

Spolupráce a soutěžení

Radek Pelánek

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Hlavní otázky

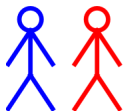
Může se vyvinout spolupráce ve skupině soutěživých egoistických jedinců?

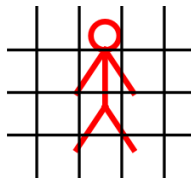
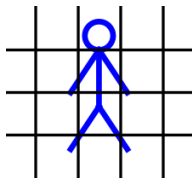
Může být altruismus (evolučně) výhodný?

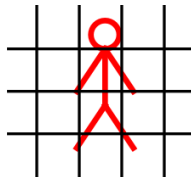
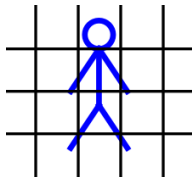
Dilema vězně

- *Prisoner Dilemma*
- *E. Coli* sociální psychologie
- původ 50. léta, hrozba jaderného konfliktu, ...
- psychologie, politologie, sociologie, matematika, ekonomie, ...
- zkrácená verze přednášky:
 - <http://www.youtube.com/watch?v=i0iuQJibkQE>
 - <http://www.youtube.com/watch?v=urbraGeNDgE>
- Robert Axelrod, Evolution of Cooperation (a další)

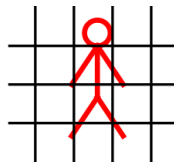
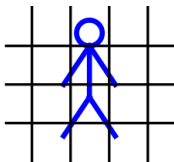








mlčet	1 rok
zradit	volný



	mlčet	zradit
mlčet	1 rok	10 let
zradit	volný	5 let

	spolupráce	zrada
spolupráce	3 3	0 5
zrada	5 0	1 1

USA vs SSSR

		zbrojit málo		zbrojit hodně	
		spolupráce		zrada	
zbrojit málo	spolupráce	3	3	0	5
	zrada	5	0	1	1
zbrojit hodně					

ODS vs ČSSD

		pozitivní kampaň		negativní kampaň	
		spolupráce		zrada	
pozitivní kampaň	spolupráce	3	3	0	5
	zrada	5	0	1	1
negativní kampaň					

ne úplně aktuální příklad...

O2 vs T-Mobile

		levná reklama		drahá reklama	
		spolupráce		zrada	
levná reklama	spolupráce	3	3	0	5
	zrada	5	0	1	1
drahá reklama					

Další aplikace

- senátoři
- cyklisti
- zákopová válka
- obecní pastvina
- spolupráce ryb

Příklady aplikací



Zobecnění

každé políčko udává dvojici (zisk můj, zisk oponenta):

já \ on	spolupráce	zrada
spolupráce	SS, SS	SZ, ZS
zrada	ZS, SZ	ZZ, ZZ

Různá dilemata

dilema vězně $ZS > SS > ZZ > SZ$

(občas se navíc vyžaduje, aby $SS > \frac{ZS+SZ}{2}$)

kuře (chicken) $ZS > SS > SZ > ZZ$

dva bořící jedou proti sobě autama, kdo uhne je kuře

lov na jelena (stag hunt) $SS > ZS > ZZ > SZ$

můžem jít lovit buď jelena (spolupráce) nebo zajíce (zrada), jelen je větší odměna, ale potřeba, aby na něho šli všichni

Klasický případ

	spolupráce	zrada
spolupráce	3 3	0 5
zrada	5 0	1 1

(živé demo)

Poznámky

- pro dilema vězně **není** důležité aby:
 - zisky různých hráčů byly symetrické a ani přímo srovnatelné
 - hodnoty byly absolutní (stačí relativní uspořádání)
- **není** to **hra s nulovým součtem**, ačkoliv o ní lidé často intuitivně tak uvažují

Analýza jednokolové hry

Pohled racionálního sobce

	spolupráce	zrada
spolupráce	3 3	0 5
zrada	5 0	1 1

The table shows a 2x2 payoff matrix for a one-shot game. The rows represent the player's strategy (spolupráce or zrada) and the columns represent the opponent's strategy (spolupráce or zrada). The payoffs are shown as pairs of numbers: (Player's payoff, Opponent's payoff).

In the original image, blue arrows point to the 3 in the (spolupráce, spolupráce) cell and the 1 in the (zrada, zrada) cell, indicating that a rational player would choose to defect (zrada) regardless of the opponent's choice.

