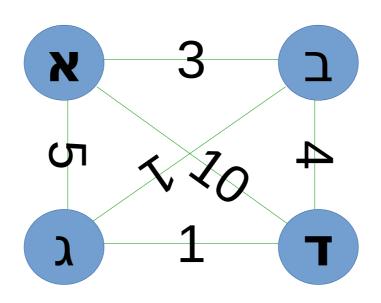
אלגוריתמים מעודדי-אמת Truthful Algorithms

אראל סגל-הלוי



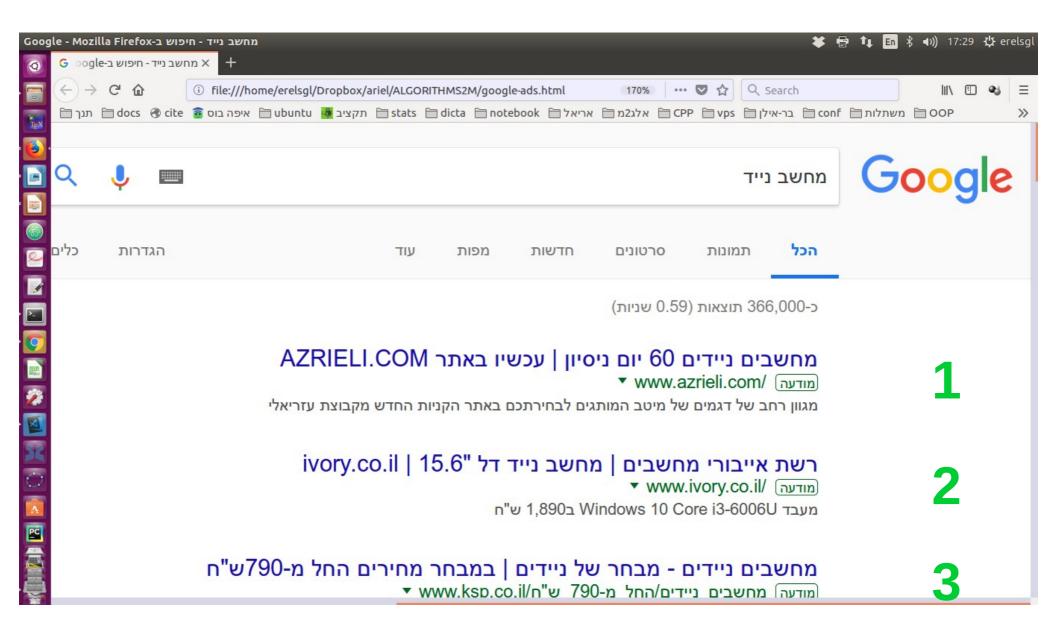
בעיה 1: מציאת מסלול זול ביותר

נתונה רשת. לכל קשת יש עלות-מעבר. צריך להעביר חבילה בין שתי נקודות ברשת (א -> ד), במסלול עם עלות כוללת נמוכה ביותר.



ידעה לכולם ("ידע") אם העלות של כל קשת ידועה לכולם ("ידע") – (common knowledge ציבורי", אבל מה אם העלות של כל קשת ידועה רק•אבל מה אם העלות של כל קשת ידועה רק לבעל-הקשת (ידע פרטי, private information)?

בעיה 2: בחירת פרסומות לדף רשת



בעיה 2: בחירת פרסומות לדף רשת

נתונים m מפרסמים שונים. לכל מפרסם יש ערך שונה להקלקה על הפרסומת שלו.

בדף יש k מיקומים. לכל מיקום יש אחוזי-הקלקה שונים.

צריך לבחור k מפרסמים ולתת מיקום לכל מפרסם, כך שתוחלת סכום הערכים תהיה גדולה ביותר.

- אם הערך של כל מפרסם ידוע לכולם –
 אלגוריתם חמדני פותר את הבעיה (נוכיח בהמשך).
 - אבל מה אם הערך של כל מפרסם ידוע רק למפרסם?

בעיה 3: בחירת פרסומות לרדיו

נתונים *m* מפרסמים שונים. לכל מפרסם יש *פרסומת באורך שונה*, וגם ערך שונה להשמעת הפירסומת שלו.

