not be a best response to any strategy in $\Sigma_{-i}^{N+1} \subseteq \Sigma_{-i}^N$. In particular, it will never be a best response to any strategy in Σ_{-i}^{N+k} for $k \geq 1$.

$\Rightarrow s_1$ will be deleted in a later round.

I think that this prove is incomplete: one has to show or at least mention that the eliminated strategy was never a best response. For example, if you have 3 strictly ordered strategies two of them are never a best response, however, if I eliminate the best response one of the two can't be deleted anymore. □

Exercise 2.2

Prove that if pure strategy s_i is a strictly dominated strategy in game $\Gamma_N = [I, \{\Delta(S_i)\}, \{u_i(\cdot)\}]$ then so is any strategy that plays s_i with positive probability.

Proof: Suppose $s_i^* \in S_i$ is strictly dominated by $\sigma_i^* \in \Delta(S_i)$. Suppose further that $\sigma_i \in \Delta(S_i)$ plays s_i^* with positive probability $\sigma_i(s_i^*)$

Claim: σ_i is strictly dominated by $\sigma_i' \in \Delta(S_i)$ which is equivalent to σ_i but assigns the $\sigma(s_i^*)$ to σ_i^* instead of s_i^* . Proof:

$$\begin{aligned} u_i(\sigma_i, \sigma_{-i}) &= \sum_{s_i \in S_i} \sigma_i(s_i) u_i(s_i, \sigma_{-i}) \\ &= \sum_{s_i \neq s_i^*} \sigma_i(s_i) u_i(s_i, \sigma_{-i}) + \sigma_i(s_i^*) u_i(s_i^*, \sigma_{-i}) \\ &< \sum_{s_i \neq s_i^*} \sigma_i(s_i) u_i(s_i, \sigma_{-i}) + \sigma_i(s_i^*) u_i(\sigma_i^*, \sigma_{-i}) = u_i(\sigma_i', \sigma_{-i}), \quad \forall \sigma_{-i} \in \Delta(S_{-i}) \end{aligned}$$

□

Exercise 2.3

a) Determine all strictly dominant strategies.

Proof: There are no strictly dominant strategies.

□

b) Determine all weakly dominant strategies.

Proof: There are no weakly dominant strategies.

□

c) Determine all strictly dominated strategies

Proof: s_1 (by e.g. s_2). By exercise 2.2 it holds further that any mixed strategy that contains s_1 is strictly dominated as well. \square

d) Determine all weakly dominated strategies.

Proof: The strategies s_1 , s_2 and s_6 are weakly dominated. For player 2, the strategies t_1 and t_2 are weakly dominated. Applying exercise 2.2 with the non-strict inequality yields: all mixed strategies that play a weakly dominated strategy with positive probability are also weakly dominated. \square

e) Determine which strategies survive the iterative elimination of weakly dominated strategies.

Proof: The strategies s_3 and t_3 are the only strategies that survive the iterative elimination of weakly dominated strategies.

In this case it isn't, but in general is the iterative elimination of weakly dominated strategies dependent on the order of elimination, isn't it? \square

f) Determine all rationalisable strategies.

Proof: The strategies s_3 , s_4 , s_5 , t_3 , t_4 and t_6 are the rationalisable strategies. \square

Advanced Game Theory - 3. Exercise

Exercise 3.1

Show that if there is a unique profile of strategies that survives iterated removal of strictly dominated strategies, this profile is a Nash equilibrium.

Proof: First, we assume that there is only a finite number of pure strategies \Rightarrow there exists at least one Nash-Equilibrium.

By exercise 2.2., when a strategy σ_i is eliminated then so is every strategy that plays σ_i with positive probability. We define S^∞ as the set of strategies that survive iterated elimination of strictly dominated strategies. Note that by assumption it holds:

$$|S^\infty| = 1.$$

Claim: If (s_1^*, \dots, s_I^*) is a Nash-Equilibrium, then $s^* \in S^\infty$. Proof:

Let (s_1^*, \dots, s_I^*) be a Nash-Equilibrium and assume $s^* \notin S^\infty$. Let i be the player whose strategy is eliminated first (in round k), i.e. $\exists \sigma_i, \sigma'_i \in \Delta(S_i)$:

$$u_i(\sigma_i, s_{-i}) > u_i(\sigma'_i, s_{-i}) \quad \forall s_{-i} \in S_{-i}^{k-1}$$

and σ'_i is played with positive probability in s_i^* .