Analýza jednokolové hry

- ať udělá soupeř cokoliv je výhodnější **zrada**
- z pohledu racionální teorie her se tedy nejedná o dilema – existuje stabilní strategie (zrada)
- psychologické dilema: když oba zradíme, tak jsme na tom hůř, než kdybychom oba spolupracovali...

Vícekolová varianta

- Výhodnost zrady – i pro více kol se stejným partnerem
 - argumentace zpětnou indukcí
 - ale neodpovídá realitě, viz piráti, „2/3 průměru“
- Výhodnost zrady nefunguje pokud:
 - neznámý počet kol
 - turnaj více hráčů

Vícekolová varianta: Kdo je úspěšný?

- hra v prostředí s více hráči
- je stále výhodná zrada?
- zkusme několik různých strategií, **simulace**

Strategie

zápasy na 5 kol mezi strategiemi

Padouch

vždy zradí

Dobrák

vždy spolupracuje

Nepromíjející

spolupracuje, dokud partner nezradí

Dobrák		Padouch	
S	0	Z	5

Dobrák		Padouch	
S	0	Z	5
S	0	Z	5
S	0	Z	5
S	0	Z	5
S	0	Z	5
0		25	

Nepromíjející		Padouch	
S	0	Z	5

		Nepromíjející	Padouch
S	0	Z	5
Z	1	Z	1

Nepromíjející		Padouch	
S	0	Z	5
Z	1	Z	1
Z	1	Z	1
Z	1	Z	1
Z	1	Z	1
	4		9

Nepromíjející		Dobrák	
S	3	S	3
S	3	S	3
S	3	S	3
S	3	S	3
S	3	S	3
15		15	

Trochu složitější strategie

Alternující

střídá zradu a spolupráci

Oko za oko

začne spoluprací, pak oplácí tah partnera

Zrádné oko za oko

začne zradou, pak oplácí tah partnera

Zrádné oko za oko		Dobrák	
Z	5	S	0

		Zrádné oko za oko		Dobrák	
Z	5	S	0		
S	3	S	3		

Zrádné oko za oko		Dobrák	
Z	5	S	0
S	3	S	3
S	3	S	3
S	3	S	3
S	3	S	3
17		12	

Okno za okno		Alternující	
S	0	Z	5

Oko za oko		Alternující	
S	0	Z	5
Z	5	S	0

Oko za oko		Alternující	
S	0	Z	5
Z	5	S	0
S	0	Z	5

Okno za okno		Alternující	
S	0	Z	5
Z	5	S	0
S	0	Z	5
Z	5	S	0
S	0	Z	5
	10		15

	Oko	Alt	Pad	Dob	Nep	Zra	
Oko za oko	15	10	4	15	15	10	69
Alternující	15	9	3	21	9	11	68
Padouch	9	13	5	25	9	5	66
Dobrák	15	6	0	15	15	12	63
Nepromíjející	15	4	4	15	15	8	61
Zrádné oko	15	11	5	17	8	5	61

Axelrodovy turnaje

- výsledky ovlivněny výběrem strategií
- co když jsou zmanipulovány?
- V 80. letech uspořádal Robert Axelrod několik pořádných turnajů v iterovaném dilematu vězně...

První turnaj: systém

- účastníci – vědci z různých disciplín, které dilema vězně používají (matematici, ekonomové, psychologové, politologové)
- 14 zaslaných strategií + Random
- 200 kol, každý s každým

Příklady strategií

TFT tit for tat = oko za oko (půjčka za oplátku), tato strategie začíná spoluprací a pak vždy hraje to, co hrál soupeř minule

TF2T tit for two tat

JOSS podobně jako TFT, ale občas náhodně zradí

FRIEDMAN začíná spoluprací, nikdy neodpouští

DOWNING pravděpodobnostní odhad soupeře (jak moc je reaktivní)

