

מציאת שיווי משקל באסטרטגיות שולטות או נשלטות - כשרוצים לקבל שיווי משקל במחיקה של אסטרטגיות שולטות ונשלטות, כל אחד מהשחקנים, שחקן השורות ושחקן העמודות, מסתכל באסטרטגיות שולטות ונשלטות על האסטרטגיות שלו בלבד, האם יש אסטרטגיה מסוימת שמבחינתו היא עדיפה, או אסטרטגיה שהוא אף פעם לא ישחק (אסטרטגיה נשלטת).

שיווי משקל נאש - הצגנו את דילמת האסיר, שני השחקנים משחקים בצורה רציונאלית, אבל בגלל שהם משחקים סימולטניות כל אחד מהם לא ודע מה השחקן השני הולך לעשות, ולכן הם יבחרו את האסטרטגיה שלהם לפי מה השחקן השני יכול לעשות. שחקן השורות מסתכל על האסטרטגיות של שחקן העמודות ובעבור כל אחת מהאסטרטגיות שלו הוא בוחר מהאסטרטגיה הטובה עבורה. במשחק דילמת האסיר ניתן לראות שיכול להיות מצב טוב יותר לשני השחקנים, אך הם לא יגיעו לנקודה הזאת. המהות של המשחק אומרת שהשחקנים היו מעדיפים להיות בנקודה אחרת, אבל בגלל דרך בחירת האסטרטגיה שלהם הביאה אותם לנקודה פחות טובה.

משחק העניבה – במשחק זה כל מה שחשוב הוא שהם יהיו מתואמים ביניהם ולא חשוב איפה הם יהיו. שיווי משקל עליון – נקודה בה שניהם יהיו מתואמים והוא עדיף לשניהם (שניהם בלי עניבה – הם מתואמים ונוח להם). שיווי משקל תחתון – נקודה בה שניהם יהיו מתואמים ביניהם אך במצב פחות טוב (שניהם עם עניבה לכן הם מתואמים אבל לא נוח להם)

צד האייל - גם במשחק זה שניהם רוצים להיות מתואמים. אם יהיה אמון בין הצדדים שניהם ילכו ויצודו אייל – ימקסמו את התועלות שלהם, אם יהיה חוסר אמון ביניהם – כל אחד מהם יחשוד בשני ולכן כל אחד מהם יבחר את מה שהכי טוב לו וזה יביא אותם לנקודה פחות טובה מאם הם יאמינו אחד בשני.

אסטרטגיות

מידה כנגד מידה – כל אחד מחזיר לצד השני את מה שהצד השני עשה בסיבוב הקודם.

בגידה תמידית – אם צד אחד משחק בגידה תמידית שני הצדדים ימצאו את עצמם בנקודה הכי פחות טובה.

שת"פ תמידי – שני השחקנים ימצאו את עצמם בנקודה ששחקן אחד משתף פעולה אופן תמידי והשני מנצל את זה שהשחקן הראשון משחק שת"פ תמידי ולכן הוא מיד יהיה עם רווח וזה שמשחק שת"פ תמידי ימצא את עצמו מפסיד.

זועפת – לא ניתן לדעת מראש איפה שניהם יהיו. היא אומרת שאם שחקן אחד יבגוד פעם אחת אז השחקן השני יבגוד בו גם לנצח. השאלה באיזה אסטרטגיה השחקן הראשון מתחיל – בבגידה או בשת"פ. אם הוא מתחיל בבגידה, השחקן השני ימשיך ויבגוד. אם הוא יתחיל בשת"פ, השני גם יהיה שת"פ.

משחקים בתורות

אסטרטגית "נץ" – ידרוש 75% מהסכום במו"מ.

אסטרטגית "יונה" – ידרוש 25% מהסכום במו"מ.

כל צד יכול לבחור אם הוא משחק יונה או נץ, אם צד אחד משחק יונה הוא מקבל 25 והצד השני יקבל 75 אם שני הצדדים ישחקו נץ – כל אחד יקבל 0 <- פיצוץ המשא ומתן.