Let s'_i be derived from s_i^* by replacing σ'_i by σ_i .

$$\Rightarrow u_i(s'_i, s_{-i}^*) = u_i(s_i^*, s_{-i}^*) + \underbrace{s_i^*(\sigma'_i)}_{>0} \underbrace{\left[u_i(\sigma_i, s_{-i}^*) - u_i(\sigma'_i, s_{-i}^*) \right]}_{>0} > u_i(s_i^*, s_{-i}^*),$$

which contradicts the fact that s^* is a Nash-Equilibrium. \square

Exercise 3.2

Consider a bargaining situation in which two individuals are considering undertaking a business venture that will earn them 100 dollars in profit, but they must agree on how to split the 100 dollars. Bargaining works as follows: The two individuals each make a demand simultaneously. If their demands sum to more than 100 dollars, they fail to agree, and each gets nothing. If their demand sums to less than 100 dollars, they do the project, each gets his demand, and the rest goes to charity.

- a) What are each player's strictly dominated strategies?

Proof: Musterlösung im Ilias.

□

- b) What are each player's weakly dominated strategies?

Proof: Musterlösung im Ilias.

□

- c) What are the pure strategy Nash equilibria of this game?

Proof: Musterlösung im Ilias.

□

Exercise 3.3

- a) Play M , if one considers the max min-principle as status quo.

- b) Pure Nash-Equilibria: (U, LL) and (D, R)

Mixed Equilibria:

		Player 2			
		LL	L	M,	R
Player 1	U	100, 2	-100, 1	0, 0	-100, -100
	D	-100, -100	100, -49	1, 0	100, 2

- (i) Player 1 mixes U and D with probabilities p and $1 - p$ respectively.
- (ii) Player 2 can mix between: $(LL, L), (LL, M), (LL, R), (L, M), (L, R),$
 $(M, R), (LL, L, M), (LL, L, R), (LL, M, R), (L, M, R), (LL, L, M, R)$

Claim: Only (LL, L) will lead to a Nash-Equilibrium.

Proof (Using the Proposition after the Definition of Mixed Strategy NE):

Only (LL, L) will lead to a Nash Equilibrium

$$\begin{aligned}
 u_2(LL) = u_2(L) &\iff 2p - 100(1 - p) = p - 49(1 - p) \\
 &\iff p = \frac{51}{52}
 \end{aligned}$$

Therefore: $u_2(LL) = u_2(L) = \frac{1}{26}$, $u_2(M) = 0$, $u_2(R) < 0$.

$$\begin{aligned}
 u_1(U) = u_1(D) &\iff 100q - 100(1 - q) = -100q + 100(1 - q) \\
 &\iff q = \frac{1}{2}
 \end{aligned}$$

where q is the probability of Player 2 playing LL .

$$\Rightarrow \text{Nash Equilibrium: } \left(\frac{51}{52}U + \frac{25}{26}D, \frac{1}{2}LL + \frac{1}{2}L \right).$$

Now we have proven that (LL, L) is a Nash Equilibrium. We will subsequently show that no other Nash Equilibrium exists:

- (LL, M) : $u_2(LL) \stackrel{!}{=} u_2(M) = 0 \iff p = \frac{50}{51}$, but then $u_2(L) = \frac{1}{51} > 0$ and hence deviation would result in a higher payout. Therefore (LL, M) is no Nash Equilibrium.
- (LL, R) : $u_2(LL) = u_2(R) \iff p = \frac{1}{2}$, but then $u_2(LL) = -49$ and $u_2(M) = 0 > -49$ and again a contradiction to the Nash Equilibrium (LL, R)
- $(L, M), (L, R), (M, R), (M, L, R)$: choosing on of these strategies we can see in the Normalform representation that Player 1 will always play $D \Rightarrow$ Player 2 plays R without mixing it, hence there is no positiv probability in playing M or L .
- For the remaining cases four cases the proof follows analogously; we find the necessary probability and show that deviation is enlarging the utility.