První turnaj

Výsledky

TABLE 3
Tournament Scores: Round One

Player	Other Players															Average Score
	TIT FOR TAT	TIDE AND CHIER	NYDEG-GER	GROF-MAN	SHUBIK	STEIN AND RAP	FRIED-MAN	DAVIS	GRAAS-KAMP	DOWN-ING	FELD	JOSS	TUL-LOCK	(Name With-held)	RAN-DOM	
1. TIT FOR TAT (Anatol Rapoport)	600	595	600	600	600	595	600	600	597	597	280	225	279	359	441	504
2. TIDEMAN & CHIERUZZI	600	596	600	601	600	596	600	600	310	601	271	213	291	455	573	500
3. NYDEGGER	600	595	600	600	600	595	600	600	433	158	354	374	347	368	464	486
4. GROFMAN	600	595	600	600	600	594	600	600	376	309	280	236	305	426	507	482
5. SHUBIK	600	595	600	600	600	595	600	600	348	271	274	272	265	448	543	481
6. STEIN & RAPOPORT	600	596	600	602	600	596	600	600	319	200	252	249	280	480	592	478
7. FRIEDMAN	600	595	600	600	600	595	600	600	307	207	235	213	263	489	598	473
8. DAVIS	600	595	600	600	600	595	600	600	307	194	238	247	253	450	598	472
9. GRAASKAMP	597	305	462	375	348	314	302	302	588	625	268	238	274	466	548	401
10. DOWNING	597	591	398	289	261	215	202	239	555	202	436	540	243	487	604	391
11. FELD	285	272	426	286	297	255	235	239	274	704	246	236	272	420	467	328
12. JOSS	230	214	409	237	286	254	213	252	244	634	236	224	273	390	469	304
13. TULLOCK	284	287	415	293	318	271	243	229	278	193	271	260	273	416	478	301
14. (Name Withheld)	362	231	397	273	230	149	133	173	187	133	317	366	345	413	526	282
15. RANDOM	442	142	407	313	219	141	108	137	189	102	360	416	419	300	450	276

Shrnutí výsledků

- vyhrála strategie TFT
- celkově se lépe umístily „hodné“ strategie (nezradí jako první)
- v dané konkurenci, kdyby byly zaslány, by zvítězily jiné strategie, např. TF2T
- většina strategií byla variací na TFT, ale snažily se být „drsnější“, bylo však spíš potřeba být „měkčí“

Druhý turnaj

- speciálně zaměřen na to, porazit TFT
- účastníci znali výsledky i analýzy prvního turnaje
- 63 strategií od amatérů i profesionálů z celého světa
- TFT stejně znova vyhrála
- složení strategií bylo o dost jiné než v prvním kole, ale hodné strategie opět dopadly lépe

Příklady složitějších strategií z druhého turnaje

TESTER na začátku zkouší zradit, když se to nevyplatí, používá dál TFT, jinak občas pokračuje ve zradách (dokáže zneužít např. TF2T)

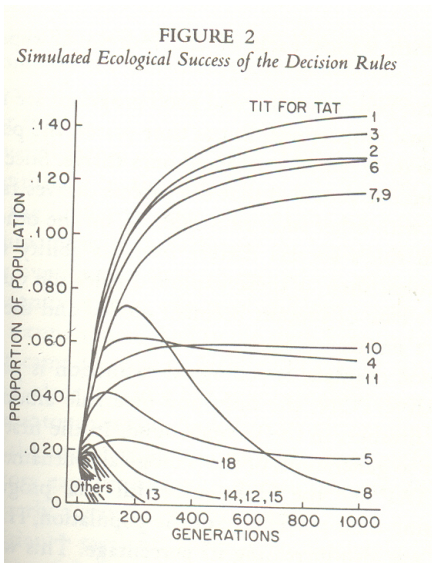
TRANQUILIZER na začátku spolupráce, po čase postupně zkouší čím dál víc zrad

Zkuste si vlastní turnaj

- implementace turnaje od Svena Dražana:
<http://physics.muni.cz/~svend/ntrophy/strategie.php>
- definice strategií přes jednoduchá textově zapsaná IF-THEN pravidla

Ekologické rozšíření

- uvažujeme populaci strategií, ty spolu soupeří (klasický turnaj)
- dle výsledků se pak populace neúspěšných zmenší, populace úspěšných zvětší
- Axelrod takto udělal ekologický turnaj strategií zaslaných pro 2. turnaj
- opět vyhrála TFT



Evoluční rozšíření

- otázka: jak moc byly výsledky turnajů ovlivněny tím, že **lidé očekávali** určité složení odeslaných strategií?
- **evoluční algoritmus**: začíná z náhodných, nejúspěšnější se množí, křížení, mutace
- strategie uvažující **poslední 3 tahy**
- strategie, které se vyvinou, připomínají charakteristiky TFT – tj. dominance principů, na kterých je TFT založena není způsobena lidskými očekáváním, kulturními hodnotami, ...
- podrobněji později

