

Моделирование коррупции на основе игры в развернутой форме

Сычев Роман Сергеевич, математика и компьютерные науки (кафедра математического анализа)

Научный руководитель: Глазков Д.В., кандидат ф.-м. н., доцент

Данная работа рассматривает вопросы реализации практического вычисления. В работе приводится описание и рассматриваются некоторые возможные программные реализации с применением методов объектно ориентированного программирования.

Работа включает три главы.

В первой главе приведено описание.

Во второй главе.

В третьей главе.

Во введении определены цели и задачи, поставленные в дипломной работе, а также объект и предмет исследования. Целью данной работы является.

В заключении сделаны выводы о проделанной работе и подведен итог исследованию. В ходе работы были получены.

Реферат

Дипломная работа «Моделирование коррупции на основе игры в развернутой форме» ?? стр., ?? илл., ?? источников, ?? прил.

Ключевые слова: теория игр, искусственный интеллект, моделирование коррупции, неполная информация, игры в развернутой форме.

объектом исследования являются .

Целью работы является программная реализация .

Полученные в результате работы программные классы могут использоваться для практического расчета .

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«Ярославский государственный университет им. П.Г. Демидова»

Выпускная квалификационная работа
Моделирование коррупции на основе игры в развернутой форме
02.04.01. Математика и компьютерные науки

Исполнитель: Сычев Р.С.
гр. МКН-21 МО
Руководитель: к.ф.-м.н. Глазков Д.В.

Ярославль 2022

Содержание

Введение	3
1 Первая глава. Описание алгоритмов	4
1.1 Игры в развернутой форме и равновесие	4
1.2 Контрафактические сожаления и их минимизация	5
2 Вторая глава. Описание моделей	8
2.1 Модель раскрытия совместного преступления	8
2.2 Модель коррупции в иерархической структуре	10
3 Третья глава. Программная реализация моделей	16
3.1 Общая схема вычислений	16
3.2 Моделирование раскрытия совместного преступления	16
3.3 Моделирование коррупции в иерархической структуре	23
Заключение	29
Список использованных источников	30
А Алгоритм решения	31
Б Реализация правил игры разоблачения совместного преступления	32

Введение

В настоящее время под явлением коррупции понимается неправомерное использование должностных привилегий в личных целях. Например, к коррупции относят присвоение ренты и получение взяток. При этом, некоторые из этих процессов могут быть описаны с помощью моделей теории игр. Одной из таких моделей является модель совместного преступления[1]. Такой подход подразумевает эндогенную природу игровых ситуаций и асимметричные выплаты. Похожий вопрос, связанный с механизмом повторной проверки, в достаточно большом объеме изучен для однородного набора из нескольких проверяемых лиц[2]. В то же время, проверяемые лица могут иметь свою организационную структуру, наличие которой может вносить значительные коррективы в распределение информации на различных этапах игры. Например, за счет иерархии можно реализовать механизм дополнительных проверок[3]. Имеет смысл построение и анализ более обобщенных с точки зрения организационной структуры и распределения информации моделей.

Подобные модели могут быть представлены как игры в развернутой форме. При такой постановке задачи можно близким к естественному способом отразить в игровой форме структуру последовательного принятия решений набором участников в конфликтной ситуации.

Существуют методы позволяющие достаточно эффективно сформировать приближенное равновесие для заданной игры в развернутой форме с неполной информацией. Довольно популярен итеративный алгоритм минимизации контрафактических сожалений (Counterfactual Regret Minimization)[4] и его модификация предусматривающая использование метода Монте-Карло (MCCFR)[5]. Данные алгоритмы появились не так давно, но на их основе уже получен ряд недостижимых до этого по сложности результатов.

Целью данной работы является изучение возможности применения алгоритма минимизации сожалений в задачах моделирования коррупции и его отработка на практике для модели раскрытия совместного преступления и для модели коррупции в иерархической структуре.

В соответствии с темой работы были поставлены следующие задачи:

- выбор конкретной формы модели с использованием уже существующих;
- выбор алгоритма для поиска решения и анализа модели;
- проведение расчетов и анализ результатов.

Данная работа может быть интересна людям желающим ознакомиться с некоторыми современными техниками решения игр с неполной информацией.

1 Первая глава. Описание алгоритмов

1.1 Игры в развернутой форме и равновесие

Игра в развернутой форме представляют компактную общую модель взаимодействий между агентами и явно отражает последовательный характер этих взаимодействий. Последовательность принятия решений игроками в такой постановке представлена деревом решения. При этом, листья дерева отождествлены с терминальными состояниями, в которых игра завершается и игроки получают выплаты. Любой нетерминальный узел дерева представляет точку принятия решения. Неполнота информации выражается в том, что различные узлы игрового дерева считаются неразличимыми для игрока. Совокупность всех попарно неразличимых состояний игры называется информационными состояниями. Приведем формальное определение.

Определение 1 *Конечная игра в развернутой форме с неполной информацией содержит следующие компоненты:*

- конечное множество игроков N ;
- конечное множество историй действий игроков H , такое, что $\emptyset \in H$ и любой префикс элемента из H также принадлежит H . $Z \subseteq H$ представляет множество терминальных историй (множество историй игры на являющихся префиксом). $A(h) = \{a: (h, a) \in H\}$ — доступные после нетерминальной истории $h \in H$ действия;
- функция $P: H \setminus Z \rightarrow N \cup \{c\}$, которая сопоставляет каждой нетерминальной истории $h \in H \setminus Z$ игрока, которому предстоит принять решение, либо игрока c представляющего случайное событие;
- функция f_c , которая сопоставляет всем $h \in H$, для которых $P(h) = c$, вероятностное распределение $f_c(\cdot|h)$ на $A(h)$. $f_c(a|h)$ представляет вероятность выбора a после истории h ;
- для каждого игрока $i \in N$ \mathcal{I}_i обозначает разбиение $\{h \in H: P(h) = i\}$, для которого $A(h) = A(h')$ всякий раз когда h и h' принадлежат одному элементу разбиения. Для $I_i \in \mathcal{I}_i$ определим $A(I_i) = A(h)$ и $P(I_i) = i$ для всех $h \in I_i$. \mathcal{I}_i называют информационным набором игрока i , а $I_i \in \mathcal{I}_i$ информационным состоянием игрока i ;
- для каждого игрока $i \in N$ определена функция выигрыша $u_i: Z \rightarrow \mathbb{R}$. Если для игры в развернутой форме выполняется $\forall z \in Z \sum_{i \in N} U_i(z) = 0$, то такую игру называют игрой с нулевой суммой. Определим $\Delta_{u,i} = \max_{z \in Z} u_i(z) - \min_{z \in Z} u_i(z)$ для диапазона выплат игрока.

Отметим, что информационные наборы могут использоваться не только для реализации правил конкретной игры, но и могут быть использованы для того, чтобы заставить игрока забыть о предыдущих действиях. Игры в которых игроки не

забывают о действиях называют играми с полной памятью. В дальнейшем мы будем рассматривать конечные игры в развернутой форме с полной памятью.

Стратегия игрока i — это функция σ_i , которая ставит в соответствие каждому информационному состоянию $I_i \in \mathcal{I}_i$ вероятностное распределение на $A(I_i)$. Обозначим за Σ_i множество всех стратегий игрока i . Стратегический профиль σ содержит стратегии для каждого игрока $i \in N$. При этом за σ_{-i} обозначим σ без σ_i .

Обозначим за $\pi^\sigma(h)$ вероятность того, что игроки достигнут h руководствуясь σ . Мы можем представить π^σ как $\pi^\sigma = \prod_{i \in N \cup \{c\}} \pi_i^\sigma(h)$, выделяя вклад каждого игрока. В таком случае, $\pi_i^\sigma(h)$ обозначает вероятность принятия совокупности решений игрока i , ведущих от \emptyset к h . Иными словами

$$\pi_i^\sigma(h) = \begin{cases} \prod_{h \sqsubset h' \wedge P(h')=i \wedge h \sqsubset (h',a)} \sigma(h')(a) & \{h' | h \sqsubset h' \wedge P(h')=i\} \neq \emptyset \\ 1 & \text{иначе.} \end{cases}$$

Запись $h \sqsubset h'$ означает, что h' является префиксом h . Обозначим за $\pi_{-i}^\sigma(h)$ вероятность достижения истории h всеми игроками (включая c) за исключением i . Для $I \subseteq H$ определим $\pi^\sigma(I) = \sum_{h \in I} \pi^\sigma(h)$. Аналогично, введем $\pi_i^\sigma(I)$ и $\pi_{-i}^\sigma(I)$.

Ожидаемое значение выплаты для игрока i обозначим как $u_i(\sigma) = \sum_{h \in Z} u_i(h) \pi^\sigma(h)$.

Традиционным способом решения игр в развернутой форме является поиск равновесного профиля стратегий σ , который удовлетворяет следующему условию

$$\forall i \in N, u_i(\sigma) \geq \max_{\sigma'_i \in \Sigma_i} u_i(\sigma'_i, \sigma_{-i}). \quad (1.1)$$

Такой стратегический профиль называют равновесием по Нэшу. В случае, если стратегический профиль σ удовлетворяет условию

$$\forall i \in N, \epsilon > 0, u_i(\sigma) + \epsilon \geq \max_{\sigma'_i \in \Sigma_i} u_i(\sigma'_i, \sigma_{-i}). \quad (1.2)$$

его называют ϵ – равновесием по Нэшу.

Для рассматриваемых далее алгоритмов наиболее интересен вариант игры с нулевой суммой для двух игроков. Именно для него имеется строгое математическое обоснование сходимости к равновесию Нэша.

1.2 Контрафактические сожаления и их минимизация

Минимизация сожалений является популярным концептом, для построения итеративных алгоритмов приближенного решения игр в развернутой форме [6]. Приведем связанные с ней определения. Рассмотрим дискретный отрезок времени T включающий T раундов от 1 до T . Обозначим за σ_i^t стратегию игрока i в раунде t .

