



# Основы микроэкономики

## Лекция 7: Теория игр

Константин Сонин

Российская экономическая школа

# План

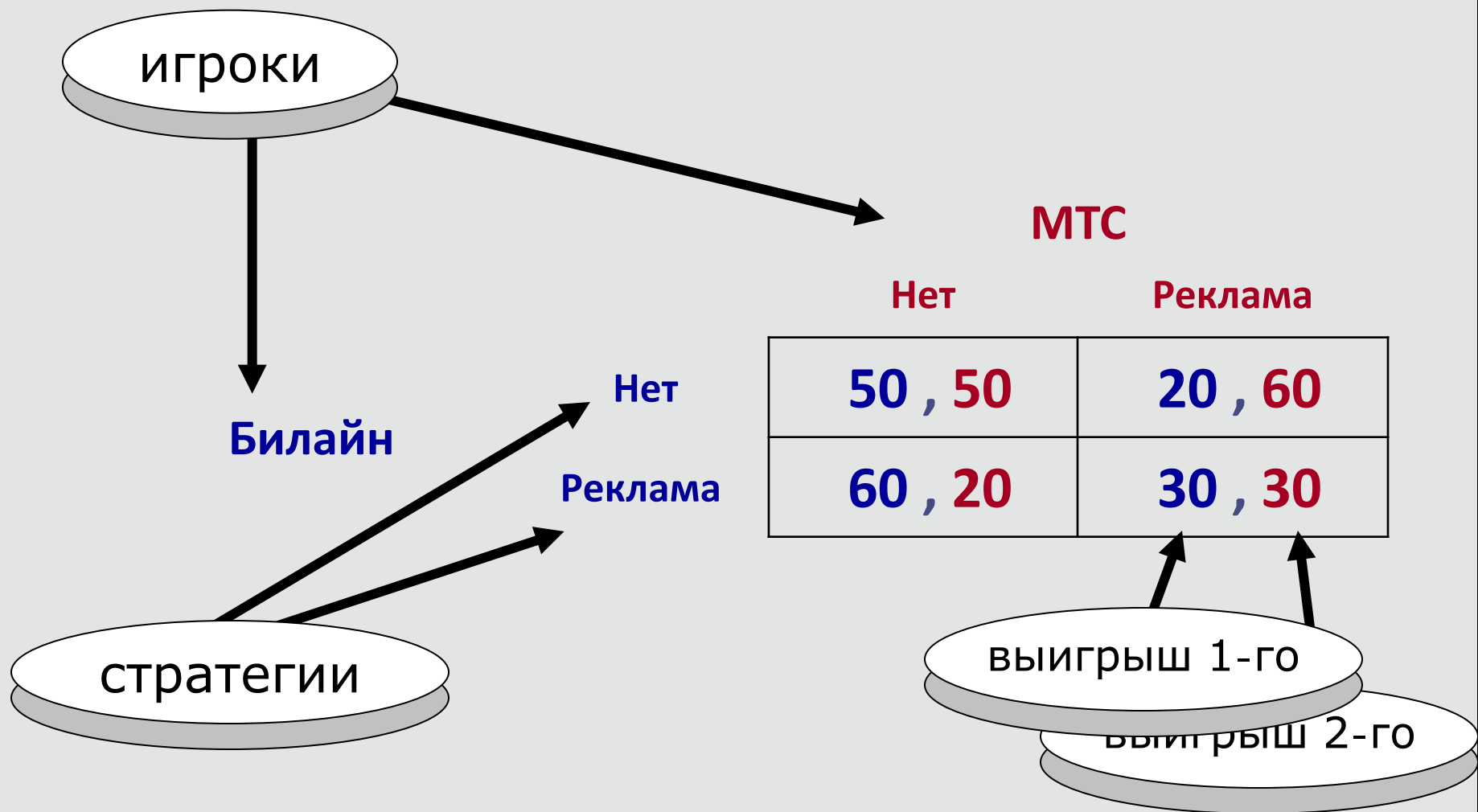


- ❑ Стратегическое взаимодействие
- ❑ Игра двух олигополистов
- ❑ Модели Курно и Бертрана
- ❑ Примеры из теории игр

# Стратегическое взаимодействие



- ❑ «Игроки»: Билайн и МТС
- ❑ Каждая из компаний делает выбор
  - «Рекламирывать новый тариф»
  - «Не рекламировать»
- ❑ Прибыли компаний
  - Каждая фирма получает по \$50 млн. от новых абонентов
  - Рекламная кампания стоит \$20 млн.
  - С помощью рекламной кампании у конкурента отнимается \$30 млн.



		МТС	
		Нет	Реклама
Билайн	Нет	50 , 50	20 , 60
	Реклама	60 , 20	30 , 30

$$60 = 50 + 30 - 20$$

= было + выигрыш от рекламы – затраты

$$30 = 50 + 30 - 20 - 30$$

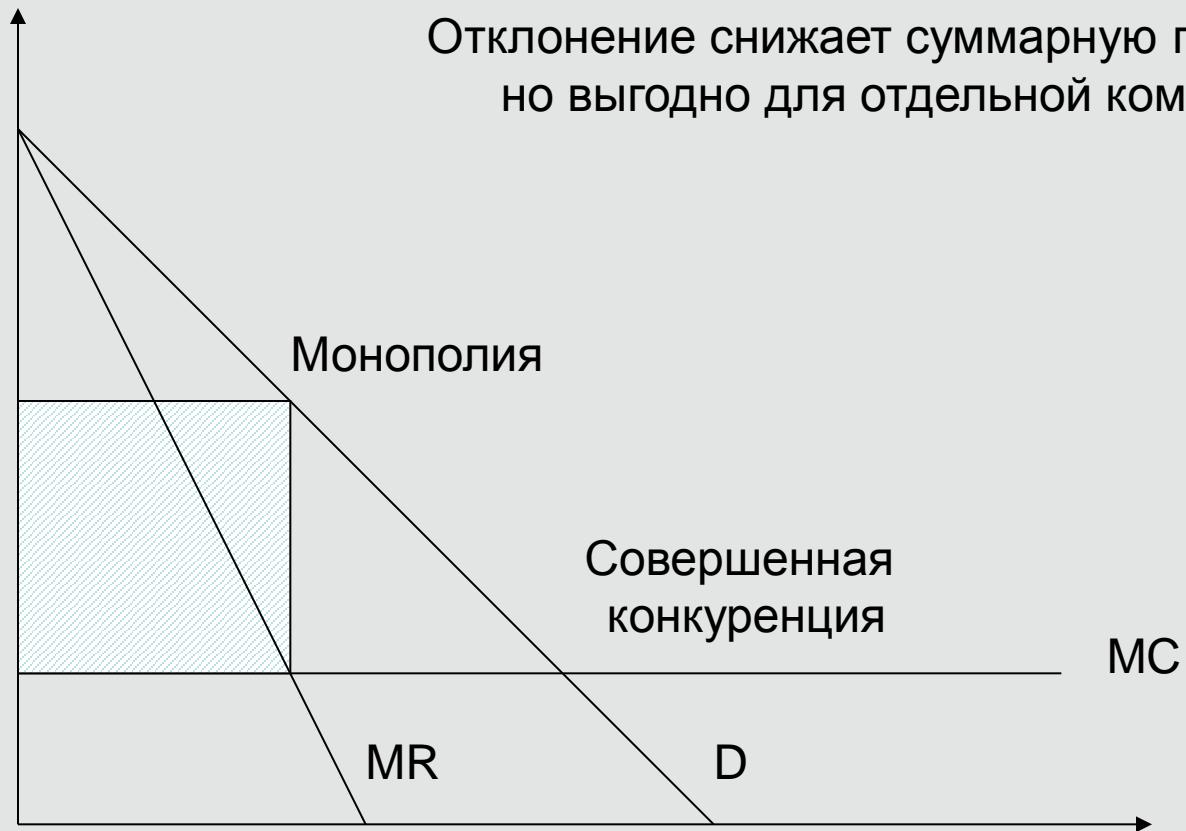
= было + выигрыш от рекламы – затраты  
– проигрыш от рекламы конкурента

