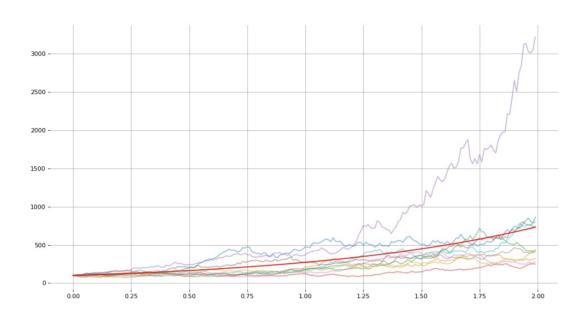
凯利公式 连续化



赵又奇

统计只会LR

2 人赞同了该文章



上文我们谈到凯利公式,本文我们试图将它连续化。和上篇一样,尽量不涉及严格的数学证明。一般情况下,赌场机制或股票的dynamics用 s 或 S 表示,使用某种策略 w 的赌金或投资组合用 x 或 X 表示。

离散化的简单推广

重新考虑凯利公式中的赌局,并加入一个新的条件,输掉赌局并不会输掉所有本轮押上的赌金,而是只输掉一部分,假设输掉的赌金占总赌金的比例为 a ,即输掉赌局后,赌金从 1 元变为 1-a 元。 假设每轮押注的比例为 w ,则

如果赢: 赌金从 X_t 变为 $X_t(1+bw)$; 如果输: 赌金从 X_t 变为 $X_t(1-wa)$;

赌金收益率 R:

$$R = B(p)(1 + wb) + (1 - B(p))(1 - wa)$$

= $B(p)w(a + b) + (1 - wa)$,

其中 B(p) 是代表输赢的 Bernoulli 随机变量。

考虑凯利准则,则 $E(\ln R) = p \ln(1+wb) + q \ln(1-wa)$,所以最优下注比例 w^* 有

$$w^* = rgmax_w E(\ln R) = rac{pb - qa}{ab}$$

其中 q=1-p 。 注意 a=1 的时,会退化为原版凯利公式。

从离散到连续

假设有连续 N 轮上述赌局,考虑赌场的dynamics,即每轮都梭哈(w=1),则赌场收益率 $R=R_{w=1}$ 。初始押注 $S_0=1$ 元,则 N 轮后赌金为 $S_N=R^NS_0=R^N$,或 $s_N riangle \ln S_N = \sum \ln R$ 。

不妨调整 a、b, 使得 $\delta riangleq \ln(1+b) = -\ln(1-a)$,并令 $r riangleq \ln R$,,有

$$P(r=\delta)=p, \quad P(r=-\delta)=q,$$

则 $s_n = \ln S_n = \sum_{i=1}^n r$ 是一个均值为 $(p-q)\delta n$,方差为 $4pq\delta^2 n$ 的随机游走(Random walk)。

假设*单位时间*内发生了 l 次赌局,令 $\lambda \triangleq 1/l$ 为连续两次赌局的时间间隔, $t \triangleq n\lambda$ 为 n 轮赌博经过的时间。由标准的连续化过程,令 $\delta \to 0$, $l \to \infty$, $\lambda \to 0$,则在 t 时刻, s_t 服从正态分布,

$$s_t \sim N(\mu t, \sigma^2 t),$$

其中

$$\mu=(p-q)\delta/\lambda,\quad \sigma^2=4pq\delta^2/\lambda,$$

留意这里从 s_n 到 s_t 的转变。

注意到上述连续化过程中,

$$ppprox rac{1}{2}(1+rac{\mu}{\sigma^2}\delta), \quad qpprox rac{1}{2}(1-rac{\mu}{\sigma^2}\delta), \quad bpprox \delta, \quad approx \delta,$$

则连续化的凯利公式为

$$w_t^*=w^*=rac{pb-qa}{ab}=rac{\mu}{\sigma^2}\, \circ$$

更进一步

更详细的分析需要随机过程的工具,假设某种资产(比如股票)的dynamics 是 GBM(geometric brownian motion):

$$rac{dS_t}{S_t} = \mu dt + \sigma dZ_t,$$

另外有无风险的债券,利率为r:

$$rac{dB_t}{B_t}=rdt.$$

现在我们构建一个上述两个标的投资组合 $m{X}_t$,在资产 $m{S}_t$ 的权重为 $m{w}_t$,无风险债券的权重为 $m{1}-m{w}_t$, 则 $m{X}_t$ 的dynamics为:

$$dX_t = w_t X_t rac{dS_t}{S_t} + (1-w_t) X_t rac{dB_t}{B_t},$$

整理可得

$$rac{dX_t}{X_t} = [w_t \mu + (1-w_t)r] dt + w_t \sigma dZ_t \, .$$

由 Ito lemma, 对数收益率的期望为

$$E(\ln R_t) = E(d \ln X_t) = [w_t \mu + (1-w_t)r - rac{1}{2}w_t^2 \sigma^2] dt_{\,\circ}$$

由凯利准则,最优持仓最大化对数收益率期望,故

$$egin{aligned} w_t^* &= rgmax\{w_t \mu + (1-w_t)r - rac{1}{2}w_t^2\sigma^2\} \ &= rac{\mu - r}{\sigma^2}\, \circ \end{aligned}$$

r=0 时与上一节结论相符。

夏普比(市场风险价格)

夏普比(Sharpe ratio), 也叫风险市场价格(Market price of risk), 可以定义为:

$$\lambda = rac{\mu - r}{\sigma}$$
 .

