

## TEORÍA DE LA DECISIÓN - TEORÍA DE JUEGOS





Asignatura ..... Grupo .....

Apellidos ..... Nombre .....

Ejercicio del día .....



## TEORÍA DE LA DECISIÓN

1. Modelo Económico: Toma de Decisiones
2. Criterios de Decisión en ambiente de incertidumbre:

Laplace

Wald o Minimax-Maximín (Pesimista)

Hurwicz (Optimista parcial)

Savage (Mínima penalización)

3. Criterio de Decisión en ambiente de riesgo:

Valor esperado

Lo más probable

Escenario Medio

Valor en Riesgo (Value at risk)



Universidad Autónoma  
de Madrid

Asignatura ..... Grupo .....

Apellidos ..... Nombre .....

Ejercicio del día .....

(IMPRESO EN PAPEL RECICLADO)

UNICAMENTE PARA USO ESCOLAR

**TEORÍA DE LA DECISIÓN**

La aportación fundamental de Von Neumann (1943) en teoría de juegos y teoría de la utilidad, abre el enfoque con método científico de los problemas de decisiones en campos tan diversos como el económico, militar, tecnológico, político, social, etc.

Nuevas ideas han crecido por el estímulo de tales problemas y han originado extensos tratados de teoría de juegos, programación matemática, teoría de colas, teoría de la información, control estadístico, etc., construyendo disciplinas aplicadas que llevan los nombres de Investigación Operativa, Ciencia de la dirección y control, Análisis de sistemas, Cibernética, etc.

Todas ellas giran alrededor del problema típico de la decisión: **Analizar científicamente varios cursos de acción posibles para determinar el óptimo. Adoptando, por ello, el nombre de Teoría de la Optimización.**

De modo genérico se puede decir que el método fundamental de enfrentarse a estos problemas es formar modelos matemáticos apropiados.

**Un modelo es una imagen simplificada de la situación real, en que las relaciones empíricas se traducen en relaciones matemáticas o lógicas entre los entes que se introducen en el modelo.**

**MODELO ECONÓMICO: TOMA DE DECISIONES**

La toma de decisiones es tanto más sencilla cuanto mayor sea la información de que se dispone. Se hace más compleja cuando se desconoce con certeza lo que va a ocurrir.

El nivel de información determina el tipo de ambiente de la decisión. Ambientes de decisión:

**Certeza:** El decisor conoce con absoluta seguridad los estados de la naturaleza que van a presentarse.

**Riesgo:** El decisor desconoce qué estados de la naturaleza se presentarán, pero si conoce cuales pueden presentarse y la probabilidad que tiene cada uno de ellos. Por ejemplo, sabe que la demanda de un producto puede ser de 20.000 unidades al año, con una probabilidad del 25%, o de 15.000 unidades anuales con probabilidad del 75%, y conoce que hay una probabilidad del 30% de que tenga una fuerte competencia y un 70% de que no tenga competencia.

**Incertidumbre estructurada:** El decisor conoce los estados de la naturaleza, pero no las probabilidades asignadas a cada uno de los estados.

**Incertidumbre no estructurada:** El decisor no conoce los estados de la naturaleza que pueden presentarse ni las probabilidades asignadas a cada uno de los estados.

En el contexto expuesto, el que el decisor ha de tomar una decisión ante una situación con diversos estados de la naturaleza o escenarios gobernados por el azar.

Los elementos que intervienen en un proceso de decisión de estas características son:

$E = \{E_1, E_2, \dots, E_m\} \equiv$  Conjunto de estados de la naturaleza o posibles escenarios

$D = \{D_1, D_2, \dots, D_n\} \equiv$  Conjunto de posibles alternativas o decisiones

$x_{ij} \equiv$  Consecuencia de tomar la decisión  $D_i$  y se dé el estado  $E_j$

En ocasiones también intervienen las probabilidades en el momento de tomar una decisión:

$p_j \equiv$  Probabilidad de que se dé el estado  $E_j$  (en muchas ocasiones no es conocido)

Si estas probabilidades son conocidas (o han sido estimadas) antes de tomar la decisión, se dice que es un proceso de **decisión bajo riesgo**, mientras que si son desconocidas se habla de **decisión bajo incertidumbre**.