# Общий случай несовершенной конкуренции



- ❑ Две фирмы с линейными издержками
- ❑ В динамике ключевую роль играют ограничения по мощностям (из-за быстрого роста предельных издержек)
  - анализ не сильно меняется

# Случай линейного спроса



# Дуополия Курно



- ❑ Стоимость производства единицы продукта равна  $c$ , то есть фиксированных издержек нет, а переменные -  $c$
- ❑ Фирма 1 производит  $q_1$  продукта, а фирма 2 -  $q_2$
- ❑ Всего на рынок попадает  $Q = q_1 + q_2$
- ❑ Спрос на продукт зависит от его количества на рынке; обратная функция спроса (зависимость цены от количества) есть  $p(Q) = a - Q$
- ❑ Каждая фирма решает - какое количество продукта ей производить
  - игроки: фирмы 1 и 2
  - стратегии: выпуск  $q_1$  и  $q_2$ , соответственно
  - платежи: прибыль фирмы  $k$  равна  $\pi_k = q_k p(Q) - c q_k$
- ❑ Наша задача - найти равновесие по Нэшу
- ❑ Предполагается, что фирмы принимают свои решения
  - независимо и одновременно
  - зная, как будет рассуждать конкурент



# Дуополия Курно: равновесие



- ❑ Перепишем еще раз платеж для 1-ой фирмы (для 2-ой все аналогично):

$$\pi_1(q_1, q_2) = q_1 P(q_1 + q_2) - c q_1$$

- ❑ По определению, пара стратегий  $(q_1^*, q_2^*)$  является равновесием, если  $q_1^*$  максимизирует прибыль фирмы 1, если выпуск фирмы 2 равен  $q_2^*$ ; а  $q_2^*$  максимизирует прибыль фирмы 2, если выпуск фирмы 1 равен  $q_1^*$ .
- ❑ Найдем максимум выражения

$$\pi_1(q_1, q_2^*) = q_1 P(q_1 + q_2^*) - c q_1 = q_1 (a - q_1 - q_2^*) - c q_1$$

- ❑ Получим  $q_1^* = (a - q_2^* - c) / 2$
- ❑ Точно также  $q_2^* = (a - q_1^* - c) / 2$
- ❑ Решая эти два уравнения, получим  $q_1^* = q_2^* = (a - c) / 3$
- ❑ Простая экономическая интуиция