בתוכנית יש זמן קצוב T להשמעת פרסומות.

צריך לבחור פרסומות באורך כולל של לכל היותר T, כך שסכום הערכים גדול ביותר.

- אם הערך של כל מפרסם ידוע לכולם (knapsack problem).
- אבל מה אם הערך של כל מפרסם ידוע רק למפרסם?

אלגוריתם אמיתי

הגדרה: אלגוריתם נקרא **אמיתי** (strategyproof) או **חסין-אסטרטגיה** (non-manipulable) או **לא-ניתן-למניפולציה** (mon-manipulable) אם לכל משתתף *כדאי* להגיד את הערך האמיתי שלו, לא משנה מה עושים האחרים.

יתרונות:

- ; פלט אמיתי -> פלט אמיתי
 - ."למשתתפים אין צורך "לרגל".

בעיה 0: חישוב מקסימום

יש לי חפץ שאני לא צריך. אני רוצה לתת אותו למי שיפיק ממנו הכי הרבה תועלת. אני שואל כל אחד "כמה שווה לך החפץ?" ורוצה לתת למי שהערך שלו הגבוה ביותר.

אם הערכים ידועים – בעיית חישוב מקסימום.

:אם הערכים לא ידועים

- לתת את החפץ בחינם לא אמיתי.
 - . מכרז "מחיר ראשון" לא אמיתי
 - ?האם קיים מכרז אמיתי
 - https://youtu.be/ZyATAodMDrQ •

Second Price Auction – מכרז מחיר שני **Vickrey Auction - מכרז ויקרי**

- הגדרה: מכרז ויקרי (= מכרז מחיר שני) הוא:
- (א) המשתתפים כותבים הכרזות במעטפות;
- (ב) המעטפות נפתחות ומסודרות בסדר יורד;
 - (ג) בעל ההכרזה הגבוהה ביותר זוכה בחפץ;
- (ד) הזוכה משלם את ההכרזה השניה בגובהה.

Vickrey Auction - מכרז ויקרי

משפט: כשלשחקנים יש העדפות קוואזי-ליניאריות, מכרז ויקרי הוא אמיתי.

הוכחה: נניח שהערך שלי הוא ν והערך המקסימלי של האחרים הוא x.

- לא משנה מה אגיד, התועלת שאשיג $\max(0, v-x)$ במקרה הטוב ביותר תהיה
 - *** כשאני מכריז √, אני מקבל תועלת זו.

First Price Auction – מכרז מחיר ראשון

משפט: מכרז מחיר ראשון אינו אמיתי.

הוכחה: כדי להוכיח שמכרז אינו אמיתי מספיק להביא דוגמה נגדית אחת.

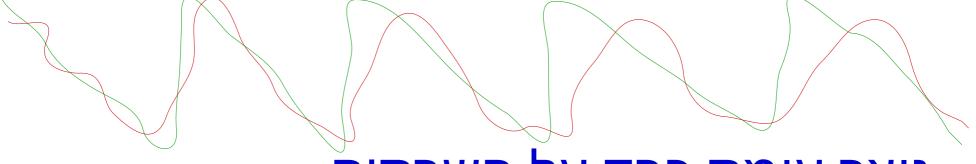
נניח שהערך של שחקן כלשהו הוא 10, הוא הגבוה ביותר, והערך השני הוא 5.

הכרזה אמיתית (10) תיתן לו תועלת 0, אבל הכרזה לא אמיתי (למשל 6) תיתן לו תועלת גדולה מ-0.

