

# MISURA DI PROBABILITÀ SOGGETTIVA

Non sussiste simmetria perfetta tra gli esiti dell'esperimento e non si possono fare un numero indefinito di prove.

(2a)<sub>s</sub>: principio equità: è basato sulla scommessa equa che permette lo scambio tra il banco e il giocatore.

(2b)<sub>s</sub>: principio della coerenza: non è possibile individuare un sistema di eventi che possa assicurare un vantaggio (oppure uno svantaggio) all'individuo che assegna le probabilità.

## DEFINIZIONE

$A \in \mathcal{I}$ , la probabilità di  $A$  il prezzo che un individuo coerente ritiene equo pagare per ricevere 1 nel caso che l'evento si verifichi.

Anche in questa visione della probabilità di un evento sussistono le proprietà:

$$\begin{cases} P_s(\Omega) = 1 \\ P_s(A) \geq 0 \end{cases}$$

$$A, B : A \cap B = \emptyset, \quad P(A \cup B) = P(A) + P(B)$$

Secondo Kolmogorov, la misura della probabilità degli eventi (elementi di una  $\sigma$ -algebra) è una funzione

$$\begin{array}{ccc} \mathbb{P}: & \mathcal{F} & \longrightarrow \mathbb{R} \\ & A & \longrightarrow \mathbb{P}(A) \end{array}$$

con queste proprietà:

$$4) \quad A \in \mathcal{F}, \quad \mathbb{P}(A) \geq 0$$

$$5) \quad \mathbb{P}(\Omega) = 1$$

$$6) \quad (A_n)_{n \in \mathbb{N}} \subseteq \mathcal{F} : \quad A_i \cap A_j = \emptyset, \quad i \neq j$$

$$\mathbb{P}\left(\bigcup_{n=1}^{\infty} A_n\right) = \sum_{n=1}^{\infty} \mathbb{P}(A_n)$$

(numerabile additività)

Dopo di ciò, è possibile completare la descrizione matematica di un esperimento aleatorio

$\mathcal{E}$  esperimento aleatorio

$$(\Omega, \mathcal{F} = \sigma(\mathcal{G}), \mathbb{P})$$

$\mathcal{G}$  famiglia degli eventi generatori

### TEOREMA 5

$$\mathbb{P}(\emptyset) = 0.$$

DIM

$$\emptyset = \emptyset \cup \emptyset \cup \dots \cup \emptyset \cup \dots$$

numerabile  
 $\Rightarrow$   
additività

$$P(\phi) = \sum_{n=1}^{\infty} P(\phi). \quad (*)$$

Per assurdo, sia  $0 < \varepsilon = P(\phi)$ . La serie a secondo membro diverge. Assurdo, per cui l'unica possibilità per far valere la \* è porre  $\varepsilon = 0$ , ossia

$$P(\phi) = 0.$$

□

TEOREMA 6 (finita additività)

$$n \in \mathbb{N}, \quad (A_1, A_2, \dots, A_n) \subseteq \mathcal{F} : A_i \cap A_j = \emptyset, \quad i \neq j$$

$$P\left(\bigcup_{i=1}^n A_i\right) = \sum_{i=1}^n P(A_i).$$

DIM



$$\begin{aligned} & \overline{n = (1, 2, \dots, n)}, \\ & \underline{n > m}, \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} B_n &= A_n \\ B_n &= \emptyset \end{aligned}$$

$$P\left(\bigcup_{n=1}^{\infty} B_n\right) = \sum_{n=1}^{\infty} P(B_n)$$

$$\Leftrightarrow P\left[\left(\bigcup_{n=1}^m A_n\right) \cup \left(\bigcup_{n=m+1}^{\infty} \emptyset\right)\right] = \sum_{n=1}^m P(B_n) + \sum_{n=m+1}^{\infty} P(B_n)$$

$$\Leftrightarrow P\left[\left(\bigcup_{n=1}^m A_n\right) \cup \emptyset\right] = \sum_{n=1}^m P(A_n) + \underbrace{\sum_{n=m+1}^{\infty} P(\emptyset)}_{=0}$$

$$\Leftrightarrow P\left(\bigcup_{n=1}^m A_n\right) = \sum_{n=1}^m P(A_n).$$

□

TEOREMA 7

$$A \in \mathcal{F}, \quad \mathbb{P}(A) \leq 1$$

DIM

$$\begin{aligned} 1 = \mathbb{P}(S) &= \mathbb{P}(A \cup A^c) \\ &= \mathbb{P}(A) + \mathbb{P}(A^c) \Rightarrow \end{aligned}$$