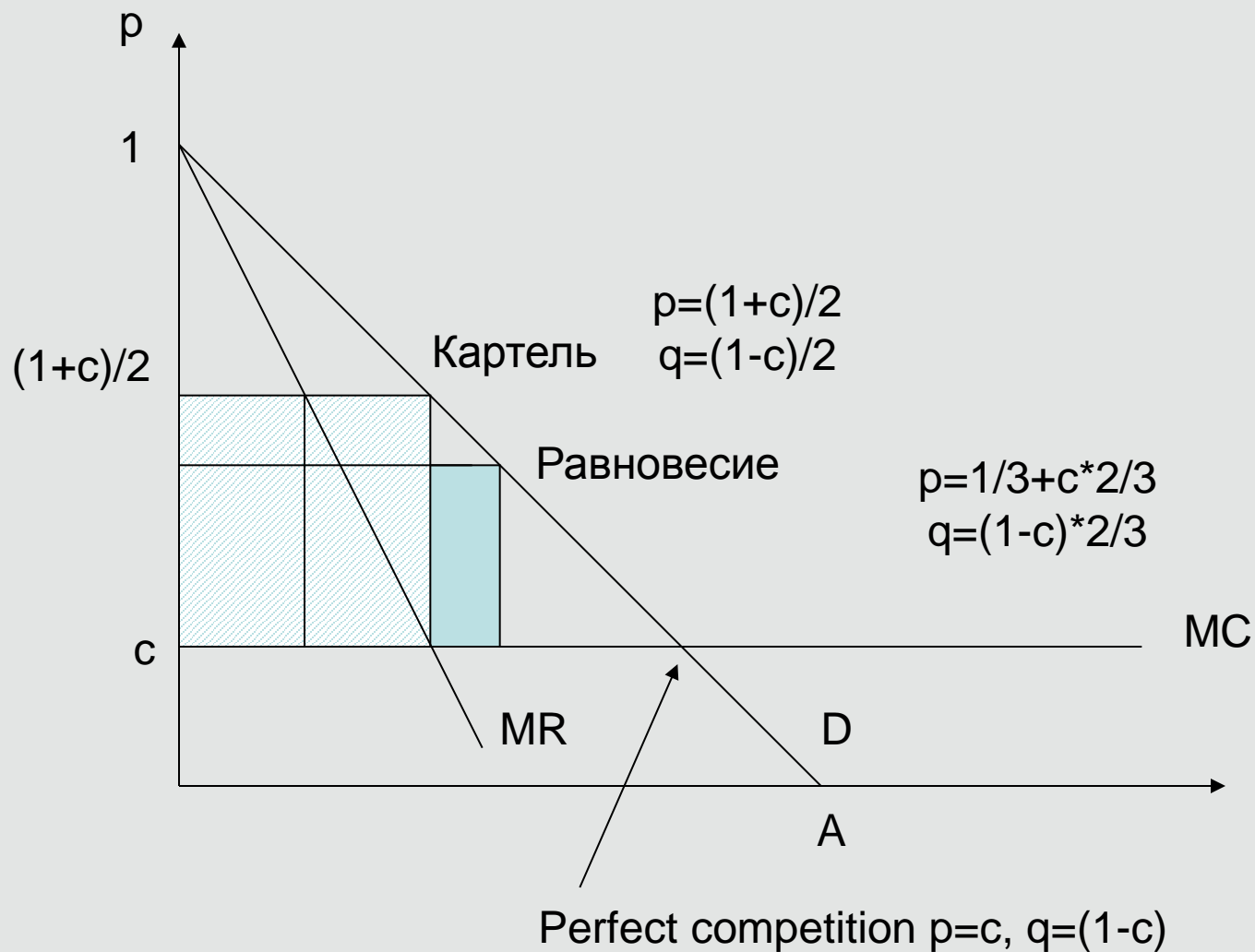
# Стимулы к отклонению



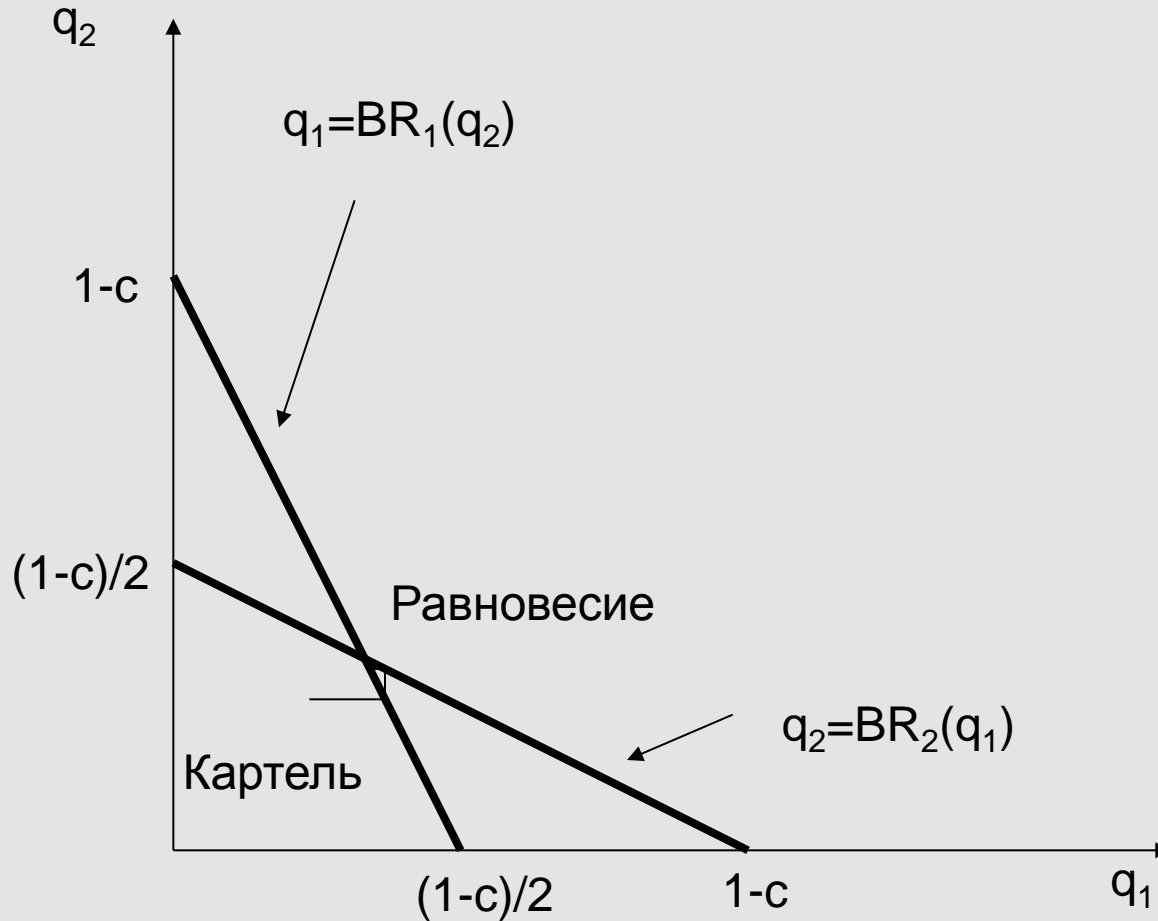
- ❑ Спрос:  $q=1-p$
- ❑ Обратная функций спроса  $p=1-q_1-q_2$
- ❑ Первая фирма решает задачу  
 $\max (1-q_1-q_2)q_1-cq_1$  при заданном поведении другой  $q_2$
- ❑ Условие первого порядка  
 $q_1=(1-c-q_2)/2$  (“наилучший ответ на  $q_2$ ”)

Если вторая фирма производит половину монопольного выпуска  $q_2=(1-c)/4$  (картель) то  
 $q_1=(1-c)*3/8 > (1-c)/4$

# Решение



# Функции наилучшего ответа





- ❑ Процесс наилучших ответов сходится к равновесию, в котором фирмы производят больше, чем при монополии
- ❑ Концепция равновесия: равновесие по Нэшу
  - Фирмы не выигрывают от одностороннего отклонения
  - $q_1 = BR_1(q_2)$  и  $q_2 = BR_2(q_1)$
  - Решение  $q_1 = q_2 = (A - c)/3$
- ❑ Такая олигополия (когда конкуренты выбирают выпуски) называется олигополией по Курно
- ❑ Если бы фирм было больше, равновесие было бы еще ближе к конкурентному

# Олигополия по Бертрону



- ❑ Компании часто выбирают не выпуск, а цену
  - товары полностью заменяют друг друга
- ❑ Стратегии:  $p_1, p_2$
- ❑ Потребители выбирают более низкую цену
- ❑ Как устроены прибыли фирм:
  - Если  $p_1 > p_2$  то  $\Pi_1 = 0$   $\Pi_2 = (p_2 - c)D(p_2)$
  - Если  $p_1 < p_2$  то  $\Pi_1 = (p_1 - c)D(p_1)$   $\Pi_2 = 0$
  - Если  $p_1 = p_2$  то  $\Pi_1 = (p_1 - c)D(p_1)/2$   $\Pi_2 = (p_1 - c)D(p_1)/2$



- ❑ Если  $p_2 > c$  то оптимальный ответ – «отобрать весь рынок»  $p_1 < p_2$
- ❑ Поэтому единственное возможное равновесие  $p_1 = p_2 = c$
- ❑ Даже если фирм всего две, этого достаточно для конкурентного равновесия
  - фирмы получают нулевую прибыль

# Бертран или Курно?



- ❑ Выбор цен – более реалистичное предположение
  - бывает, что стратегиями являются именно выпуски
- ❑ Как дополнить модель
  - разные издержки
  - неоднородные товары
  - сначала выбор мощности, потом конкуренция по ценам



## Пример. Враждебное поглощение



- ❑ 1988 год, борьба за фирму Federated Department Stores, Inc.
- ❑ Цена акции до поглощения  $\approx$  \$60
- ❑ Ожидаемая цена после поглощения  $\approx$  \$60
- ❑ Фирма Macy's предложила заплатить \$70 за каждую акцию
  - при условии, что получит 50% акций
- ❑ Вы бы стали продавать свои акции Macy's?

# Другой игрок



- Роберт Кампо (Robert Campeau) предложил \$74 за акцию по следующей схеме
  - если менее 50% акций куплено, то каждый продавец получает \$74 за акцию
  - если куплено  $X\%$  акций и  $X > 50$ , то каждый продавец получает цену, вычисленную по следующей формуле

$$\left( \frac{50\%}{X\%} \right) \times \$74 + \left( \frac{X\% - 50\%}{X\%} \right) \times \$60$$

# Выбор продавца



□ Что будет делать продавец?