Определение 2 Средним общим сожалением игрока i на момент времени T называют величину

$$R_i^T = \frac{1}{T} \max_{\sigma_i^* \in \Sigma_i} \sum_{t=1}^T u_i(\sigma_i^*, \sigma_{-i}^t) - u_i(\sigma^t) \quad (1.3)$$

В дополнении к этому, определим $\bar{\sigma}_i^T$ как среднюю стратегию относительно всех раундов от 1 до T . Таким образом для каждого $I \in \mathcal{I}_i$ и $a \in A(I)$ определим

$$\bar{\sigma}_i^T(I) = \frac{\sum_{t=1}^T \pi_i^{\sigma^t}(I) \sigma^t(I)(a)}{\sum_{t=1}^T \pi_i^{\sigma^t}(I)}. \quad (1.4)$$

Теорема 1 Если для игры с двумя игроками и с нулевой суммой на момент времени T средние общие сожаления игроков меньше ϵ , то σ является 2ϵ равновесием [4].

Говорят, что алгоритм выбора σ^t реализует минимизацию сожалений, если средние общие сожаления игроков стремятся к нулю при t стремящимся к бесконечности. И как результат, алгоритм минимизации сожалений может быть использован для нахождения приближенного равновесия по Нэшу, в случае игр двух игроков с нулевой суммой. Вообще говоря, в случае ненулевой суммы или большего числа игроков алгоритм минимизации сожалений не приводит к равновесию Нэша. Однако, он приводит к другому классу равновесий. Доказано, что полученное решение сходится к грубому коррелированному равновесию и, более того, устраняет итеративно доминируемые действия в профилях стратегий[7].

Понятие контрафактического сожаления служит для декомпозиции среднего общего сожаления в набор дополнительных сожалений, которые могут быть минимизированы независимо для каждого информационного состояния.

Обозначим через $u_i(\sigma, h)$ цену игры с точки зрения истории h , при условии, что h была достигнута, и игроки спользуют в дальнейшем σ .

Определение 3 Контрафактической ценой $u_i(\sigma, I)$ назовем ожидаемую цену, при условии, что информационное состояние I было достигнуто, когда все игроки кроме i играли в соответствии с σ . Формально

$$u_i(\sigma, I) = \sum_{h \in I, h' \in Z} \pi_{-i}^\sigma(h) \pi^\sigma(h, h') u_i(h'), \quad (1.5)$$

где $\pi^\sigma(h, h')$ — вероятность перехода из h в h' .

Обозначим за $\sigma^t|_{I \rightarrow a}$ стратегический профиль идентичный σ за исключением того, что i всегда выбирает a в I .

Средним немедленным контрафактическим сожалением назовем

$$R_{i,imm}^T(I) = \frac{1}{T} \max_{a \in A(I)} \sum_{t=1}^T u_i(\sigma^t|_{I \rightarrow a}, I) - u_i(\sigma^t, I). \quad (1.6)$$

Интуитивно это выражение можно понимать как аналог среднего общего сожаления в терминах контрафактической цены. Однако, вместо рассмотрения всевозможных максимизирующих стратегий рассматриваются локальные модификации стратегии. Положим $R_{i,imm}^{T,+}(I) = \max(R_{i,imm}^T(I), 0)$. Связь немедленных контрафактических сожалений и общих средних сожалений раскрывает следующая теорема.

Теорема 2 $R_i^T \leq \sum_{I \in \mathcal{I}_i} R_{i,imm}^{T,+}(I)/4$.

Минимизация средних немедленных контрафактических сожалений приводит к минимизации средних общих сожалений. В свою очередь, минимизация среднего немедленного контрафактического сожаления может происходить за счет минимизации выражений под функцией максимума. Таким образом, мы приходим к понятию среднего контрафактического сожаления

$$R_i^T(I, a) = \frac{1}{T} \sum_{t=1}^T u_i(\sigma^t|_{I \rightarrow a}, I) - u_i(\sigma^t, I). \quad (1.7)$$

Контрафактическое сожаление рассматривает действие в информационном состоянии. В свою очередь, для минимизации средних контрафактических сожалений можно применить алгоритм приближения Блэквела[6], который приведет к следующей последовательности стратегий

$$\sigma_i^{T+1}(I)(a) = \begin{cases} \frac{R_i^{T,+}(I, a)}{\sum_{a \in A(I)} R_i^{T,+}(I, a)} & \text{если } \sum_{a \in A(I)} R_i^{T,+}(I, a) > 0, \\ \frac{1}{|A(I)|} & \text{иначе.} \end{cases} \quad (1.8)$$

Другими словами, действие выбирается в пропорции соотношения позитивных контрафактических сожалений о не выборе этого действия. Обоснование сходимости полученного решения и оценку ее скорости предоставляет следующая теорема.

Теорема 3 Если игроки придерживаются стратегий, заданных выражением (1.8), то $R_{i,imm}^T(I) \leq \Delta_{u,i} \sqrt{|A_i|}/\sqrt{T}$ и следовательно $R_i^T \leq \Delta_{u,i} |\mathcal{I}_i| \sqrt{|A_i|}/\sqrt{T}$, где $|A_i| = \max_{h: P(h)=i} |A(h)|/4$.

Таким образом, по мере увеличения числа проведенных итераций уменьшаются средние общие сожаления.

2 Вторая глава. Описание моделей

2.1 Модель раскрытия совместного преступления

Модель раскрытия совместного преступления, предложенная Спенглером [1], предполагает игру в развернутой форме для трех игроков с эндогенным характером формирования игровых историй. Игра построена следующим образом. В игре участвуют три игрока: клиент(С), чиновник(О) и инспектор(И). Игру начинает клиент. Клиент может подкупить чиновника с вероятностью γ или нет с вероятностью $1 - \gamma$. Чиновник, в случае подкупа, может ответить взаимностью с вероятностью β или нет с вероятностью $1 - \beta$. Взаимность определяется как акт возврата благосклонности за взятку, то есть возвращение некоторых привелегий (например, государственный контракт) клиенту. Коррупция, как взаимное взяточничество, может произойти только при совместных усилиях клиента и чиновника. Игра включает в себя четыре штрафа, один за подкуп p_L и один для получения взаимности q_L (штрафы клиента), а также один для принятия взятки и взаимности q (штраф чиновника). Это позволяет использовать асимметричное распределение штрафов. Штрафы применяются с вероятностью инспектирования, которая представлена действием инспектора. Таким образом инспектор может провести проверку с вероятностью α , либо не проводить с вероятностью $1 - \alpha$. При этом награда инспектора зависит факта инспектирования и наличия преступления.

Для подкупа чиновника клиент тратит b на взятку и получает выгоду от взаимности чиновника в размере v . Чиновник в случае подкупа получает взятку в размере b , а не отвечая взаимностью получает r . Параметр r играет роль нейтральной выплаты, для подкрепления непринятия взятки и может быть расценен как моральное удовлетворение от несовершения преступления. В случаях выявленного преступления клиент и чиновник должны выплатить соответствующие штрафы. Распределение выплат инспектору показано в таблице 2.1.

История игры	Провести проверку: α	Не проводить: $1 - \alpha$
Взаимная взятка: $\gamma\beta$	$x + \Delta x$	x
Невзаимная взятка: $\gamma(1 - \beta)$	$y + \Delta y$	y
Не было взятки: $(\gamma - 1)$	z	$z + \Delta z$

Таблица 2.1 — Схема распределения выплат инспектору

Предполагается, что проверка приводит к лучшим для инспектора результатам в случае (взаимного) взяточничества, чем в случае отсутствия взяточничества и наоборот: $0 < \Delta x, \Delta y, \Delta z$.

Для клиента мы предполагаем, что взяточничество является прибыльным, если оно встречает взаимность, но не с проверкой, где b - взятка, а v - это выгода от

взаимного обращения с клиентом. Это подразумевает, что $0 < b < v$ и $0 < p_L, p_H$ и $v - b - p_L - p_H < 0$. Для инспектора предполагается, что проверка является прибыльной, если по крайней мере один правонарушитель совершает правонарушения, но обходится дорого, если нет. Это подразумевает, что $x < 0 < x + \Delta x$ и $y < 0 < y + \Delta y$, но $z < 0 < z + \Delta z$. Эта настройка отражает интуицию, что успешный осмотр стоит того, поскольку он приводит к продвижению или аналогичным выгодам, в то время как безуспешная проверка просто стоит усилий. Сложность модели требует, чтобы мы сделали некоторые дополнительные предположения о выплатах инспектора. Мы предполагаем, что проверка взаимного взяточничества является более прибыльной, чем проверка простого взяточничества, и, аналогично, что не проверки взаимного взяточничества несет большую потерю, чем не проверка простого взяточничества из-за более высокой альтернативной стоимости неинспекции. Это подразумевает, что $0 < y + \Delta y < x + \Delta x$ и $x < y < 0$. Для чиновника мы предполагаем, что получение взятки является прибыльным, пока нет проверки, подразумевая, что $0 < r < b < q$.

Последовательность выборов игроков и распределение выплат данной игры могут быть представлены в развернутой форме. Развернутая форма игры представлена на рисунке 2.1.