$$\mathbb{P}(A) = 1 - \mathbb{P}(A^c) \leq 1$$

in quanto  $\mathbb{P}(A^c) \geq 0$  per l'assioma 4.  $\square$

TEOREMA 8

$$A \subseteq B \Rightarrow \mathbb{P}(A) \leq \mathbb{P}(B).$$

DIM

$$B = A \cup (B \cap A^c) \Rightarrow$$

$$\mathbb{P}(B) = \mathbb{P}(A) + \mathbb{P}(B \cap A^c) \Rightarrow$$

$$P(B) = P(A) + P(B \cap A^c)$$

$$P(B) \geq P(A)$$

in quanto  $P(B \cap A^c) \geq 0$  per l'assioma 4.  $\square$

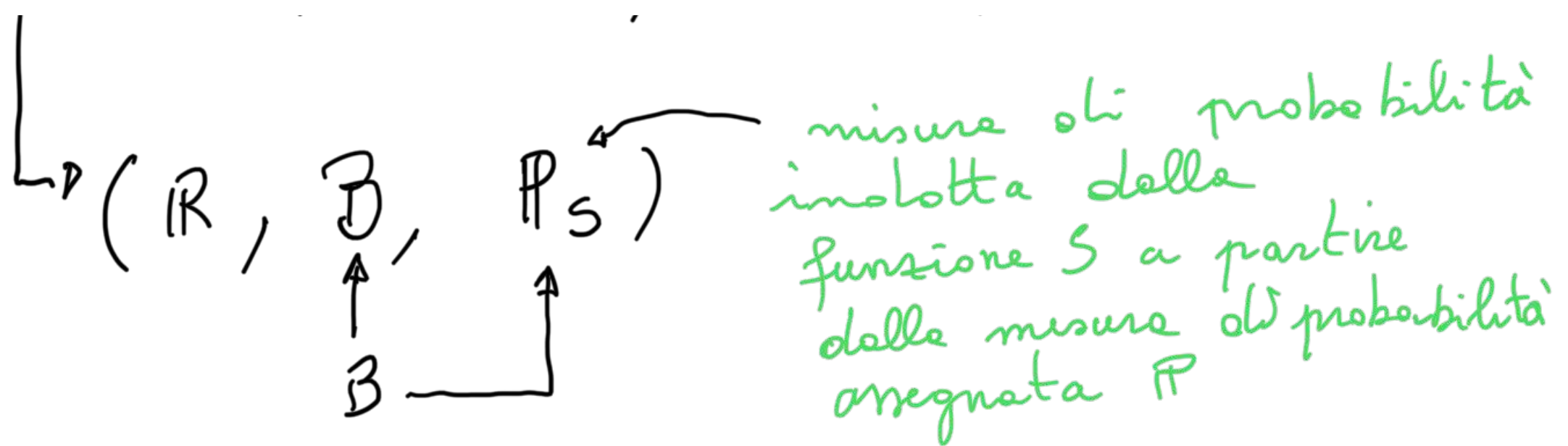
- Nel gioco della Zaro si prende un elemento (una tripla) dello spazio campionario e poi si esegue la somma delle sue componenti.

$$\left( \Omega, \mathcal{F} = \mathcal{P}(\Omega), P \right) \quad \begin{array}{l} P \text{ è la misura} \\ \text{di probabilità} \\ \text{classica} \end{array}$$

$$S: \Omega \longrightarrow \mathbb{R}$$

$$\underline{\omega} = (\omega_1, \omega_2, \omega_3) \longmapsto S(\underline{\omega}) = \omega_1 + \omega_2 + \omega_3$$





$$\mathbb{P}_S(B) = \mathbb{P}(\underbrace{S \in B}) = \mathbb{P}[S^{-1}(B)]$$

ovvero essere un evento  
 ovvero un elemento di  $\mathcal{F}$

□

- Esperimento di tipo Bernoulli

$$\Omega = \{ \underline{\omega} = (\omega_1, \omega_2, \dots) : \omega_n \in \{T, C\} \}$$

$$(G_n)_{n \in \mathbb{N}} = (T_n)_{n \in \mathbb{N}} \Rightarrow \mathcal{F} = \sigma((T_n)_{n \in \mathbb{N}})$$

allora

se la moneta non è equa, allora

$$n \in \mathbb{N}, \quad \mathbb{P}(T_n) = p \quad \text{con } p \in (0, 1)$$
$$\mathbb{P}(C_n) = 1 - p$$

"il trucco"

In questo contesto, ha senso considerare

$$n \in \mathbb{N}, \quad X_n : \underbrace{\Omega}_{\omega} \longrightarrow \mathbb{R}$$
$$\longrightarrow \begin{cases} 1, & \text{se } \omega_n = T \\ 0, & \text{se } \omega_n = C \end{cases}$$

Ovvero, se si verifica  $T_n$  la funzione  $X_n$  vale 1 altrimenti essa vale 0.