□

- c) M is not part of any Nash Equilibrium. However, M is best response to $\frac{1}{2}U + \frac{1}{2}D$ and therefore rationalisable.
- d) Whenever communication is possible, we can even expect (U, LL) or (D, R) as outcome as both players would profit.

A.2 Übungen zu kooperativen Spielen

Advanced Game Theory - 4. Exercise

Aufgabe 4.1

Gegeben sei ein Drei-Personen-Abstimmungsspiel $\Gamma_C = [N, v]$ mit $N = \{1, 2, 3\}$, in dem jeder Spieler genau eine Stimme hat und in dem anhand der Einfachen-Mehrheit-Regel über die Aufteilung x eines Kuchens auf die drei Personen entschieden werden soll, wobei $x = (x_1, x_2, x_3) \in \mathbb{R}^3$, $x_i \neq 0$ für alle $i \in N$ und $\sum_i x_i \leq 1$. Der individuelle Nutzen eines jeden Spielers ist gleich dem Anteil am Kuchen, den er erhält, d.h. $u_i(x_i) = x_i$ für $i \in N$.

- a) Bestimmen Sie die charakteristischen Funktionswerte $v(K)$ aller Koalitionen $K \subseteq N$.

Proof:

$$v(\{1\}) = 0, \quad v(\{2\}) = 0, \quad v(\{3\}) = 0, \quad v(\{1, 2, 3\}) = 1$$

$$v(\{1, 2\}) = 1, \quad v(\{2, 3\}) = 1, \quad v(\{1, 3\}) = 1$$

□

- b) Bestimmen Sie den Kern $C(\Gamma_C)$ und den Shapley-Wert $\Phi(\Gamma_C)$.

Proof: Den Kern $C(\Gamma_C)$ erhält man, indem man einer Aufteilung x_1, x_2, x_3 das

folgende Gleichungssystem als Randbedingungen mitgibt:

$$x_1 + x_2 + x_3 = 1 = v(\{1, 2, 3\})$$

$$x_1 + x_3 \geq 1 = v(\{1, 3\})$$

$$x_2 + x_3 \geq 1 = v(\{2, 3\})$$

$$x_1 + x_2 \geq 1 = v(\{1, 2\})$$

$$x_3 \geq 0 = v(\{3\})$$

$$x_2 \geq 0 = v(\{2\})$$

$$x_1 \geq 0 = v(\{1\})$$

Setzen wir die Gleichungen 2 - 4 ineinander ein, so erhalten wir:

$$x_1 \geq 1 - x_2, \quad x_3 \geq 1 - x_2$$

$$1 - x_2 + 1 - x_2 \geq 1 \iff x_2 \geq \frac{1}{2}$$

Aus Symmetrie (oder einfach Wiederholung der obigen Schritte für x_1 und x_2) erhalten wir:

$$x_1, x_2, x_3 \geq \frac{1}{2}.$$

Allerdings bedeutet dies:

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2} \leq x_1 + x_2 + x_3 = 1, \quad \nexists$$

d.h. $C(\Gamma_C) = \emptyset$. Für den Shapley-Wert betrachten wir folgendes:

Reihenfolge/Marg. Beitrag	Sp. 1	Sp. 2	Sp. 3
1, 2, 3	0	1	0
1, 3, 2	0	0	1
2, 1, 3	1	0	0
2, 3, 1	0	0	1
3, 1, 2	1	0	0
3, 2, 1	0	1	0
$\phi_i(\Sigma_C) = \Sigma$	2	2	2

d.h. $\Phi(\Sigma_C) = \left(\frac{2}{6}, \frac{2}{6}, \frac{2}{6}\right)$.

□

- c) Lösen Sie die Teilaufgaben a) und b) unter der Bedingung, dass Koalitionen, die sowohl Spieler 2 als auch Spieler 3 enthalten, nicht gebildet werden.