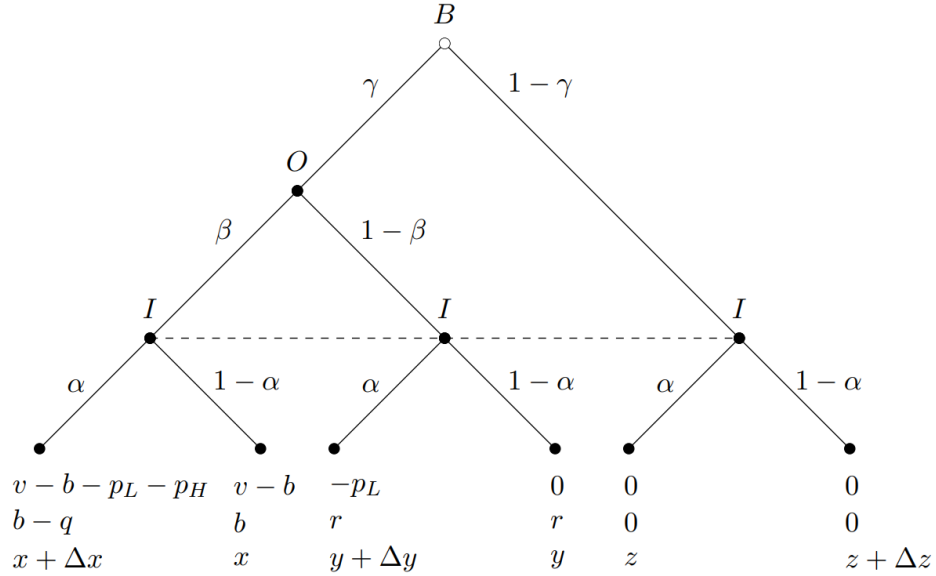


Рисунок 2.1 — Развернутая форма игры

Рассмотрим равновесие данной игры. Чтобы алгебраически выразить равновесие, для каждого игрока приравняем выплаты каждой стратегии. Используя выплаты на рисунке 2.1, мы получаем уравнения (2.1), (2.2) и (2.3), связанные с выплатами клиента, чиновника и инспектора соответственно.

$$\beta(v - b - \alpha(p_L + p_H)) + (1 - \beta)(-\alpha p_L) = 0 \quad (2.1)$$

$$\alpha(b - q) + (1 - \alpha)b = \alpha r + (1 - \alpha)r \quad (2.2)$$

$$\gamma\beta(x + \Delta x) + \gamma(1 - \beta)(y + \Delta y) + (1 - \gamma)z = \gamma\beta x + \gamma(1 - \beta)y + (1 - \gamma)(z + \Delta z) \quad (2.3)$$

Мы получаем следующие вероятности равновесия для v , β и α из предыдущих уравнений:

$$\beta = \frac{\alpha p_L}{v - b - \alpha p_H} \quad (2.4)$$

$$\alpha = \frac{b - r}{q} \quad (2.5)$$

$$\gamma = \frac{\Delta z}{\beta(\Delta x - \Delta y) + \Delta y + \Delta z} \quad (2.6)$$

Дальнейшие преобразования (2.4-2.6) позволяют получить выражения β и γ зависящие от параметров:

$$\alpha = \frac{(b - r)p_L}{(v - b)q - (b - r)p_H} \quad (2.7)$$

$$\gamma = \frac{((v - b)q - (b - r)p_H)\Delta z}{(b - r)p_L(\Delta x - \Delta y) + ((v - b)q - (b - r)p_H)(\Delta y + \Delta z)} \quad (2.8)$$

Относительно полученных значений можно отметить следующие предположения:

- для клиента вероятность предложения взятки должна быть равна нулю, если вероятность принятия меньше вероятности принятия/возврата в уравнении (2.4) и равна одному в обратном случае;
- для чиновника вероятность принятия должна быть равна нулю, если вероятность проверки больше, чем вероятность проверки в уравнении (2.5) и равен одному в обратном случае;
- для инспектора вероятность проверки должна быть равна нулю, если вероятность предложения взятки меньше, чем вероятность предложения взятки в уравнении (2.6) и равна единице в обратном случае.

Помимо приведенного выше примера, также рассматривается вариант данной игры, в котором не проводится проверка после отклонения взятки, а сразу выписывается штраф [1]. Но в силу того, что проверка коррупции часто инициируется заранее, то факт проверки часто не зависит от факта предложения взятки. Таким образом ограничимся только этим более обобщенным вариантом.

2.2 Модель коррупции в иерархической структуре

Орлов[3] предложил иерархическую модель коррупции для отражения дополнительной связи между руководителями и подчиненными. В данной работе возьмем за основу эту модель, но, как и в прошлом примере, попробуем эндогенизировать действия игроков. Коррупция моделируется как иерархическая игра, которая состоит из двух стадий: кража и проверка. Предполагается, что игроки действуют из соображений нейтрального риска и максимизации личного выигрыша. Рассматриваются

только денежные выплаты. Модель предполагает, что иерархия клиентов представляет из себя древовидную структуру, в которой от корня к вершинам ведут связи от начальника к подчиненному. Зададим иерархию клиентов следующими элементами:

- Конечное множество различных сотрудников C ;
- $s: C \rightarrow R$ — сумма средств, которую сотрудник может присвоить себе не прекращая производственный процесс;
- $b: C \rightarrow R$ — размер взятки, которую сотрудник готов предложить проверяющему чиновнику;
- $d: C \rightarrow C$ — руководитель сотрудника. В случае, если $b(c) = c$, то c не имеет руководства.

Будем придерживаться следующих ограничений: $\forall c \in C \quad 0 < b(c) < s(c)$, $s(c) < s(d(c))$, если $b(c) \neq c$ и $d(c1) = d(c2) \Rightarrow s(c1) = s(c2)$. Таким образом, взятка не может превосходить украденную сумму, а подчиненный не может располагать большей суммой, чем руководитель. Данные ограничения соответствуют концепции нейтрального риска[3]. Помимо каждого сотрудника из иерархии, в игре участвуют еще 2 игрока: чиновник (O) и инспектор (I). Чиновник может провести проверку сотрудников, а инспектор может проверить факт получения взятки чиновником. Саму игру разобьем на три этапа. Гроверенный сотрудник может выплатить штраф, подкупить чиновника, либо разоблачить руководителя. Для формирования выплат игрокам введем дополнительные параметры:

- co — стоимость проверки сотрудника;
- ci — стоимость проверки инспектора;
- fs — размер штрафа, который сотрудник должен выплатить за выявленную кражу;
- fb — размер штрафа, который сотрудник получает за предложение взятки;
- fq — размер штрафа, который получает чиновник за получение взятки;
- fns — штраф чиновника за каждую совершенную кражу;
- fe — штраф за ложный донос;
- fbc — размер штрафа инспектору за непроверенную взятку чиновника;
- rs — награда, которую чиновник получает за выявленную кражу;
- rb — награда, которую чиновник получает за отклонение взятки;
- rq — награда, которую получает инспектор за выявленную взятку чиновника.

На первом этапе инспектор может инициировать проверку чиновника, либо не инициировать. Он начинает первым, по причине того, что факт получения взятки редко доказывается косвенно, и проверки часто связаны с прослушкой и подставными агентами, что должно быть организовано заранее.

На втором этапе компания выделяет сумму сотрудникам, так, что каждый сотрудник $c \in C$ имеет возможность присвоить $s(c)$. Затем, каждый сотрудник c может совершить кражу в размере $s(c)$ или не совершать. Обозначим за S_c объем кражи сотрудника c , которую он совершил на данном этапе. $S_c = 0$, если сотрудник c не совершал кражу.

На третьем этапе чиновник принимает решение о проверке одного из сотрудников. В некоторых предыдущих работах [3], предполагается, что проверка проводится с вероятностью, которая зависит от объема краж всех вышестоящих сотрудников. Но в данной работе такой подход не рассматривается, и чиновник самостоятельно принимает решение. Чиновник может и вовсе не проводить проверку. Проверенного сотрудника обозначим как c_{insp} . Если проверка не проводилась или если $S_{c_{insp}} = 0$, то игра заканчивается, и игроки получают свои выплаты. В случае, если $S_{c_{insp}} > 0$, игра продолжается и c_{insp} может выбрать одну из следующих альтернатив:

- признать свое преступление и выплатить штраф fs ;
- предложить чиновнику взятку в размере $b(c_{insp})$, в обмен на сокрытие своей кражи;
- попытаться разоблачить руководителя.

Разоблачение руководителя аналогично его проверке, с той разницей, что сдавший его подчиненный, в случае выявленной кражи руководителя, не платит штраф за кражу. Однако, если разоблаченный руководитель не совершил кражу, то сдавший его подчиненный выплачивает свой штраф за кражу и получает дополнительный штраф за ложный донос.

Если сотрудник предложил взятку, инспектор может либо принять взятку, либо отклонить. Если чиновник принимает взятку, то он получает ее сумму, если не инициирована проверка инспектором, а клиенты сохраняют украденное. Если чиновник берет взятку во время проверки инспектором, то он не получает сумму взятки и должен выплатить штраф, а сотрудник получает ту же выплату, что и в случае отклонения взятки. В случае отклонения взятки сотрудник выплачивает штрафы, и за взятку, и за кражу. При этом, если инспектор не принимает взятку, то все проверенные сотрудники возвращают украденное.

Для наглядной иллюстрации применения всех этих правил рассмотрим один пример. Возьмем иерархию из двух сотрудников, один будет подчиняться другому.

$$\begin{aligned}
 C &= \{C_0, C_1\}, \\
 s(C_0) &= s_0, \\
 s(C_1) &= s_1, \\
 b(C_0) &= b_0,
 \end{aligned} \tag{2.9}$$

$$b(C_1) = b_1,$$

$$d(C_0) = d(C_1) = C_0.$$

Тогда в игре будут участвовать 4 игрока: сотрудник 0, сотрудник 1, чиновник и инспектор. Схематичное изображение развернутой формы этой игры представлено на рисунках 2.2 и 2.3. Изображение разбито на 2 части, в зависимости от выбора инспектора.