Poznámky k výsledkům

- úspěch záleží na prostředí, tj. na ostatních strategiích
- **neexistuje „nejlepší“ strategie**
- TFT je však velmi **robustní** = funguje dobře v mnoha prostředích

Rozšíření hry: rušení

malá možnost **chyby**: chci hrát určitý tah, ale **náhodným** vlivem prostředí zahraji jiný

Interpretace:

- špatná implementace záměru (letadlo omylem letí přes cizí území)
- špatné pochopení oponentova závěru

Rušení: strategie

- klasické TFT** funguje špatně (dlouhé řetězce odvet kvůli nedorozumnění), dvě TFT proti sobě mají stejný průměrný zisk jak dva Random
- Pavlov** pokud jsi vyhrál – zůstaň u toho stejného, pokud jsi prohrál – změň
- velkorysý TFT** (generous) s malou pravděpodobností spolupracuje i tehdy, když oponent minulé kolo zradil
- kající TFT** (contrite) pokud můj tah byl vlivem chyby změněn na zradu, tak se další kolo „omluvím“ bezpodmínečnou spoluprací; nejrobustnější strategie

Rozšíření: v prostoru

- strategie rozmístíme v mřížce, každá soupeří se svými sousedy
- po každém kole každé políčko adoptuje strategii neúspěšnějšího souseda

[demo NetLogo model]

„Nálepky“

- např. pohlaví, barva kůže
- mohou vést k sebe-utvrzujícím stereotypům
- příklad: Červení a Zelení, TFT v rámci skupiny, zrada k cizím; všichni na to doplácí, minorita víc
- podobně se může vyvinout sebe-utvrzující hierarchie

[demo NetLogo model: Ethocentrism]

Pověst

- pověst = znalost o tom, jak se strategie chovala dříve
- může být výhodné, že pověst je obecně známá (např. pro TFT)
- nejvýhodnější je mít pověst „drsňáka“: nikdy nepromíjí a občas si dovoluje
- takovou pověst je však těžké si získat

Pověst: Válka ve Vietnamu

U.S. aims:

- 70 percent – To avoid humiliating U.S. defeat (to our reputation as a guarantor).
- 20 percent – To keep SVN (and adjacent) territory from Chinese hands.
- 10 percent – To permit the people of SVN to enjoy a better, freer way of life.

Poučení pro hráče

- **nebuď závistivý**: uvědomit si, že toto není hra s nulovým součtem, to co je dobré pro soupeře může být dobré i pro mě, např. TFT nikdy nemůže získat víc než soupeř
- **buď hodný**: nebuď ten první, kdo zradí; zrada má totiž odezvy a v konečném důsledku na to doplatíš sám
- **oplácej**: oplácej jak zradu, tak spolupráci, nenech se využít, ale současně odpouštěj
- **nebuď příliš chytrý** (Istivý, neprůhledný): když jsi „čitelný“ a předpovědatelný, tak to může být dobré, soupeř ví, co od tebe může čekat

Poučení pro posílení spolupráce

- „stín budoucnosti“ je důležitý
to, že se spolu hráči znovu utkají v budoucnosti je daleko důležitější než přátelství
- učit reciprocitu, odplatu i odpouštění, odplatu „zmírňující“, aby se zabránilo nekonečným řetězcům odplat
- zlepšovat rozpoznávací schopnosti: k vyvinutí kooperujícího vztahu je nutné poznat, že jsem hráče dříve potkal

Vývoj norem

Norma

Ve společnosti existuje norma, pokud jednotlivci většinou jednají jistým způsobem a jsou potrestáni, pokud tímto způsobem nejednají.

Pokus o vysvětlení vývoje norem pomocí evolučního modelu a simulace.