אם שני הצדדים ישחקו יונה – כל אחד יקבל 50 <- מחלקים את המו"מ ביניהם.

אם הם לא משחקים באופן סימולטני, אחד משחק והשני רואה מה הוא עשה – השחקן הראשון יבחר אם הוא רוצה להיות נץ או יונה, אחרי שהשחקן הראשון בוחר החלטה, השחקן השני יבחר מה הוא רוצה לשחק.

"אינדוקציה לאחור" – מתחילים מהשחקן האחרון, שחקן 2, יכול לקבל – 0 / 25 / 75 / 50, בענף הימני הוא מתלבט בין 50 ל-75, לכן הוא יעדיף 75, בענף השני הוא מתקבל בין 25 ל-0, לכן הוא יבחר ב-25,

השחקן הראשון יודע שאם הוא יבחר נץ, השחקן השני יבחר יונה, לכן הוא יקבל 75,

אם הוא יבחר יונה, השחקן השני יבחר נץ ואז הוא יקבל 25, לכן רואים שעדיף לשחקן הראשון לבחור נץ, לכן שיווי המשקל יתקבל ב- 75,25.

אם שחקן 2 לא רציונלי – הוא תמיד בוחר נץ – במקרה כזה השחקן הראשון יבחר יונה כי אז הוא יקבל 25, לעומת מצב בו הוא יבחר גם נץ ואז שניהם יקבלו 0.

זאת אומרת שחוסר רציונליות, או אם שחקן מסוים משחק בצורה לא רציונלית, יכול להיות ששני הצדדים ימצאו את עצמם בנקודה אחרת ממצב בו שניהם יהיו רציונליים.

אם שחקן 2 לא רציונלי ותמיד בוחר יונה – לשחקן הראשון עדיף לבחור נץ כי אז הוא יקבל 75.

אם המשחק הוא כן סימולטני – מסתכלים תמיד מה השחקן השני יכול לעשות, אם הוא משחק יונה – עדיף לנו לשחק נץ, אם הוא משחק נץ – עדיף לנו לשחק יונה.

משחק הדיקטטור –

קבוצה א' – מורכבת מבן אדם אחד בלבד – דיקטטור, הוא המציע, הוא מקבל את כל הכסף לידיים שלו והוא צריך להחליט כמה הוא נותן מתוך ה-100 שקלים שהוא מקבל לקבוצה השנייה. הוא יכול להחליט אם הוא נותן הכול או כלום.

קבוצה ב' – הניצע.

שיחקו את המשחק בצורה אנונימית, הדיקטטור יודע שאף אחד לא יודע מי הוא וכמה הוא נותן, וגילו שברגע שמוסיפים על גבי מסך המחשב תמונה של עיניים, גרמה לדיקטטור לחשוב שמישהו מסתכל עליו ולכן שינתה את התוצאות של המשחק, הוא מרגיש שמישהו מסתכל עליו ולכן גילו אלטרואיזם, משהו בתוכנו מגיב לעיניים וגורם לנו להתנהג בצורה אחרת מאיך שהיינו מתנהגים אם זה היה אנונימי לחלוטין.

חוקר אחר עשה את הבדיקה -

”המעניקים” – צריכים להחליט האם הם נותנים כסף לקבוצה השנייה או לא, אבל לא יודעים למי זה יגיע – וגילו שחצי מהמשתתפים החליטו לחלק את הכסף שנתנו להם שווה בשווה, חצי להשאר אצלם וחצי להעביר לצד השני.

אמרו להם שלא יודעים אם הכסף שהם החליטו לתת לצד השני באמת יגיע - גילו שפחות מ-30% בחרו לחלק את הכסף שווה בשווה, מעל 70% בחרו לשמור את הכסף לעצמם.

תגיות: משחק הדיקטטור, אינדוקציה לאחור, משחקים בתורות