← ?מה הבעיה במכרז לא אמיתי

מכרז מחיר ראשון בפירסום

- המכרזים הראשונים לפירסום לפי מילות חיפוש היו של Overture (לפני גוגל).
 - המכרזים הראשונים היו "מחיר ראשון".
- המהנדסים שמו לב, שהמפרסמים משנים את ההכרזה שלהם שוב ושוב:



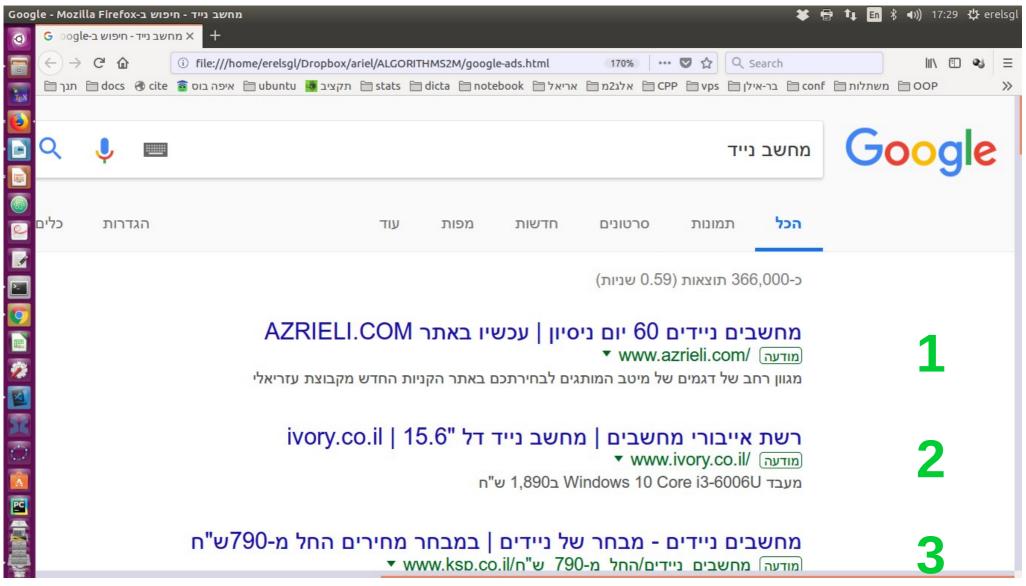
נוצר עומס כבד על השרתים.

מכרז מחיר שני בפירסום

- בעקבות העומס הכבד על השרתים,
 החליטו המהנדסים של Google שהמכרז
 שלהם יהיה מכרז מחיר שני.
 - המפרסם עם ההכרזה הגבוהה ביותר זוכה, ומשלם *סנט אחד* מעל ההכרזה השניה בגובהה.
 - השלב הבא כמה פרסומות בעמוד אחד.

מכרז פירסום – Ad Auction

יש כמה חפצים למכירה, כל אחד באיכות **שונה**:



מכרז פירסום – ad Auction

הנחות:

- r_{k} יש הסתברות-הקלקה k יש הסתברות-הקלקה
- • $r_1 > r_2 > ...$ [CTR = Click Through Rate]
 - v_j יש ערך-הקלקה j מפרסם j
 - :כאן: כל מפרסם מעריך את משבצת א כגיי מכאן: כל מפרסם מעריך את $v_j * r_k$

המטרה שלנו למצוא אלגוריתם אמיתי למיקסום סכום הערכים.

מכרז פירסום – מיקסום סכום הערכים

אלגוריתם חמדני:

 v_j טדר את המפרסמים בסדר יורד של \bullet

$$\bullet v_1 > v_2 > \dots$$

.j-תן למפרסם j את המקום הullet

מכרז פירסום – מיקסום סכום הערכים

משפט: האלגוריתם החמדני ממקסם סכום ערכים.

הוכחה: נניח בשלילה שיש סדר שונה, k, הממקסם את סכום הערכים. בסדר זה יש מפרסמים j,i שעבורם:

$$v_j < v_i$$
 $r_{k(i)} > r_{k(i)}$

נחליף את מפרסמים iו-i. אחרי ההחלפה, i נמצא במקום k(i) השינוי בסכום:

$$v_{i}^{*}(r_{k(j)}-r_{k(i)}) - v_{j}^{*}(r_{k(j)}-r_{k(i)}) = (v_{i}-v_{j})(r_{k(j)}-r_{k(i)}) > 0$$

מכאן שהסדר האחר אינו ממקסם את סכום הערכים – סתירה להנחה. ***

מכרז פירסום

- •אנחנו יודעים איך להקצות מפרסמים למקומות.
- אנחנו צריכים להחליט איך לקבוע את התשלומים.
 - •איך נכליל את מכרז ויקרי למכירת כמה חפצים?