An evolutionary approach to norms; R. Axelrod

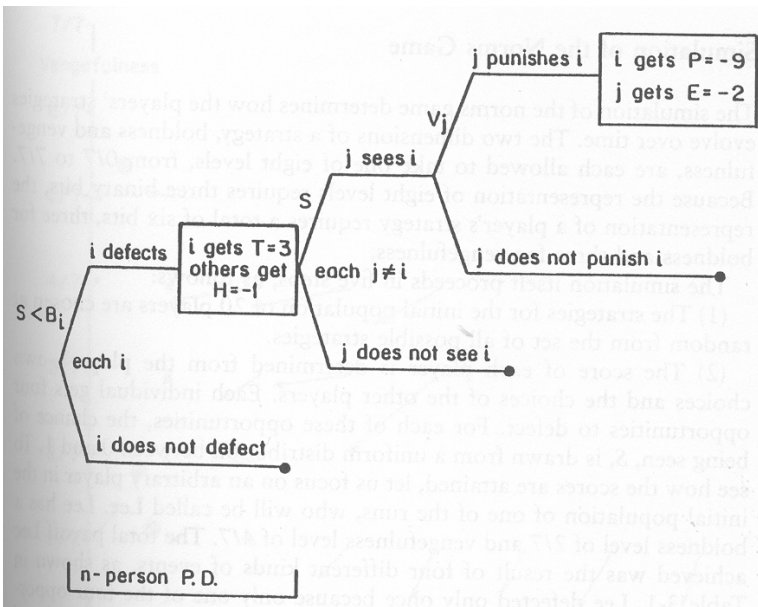
Příklady norem

- společenské normy
- obecní pastvina, externality
- regulace zbrojení (chemické, biologické, jaderné zbraně)
- standardy (technické)
- otrokářství, kolonialismus

normy a zákony – nejednoznačný vztah, často norma předchází zákon

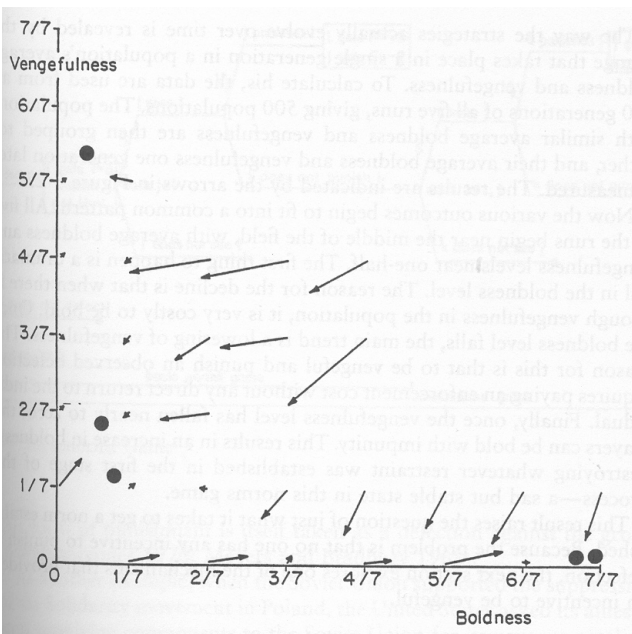
Norms game

- základem je rozšířené dilema vězně: každý hráč může podvádět, za což získá odměnu (3 body), ostatní tím přijdou ke ztrátě (-1 bod)
- s určitou pravděpodobností bude viděn a pak může být potrestán (-9 bodů pro něj, -2 pro trestajícího)
- **odvaha** (boldness) - šance, že hráč bude podvádět
- **mstivost** (vengefulness) - šance, že hráč potrestá podvádění, když jej uvidí



Norms game: simulace

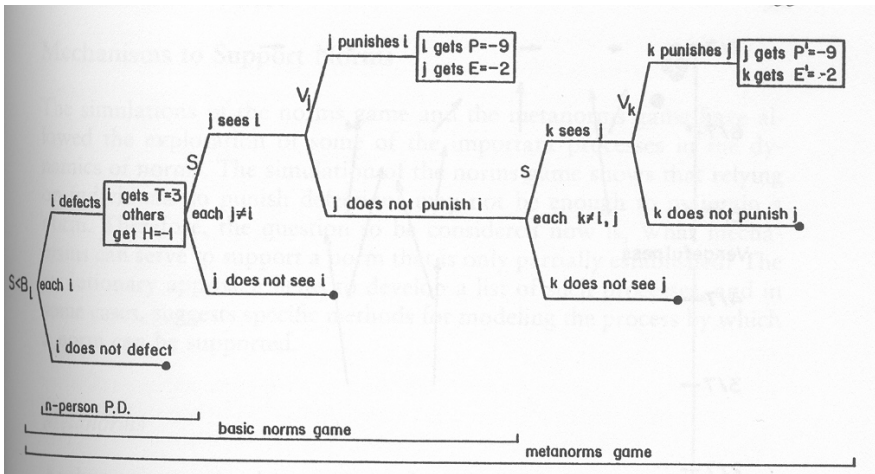
- strategie = odvaha + mstivost, každé kódováno 3 bity (8 možností)
- 20 jedinců
- sehrají hru, do další generace se množí dle zisku bodů; mutace s malou pravděpodobností; 100 generací
- sehráno 5 her