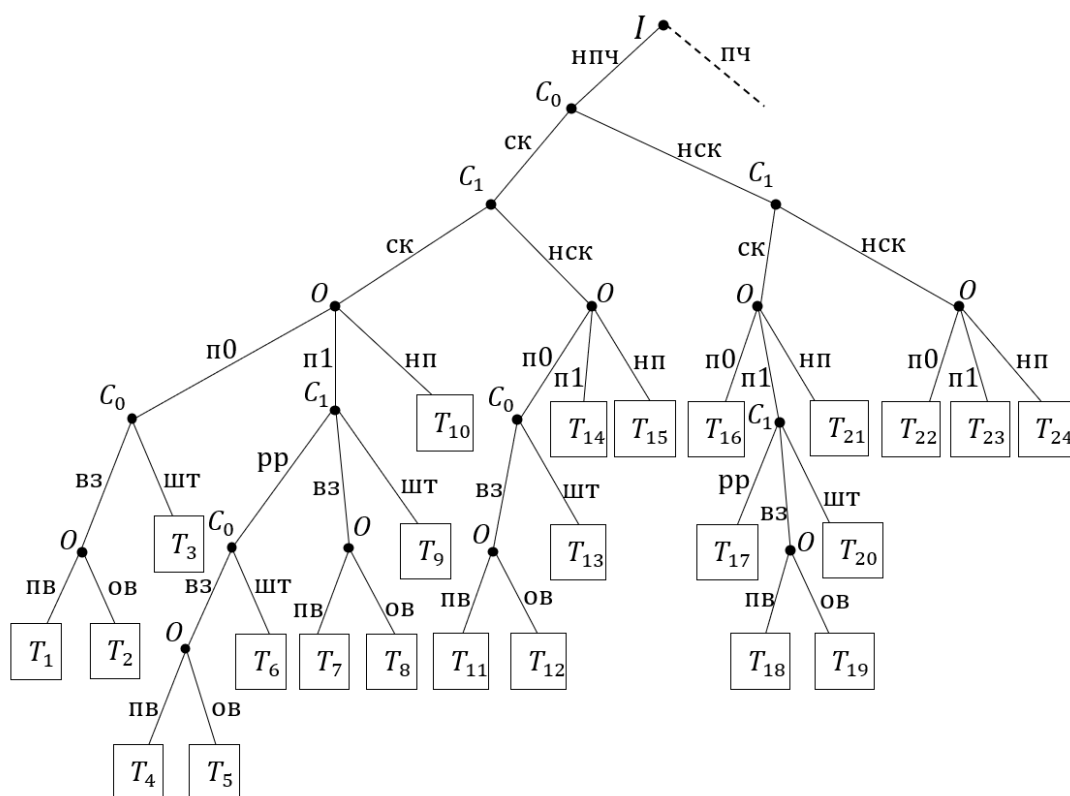


Рисунок 2.2 — Развернутая форма игры. Часть 1

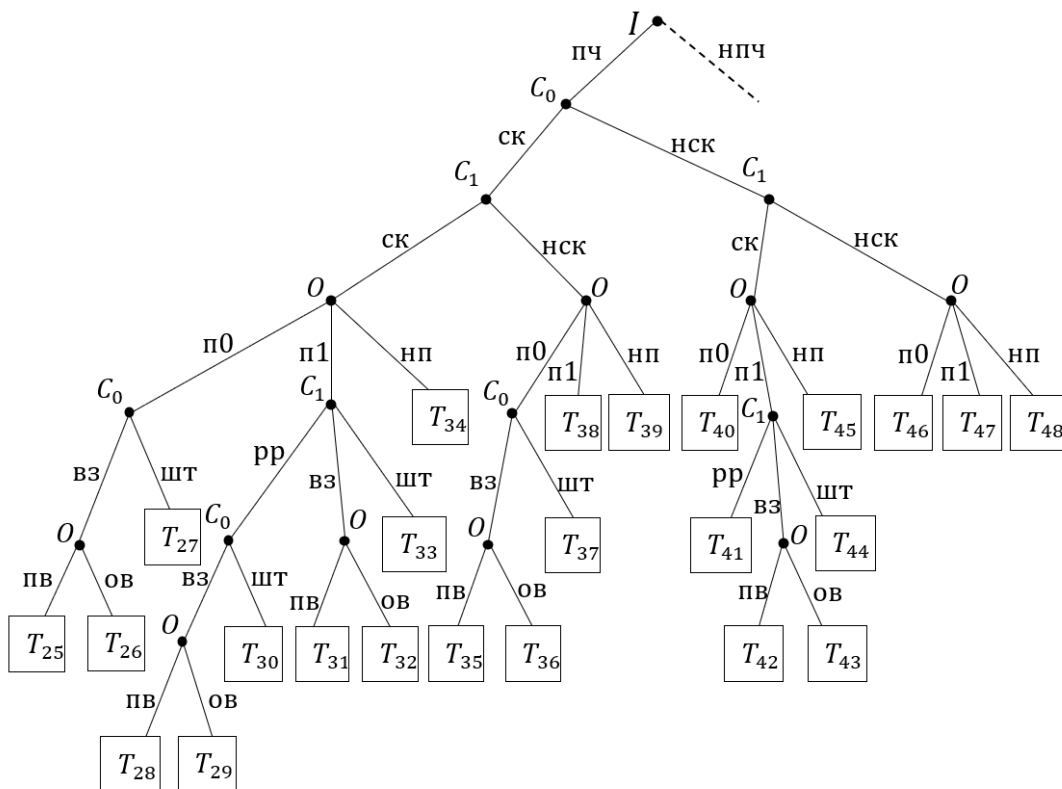


Рисунок 2.3 — Развернутая форма игры. Часть 2

На рисунках 2.2 и 2.3 возле ребер подписаны соответствующие им действия. Их можно расшифровать так:

- $пч$ — проверять чиновника;
- $нпч$ — не проверять чиновника;
- $ск$ — совершить кражу;
- $нск$ — не совершать кражу;
- $п0$ — проверить сотрудника C_0 ;
- $п1$ — проверить сотрудника C_1 ;
- $нп$ — не проверять сотрудников;
- $вр$ — разоблачить руководителя;
- $вз$ — предложить взятку;
- $шт$ — выплатить штраф;
- $пв$ — принять взятку;
- $ов$ — отклонить взятку.

На рисунках 2.2 и 2.3 буквами T обозначены все 48 различных выплат в терминальных узлах. Ниже представлены величины этих выплат.

$$\begin{aligned}
T_1 &= (s_0 - b_0, s_1, b_0 - 2 * fns - co, - fbc) \\
T_2 &= (-b_0 - fs - fb, s_1, rs + rb - fns - co, 0) \\
T_3 &= (-b_0 - fs, s_1, rs - fns - co, 0) \\
T_4 &= (s_0 - b_0, s_1, b_0 - fns * 2 - co, - fbc) \\
T_5 &= (-b_0 - fs - fb, 0, rs * 2 + rb - co, 0) & T_6 &= (-fs, 0, rs * 2 - co, 0) \\
T_7 &= (s_0, s_1 - b_1, b_1 - fns * 2 - co, - fbc) \\
T_8 &= (s_0, -b_1 - fs - fb, rs + rb - fns - co, 0) \\
T_9 &= (s_0, -fs, rs - co, 0) & T_{10} &= (s_0, s_1, -fns * 2, 0) \\
T_{11} &= (s_0 - b_0, 0, b_0 - fns - co, - fbc) & T_{12} &= (-b_0 - fs - fb, 0, rs + rb - co, 0) \\
T_{13} &= (-fs, 0, rs - co, 0) & T_{14} &= (s_0, 0, -fns - co, 0) \\
T_{15} &= (s_0, 0, -fns, 0) & T_{16} &= (0, s_1, -fns - co, 0) \\
T_{17} &= (0, -fs - fe, rs - co, 0) & T_{18} &= (0, s_1 - b_1, b_1 - fns - co, - fbc) \\
T_{19} &= (0, -b_1 - fs - fb, rs + rb - co, 0) & T_{20} &= (0, -fs, rs, 0) \\
T_{21} &= (0, s_1, -fns, 0) & T_{22} &= (0, 0, -co, 0) \\
T_{23} &= (0, 0, -co, 0) & T_{24} &= (0, 0, 0, 0) \\
T_{25} &= (-b_0 - fs - fb, s_1, fq - fns * 2 - co, rq - ci) \\
T_{26} &= (-b_0 - fs - fb, s_1, rs + rb - fns - co, -ci) \\
T_{27} &= (-fs, s_1, rs - fns - co, -ci) & T_{28} &= (-fs - fb, 0, fq - co, rq - ci) \\
T_{29} &= (-fs - fb, 0, rs * 2 + rb - co, -ci) & T_{30} &= (-fs, 0, rs * 2 - co, ci) \\
T_{31} &= (s_0, -b_1 - fs - fb, fq - fns - co, rq - ci) \\
T_{32} &= (s_0, -b_1 - fs - fb, rs + rb - fns - co, -ci) \\
T_{33} &= (s_0, -fs, rs - co, -ci) & T_{34} &= (s_0, s_1, -fns * 2, -ci) \\
T_{35} &= (-b_0 - fs - fb, 0, fq - co, rq - ci) \\
T_{36} &= (-b_0 - fs - fb, 0, rs + rb - co, -ci) \\
T_{37} &= (-fs, 0, rs - co, -ci) & T_{38} &= (s_0, 0, -fns - co, -ci) \\
T_{39} &= (s_0, 0, -fns, -ci) & T_{40} &= (0, s_1, -fns - co, -ci) \\
T_{41} &= (0, -fs - fe, rs - co, -ci) \\
T_{42} &= (0, -b_1 - fs - fb, fq - co, rq - ci) \\
T_{43} &= (0, -b_1 - fs - fb, rs + rb - co, -ci) & T_{44} &= (0, -fs, rs, -ci) \\
T_{45} &= (0, s_1, -fns, -ci) & T_{46} &= (0, 0, -co, -ci) \\
T_{47} &= (0, 0, -co, -ci) & T_{48} &= (0, 0, 0, -ci)
\end{aligned}$$

3 Третья глава. Программная реализация моделей

3.1 Общая схема вычислений

В рассмотренных далее примерах рассматривалась вероятностная реализация алгоритмов CFR и MCCFR. При использовании метода MCCFR значения случайных событий генерируются перед началом каждой обучающей итерации. Данный подход позволяет сократить объем памяти и ускорить вычисления в некоторых случаях[5]. При реализации примеров были выделены следующие компоненты:

- описание правил игры (зависит от настроек);
- модуль с реализацией алгоритма относительно определенных правил.