מכרז ויקרי – קלארק – גרובס Vickrey – Clarke - Groves (VCG)

- יש מספר סופי של תוצאות אפשריות.
- לכל משתתף יש **ערך כספי** לכל תוצאה.
- התועלת = ערך התוצאה פחות התשלום _(קואזי-ליניארית). האלגוריתם:
- בחר את התוצאה עם סכום-הערכים הגבוה ביותר.
 - עבור כל שחקן:
 - חשב את סכום הערכים של שאר השחקנים.
 - חשב את סכום הערכים של שאר השחקנים•
 - אילו השחקן הנוכחי לא היה משתתף.
 - •גבה מהשחקן את *ההפרש* בין שני הסכומים.

דוגמה: ראו בגליון אלקטרוני.

ויקרי – קלארק – גרובס Vickrey – Clarke - Groves (VCG) משפט: אלגוריתם ויקרי-קלארק-גרובס אמיתי. מושגים: ערך = ברוטו (לא כולל המחיר); תועלת = נטו (ערך פחות מחיר).

:התועלת של כל שחקן היא

בערך של השחקן עצמו; (1

;פחות הסכום של שאר השחקנים בלעדיו

3)ועוד הסכום של שאר השחקנים כשהוא פה.

ויקרי – קלארק – גרובס Vickrey - Clarke - Groves (VCG) משפט: אלגוריתם ויקרי-קלארק-גרובס אמיתי. :התועלת של כל שחקן היא סכום הערכים של כל השחקנים (שורה 1,3), פחות מספר שאינו תלוי בהצהרה שלו (שורה 2) השחקן שואף להשיג תועלת גדולה ביותר. לשם כך עליו למקסם את סכום הערכים של כל השחקנים. זה בדיוק מה שעושה אלגוריתם

המשמעות: שיתוף אינטרסים בין הפרט לכלל.

ויקרי-קלארק-גרובס כשהשחקן אמיתי.

ויקרי – קלארק – גרובס במכרזי פירסום

דוגמה עם שלושה מפרסמים ושני מקומות:

$$r_1 = 0.1$$
, $r_2 = 0.05$, $v_1 = 10$, $v_2 = 9$, $v_3 = 6$.

:1 המחיר למפרסם

- 9*0.1 + 6*0.05 סכום האחרים בלעדיו
- - 9*0.05 סכום האחרים כשהוא נמצא
- $\bullet = 7.5 * 0.1$

:2 המחיר למפרסם

- 10*0.1 + 6*0.05 סכום האחרים בלעדיו
- - 10*0.1 סכום האחרים כשהוא נמצא
- $\bullet = 6 * 0.05$

מכרז ויקרי-קלארק-גרובס למסלול זול ביותר

צריך לפתור 6+1 בעיות מסלול-זול-ביותר.

-5 כשכולם נמצאים: המסלול אבגד, הסכום -

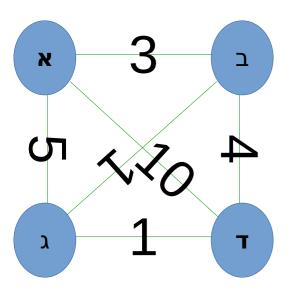
-4בלי **אב**: המסלול אגד, הסכום 6-. **תשלום 4-**.

-2 בלי **בג**: המסלול אגד, הסכום 6-. **תשלום 9**-.

-2 בלי גד: המסלול אבד, הסכום 7-. **תשלום 3-**

•בלי **אג/אד/בד**: אין שינוי, הסכום 5-. **תשלום 0**.

-9 תשלום כולל **9**-.



מכרז ויקרי-קלארק-גרובס למילוי תרמיל

כשיש m חפצים,

צריך לפתור 1+m בעיות-תרמיל.

אבעיה: בעיית התרמיל היא NP-קשה!

אז איך ממלאים תרמיל 2באלגוריתם אמיתי

...משך יבוא...