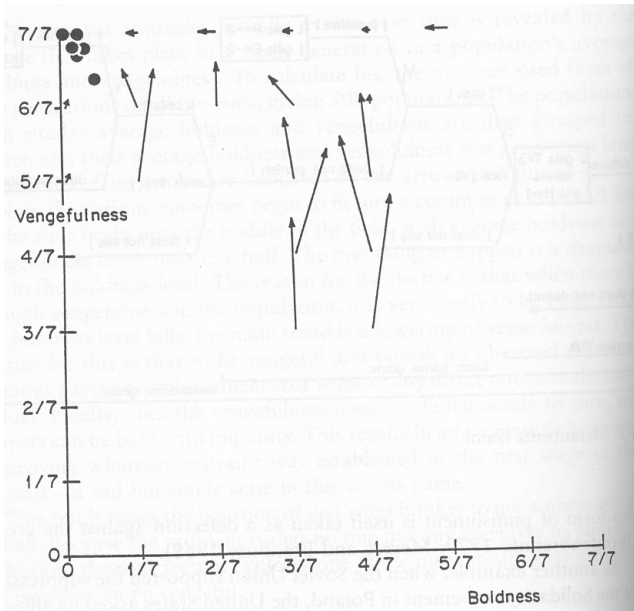
Metanormy

- možnost potrestat někoho, kdo viděl a nepotrestal
- příklady:
 - otrokářství a bití těch, kdo se zastávali otroků
 - USA: nespolupráce se SSSR po zásahu proti Solidaritě, uvalení sankcí na společnosti, které nedodržovali nespolupráci

Metanormy



Metanormy



Podpora norem

- dominance jedné skupiny, např. otrokářství
model: dvě oddělené populace
- internalizace (vniřní změna hodnot, odměn)
model: agentům se může měnit tabulka ohodnocení
(individuálně)
- členství ve skupinách
- odstrašování, sociální tlak, zákony, reputace

Altruismus

- jak se může vyvinout/udržet altruismus v evolučním prostředí?
- mnoho faktorů, ilustrace dvou z nich:
 - populační viskozita
 - příznivost prostředí

Altruismus – buněčný automat

- dvojrozměrný model, v podstatě pravděpodobnostní buněčný automat
- každý agent používá jednu ze dvou strategií: altruistická, sobecká
- po každém kole se vybírá strategie na další kolo: losováním z přihlédnutím k úspěšnosti agentů v okolí
- možno ovlivňovat podmínky prostředí (nemoci, využitelnost)

Altruismus: ohodnocení

- pro sobeckou buňku: $1 + b \cdot N_A/5$,
- pro altruistickou buňku: $1 - c + b \cdot N_A/5$.
- c = „cena altruismu“ (jak moc mě altruistické chování stojí)
- b = „zisk z altruismu souseda“ (jak moc mi pomůže altruistické chování mého souseda)
- N_A = počet altruistických buněk v okolí, včetně sebe samé

Altruismus: analýza modelu

- za optimálních podmínek prostředí dominuje sobecká strategie
- za zhoršených podmínek prostředí dominuje altruistická strategie

Krávy: popis modelu

- model s agenty: krávy žerou trávu
- různá rychlost dorůstání trávy dle délky
- sobecké krávy: sežerou všechnu trávu, co je k dispozici
- spolupracující krávy: vždycky trochu trávy nechají (aby rostla rychleji)

Chování

- dle podmínek prostředí (rychlost růstu trávy, energie trávy, rychlost přesunu krav) vítězi buď sobecké či spolupracující
- „náročnější“ podmínky jsou výhodnější pro spolupracující krávy

Shrnutí

Otázky

Může se vyvinout spolupráce ve skupině soutěživých egoistických jedinců? Může být altruismus (evolučně) výhodný?

- modelové situace ilustrující dílčí principy
- realita pochopitelně komplikovanější