Proof: Die Randbedingung ändern sich wie folgender Maßen:

$$x_1 + x_2 + x_3 = 1 = v(\{1, 2, 3\})$$

$$x_1 + x_3 \geq 1 = v(\{1, 3\})$$

$$x_2 + x_3 \geq 0 = v(\{2, 3\})$$

$$x_1 + x_2 \geq 1 = v(\{1, 2\})$$

$$x_3 \geq 0 = v(\{3\})$$

$$x_2 \geq 0 = v(\{2\})$$

$$x_1 \geq 0 = v(\{1\})$$

d.h. die eine/zwei Randbedingungen werden trivial. Der Kern besteht also aus

$$x_3 \geq 1 - x_1, \quad x_2 \geq 1 - x_1$$

$$\Rightarrow x_1 = 1$$

D.h. $C(\Gamma_C) = \{(1, 0, 0)\}$. Der Shapely-Wert lässt sich wieder über folgendes bestimmen

Reihenfolge/Marg. Beitrag	Sp. 1	Sp. 2	Sp. 3
1, 2, 3	0	1	0
1, 3, 2	0	0	1
2, 1, 3	1	0	0
2, 3 , 1	0	0	0
3, 1, 2	1	0	0
3, 2 , 1	0	0	0
$\phi_i(\Sigma_C) = \Sigma$	2	1	1

d.h. $\Phi(\Sigma_C) = \left(\frac{2}{c}, \frac{1}{c}, \frac{1}{c}\right)$; die Frage bleibt aber, welchen Wert c annehmen muss. Mein Tipp wäre $\frac{v(N)}{\sum \phi_i(\Sigma_C)}^1$. Laut Musterlösung gilt $c = 4$ was konsistent mit meiner Vermutung wäre. □

- d) Lösen Sie die Teilaufgaben a) und b) für das Drei-Personen-Abstimmungsspiel $\Gamma_C = [N, v]$ mit $N = \{1, 2, 3\}$ in dem Spieler 1 ein Stimmengewicht von 60% und Spieler 2 und 3 von jeweils 20% besitzen und Entscheidungen anhand der Zweidrittel-Mehrheit-Regel (qualifizierte Mehrheit) getroffen werden.

¹Scheint mir nicht ganz konsistent mit der Vorlesung ($1/n!$) zu sein

Proof:

- (i) Bestimmen Sie die charakteristischen Funktionswerte $v(K)$ aller Koalitionen $K \subseteq N$.

$$v(\{1\}) = 0, \quad v(\{2\}) = 0, \quad v(\{3\}) = 0, \quad v(\{1, 2, 3\}) = 1$$

$$v(\{1, 2\}) = 1, \quad v(\{1, 3\}) = 1, \quad v(\{2, 3\}) = 0$$

- (ii) Bestimmen Sie den Kern $C(\Gamma_C)$ und den Shapley-Wert $\Phi(\Gamma_C)$.

Den Kern $C(\Gamma_C)$ erhält man, indem man einer Aufteilung x_1, x_2, x_3 das folgende Gleichungssystem als Randbedingungen mitgibt:

$$x_1 + x_2 + x_3 = 1 = v(\{1, 2, 3\})$$

$$x_1 + x_3 \geq 1 = v(\{1, 3\})$$

$$x_1 + x_2 \geq 1 = v(\{1, 2\})$$

$$x_2 + x_3 \geq 0 = v(\{2, 3\})$$

$$x_3 \geq 0 = v(\{3\})$$

$$x_2 \geq 0 = v(\{2\})$$

$$x_1 \geq 0 = v(\{1\})$$

d.h. $x_3 \geq 1 - x_1, x_2 \geq 1 - x_1$.

$$1 \geq 1 - x_3 + x_2 + x_3 \iff x_2 = 0$$

$$1 \geq 1 + x_3 + x_2 - x_2 \iff x_3 = 0$$

d.h. $\Phi(\Sigma_C) = (1, 0, 0)$. Schneller geht das auch, durch das Theorem, dass bei einem Veto-Spieler alle anderen die Auszahlung 0 erhalten müssen. Für den Shapley-Wert betrachten wir:

Reihenfolge/Marg. Beitrag	Sp. 1	Sp. 2	Sp. 3
1, 2, 3	0	1	0
1, 3, 2	0	0	1
2, 1, 3	1	0	0
2, 3, 1	1	0	0
3, 1, 2	1	0	0
3, 2, 1	1	0	0
$\phi_i(\Sigma_C) = \Sigma$	4	1	1

$$\text{d.h. } \Phi(\Sigma_C) = \left(\frac{4}{c}, \frac{1}{c}, \frac{1}{c}\right), c = 4(?).$$

□

Aufgabe 4.2

Gegeben sei folgende Auszahlungstabelle eines Zwei-Personen-Spiels in Normalform

	s_{21}	s_{22}
s_{11}	3, 3	0, α
s_{12}	α , 0	1, 1

Beschreiben Sie jeweils für $\alpha = 5$ und $\alpha = 7$ das korrespondierende Koalitionsspiel $\Gamma_C = [N, v]$ und bestimmen Sie den Kern $C(\Gamma_C)$.

Proof: Wir haben das Spiel gegeben durch $N = \{1, 2\}$ und $v: P(N) \Rightarrow \mathbb{R}$.

Angenommen v ist superadditiv, und da wir wissen, dass dieses Spile symmetrisch ist, gilt:

a) $\alpha = 5$

$$v(N) = \max_{i,j,k,j \in N} u(s_{ij}, s_{kj}) = \max_{i,j,k,j \in N} (u_1(s_{ij}, s_{kj}) + u_2(s_{ij}, s_{kj})) = 3 + 3 = 6,$$

$$v(\{1\}) = v(\{2\}) = \min_{i,j,k,j \in N} u_{1/2}(s_{ij}, s_{kj}) = 1$$

Um den Kern zu bestimmen, betrachte:

$$x_1 + x_2 = 6 = v(\{1, 2, 3\})$$

$$x_2 \geq 1 = v(\{2\})$$

$$x_1 \geq 1 = v(\{1\})$$

$$\Rightarrow C(\Gamma_C) = \{x_1, x_2: x_1, x_2 \geq 1, x_1 + x_2 = 6\} \neq \emptyset$$

b) $\alpha = 6$

$$v(N) = \max_{i,j,k,j \in N} u(s_{ij}, s_{kj}) = \max_{i,j,k,j \in N} (u_1(s_{ij}, s_{kj}) + u_2(s_{ij}, s_{kj})) = 7 + 0 = 0 + 7 = 7,$$

$$v(\{1\}) = v(\{2\}) = \min_{i,j,k,j \in N} u_{1/2}(s_{ij}, s_{kj}) = 1$$

Um den Kern zu bestimmen, betrachte:

$$x_1 + x_2 = 7 = v(\{1, 2, 3\})$$

$$x_2 \geq 1 = v(\{2\})$$

$$x_1 \geq 1 = v(\{1\})$$

$$\Rightarrow C(\Gamma_C) = \{x_1, x_2 : x_1, x_2 \geq 1, x_1 + x_2 = 7\} \neq \emptyset$$

□

Aufgabe 4.3

Ein Kleintierzüchterverein hat sieben Mitglieder: zwei Meerschweinchenzüchter M_1 und M_2 , zwei Taubenzüchter T_1 und T_2 und drei Hasenzüchter H_1 , H_2 und H_3 . Entscheidungen werden mit einfacher Mehrheit gefällt.

- a) Beschreiben Sie unter der Bedingung, dass die Mitglieder einer Zuchtgruppe stets einheitlich abstimmen, das Koalitionsspiel $\Gamma_C = [N, v]$ für die drei unabhängigen Spieler in Form der drei Zuchtgruppen $M = \{M_1, M_2\}$, $T = \{T_1, T_2\}$ und $H = \{H_1, H_2, H_3\}$, also $N = \{M, T, H\}$, und berechnen Sie die Shapley-Werte für M , T und H .

