וֹנְחַלְתֶם אוֹתָה אִיש כְּאַחִיו "וּנְחַלְתֶם אוֹתָה אִישׁ

# חלוקה הוגנת של חפצים בדידים וכסף אראל סגל-הלוי



## חלוקת חפץ אחד בין שני שותפים

- "גוד או אגוד" (תלמוד בבלי, בבא בתרא יג א).
- "אחד מהשותפים שאמר לחבירו... בדבר שאי אפשר שיחלוקו... 'מכור לי חלקך בכך וכך, או קנה ממני חלקי בשער הזה' – הדין עמו, וכופין את הנתבע למכור לחבירו או לקנות ממנו" (שולחן ערור, חושן משפט קעא ו).
  - .p. שחקן א מציע מחיר כלשהו p.
  - 2. שחקן ב מחליט האם לקנות או לא:
  - אם כן ב משלם p/2 ל-א ומקבל את החפץ.
- אם לא א משלם p/2 ל-ב ומקבל את החפץ.

### גוד או אגוד - קנאה משפט. אלגוריתם "גוד או אגוד" מאפשר לכל שחקן להשיג חלוקה ללא־קנאה עבורו.

:הוכחה. כל שחקן מקבל אחד משני סלים

- ;(p/2 מינוס \*
- \* (כלום, פלוס p/2).

כאשר p=0, הסל (חפץ, מינוס p/2) עדיף; כאשר p גדול, הסל (כלום, פלוס p/2) עדיף. שחקן א יכול לשנות את p באופן רציף ולמצוא p כלשהו שבו שני הסלים שקולים בעיניו אם יציע מחיר זה, בוודאי לא יקנא. שחקן ב יכול לבחור את הסל הטוב יותר עבורו, ואז לא יקנא. \*\*\*

## ערך לעומת תועלת

#### הגדרות:

- **ערך** := מספר המתאר עד כמה השחקן רוצה סל מסויים של חפצים.
  - תועלת := מספר המתאר עד כמה השחקן רוצה סל מסויים הכולל חפצים וכסף.
  - פונקציית תועלת קוואזיליניארית :=

     התועלת של סל כלשהו, הכולל קבוצה X של
     חפצים וסכום־כסף p, היא: v(X) + p
     כאשר v היא פונקציית ערך כלשהי.
- (בקיצור: תועלת = ערך + כסף = ערך תשלום)

### גוד או אגוד - פרופורציונליות

משפט. "גוד או אגוד" מאפשר לכל שחקן *קוואזיליניארי* להשיג חלוקה פרופורציונלית.

:חתועלת שלו איכול להציע  $p=v_a$  התועלת שלו

- .p/2 = v<sub>a</sub>/2 אם ב קונה: •
- $v_a p/2 = v_a/2$  אם ב לא קונה:

.p<vb שחקן ב יכול לקנות אם

- $v_b-p/2 > v_b/2$  -אם קנה:
- .p/2 ≥ v<sub>b</sub>/2 אם לא קנה: •

בשני המקרים, החלוקה פרופורציונלית. \*\*\*

## יעילות פארטו בחלוקה עם כסף

#### הגדרות:

חלוקה א היא **שיפור פארטו** של חלוקה ב אם:

- התועלת של כל השחקנים בחלוקה א גדולה
   לפחות כמו בחלוקה ב;
- סכום הכסף שמשלמים השחקנים בחלוקה
  א גדול לפחות כמו בחלוקה ב (- המנהל לא הפסיד):
  - התועלת של חלק מהשחקנים בחלוקה אגדולה יותר מבחלוקה ב (- מישהו הרויח).

חלוקה **יעילה פארטו** אם אין לה שיפור פארטו.

יעילות פארטו = יעילות אוטיליטרית משפט. כשכל השחקנים הם קוואזיליניאריים, חלוקה היא יעילה-פארטו *אם ורק אם* היא ממקסמת את סכום הערכים.

הוכחת כיוון א: נתונה חלוקה א שאינה יעילה⁻פארטו; תהי חלוקה ב שיפור־פארטו שלה. בחלוקה ב סכום התועלות של השחקנים **גדול** מבחלוקה א, וסכום התשלומים שמשלמים השחקנים **גדול או שווה** מבחלוקה א.

כיוון שהשחקנים קוואזיליניאריים: סכום ערכים = סכום תועלות + סכום תשלומים.

לכן חלוקה א אינה ממקסמת סכום ערכים.

## יעילות פארטו = יעילות אוטיליטרית

**הוכחת כיוון ב:** נתונה חלוקה א שאינה ממקסמת סכום ערכים; תהי חלוקה ב חלוקה עם סכום ערכים גדול יותר. נבנה **חלוקה ג**:

- \* נחלק את החפצים כמו בחלוקה ב.
- \* ניקח מכל שחקן סכום־כסף השווה לערך שלו בחלוקה ב.
- \* ניתן לכל שחקן סכום־כסף השווה לערך שלו בחלוקה א. סכום הערכים בחלוקה ב גדול יותר, לכן נשאר עודף 0<T.
  - \* ניקח מכל שחקן את אותו תשלום ששילם בחלוקה א.
    - \* נחלק את העודף T שווה בשווה בין השחקנים.
- התועלת של כל שחקן בחלוקה ג > התועלת שלו בחלוקה א. סכום התשלומים בחלוקה ג = סכום התשלומים בחלוקה א. לכן חלוקה ג היא שיפור־פארטו של חלוקה א. \*\*\*

### גוד או אגוד - יעילות

משפט. כששני השחקנים קוואזיליניאריים ופועלים לפי הערכים האמיתיים שלהם, "גוד או אגוד" משיג חלוקה יעילה-פארטו.

**הוכחה.** כששני השחקנים פועלים לפי הערכים האמיתיים שלהם, האלגוריתם נותן את החפץ לשחקן שהערך שלו גדול ביותר.

לכן החלוקה המתקבלת ממקסמת את סכום.

לפי המשפט הקודם, החלוקה יעילה־פארטו. \*\*\*

## הרבה חפצים והרבה שחקנים אלגוריתם המכרז השווה:

- .1. כל שחקן רושם את ערך לכל חפץ.
- 2. האלגוריתם מוכר כל חפץ לשחקן עם הערך הגבוה ביותר, בתמורה לערך שרשם.
- 3. האלגוריתם מחלק את הכסף, שהתקבל מכל השחקנים, שווה בשווה.

### אלגוריתם המכרז השווה

משפט. אלגוריתם המכרז השווה מחזיר חלוקה יעילה־פארטו.

**הוכחה**. כל חפץ נמסר לשחקן המייחס לו ערך גבוה ביותר. לכן החלוקה ממקסמת סכום ערכים. לפי משפט קודם, החלוקה יעילה-פארטו.

\*\*\*

### אלגוריתם המכרז השווה

משפט. אלגוריתם המכרז השווה מחזיר חלוקה ללא-קנאה.

הוכחה. נסמן את סכום התשלומים ב-S.

:התועלת של כל שחקן i מהסל שלו היא

$$V_i(X_i) - V_i(X_i) + S/n = S/n$$

:התועלת של כל שחקן i מהסל של j היא

$$V_i(X_j) - V_j(X_j) + S/n$$
.

אבל  $V_j(X_j) \geq V_i(X_j)$  כי כל חפץ נמסר לשחקן עם i הערך הגבוה ביותר. לכן התועלת של כל שחקן i מהסל של i היא לכל היותר i.