Con estos elementos, cuando el proceso se define en una sola etapa, es decir, hay una única decisión que tomar en un momento dado, y los conjuntos de estados y alternativas son finitos, para facilitar la comprensión de la situación, se representa el problema mediante una *tabla de decisión*:

Decisiones alternativas	Estados de la naturaleza - Escenarios					
	$E_1$	$E_2$	...	$E_j$	...	$E_m$
	$p_1$	$p_2$	...	$p_j$	...	$p_m$
$D_1$	$x_{11}$	$x_{12}$	...	$x_{1j}$	...	$x_{1m}$
$D_2$	$x_{21}$	$x_{22}$	...	$x_{2j}$	...	$x_{2m}$
$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$
$D_i$	$x_{i1}$	$x_{i2}$	...	$x_{ij}$	...	$x_{im}$
$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$
$D_n$	$x_{n1}$	$x_{n2}$	...	$x_{nj}$	...	$x_{nm}$

← Matriz de consecuencias

A la matriz central (formada por las consecuencias) se denomina **matriz de pagos o consecuencias**, tomando esta denominación más del contexto de la teoría de juegos que de la decisión clásica.

La mayor dificultad es cómo valorar una decisión o alternativa para poder compararla con otras. Así se presentan distintos criterios para valorar las alternativas y, según sea el criterio adoptado, decidir cuál es la decisión óptima.

Los criterios se clasifican según utilicen las probabilidades de los distintos estados o no los utilicen, éstos segundos criterios se pueden utilizar en cualquier caso.

Cuando no se utilizan probabilidades conocidas es un contexto de criterios de decisión en ambiente de incertidumbre. Mientras que si utilizan probabilidades conocidas el contexto de decisión es de riesgo.

**a) CRITERIOS DE DECISIÓN EN AMBIENTE DE INCERTIDUMBRE**

Cuando la incertidumbre es no estructurada se basa en la intuición, no se puede obtener mayor información.

Cuando la incertidumbre es estructurada, la decisión tiene una carga de subjetividad muy elevada. La toma de decisiones se puede realizar utilizando distintos criterios:

Laplace

Maximax: Optimista

Wald o Minimax-Maximin: Pesimista

Hurwicz: Optimismo Parcial

Savage: Mínima Penalización

La tabla adjunta presenta dos decisiones alternativas y tres estados de la naturaleza:

Decisiones alternativas	Estados de la naturaleza		
	$E_1$	$E_2$	$E_3$
$D_1$	60	50	40
$D_2$	10	40	70

**CRITERIO DE LAPLACE:** Se denomina también racionalista o criterio de igual verosimilitud.

Parte del postulado de Bayes, según el cual, si no se conocen las probabilidades asociadas a cada uno de los estados de la naturaleza o posibles escenarios no hay razón para pensar que uno tenga más probabilidades que otro. Por ello, se calcula la media aritmética de cada una de las decisiones que se se pueden tomar y se elige aquella que le corresponda el resultado medio más elevado. Cuando los resultados sean negativos se elige el menos desfavorable.

Decisiones alternativas	Estados de la naturaleza			
	$E_1$	$E_2$	$E_3$	
$D_1$	60	50	40	$\bar{D}_{1\bullet} = 50$
$D_2$	10	40	70	$\bar{D}_{2\bullet} = 40$

Utilizando el criterio de Laplace se tomaría la decisión  $D_1$

**CRITERIO MAXIMAX (Optimista):** Criterio que se toma cuando se piensa que el estado de la naturaleza o escenario que se presentará será el más favorable, independientemente de cuál sea la decisión.

Por ello, cuando los resultados son positivos, se le denomina **criterio Maximax**.

Para cada decisión se analizan los posibles resultados y se toma aquella decisión que en el caso más optimista ofrezca mejores resultados.

Cuando los resultados sean desfavorables la decisión óptima es **Minimax**, la menor pérdida entre las mayores pérdidas.

Si elige  $D_1$  sucederá lo más favorable ( $E_1$ ) y ganará 60 u.m.

Si elige  $D_2$  sucederá lo más favorable ( $E_3$ ) y ganará 70 u.m.

En consecuencia, se elige  $D_2$  ( $70 > 60$ )

**CRITERIO de WALD o MAXIMIN (Pesimista):** Criterio que se toma pensando que cualquiera que sea la elección, el estado de la naturaleza o escenario que se presentará será el menos favorable.

Si elige  $D_1$  sucederá lo menos favorable ( $E_3$ ) y ganará 40 u.m.

Si elige  $D_2$  sucederá lo menos favorable ( $E_1$ ) y ganará 10 u.m.