		Остальные		
		Масу's	Сатреан	никому
Продавец	Масу's	\$70	\$60	\$60
	Сатреан	\$74	\$67	\$74
	никому	\$60	\$60	\$60

$$\left(\frac{50\%}{X\%}\right) \times \$74 + \left(\frac{X\% - 50\%}{X\%}\right) \times \$60$$

$$\left(\frac{50\%}{100\%}\right) \times \$74 + \left(\frac{100\% - 50\%}{100\%}\right) \times \$60 = \$67$$

# Результат



□ Чтобы ни делали остальные, лучше продать Самреу

□ Итоговая цена:

$$\left(\frac{50\%}{100\%}\right) \times \$74 + \left(\frac{100\% - 50\%}{100\%}\right) \times \$60 = \$67$$

□ Разве это не удивительно?

■ Масу's предлагали больше (\$70)!

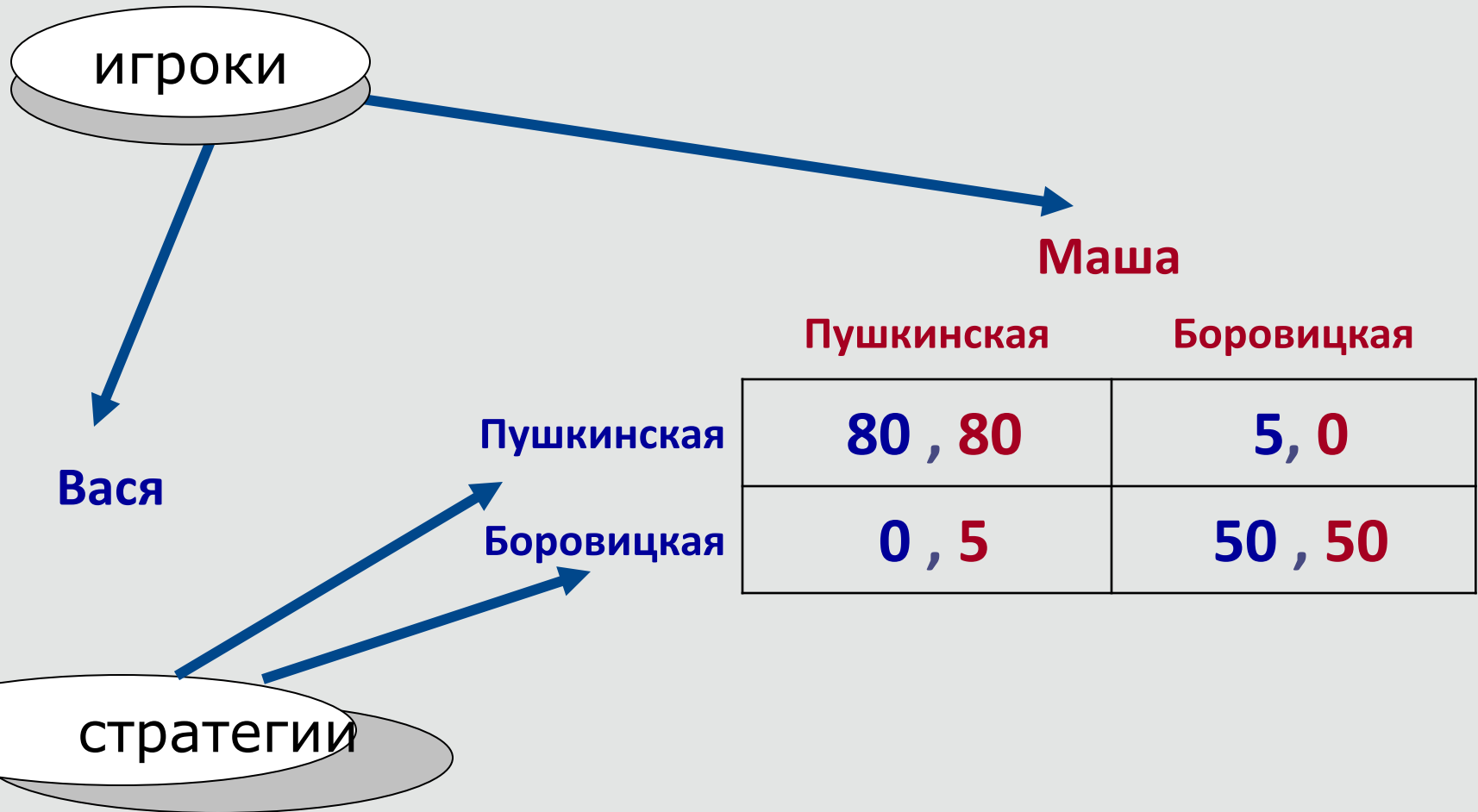


		МТС	
		Нет	Реклама
Билайн	Нет	50 , 50	20 , 60
	Реклама	60 , 20	30 , 30

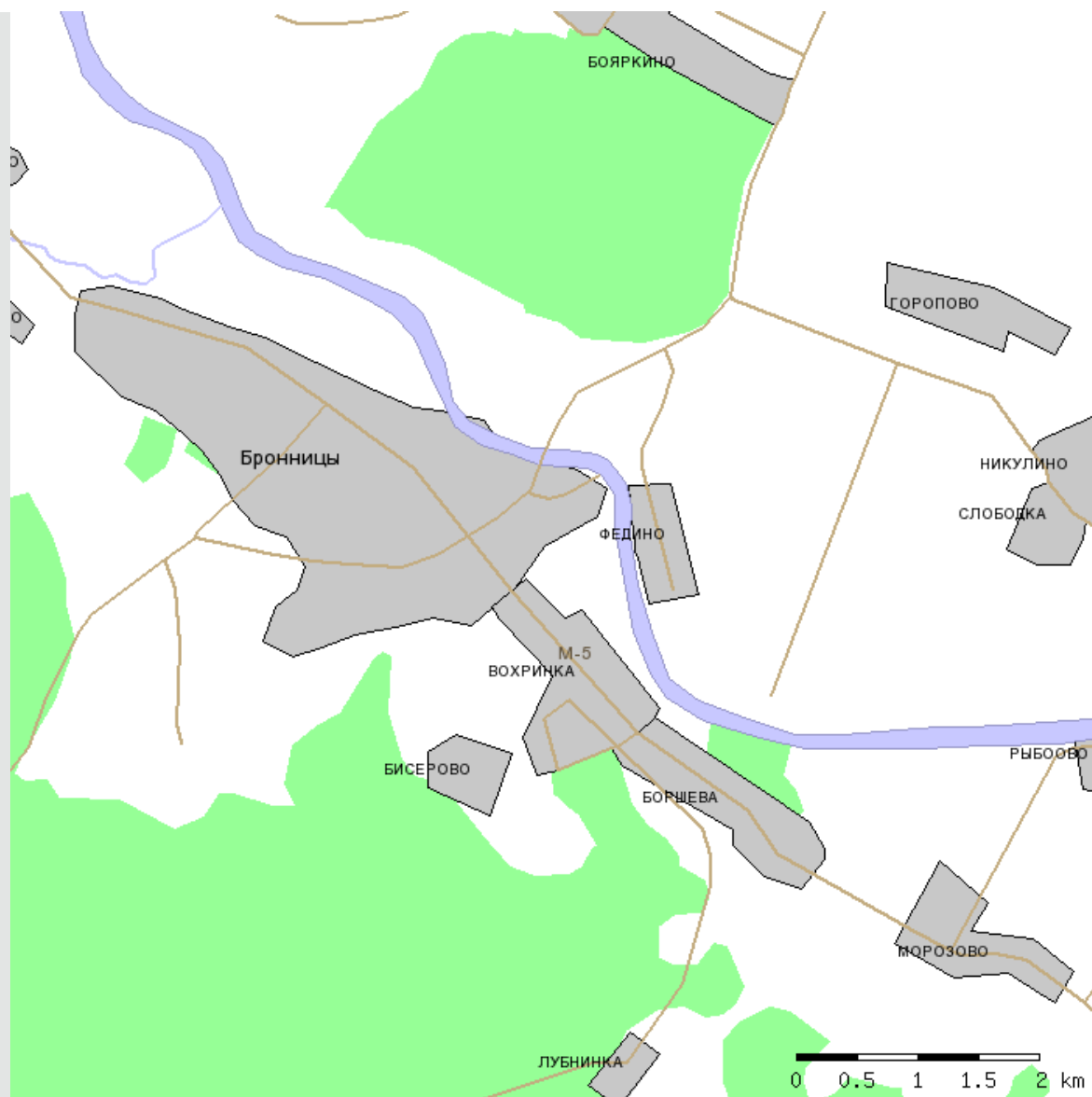
☐ Равновесие?