Alcuni esempi:

$$\mathbb{P}_{X_n}(\{0\}) = \mathbb{P}(X_n = 0) = \mathbb{P}(C_n) = 1 - p;$$

$$\mathbb{P}_{X_n}(\{2\}) = \mathbb{P}(X_n = 2) = 0;$$

$$\begin{aligned} P_{X_m} ( ]_{1/2, 2}[ ) &= P_{X_m} (\{1\}) = P (X_m = 1) \\ &= P (T_m) = 1 ; \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} P_{X_m} ( ]_{-\infty, -3}] ) &= P (X_m \in ]_{-\infty, -3}] ) \\ &= P (X_m \leq -3) \\ &= P (\emptyset) = 0 ; \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} P_{X_m} ( ]_{-\infty, 2}] ) &= P (X_m \in ]_{-\infty, 2}] ) \\ &= P (X_m \in \{0, 1\}) \\ &= P [\{X_m = 0\} \cup \{X_m = 1\}] \\ &= P (C_m \cup T_m) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
&= \mathbb{P}(X_m=0) + \mathbb{P}(X_m=1) \\
&= \mathbb{P}(C_m) + \mathbb{P}(T_m) \\
&= 1 - p + p \\
&= 1.
\end{aligned}$$

In definitiva,

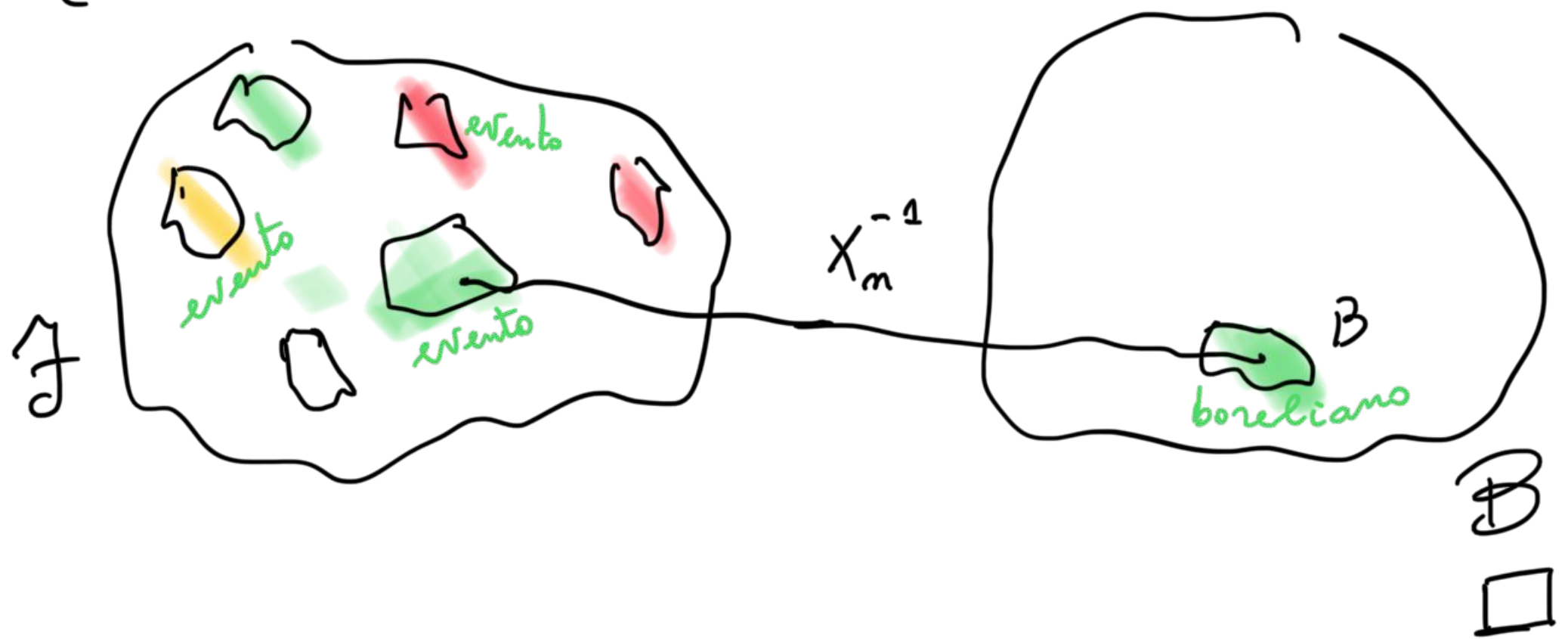
$$B \in \mathcal{B}, \quad \mathbb{P}_{X_m}(B) = \mathbb{P}(X_m \in B)$$

a patto che sia stato verificato che

$$\{X_m \in B\} \in \mathcal{F}.$$

$$(\Omega, \mathcal{F}, \mathbb{P})$$

$$(\mathbb{R}, \mathcal{B}, \mathbb{P}_{X_m})$$



In generale, la funzione

$$X : \Omega \longrightarrow \mathbb{R}$$

deve avere questa proprietà:

$$B \in \mathcal{B}, \quad X^{-1}(B) \in \mathcal{F}$$

e si dice che  $X$  è misurabile.