Con este criterio se elige  $D_1$  ( $40 > 10$ )

**CRITERIO de HURWICZ (Optimismo Parcial):** Criterio que constituye un compromiso entre los criterios optimista y pesimista, mediante la introducción de un coeficiente de optimismo  $\alpha$  y un coeficiente de pesimismo  $(1 - \alpha)$ , donde  $0 \leq \alpha \leq 1$ .

El mejor de los resultados de cada estrategia se pondera con el coeficiente de optimismo  $\alpha$ , en tanto que el peor de los resultados se pondera con el coeficiente pesimista  $(1 - \alpha)$ .

Cuando los resultados sean desfavorables la decisión óptima es Minimax, la menor pérdida entre las mayores pérdidas.

Para $\alpha = 0,7$	Estados de la naturaleza		
Decisiones alternativas	$E_1$	$E_2$	$E_3$
$D_1$	60	50	40
$D_2$	10	40	70

Si elige  $D_1$  lo mejor que puede ocurrir es ( $E_1$ ) y lo peor que puede ocurrir es ( $E_3$ ):

$$D_1 \rightarrow \alpha \cdot 60 + (1 - \alpha) \cdot 40 \equiv D_1 \rightarrow 0,7 \cdot 60 + (1 - 0,7) \cdot 40 = 54 \text{ u.m}$$

Si elige  $D_2$  lo mejor que puede ocurrir es ( $E_3$ ) y lo peor que puede ocurrir es ( $E_1$ ):

$$D_2 \rightarrow \alpha \cdot 70 + (1 - \alpha) \cdot 10 \equiv D_2 \rightarrow 0,7 \cdot 70 + (1 - 0,7) \cdot 10 = 52 \text{ u.m}$$

Con el criterio de optimismo parcial se elige  $D_1$  ( $54 > 52$ )

**CRITERIO de SAVAGE o COSTE DE PENALIZACIÓN:** Criterio que se toma cuando se tiene aversión a arrepentirse por equivocarse. Se parte de la matriz de pesares.

Según este criterio la decisión óptima es elegir el menor entre las máximas penalizaciones.

#### MATRIZ DE PENALIZACIONES

Decisiones alternativas	Estados de la naturaleza		
	$E_1$	$E_2$	$E_3$
$D_1$	60	50	40
$D_2$	10	40	70

Si elige  $D_1$  y ocurre ( $E_1$ ) su penalización es 0, ha ocurrido lo mejor que podía haber ocurrido. Si elige  $D_2$  y ocurre ( $E_1$ ) su penalización es 50, que se calcula como la diferencia entre lo que gana con  $D_2$  que es 10 y lo que habría ganado si hubiera tomado la decisión  $D_1$  que es 60.

Decisiones alternativas	Estados de la naturaleza		
	$E_1$	$E_2$	$E_3$
$D_1$	0		
$D_2$	50		

Si elige  $D_1$  y ocurre ( $E_2$ ) su penalización es 0, ha ocurrido lo mejor que podía haber ocurrido.

Si elige  $D_2$  y ocurre ( $E_2$ ) su penalización es 10, que se calcula como la diferencia entre lo que gana con  $D_2$  que es 40 y lo que habría ganado si hubiera tomado la decisión  $D_1$  que es 50.

Decisiones alternativas	Estados de la naturaleza		
	$E_1$	$E_2$	$E_3$
$D_1$	0	0	
$D_2$	50	10	

Si elige  $D_1$  y ocurre ( $E_3$ ) su penalización es 30 ( $70 - 40$ ).

Si elige  $D_2$  y ocurre ( $E_3$ ) su penalización es 0, ha ocurrido lo mejor dado que ha elegido  $D_2$

Decisiones alternativas	Estados de la naturaleza		
	$E_1$	$E_2$	$E_3$
$D_1$	0	0	30
$D_2$	50	10	0

Si toma la decisión  $D_1$  la máxima penalización es 30.

Si toma la decisión  $D_2$  la máxima penalización es 50.

Siguiendo el criterio de Savage, la decisión óptima es tomar la decisión  $D_1$ , que corresponde a la menor penalización entre las máximas penalizaciones.

**b) CRITERIOS DE DECISIÓN EN AMBIENTE DE RIESGO**

**CRITERIO DEL VALOR ESPERADO:** Selecciona aquella alternativa cuyo pago esperado o pago medio sea mejor. Si los pagos son beneficios selecciona la alternativa de mayor beneficio esperado y si son costes la de menor coste posible.