Proof: Es gilt $\Gamma_C = [N, v]$, wobei $N = \{M, T, H\}$ und $v: P(N) \Rightarrow \mathbb{N}$ mit:

$$v(N) = 1, \quad v(\{M, T\}) = 1, \quad v(\{T, H\}) = 1, \quad v(\{M, H\}) = 1,$$

$$v(\{M\}) = v(\{T\}) = v(\{H\}) = 0.$$

Für den Shapley-Wert betrachten wir:

Reihenfolge/Marg. Beitrag	M	T	H
M, T, H	0	1	0
T, H, M	0	0	1
T, M, H	1	0	0
H, T, M	0	1	0
H, M, T	1	0	0
M, H, T	0	0	1
$\phi_i(\Sigma_C) = \Sigma$	2	2	2

d.h. $\Phi(\Sigma_C) = \left(\frac{2}{c}, \frac{2}{c}, \frac{2}{c}\right)$, $c = 6(?)$. □

- b) Eines Tages zerstreiten sich die drei Hasenzüchter, was dazu führt, dass sie die Hasenkoalition auflösen und in Abstimmungen einzeln auftreten. Die Meerschweinchenzüchter und Taubenzüchter stimmen weiterhin einheitlich ab. Wie lauten die Ergebnisse von Teilaufgabe a) für die fünf unabhängigen Spieler M, T, H_1, H_2 und H_3 . Vergleichen Sie die Shapley-Werte mit denen von Teilaufgabe a). Was fällt auf?

Proof: Es gilt $\Gamma_C = [N, v]$, wobei $N = \{M, T, H_1, H_2, H_3\}$ und $v: P(N) \Rightarrow \mathbb{N}$ mit:

$$v(\{T, H_1, H_2, H_3\}) = 1, v(\{M, H_1, H_2, H_3\}) = 1, v(\{T, H_i, H_j\}) = 1, v(\{M, H_i, H_j\}) = 1,$$

$$v(\{M\}) = v(\{T\}) = v(\{H_i\}) = v(\{H_i, H_j\}) = v(\{H_1, H_2, H_3\}) = 0.$$

$$v(N) = 1, v(\{M, T\}) = 1, v(\{T, H_i\}) = 0, v(\{M, H_i\}) = 0$$

Aus Symmetrie-Gründen können wir den Shapley-Wert für z.B. T berechnen über:

Reihenfolge	Marg. Beitrag von T
$M, T, \pi(H_1, H_2, H_3)$	6
$M, H_i, T, \pi(H_j, H_k)$	$3 \cdot 2 = 6$
$H_i, M, T, \pi(H_j, H_k)$	$3 \cdot 2 = 6$
$\pi(H_i, H_j), T, M, H_k$	$3 \cdot 2 = 6$
$\pi(H_i, H_j), T, H_k, M$	$3 \cdot 2 = 6$
$\pi(H_1, H_2, H_3), M, T$	6
$\phi_T(\Sigma_C) = \Sigma$	36

d.h. $\Phi_T(\Sigma_C) = \frac{36}{n!} = \frac{36}{120} = \frac{3}{10}$. Eben aus Symmetrie-Gründen gilt: $\Phi_T(\Sigma_C) = \Phi_M(\Sigma_C)$.

Schließlich gilt wieder aus Symmetriegründen:

$$\Phi_{H_i}(\Sigma_C) = \frac{1 - \Phi_T(\Sigma_C) - \Phi_M(\Sigma_C)}{3} = \frac{1 - 0, \bar{3} - 0, \bar{3}}{3} = 0, 1\bar{3}, \quad \forall i \in \{1, 2, 3\}.$$

Es fällt auf, dass in der Summe die Shapley Werte der Hasen höher ist, als in der a). Dies ist der Kritikpunkt am Shapley-Wert. \square

A.3 Übungen zu evolutionärer Spieltheorie

Advanced Game Theory - 5. Exercise

Aufgabe 5.2

b) Gegeben sei:

	σ_1	σ_2
σ_1	0, 0	0, 0
σ_2	0, 0	1, 1

$$\Rightarrow A = \begin{pmatrix} 0 & 0 \\ 0 & 1 \end{pmatrix} \quad (\text{Gegenbeispiel})$$

$$\sigma^* = (\sigma_1, \sigma_1), \sigma^{**} = (\sigma_2, \sigma_2)$$

a) Angenommen $p \in S$ ist ESS und wird von $q \in S$ schwach dominiert

$$\Rightarrow H(q, z) \geq H(p, z) \quad \forall z \in S$$

$$\Rightarrow H(p, p) = H(q, p) \quad \text{Bedingung 1: ok}$$

$$\Rightarrow H(p, q) \leq H(q, q) \quad \text{Bedingung 2: verletzt}$$

c) klar!