☐ Эффективность?

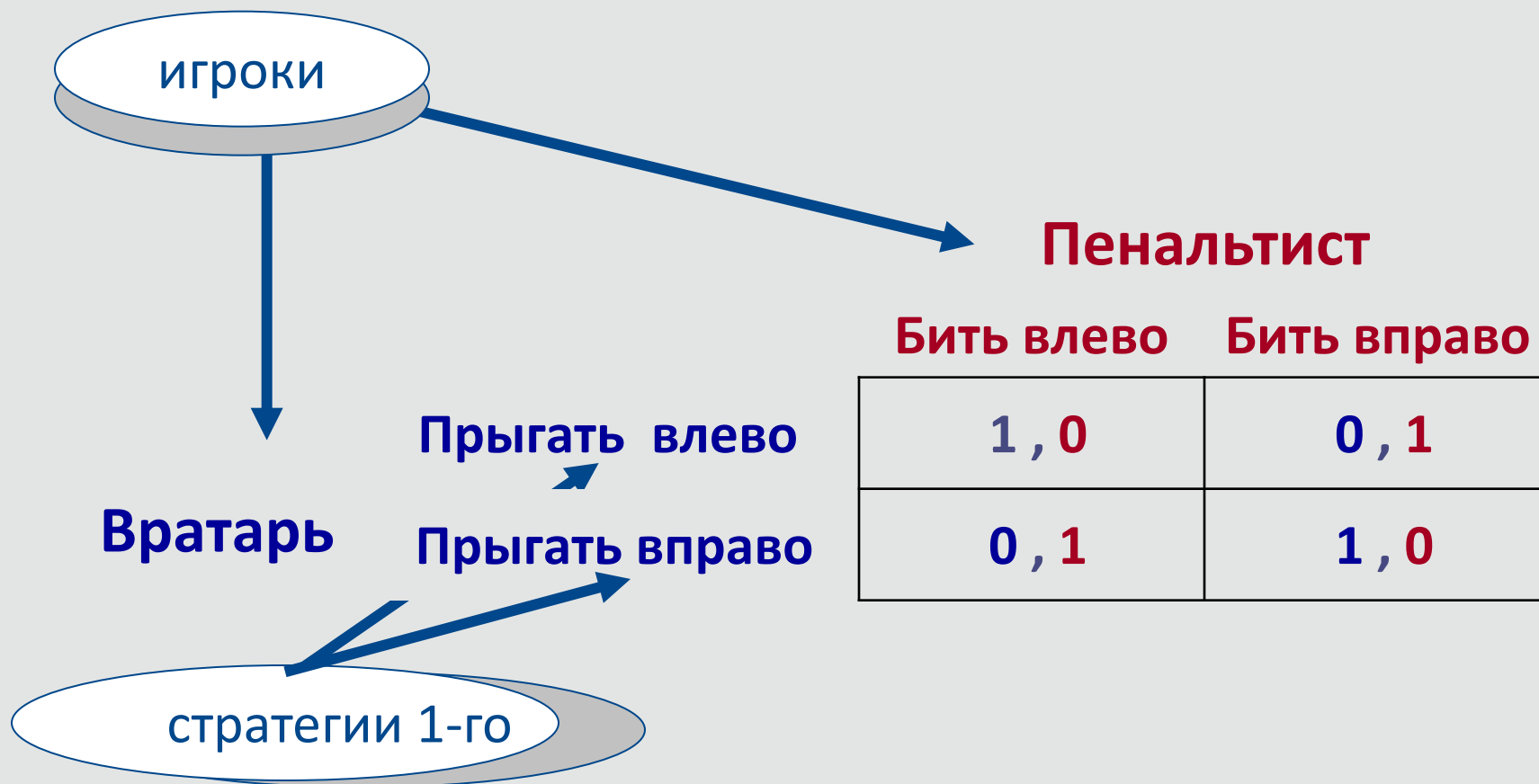
# «Встреча»



# Эксперимент Шеллинга



# Пенальти



□ равновесие [по Нэшу]?



# Равновесие по Нэшу



- Набор стратегий называется *равновесием по Нэшу*, если для каждого игрока его стратегия является наилучшим ответом на стратегии остальных (из этого набора)

# Примеры 2×2



	<i>L</i>	<i>R</i>
T	101,0	1,1
B	100,100	0,0

	<i>L</i>	<i>R</i>
T	-1,1	1,-1
B	1,-1	-1,1

	<i>L</i>	<i>R</i>
T	-6,-6	0,-9
B	-9,0	-1,-1

	<i>L</i>	<i>R</i>
T	5,4	1,1
B	0,0	2,3

# Равновесие в смешанных стратегиях



- ❑ Существует всегда (в конечных играх)
- ❑ Часто реалистичнее, чем равновесие в чистых «несмешанных» стратегиях
- ❑ Эмпирические работы (Левитт, “Фриканомике”)
  - пенальти
  - теннис