Es el criterio más común cuando las probabilidades son conocidas, aunque no tiene por qué ser el más apropiado.

Adviértase que si el proceso de decisión se repite muchas veces en idénticas condiciones, las Leyes de los Grandes Números aseguran que en el límite el pago medio es la esperanza.

En esta línea, este criterio es apropiado cuando el proceso se va a repetir muchas veces, pero puede no serlo cuando se presenta una situación única, en donde el proceso no va a ser repetido.

**CRITERIO DE LO MÁS PROBABLE:** Elige la alternativa con mejor valor para el estado más probable, es decir, visto cuál es el estado más probable se elige la alternativa con mejor valor en ese estado.

Este criterio se suele utilizar más cuando el proceso de decisión no es iterativo, es decir, se lleva a cabo una única vez.

**CRITERIO DEL ESCENARIO MEDIO:** Cuando el espacio de estados es numérico, en ocasiones se puede establecer un escenario medio y buscar aquella alternativa óptima para este escenario. Tiene sentido aplicarlo sobre todo con distribuciones continuas (espacio de estados infinito).

Si las consecuencias son proporcionales al estado, es un criterio equivalente al del **valor esperado**.

No es un criterio muy aconsejable, dado que el escenario medio puede distar mucho de los escenarios reales, aunque en ocasiones se utiliza para simplificar el procedimiento.

**CRITERIO DEL VALOR EN RIESGO VaR (Value at risk):** Es especialmente útil cuando el conjunto de estados de la naturaleza o escenarios es continuo o al menos tiene un número de posibles escenarios muy elevado.

Se fundamenta en que generalmente el decisor tiene aversión por el riesgo, mientras que para cantidades que superan un umbral las diferencias no le importan tanto.

El VaR es un percentil de la distribución de la función de utilidad.

En esta línea, si se trata del rendimiento de una inversión, el VaR sería el percentil  $\alpha$ , de modo que el  $(100 - \alpha)\%$  de las veces se espera superar ese valor. Por tanto, se elegirá la opción que tenga un VaR mayor (al contrario si fueran costes).

Habitualmente en finanzas se maneja un VaR del 5%, y en ocasiones del 10%.

El criterio del VaR suele utilizarse junto al criterio del **valor esperado**, entrando entonces en el mundo de la decisión multicriterio.

**VALOR ESPERADO DE LA INFORMACIÓN PERFECTA (VEIP):** Se plantea la idea en que podría modificarse el conocimiento que se tiene acerca de los estados de la naturaleza o escenarios.

La modificación podría conllevar un coste y surgen las preguntas: ¿Qué valor tiene disponer de esta información?, ¿Cuánto se está dispuesto a pagar por ella?.

Hay que considerar que con mayor información la ganancia esperada será mayor.

$$VEIP = \left( \begin{array}{c} \text{Ganancia esperada} \\ \text{con información perfecta} \end{array} \right) - \left( \begin{array}{c} \text{Máxima Ganancia} \\ \text{esperada} \end{array} \right)$$

$\left( \begin{array}{c} \text{Ganancia esperada} \\ \text{con información perfecta} \end{array} \right) \equiv$  Esperanza tomando para cada estado la mejor opción:

$\left( \begin{array}{c} \text{Máxima Ganancia} \\ \text{esperada} \end{array} \right) \equiv$  Dada la decisión elegida, esperanza de la ganancia



Una empresa necesita contratar un ingeniero informático. En un proceso preliminar optan cuatro candidatos, que difieren en conocimientos y formación, algunos tienen una orientación técnica y otros una orientación directiva.

Como los sistemas informáticos de apoyo para la gestión del conocimiento son nuevos, la empresa desconoce si sus clientes demandarán servicios de orientación técnica, de orientación directiva o orientación equilibrada entre ambas orientaciones.

El departamento de recursos humanos ha elaborado una tabla para determinar el rendimiento en unidades monetarias de cada candidato en función del conocimiento y formación, así como del tipo de clientes. Por su parte, el departamento de marketing ha determinado la probabilidad de que la demanda sea técnica, directiva o equilibrada.