Настройки игры, например, по возможности могут включать число игроков, параметры выплат и т.п.

Правила игры включают структуру игрового дерева, механизм распределения событий и функцию выплат. Игровое дерево строится с применением узлов – объектов с информацией о истории игры, о игроке и о возможных действиях.

Итерации алгоритма проходят рекурсивно, начиная с вершины дерева. В ходе одной итерации $t + 1$ происходит следующее:

- расчет стратегий q^{t+1} используя контрафактические сожаления $t(1.8)$;
- расчет $t + 1$ слагаемого контрафактических сожалений;
- обновление сумм контрафактических сожалений (1.7).

Сам расчет итераций CFR происходит на основе определенных для каждого конкретного случая правил игры. Работа алгоритма начинается с создания игрового дерева. Далее происходит расчет заданного числа итераций. После любой итерации можно получить стратегии игроков, которые представляют из себя приближенное коррелированное равновесие.

3.2 Моделирование раскрытия совместного преступления

Рассмотрим несколько частных случаев задачи разоблачения совместного преступления. В соответствии с определением 1, опишем игровые истории и информационные наборы игроков.

$A = \{\text{Предложить взятку, Не предлагать взятку, Принять взятку,}$
 $\text{Отклонить взятку, Провести проверку, Не проводить проверку}\}$

Также определим перечень всех доступных игровых историй, включая терминальные:

$$\begin{aligned}
hB &= \{\text{Предложить взятку}\}, \\
hBT &= \{\text{Предложить взятку, Принять взятку}\}, \\
zBTC &= \{\text{Предложить взятку, Принять взятку, Провести проверку}\}, \\
zBTnC &= \{\text{Предложить взятку, Принять взятку, Не проводить проверку}\}, \\
hBnT &= \{\text{Предложить взятку, Отклонить взятку}\}, \\
zBnTC &= \{\text{Предложить взятку, Отклонить взятку, Провести проверку}\}, \\
zBnTnC &= \{\text{Предложить взятку, Отклонить взятку, Не проводить проверку}\}, \\
hnB &= \{\text{Не предлагать взятку}\}, \\
znBC &= \{\text{Не предлагать взятку, Провести проверку}\}, \\
znBnC &= \{\text{Не предлагать взятку, Не проводить проверку}\}, \\
H &= \{\emptyset, hB, hBT, zBTC, zBTnC, hBnT, zBnTC, zBnTnC, hnB, znBC, znBnC\}, \\
Z &= \{zBTC, zBTnC, zBnTC, zBnTnC, znBC, znBnC\}. \tag{3.1}
\end{aligned}$$

Будем рассматривать множество N , состоящее из трех игроков: клиент, чиновник и инспектор

$$N = \{0, 1, 2\}$$

Далее, определим информационные состояния игроков. В данном случае информационные наборы каждого игрока состоят из одного информационного состояния

$$\begin{aligned}
\mathcal{I}_0 &= \{\{\emptyset\}\} \\
\mathcal{I}_1 &= \{\{hB\}\} \\
\mathcal{I}_2 &= \{\{hBT, hBnT, hnB\}\}
\end{aligned}$$

Данное определение информационных состояний позволяет сопоставить игроков и различные игровые истории и таким образом определить функцию P .

$$P(h0) = 0$$

$$P(hB) = 1$$

$$P(hBT) = P(hBnT) = P(hnB) = 2$$

Наконец, определим следующие терминальные выплаты для игроков из N на множестве Z . В таблице 3.1 указано значение функции $u_i(z)$, для игрока $i \in N$ и терминальной истории $z \in Z$.

u	$zBTC$	$zBTnC$	$zBnTC$	$zBnTnC$	$znBC$	$znBnC$
0	$v - b - p_L - p_H$	$v - b$	$-p_L$	0	0	0
1	$b - q$	b	r	r	0	0
2	$x + \Delta x$	x	$y + \Delta y$	y	z	$z + \Delta z$

Таблица 3.1 — Значения функции выплат u

Проведем расчеты для некоторых значений параметров. Рассмотрим набор параметров из таблицы 3.2 и проведем расчет равновесия для данного случая

v	b	p_L	p_H	q	r	Δx	x	Δy	y	Δz	z
6	4	3	3	5	1	6	-3	4	-2	2	-1

Таблица 3.2 — Значения параметров для первого примера

Учитывая параметры из таблицы 3.2 построим игровое дерево со случайным профилем стратегий. Схематичное изображение игрового дерева показано на рисунке 3.1.

Выплаты: $-0.6250, 0.6250, 0.0000$
 Игровое дерево в развернутой форме:

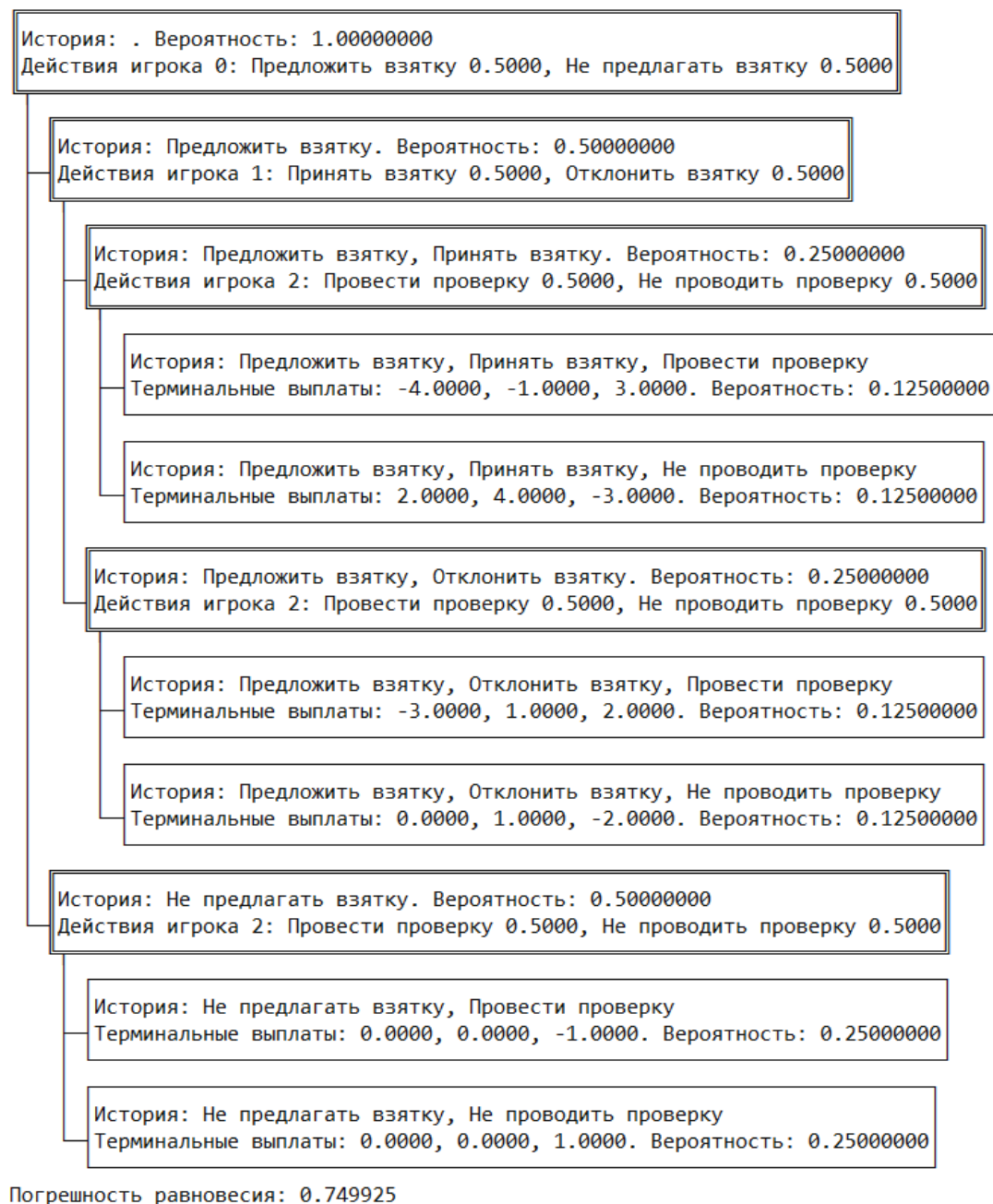


Рисунок 3.1 — Дерево игры с первой группой параметров. Случайные стратегии

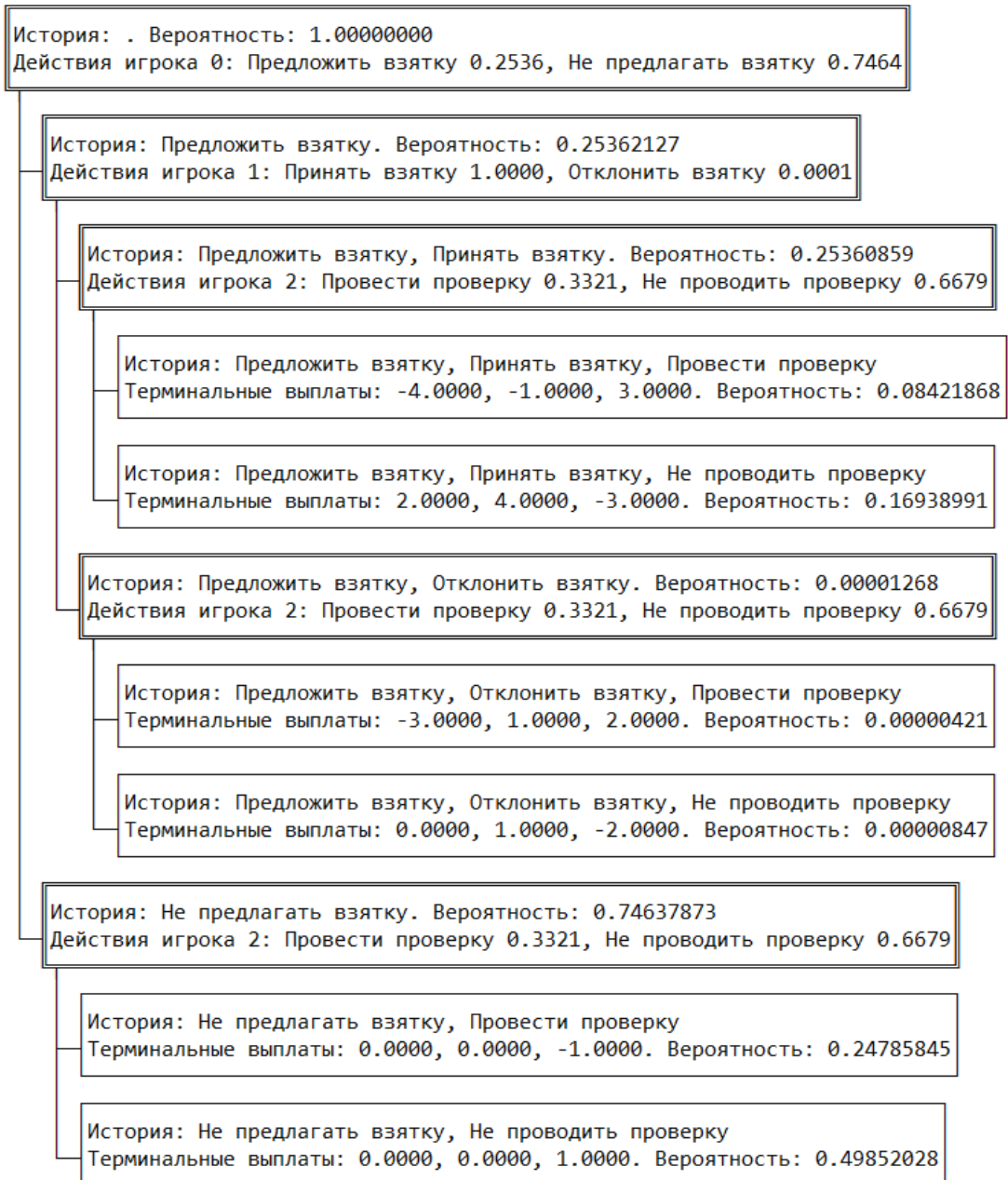
На рисунке 3.1 прямоугольными элементами отмечены все игровые истории, начиная с начала игры. Ребра между элементами обозначают возможные переходы между игровыми историями. Каждой нетерминальной игровой истории соответствует перечень доступных действий и стратегия их выбора. Терминальные истории сопровождаются информацией о выплатах игрокам. Для каждой истории указывается вероятность ее реализации. Расчетная эксплуатируемость данного профиля стратегий составляет примерно 0.75. Для достижения этого значения инспектору достаточно проводить проверку с вероятностью 1.0, изменив тем самым свой ожидаемый

выигрыш с 0 до 0.75. Данный стратегический профиль достаточно далек от равновесия.

Попробуем улучшить стратегический профиль. Проведем $T = 10000$ обучающих итераций алгоритма на данном игровом дереве. Информация о обновленном стратегическом профиле представлена на рисунке 3.2.

Выплаты: -0.0032, 0.5891, 0.0014

Игровое дерево в развернутой форме:



Погрешность равновесия: 0.01933133642814388

Вторая группа параметров

Рисунок 3.2 — Дерево игры с первой группой параметров. $T = 10000$

На рисунке 3.2 отмечены выплаты, измененные стратегии игроков и измененные вероятности достижения различных игровых историй. Как можно заметить,

погрешность равновесия снизилась до порядка 0.01, что сопоставимо с оценкой из теоремы 3.

Дальнейшее увеличение числа итераций приводит к уменьшению погрешности равновесия. График изменения расчетной погрешности равновесия для данного примера приведен на рисунке 3.3.



Рисунок 3.3 — Расчетная эксплуатируемость стратегий в зависимости от T

Рассмотрим другой набор параметров алгоритма (Таблица 3.3).

v	b	p_L	p_H	q	r	Δx	x	Δy	y	Δz	z
12	3	8	8	4	2	9	1	1	7	3	5

Таблица 3.3 — Значения параметров для второго примера

Построим игровую модель и проведем 10000 обучающих итераций. Полученный профиль стратегий представлен на рисунке 3.4.

Выплаты: -0.0001, 0.0001, 7.9995

Информационные состояния:

0:Выбор клиента

Действия игрока 0: Предложить взятку 0.0001, Не предлагать взятку 1.0000

1:Выбор чиновника

Действия игрока 1: Принять взятку 0.0001, Отклонить взятку 1.0000

2:Выбор инспектора

Действия игрока 2: Провести проверку 0.0002, Не проводить проверку 0.9998

Погрешность равновесия: 0.00034997666242020387

Рисунок 3.4 — Стратегии игроков для второго примера. $T = 10000$

В результате мы получили профиль, который состоит из чистых стратегий. Хотя данное решение и является равновесием, оно маловероятно на практике по интуитивным соображениям. Так как алгоритм предоставляет единственное решение, имеет смысл наложить дополнительные ограничения на рассматриваемую задачу. Попробуем получить дополнительную информацию о данной игре. Для этого попробуем зафиксировать стратегию одного игрока и найти равновесие для двух оставшихся. Таким образом, найдем зависимости β и γ от α , α и γ от β и зависимость α и β от γ . Графики соответствующих зависимостей представлены на рисунках .