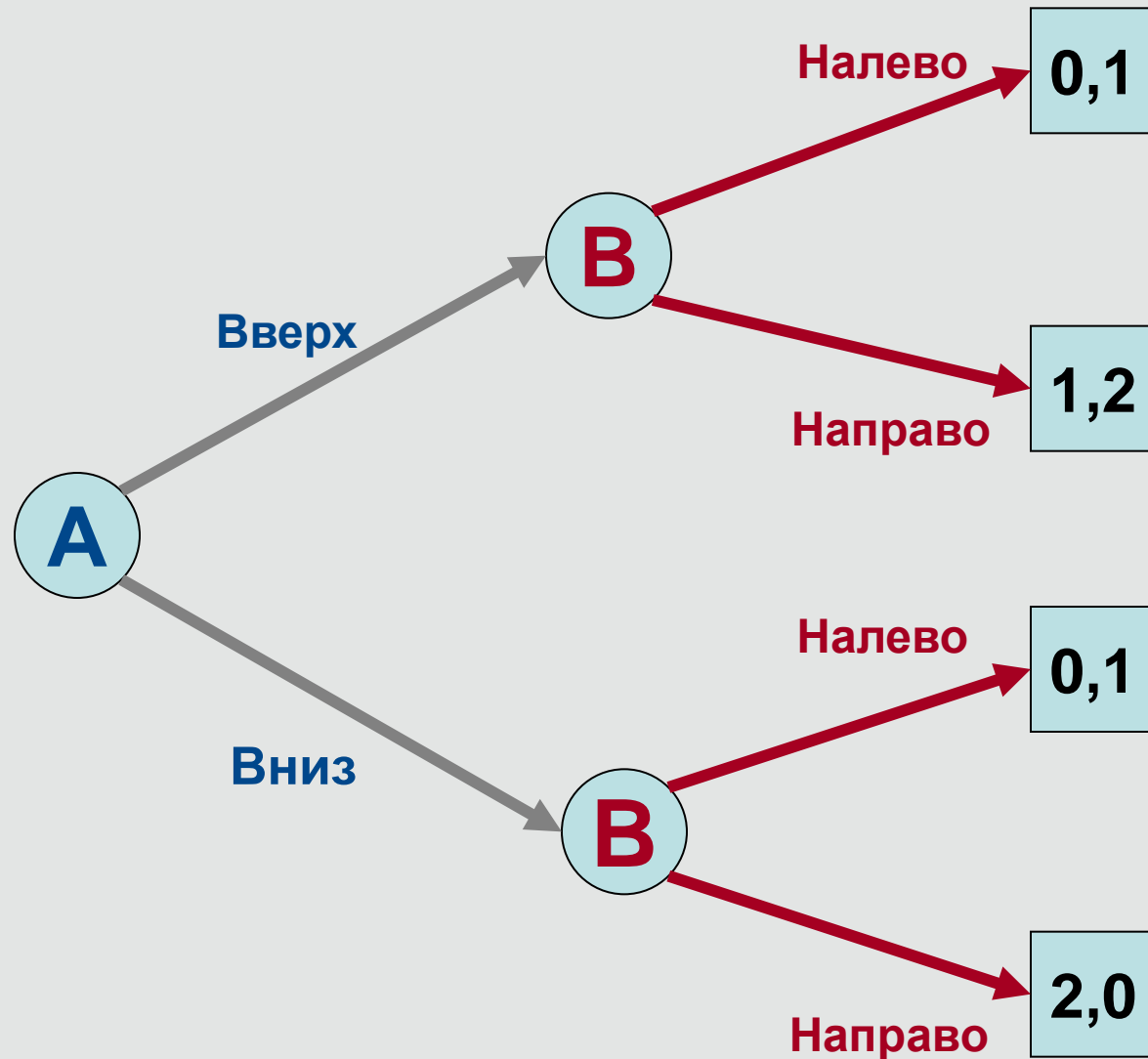
# История: очень краткий курс



- ❑ 0-500 Брачные контракты, описанные в Талмуде (кооперативная теория)
- ❑ 1713 Waldgrave – минимаксная стратегия
- ❑ 1838 Cournot – равновесие Курно (первая версия равновесия Нэша)
- ❑ 1928 von Neumann – игра двух лиц с нулевой суммой и развёрнутая форма
- ❑ 1944 von Neumann, Morgenstern – стратегическое поведение
- ❑ 1950 Kuhn, Tucker – Теория игр
- ❑ 1950-1953 Nash, Shapley – равновесие Нэша, задача торга и кооперативные игры
- ❑ 1960 Schelling “Стратегия конфликта”
- ❑ 1970-е Hurwiz, Maskin, Myerson – дизайн механизмов
- ❑ 1970-е Rosenthal, Myerson – revelation principle
- ❑ 1980-е Rubinstein – задача некооперативного торга
- ❑ 1990-е Milgrom, Roth, Cramton, Binmore... - дизайн рынков
- ❑ 1994 Нобелевская премия Нэшу, Зельтену и Харшаньи
- ❑ 2002 “The Beautiful Mind” («Игры разума») получает Оскар
- ❑ 2005 Шантаж, блеф и чумазные девушки (Нобелевская премия Ауманну и Шеллингу)
- ❑ 2007 Нобелевская премия Гурвицу, Маскину и Майерсону