则使用凯利公式进行交易时,投资组合的dynamics为,

$$egin{aligned} dX_t &= w^* \mu dt + w^* \sigma dZ_t + (1-w^*) r dt \ &= rac{\lambda}{\sigma} \mu dt + \lambda dZ_t + (1-rac{\lambda}{\sigma}) r dt \ &= (\lambda^2 + r) dt + \lambda dZ_t \, \circ \end{aligned}$$

可以看到最终投资组合的回报只和无风险利率 r , 以及资产 S_t 的夏普比有关。

发布于 2019-10-05





●添加评论



■举报

收起 >

凯利公式,效用函数和行为学



统计只会LR

1人赞同了该文章



本文主要讨论凯利公式,效用函数和行为学之间的关系。不对数学严谨性做过多的纠结。

凯利公式

假设有一个简单的赌局,胜率是 p ,净赔率是 b ,凯利公式断言每轮赌局最优下注比例 w 为

$$w=rac{pb-q}{h},$$

其中 q=1-p。

知乎上针对凯利公式讨论的很多,不再单独讨论。重要的是凯利公式的推导过程。

证明: 假设赌局共有 T 轮,第 i 轮赌金为 X_i ,每轮赌博输赢服从独立的 Bernoulli 分布 B(p) ,则 $X_{i+1}=B(p)(b+1)wX_i+(1-w)X_i$,其中 $w=w_i$ 为每轮下注的比例。即赌赢了,赌金增加 wbX_i ; 赌输了,赌金减少 wX_i .

令 R=(b+1)B(p)w+(1-w),则 R 为赌金的收益率。

现在我们想要赌局结束后最大化赌局,即 $\max X_T$,则

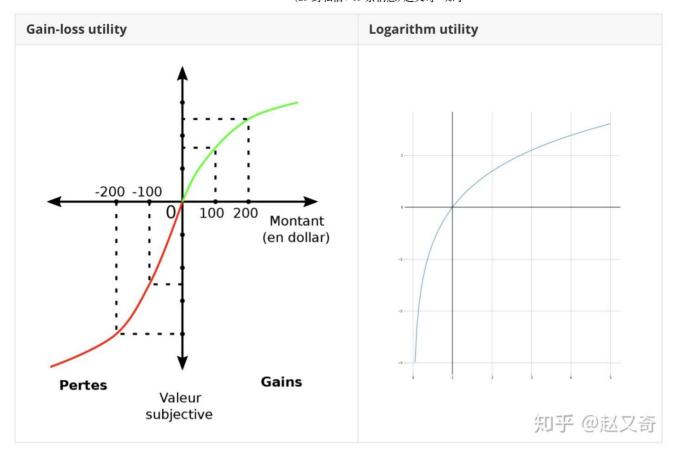
$$\max X_T \iff \max R X_{T-1} \ \iff \max \prod_t R \ \iff \max \sum_t \ln R \ \iff \max E(\ln R)$$

同理也可以直接写成 $\max(\ln X_T)$. 注意这里和 $\max E(X_T)$ 的区别。

由
$$E(\ln R) = p \cdot \ln(1+wb) + q \cdot \ln(1-w)$$
 ,故当 $w = rac{pb-q}{b}$ 时取到最大值。 Q.E.D

效用函数与行为学

注意到证明过程中的优化目标,从 $\max X_T$ 变化到 $\max E(\ln R)$ 或者 $\max E(\ln X_T)$,相当于使用了效用函数 $u(x) = \ln x$. 我们可以跟前景理论(Prospect Theory)中的效用函数比较一下:



左图: Gain-loss utility from wiki; 右图: In函数, 坐标轴为x = 1, y = 0

左图是前景理论中的 Gain-loss 效用, 大意是人面对正收益时厌恶风险, 面对负收益时偏好风险。总结为效用曲线,则正半轴为凹函数,所以得到200元的效用 少于 得到100元效用的两倍;负半轴为凸函数,失去200元的效用,高于失去100元效用的两倍。

右图是 $\ln x$ 的函数图像,用 x=1,y=0 作为坐标原点。原点意味着收益率为 1 ,即不赚不亏,此时效用为 0 。

可以看到两幅图在大部分情况下相似(左图 x=100 的右半部分)。 说明人在做决策的时候,并没有如同金融行为学描述的那样不理性,而是内嵌了一套最大化终值($\max E(\ln X_T)$)的策略。为了最大化终值,人在做决策的时候会对 可能的巨大损失 反应过激,忽视掉巨大损失可能带来的巨大利润,毕竟人生只有一次,破产了就很难有东山再起的可能了。

至于 极其巨大的损失 (左图 x=100 的左半部分),可能是对殊死一搏的刻画。老虎机的收益为负数,稍懂概率的人都不会想通过老虎机赚钱,但是在极端情况下却不一定。马云早期在美国被绑架,身上只有25美分,通过老虎机赢了700美元才买了机票回家。在极端情况下,如果不愿意承担极端的风险,就只能等死, 所以效用函数会在极端情况下变得平滑。

编辑于 2019-10-02