Aufgabe 5.1 (Hawk-Dove-Game / Falke-Taube-Spiel)

	F	T
F	$\frac{v-c}{2}, \frac{v-c}{2}$	$v, 0$
T	$v, 0$	$\frac{v}{2}, \frac{v}{2}$

$$A = \begin{pmatrix} \frac{v-c}{2} & v \\ 0 & \frac{v}{2} \end{pmatrix}, c > v > 0$$

- es existiert keine dominante Strategie
- es existiert kein symmetrisch Nash-Gleichgewicht in reinen Strategien
- (F, T) , (T, F) sind strikte Nash-Gleichgewichte

Interpretation: Recourse v , Tauben teilen friedlich, Falken vertielgt Zaube, Falken kämpfen

\Rightarrow neg, outcome für beide.

$$p = (p_F, p_T)$$

$$\begin{aligned} H(F, p) &\stackrel{!}{=} H(T, p) \stackrel{!}{=} H(p, p) \\ \left. \begin{aligned} H(F, p) &= p_F \frac{v-c}{2} + p_T v \\ H(T, p) &= p_F 0 + p_T \frac{v}{2} \end{aligned} \right\} \xrightarrow{p_F + p_T = 1} p_F = \frac{v}{c}, p_T = 1 - \frac{v}{c} \end{aligned}$$

ist das einzige symmetrisch Nas-Gleichgewicht, kein triviales Spiel $\Rightarrow \exists ESS$

$$\Rightarrow \left(\frac{v}{2}, 1 - \frac{v}{2} \right) \text{ ist ESS}$$

oder man rechnet nach $H(F, p) = H(t, p) = H(p, p)$

$$\Rightarrow z.z. H(p, F) > H(F, F), H(p, T) > H(T, T)$$

Aufgabe 5.3

$$A = \begin{pmatrix} 1 & 1 & 0 \\ 1 & 1 & 1 \\ 0 & 1 & 1 \end{pmatrix}$$

a) Nash-Gleichgewicht in reinen Strategien:

$$(x, x), (x, y), (y, x), (y, z), (z, y), (z, z)$$

$$\text{Trivial: } C(A) = \{A\}, A \in \{x, y, z\}$$

$$B(x) = \{x, y\}, B(y) = \{x, y, z\}, B(z) = \{y, z\}$$

$$\Rightarrow C(\cdot) \subsetneq B(\cdot)$$

Nash-Gleichgewicht in gemischten Strategien (nur sym.)

$$S^* = \{(s_x, s_y, 0) : s_x \in (0, 1), s_y = 1 - s_x\} \quad C(S^*) = \{x, y\}$$

$$S^{**} = \{(0, s_y, s_z) : s_y \in (0, 1), s_z = 1 - s_y\} \quad C(S^{**}) = \{y, z\}$$

$$B(S^*) = \{x, y\}, B(S^{**}) = \{y, z\}$$

b) Angenommen $p \in S$ mit $p_x \in [0, 1]$ und $p_y = 1 - p_x$ ist ein ESS

Bedingung 1: ✓

Bedingung 2: $H(x, p) = H(p, p) = 1$ mit $p_x < 1$

$$\Rightarrow H(p, x) > H(x, x) \text{ Widerspruch!}$$

analog in anderen Fällen \Rightarrow ESS existiert nicht.

Erinnerung: Ist p ESS $\Rightarrow \neg \exists \sigma \in C(p)$ mit $\sigma \in C(S^*)$ für $s^* \neq p$ ist Nash-Gleichgewicht.

$\Rightarrow \# \text{ ESS} \leq |\Sigma|$ - wobei Gleichheit nur gilt, falls es kein ESS in gemischten Strategien gibt.