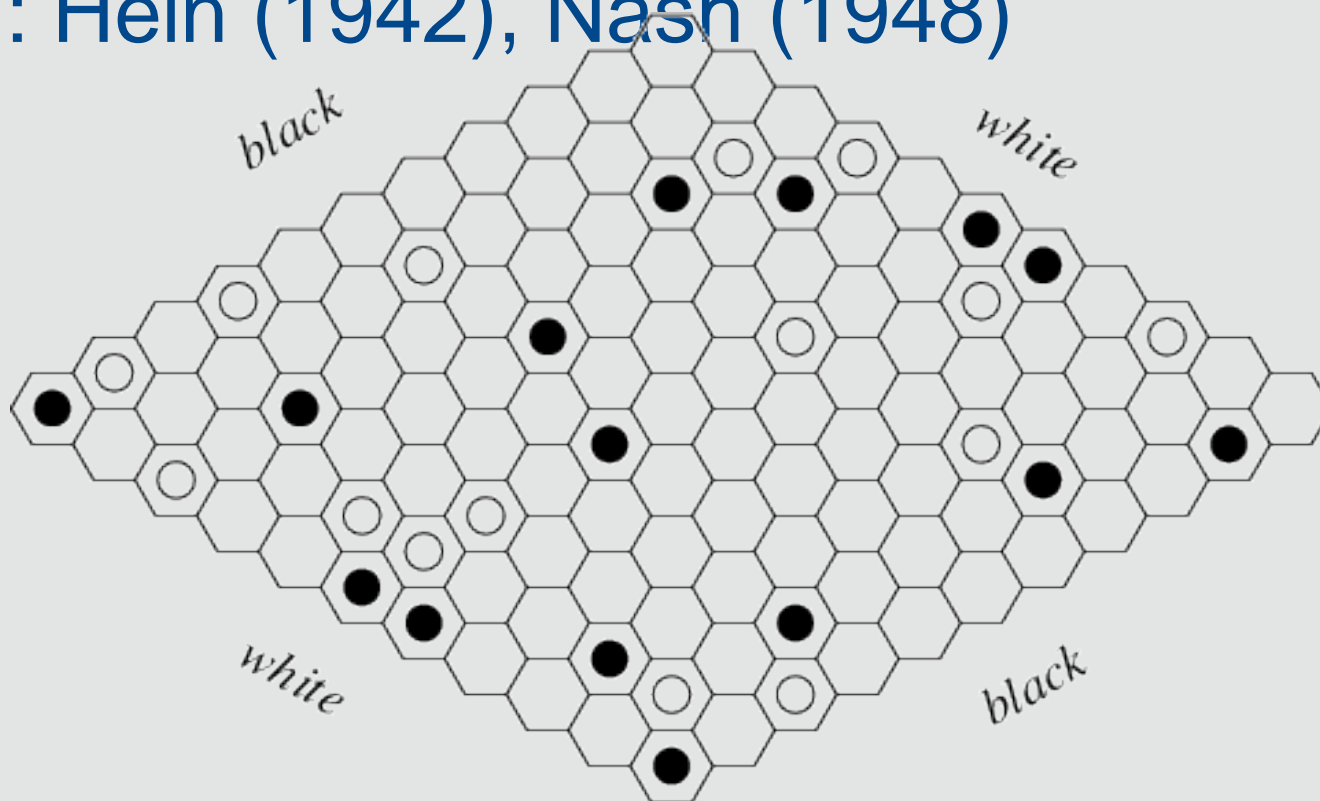
# Пример «неодновременной» игры



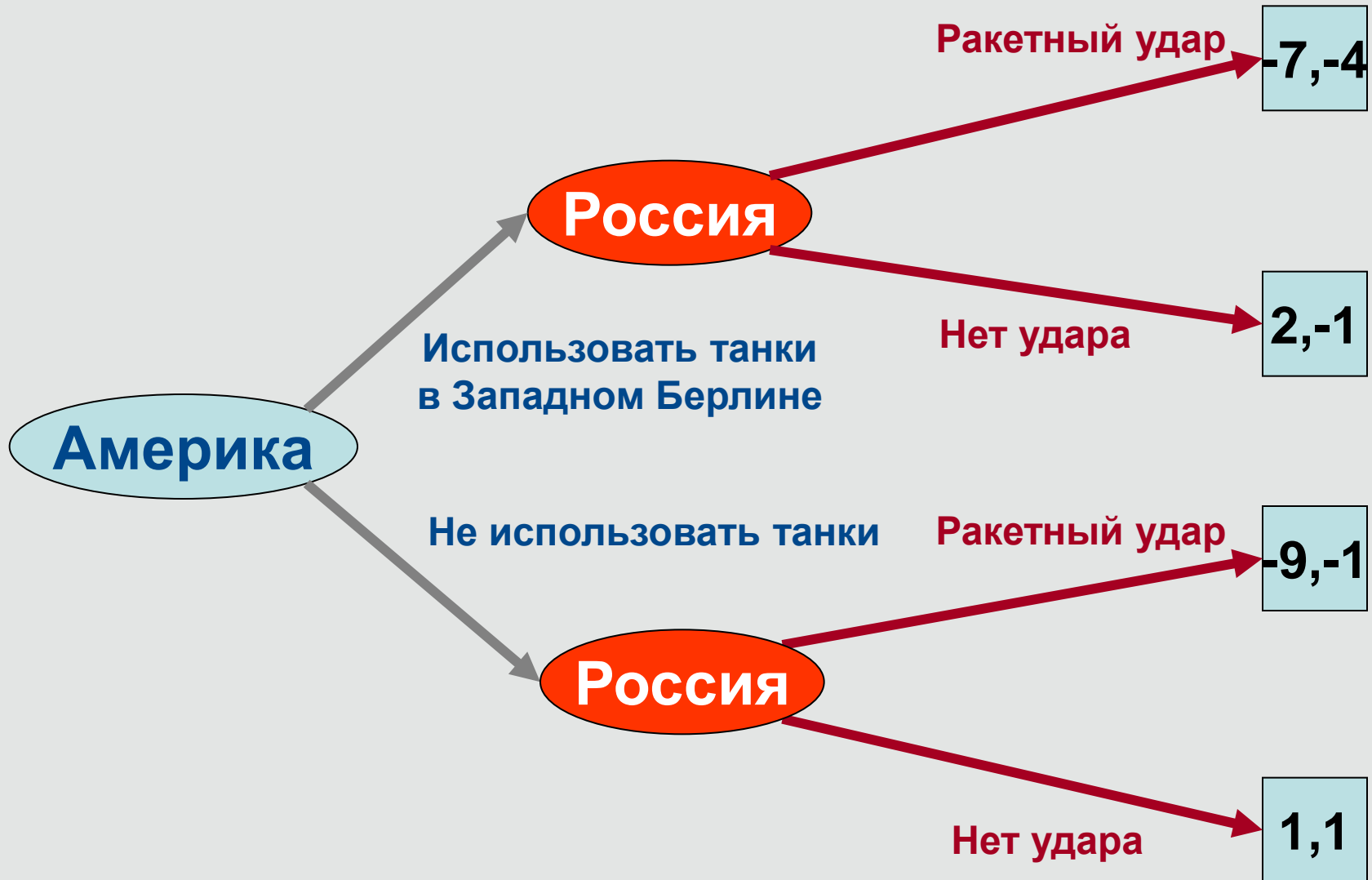
# Шахматы, шашки, hex



- ❑ Шахматы, шашки – сколько стрелок из «корня»?
- ❑  $N \times N$ : Hein (1942), Nash (1948)