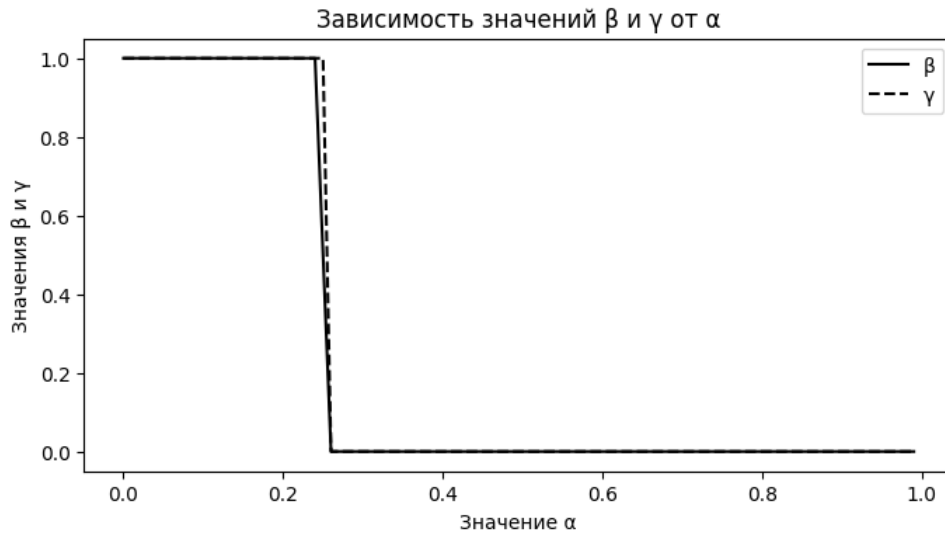


Рисунок 3.5 — График зависимости β и γ от α

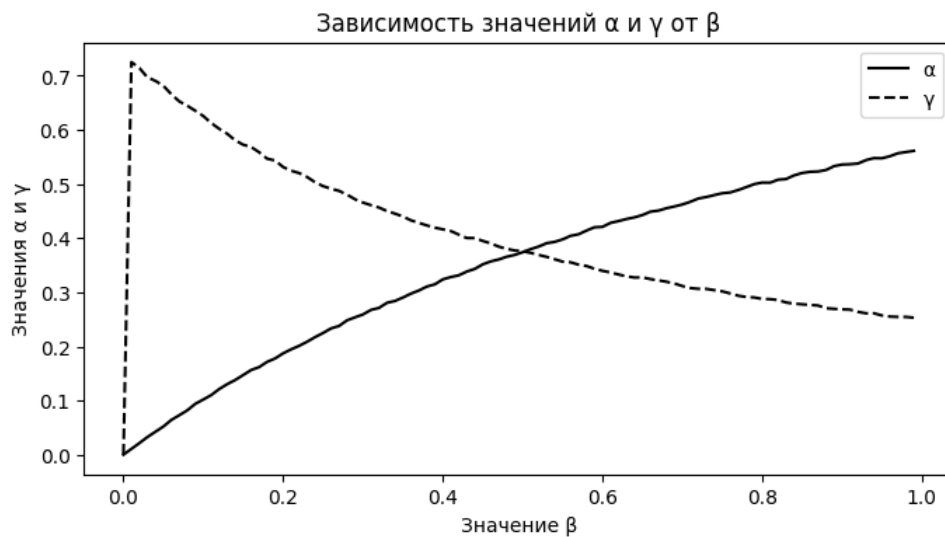


Рисунок 3.6 — График зависимости α и γ от β

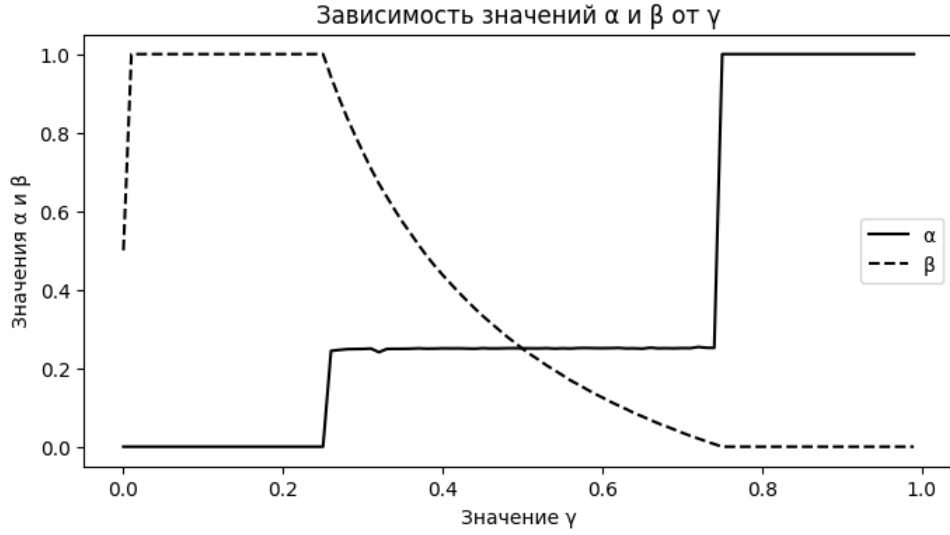


Рисунок 3.7 — График зависимости α и β от γ

В соответствии с оценкой (2.5), вероятность проверки α влияет на решение чиновника о принятии взятки. В данном случае, критическое значение равно 0.25, и на графиках 3.5 и 3.7 прослеживается изменение поведения участников при его преодолении инспектором.

3.3 Моделирование коррупции в иерархической структуре

В данной работе в качестве основного объекта исследования была выбрана модель коррупции в иерархической структуре. Рассмотрим частный случай параметров иерархии, которые описаны в (2.9). Как и в предыдущем примере, опишем игровые истории и информационные наборы игроков.

$$A = \{\text{НеСовКр}, \text{СовКр}, \text{НеПровСот}, \text{ПровСот}, \text{ПредлВз}, \text{ВыплШт}, \\ \text{РазРук}, \text{ПринВз}, \text{ОтклВз}, \text{ПровЧин}, \text{НеПровЧин}\}$$

Стоит отметить, что приведенный набор действий не содержит отдельные действия для проверки первого и второго сотрудника. Вместо этого будет использоваться решение о проверке каждого или переход к следующему. Далее, определим перечень всех доступных игровых историй без терминальных:

$$h_1 = \{\text{НеПровЧин}\}, \quad h_2 = \{\text{НеПровЧин}, \text{СовКр}\}, \quad h_3 = \{\text{НеПровЧин}, \text{СовКр}, \text{СовКр}\},$$

$$h_4 = \{\text{НеПровЧин}, \text{СовКр}, \text{СовКр}, \text{ПровСот}\},$$

$$h_5 = \{\text{НеПровЧин}, \text{СовКр}, \text{СовКр}, \text{ПровСот}, \text{ПредлВз}\},$$

$$h_6 = \{\text{НеПровЧин}, \text{СовКр}, \text{СовКр}, \text{НеПровСот}\},$$

$$h_7 = \{\text{НеПровЧин}, \text{СовКр}, \text{СовКр}, \text{НеПровСот}, \text{ПровСот}\},$$

$$\begin{aligned}
h_8 &= \{\text{НеПровЧин}, \text{СовКр}, \text{СовКр}, \text{НеПровСот}, \text{ПровСот}, \text{РазРук}\}, \\
h_9 &= \{\text{НеПровЧин}, \text{СовКр}, \text{СовКр}, \text{НеПровСот}, \text{ПровСот}, \text{РазРук}, \text{ПредлВз}\}, \\
h_{10} &= \{\text{НеПровЧин}, \text{СовКр}, \text{СовКр}, \text{НеПровСот}, \text{ПровСот}, \text{ПредлВз}\}, \\
h_{11} &= \{\text{НеПровЧин}, \text{СовКр}, \text{СовКр}, \text{НеПровСот}, \text{НеПровСот}\}, \\
h_{12} &= \{\text{НеПровЧин}, \text{СовКр}, \text{НеСовКр}\}, \quad h_{13} = \{\text{НеПровЧин}, \text{СовКр}, \text{НеСовКр}, \text{ПровСот}\} \\
h_{14} &= \{\text{НеПровЧин}, \text{СовКр}, \text{НеСовКр}, \text{ПровСот}, \text{ПредлВз}\}, \\
h_{15} &= \{\text{НеПровЧин}, \text{СовКр}, \text{НеСовКр}, \text{НеПровСот}\}, \\
h_{16} &= \{\text{НеПровЧин}, \text{НеСовКр}\}, \quad h_{17} = \{\text{НеПровЧин}, \text{НеСовКр}, \text{СовКр}\}, \\
h_{18} &= \{\text{НеПровЧин}, \text{НеСовКр}, \text{СовКр}, \text{НеПровСот}\}, \\
h_{19} &= \{\text{НеПровЧин}, \text{НеСовКр}, \text{СовКр}, \text{НеПровСот}, \text{ПровСот}\}, \\
h_{20} &= \{\text{НеПровЧин}, \text{НеСовКр}, \text{СовКр}, \text{НеПровСот}, \text{ПровСот}, \text{ПредлВз}\}, \\
h_{21} &= \{\text{НеПровЧин}, \text{НеСовКр}, \text{НеСовКр}\}, \\
h_{22} &= \{\text{НеПровЧин}, \text{НеСовКр}, \text{НеСовКр}, \text{НеПровСот}\}, \\
h_{23} &= \{\text{ПровЧин}\}, \quad h_{24} = \{\text{ПровЧин}, \text{СовКр}\}, \quad h_{25} = \{\text{ПровЧин}, \text{СовКр}, \text{СовКр}\}, \\
h_{26} &= \{\text{ПровЧин}, \text{СовКр}, \text{СовКр}, \text{ПровСот}\}, \\
h_{27} &= \{\text{ПровЧин}, \text{СовКр}, \text{СовКр}, \text{ПровСот}, \text{ПредлВз}\}, \\
h_{28} &= \{\text{ПровЧин}, \text{СовКр}, \text{СовКр}, \text{НеПровСот}\}, \\
h_{29} &= \{\text{ПровЧин}, \text{СовКр}, \text{СовКр}, \text{НеПровСот}, \text{ПровСот}\}, \\
h_{30} &= \{\text{ПровЧин}, \text{СовКр}, \text{СовКр}, \text{НеПровСот}, \text{ПровСот}, \text{РазРук}\}, \\
h_{31} &= \{\text{ПровЧин}, \text{СовКр}, \text{СовКр}, \text{НеПровСот}, \text{ПровСот}, \text{РазРук}, \text{ПредлВз}\}, \\
h_{32} &= \{\text{ПровЧин}, \text{СовКр}, \text{СовКр}, \text{НеПровСот}, \text{ПровСот}, \text{ПредлВз}\}, \\
h_{33} &= \{\text{ПровЧин}, \text{СовКр}, \text{СовКр}, \text{НеПровСот}, \text{НеПровСот}\}, \\
h_{34} &= \{\text{ПровЧин}, \text{СовКр}, \text{НеСовКр}\}, \quad h_{35} = \{\text{ПровЧин}, \text{СовКр}, \text{НеСовКр}, \text{ПровСот}\} \\
h_{36} &= \{\text{ПровЧин}, \text{СовКр}, \text{НеСовКр}, \text{ПровСот}, \text{ПредлВз}\}, \\
h_{37} &= \{\text{ПровЧин}, \text{СовКр}, \text{НеСовКр}, \text{НеПровСот}\}, \\
h_{38} &= \{\text{ПровЧин}, \text{НеСовКр}\}, \quad h_{39} = \{\text{ПровЧин}, \text{НеСовКр}, \text{СовКр}\}, \\
h_{40} &= \{\text{ПровЧин}, \text{НеСовКр}, \text{СовКр}, \text{НеПровСот}\}, \\
h_{41} &= \{\text{ПровЧин}, \text{НеСовКр}, \text{СовКр}, \text{НеПровСот}, \text{ПровСот}\}, \\
h_{42} &= \{\text{ПровЧин}, \text{НеСовКр}, \text{СовКр}, \text{НеПровСот}, \text{ПровСот}, \text{ПредлВз}\},
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
h_{43} &= \{\text{ПровЧин}, \text{НеСовКр}, \text{НеСовКр}\}, \\
h_{44} &= \{\text{ПровЧин}, \text{НеСовКр}, \text{НеСовКр}, \text{НеПровСот}\}, \\
H \setminus Z &= \{\emptyset, h_1, \dots, h_{44}\}.
\end{aligned} \tag{3.2}$$

Терминальные истории подобного примера приведены в главе 2. Будем рассматривать множество N , состоящее из четырех игроков: сотрудник C_0 , сотрудник C_1 , чиновник O и инспектор I

$$N = \{0, 1, 2, 3\}$$

Далее, определим информационные состояния игроков. В данном случае информационные наборы некоторых игроков состоят из нескольких информационных состояний

$$\begin{aligned}
I_1 &= \{\emptyset\}, I_2 = \{h_1, h_{23}\}, I_3 = \{h_2, h_{16}, h_{h24}, h_{38}\}, \\
I_4 &= \{h_3, h_{12}, h_{17}, h_{21}, h_{25}, h_{34}, h_{39}, h_{43}\}, \\
I_5 &= \{h_6, h_{15}, h_{18}, h_{22}, h_{28}, h_{37}, h_{40}, h_{44}\}, \\
I_6 &= \{h_4, h_{13}, h_{26}, h_{35}\}, I_7 = \{h_{h8}, h_{30}\}, \\
I_8 &= \{h_9, h_{31}\}, I_9 = \{h_5, h_{14}, h_{27}, h_{36}\}, \\
I_{10} &= \{h_7, h_{h19}, h_{29}, h_{41}\}, I_{11} = \{h_{10}, h_{20}, h_{32}, h_{42}\}, \\
\mathcal{I}_0 &= \{I_2, I_6, I_7\}, \\
\mathcal{I}_1 &= \{I_3, I_{10}\}, \\
\mathcal{I}_2 &= \{I_4, I_5, I_8, I_9, I_{11}\}, \\
\mathcal{I}_3 &= \{I_1\}.
\end{aligned}$$

Данное определение информационных состояний позволяет сопоставить игроков и различные игровые истории.