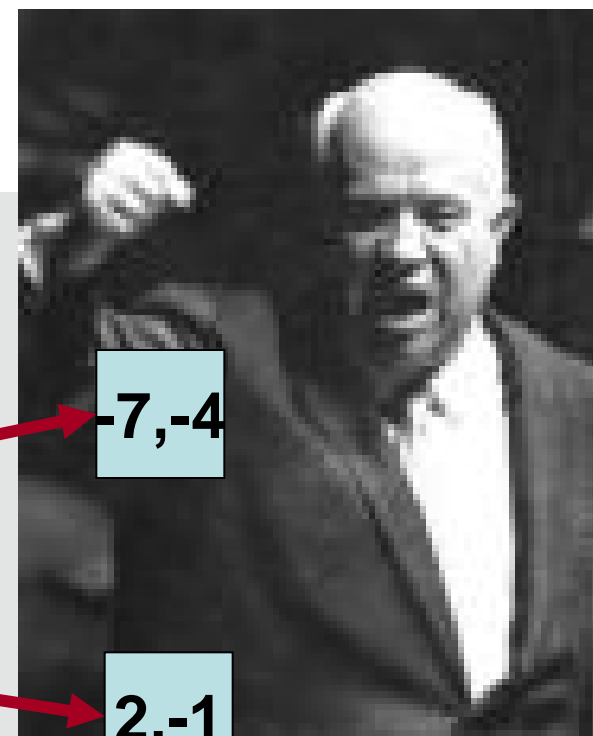


# Пример из жизни, 1960-е.



# Что имел в виду Хрущёв?

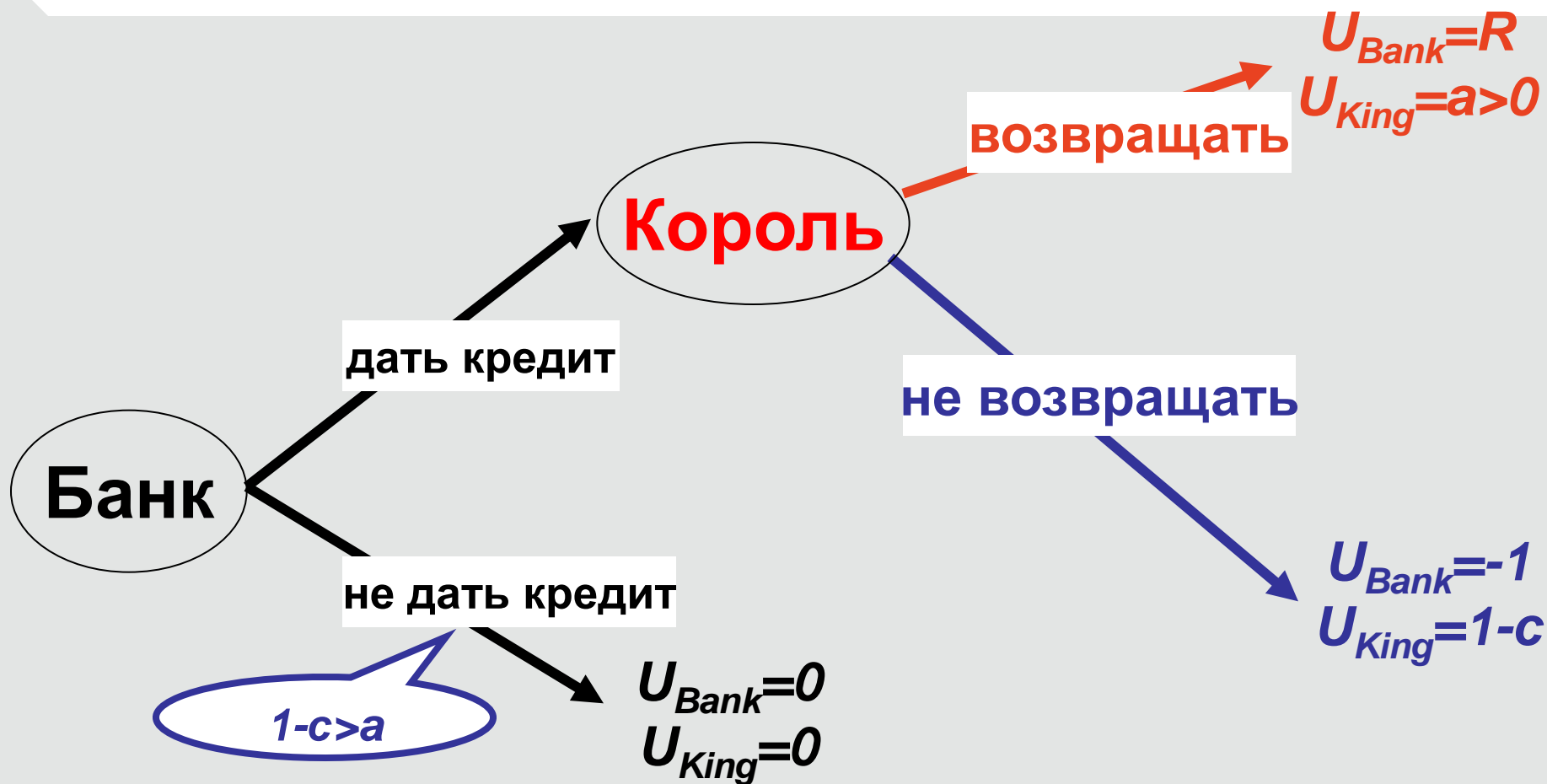
Хрущёв: "Если вы хотите войны, вы ее получите - но это будет ваша война. Наши ракеты полетят автоматически".



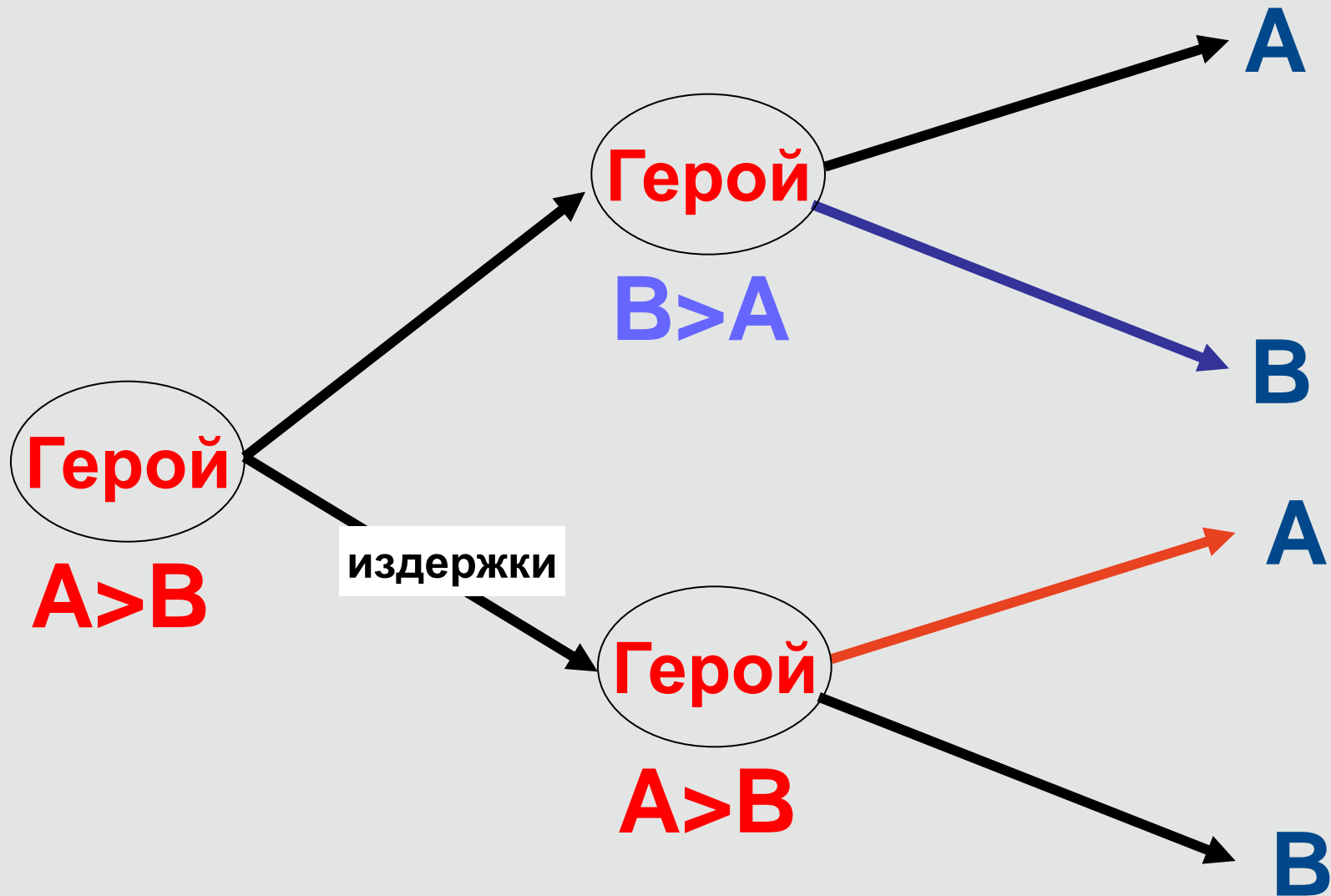
см. Томас Шеллинг, «Стратегия конфликта» и  
«Шантаж, блеф и чумазые девушки»



# Яков II и Вильгельм Оранский



# Пример: сам с собой



# Игра с ультиматумом



- Двум игрокам дают 100 рублей