Функцию $u_i(z)$, для игрока $i \in N$ и терминальной истории $z \in Z$, определим в соответствии с формой игры на рисунках 2.2 и 2.3.

Проведем расчеты для некоторых значений параметров. Рассмотрим набор параметров из таблицы 3.4 и проведем расчет равновесия для данного случая

s_0	b_0	s_1	b_1	co	ci	fs	fb	fq	fns	fe	fbc	rs	rb	rq
80	24	40	12	2	2	110	15	4	2	1	10	4	1	10

Таблица 3.4 — Значения параметров для примера

Учитывая параметры из таблицы 3.4 построим игровое дерево со случайным профилем стратегий. Схематичное изображение игрового дерева показано на рисунке 3.1.

Выплаты: -9.6953, 2.6563, -0.6198, -1.0000

Этап 1. Решение инспектора о проверке
Действия игрока 3: НеПровЧин 0.5000, ПровЧин 0.5000

Этап 2. Решение сотрудника 0 о краже
Действия игрока 0: СовКр 0.5000, НеСовКр 0.5000

Этап 2. Решение сотрудника 1 о краже
Действия игрока 1: СовКр 0.5000, НеСовКр 0.5000

Этап 3: Решение чиновника о проверке сотрудника 0
Действия игрока 2: ПровСот 0.5000, НеПровСот 0.5000

Этап 3: Решение чиновника о проверке сотрудника 1
Действия игрока 2: ПровСот 0.5000, НеПровСот 0.5000

Этап 4: Кража сотрудника 0 раскрыта
Действия игрока 0: ПредлВз 0.5000, ВыплШт 0.5000

Этап 4: Кража сотрудника 0 раскрыта после разоблачения
Действия игрока 0: ПредлВз 0.5000, ВыплШт 0.5000

Этап 4: Кража сотрудника 0 раскрыта после разоблачения. Предложена взятка
Действия игрока 2: ПринВз 0.5000, ОтклВз 0.5000

Этап 4: Кража сотрудника 0 раскрыта. Предложена взятка
Действия игрока 2: ПринВз 0.5000, ОтклВз 0.5000

Этап 4: Кража сотрудника 1 раскрыта
Действия игрока 1: РазРук 0.3333, ПредлВз 0.3333, ВыплШт 0.3333

Этап 4: Кража сотрудника 1 раскрыта. Предложена взятка
Действия игрока 2: ПринВз 0.5000, ОтклВз 0.5000

Сумма сожалений: 20.247395833333332

Рисунок 3.8 — Дерево игры с первой группой параметров. Случайные стратегии

На рисунке 3.8 прямоугольными элементами отмечены все информационные состояния игроков. Каждому информационному состоянию соответствует перечень доступных действий и стратегия их выбора. Расчетная сумма сожалений всех игроков превосходит 20 и данный стратегический профиль достаточно далек от равновесия и можно провести минимизацию сожалений.

Попробуем улучшить стратегический профиль. Проведем $T = 10000$ обучающих итераций алгоритма на данном игровом дереве. Информация о обновленном стратегическом профиле представлена на рисунке 3.9.

Выплаты: -0.2509, -0.0838, -1.0830, -0.0164

Этап 1. Решение инспектора о проверке
Действия игрока 3: НеПровЧин 0.9953, ПровЧин 0.0047

Этап 2. Решение сотрудника 0 о краже
Действия игрока 0: СовКр 0.3390, НеСовКр 0.6610

Этап 2. Решение сотрудника 1 о краже
Действия игрока 1: СовКр 0.2130, НеСовКр 0.7870

Этап 3: Решение чиновника о проверке сотрудника 0
Действия игрока 2: ПровСот 0.4341, НеПровСот 0.5659

Этап 3: Решение чиновника о проверке сотрудника 1
Действия игрока 2: ПровСот 0.5048, НеПровСот 0.4952

Этап 4: Кража сотрудника 0 раскрыта
Действия игрока 0: ПредлВз 0.0021, ВыплШт 0.9979

Этап 4: Кража сотрудника 0 раскрыта после разоблачения
Действия игрока 0: ПредлВз 0.2186, ВыплШт 0.7814

Этап 4: Кража сотрудника 0 раскрыта после разоблачения. Предложена взятка
Действия игрока 2: ПринВз 0.0123, ОтклВз 0.9877

Этап 4: Кража сотрудника 0 раскрыта. Предложена взятка
Действия игрока 2: ПринВз 0.0005, ОтклВз 0.9995

Этап 4: Кража сотрудника 1 раскрыта
Действия игрока 1: РазРук 0.4208, ПредлВз 0.0008, ВыплШт 0.5784

Этап 4: Кража сотрудника 1 раскрыта. Предложена взятка
Действия игрока 2: ПринВз 0.1185, ОтклВз 0.8815

Сумма сожалений: 0.45064705836817365

Рисунок 3.9 — Дерево игры с первой группой параметров. $T = 10000$

На рисунке 3.9 отмечены измененные стратегии игроков. Как можно заметить, сумма сожалений снизилась до 0.38. Дальнейшее увеличение числа итераций приводит к уменьшению суммы сожалений. График изменения суммы сожалений для данного примера приведен на рисунке 3.10.

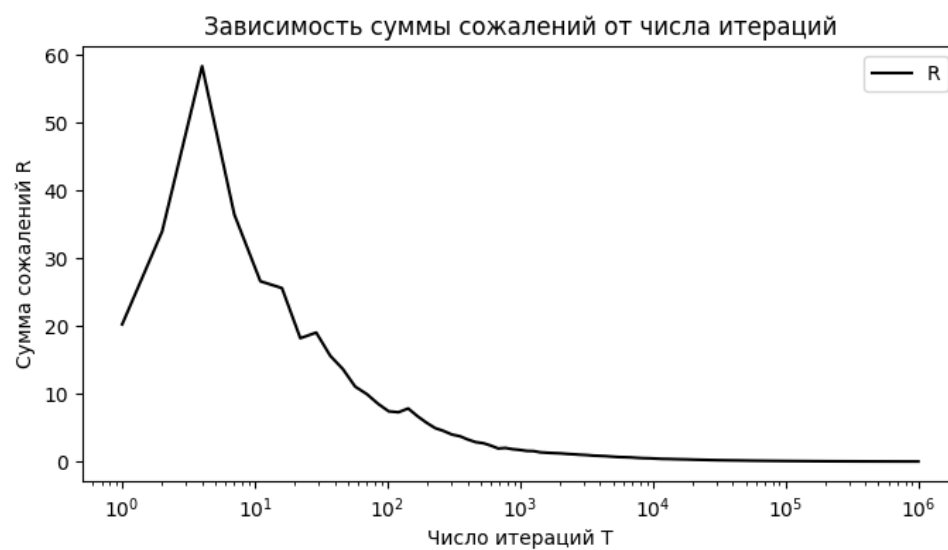


Рисунок 3.10 — Расчетная сумма сожалений в зависимости от T

Заключение

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. *Spengler, D.* Detection and Deterrence in the Economics of Corruption: a Game Theoretic Analysis and some Experimental Evidence. / D. Spengler. — University of York, 2014.
2. *Kumacheva, S. Sh.* The Strategy of Tax Control in Conditions of Possible Mistakes and Corruption of Inspectors. Contributions to Game Theory and Management (Petrosyan, L. A., Zenkevich, N. A. eds), Vol. 6 / S. Sh. Kumacheva. — St. Petersburg University, 2013, pp. 264–273.
3. *Orlov I. M., Kumacheva S. Sh.* Hierarchical Model of Corruption: Game theoretic Approach. Mathematical Control Theory and Its Applications Proceedings / Kumacheva S. Sh. Orlov I. M. — CSRI ELEKTROPRIBOR, St. Petersburg, 2020, pp. 269–271.
4. *Martin Zinkevich Michael Johanson, Michael Bowling Carmelo Piccione.* Regret minimization in games with incomplete information. In J.C. Platt, D. Koller, Y. Singer, and S. Roweis, editors, Advances in Neural Information Processing Systems 20 / Michael Bowling Carmelo Piccione Martin Zinkevich, Michael Johanson. — MIT Press, Cambridge, 2008, pages 1729–1736.
5. *Marc Lanctot Kevin Waugh, Martin Zinkevich Michael Bowling.* Monte carlo sampling for regret minimization in extensive games. In Y. Bengio, D. Schuurmans, J. Lafferty, C. K. I. Williams, and A. Culotta, editors, Advances in Neural Information Processing Systems 22 / Martin Zinkevich Michael Bowling Marc Lanctot, Kevin Waugh. — MIT Press, Cambridge, 2009, pages 1078–1086.
6. *Hart, Sergiu.* A simple adaptive procedure leading to correlated equilibrium / Sergiu Hart, Andreu Mas-Colell. — Econometrica, 68(5), September 2000, pages 1127–1150.
7. *Gibson, R.* Regret minimization in games and the development of champion multiplayer computer poker-playing agents, Ph.D. thesis / R. Gibson. — University of Alberta, 2014.
8. *Brown, Noam.* Supplementary Materials for Superhuman AI for multiplayer poker / Noam Brown, Tuomas Sandholm. — Science First Release DOI: 10.1126/science.aay2400, 11 July 2019.

Приложение А Алгоритм решения

Приложение Б Реализация правил игры разоблачения совместного преступления