Beneficios esperados por empleado según perfil profesional  
y tipo de conocimientos demandados

Candidatos	Rendimiento esperado en millones de euros anuales		
	Orientación técnica	Orientación directiva	Orientación equilibrada
	1	2	3
	$p_1 = 0,25$	$p_2 = 0,4$	$p_3 = 0,35$
$C_1$	10	3	5
$C_2$	5	8	2
$C_3$	1	9	15
$C_4$	2	16	3

Las distintas alternativas seleccionadas para los distintos criterios serán:

- ♦ **Criterio de la Ganancia esperada:** Selecciona la alternativa cuyo beneficio esperado sea mejor.

Las ganancias esperadas son:

$$\begin{cases} C_1: 10 \cdot 0,25 + 3 \cdot 0,4 + 5 \cdot 0,35 = 5,45 \\ C_2: 5 \cdot 0,25 + 8 \cdot 0,4 + 2 \cdot 0,35 = 5,15 \\ C_3: 1 \cdot 0,25 + 9 \cdot 0,4 + 15 \cdot 0,35 = 9,1 \\ C_4: 2 \cdot 0,25 + 16 \cdot 0,4 + 3 \cdot 0,35 = 7,95 \end{cases}$$

Con lo que la decisión óptima es elegir al candidato  $C_3$

- ♦ **Criterio de lo más probable:** El estado más probable es la Orientación directiva, y para este estado la mejor alternativa es elegir al candidato  $C_4$

- ♦ **Criterio de Laplace o de Igualdad de Verosimilitud:** Solo se aplica cuando todos los escenarios tienen la misma probabilidad de ocurrir. Sería necesario suponer que cada escenario (Orientación técnica, Orientación directiva y Orientación equilibrada) tiene una probabilidad de ocurrir de  $(1/3)$ .

Con este supuesto:

$$C_1: 10 \cdot (1/3) + 3 \cdot (1/3) + 5 \cdot (1/3) = 6 \text{ millones}$$

$$C_2: 5 \cdot (1/3) + 8 \cdot (1/3) + 2 \cdot (1/3) = 5 \text{ millones}$$

$$C_3: 1 \cdot (1/3) + 9 \cdot (1/3) + 15 \cdot (1/3) = 8,3 \text{ millones}$$

$$C_4: 2 \cdot (1/3) + 16 \cdot (1/3) + 3 \cdot (1/3) = 7 \text{ millones}$$

Se elegiría al candidato  $C_3$

- ♦ **Criterio Maximax o Optimista:** Se piensa que de cada alternativa va a pasar lo mejor.

Los máximos para cada candidato son:

$$C_1: 10 \text{ millones para los clientes que demandan servicios de orientación técnica}$$

$$C_2: 8 \text{ millones para los clientes que demandan servicios de orientación directiva}$$

$$C_3: 15 \text{ millones para los clientes que demandan servicios de orientación equilibrada}$$

$$C_4: 16 \text{ millones para los clientes que demandan servicios de orientación directiva}$$

- ♦ **Criterio de Wald o Minimax-Maximin o Pesimista:** Se supone que de cada alternativa va a pasar lo peor. Los mínimos para cada candidato son:

$$C_1: 3 \text{ millones para los clientes que demandan servicios de orientación directiva}$$

$$C_2: 2 \text{ millones para los clientes que demandan servicios de orientación equilibrada}$$

$$C_3: 1 \text{ millón para los clientes que demandan servicios de orientación técnica}$$

$$C_4: 2 \text{ millones para los clientes que demandan servicios de orientación técnica}$$

- ♦ **Criterio de Hurwicz o Optimismo Parcial:** Se establece un coeficiente de ponderación que mide el nivel de optimismo  $\alpha = 1/3$  y el nivel de pesimismo  $(1 - \alpha) = 2/3$ , sintetizando ambos métodos.

$$C_1: 10 \cdot (1/3) + 3 \cdot (2/3) = 5,3 \text{ millones}$$

$$C_2: 8 \cdot (1/3) + 2 \cdot (2/3) = 4 \text{ millones}$$

$$C_3: 15 \cdot (1/3) + 1 \cdot (2/3) = 5,7 \text{ millones}$$

$$C_4: 16 \cdot (1/3) + 2 \cdot (2/3) = 6,6 \text{ millones}$$

Con este criterio de optimismo parcial se elige al candidato  $C_4$

♦ **Criterio de Savage o Costes de oportunidad o Pérdida de Oportunidad Esperada (POE):** El primer paso es construir la matriz de penalizaciones o costes de oportunidad.

La matriz se forma por columnas, obteniendo el máximo de cada columna y restándole a este valor el pago de cada alternativa.

Cuando se obtiene la matriz de penalizaciones se aplica el criterio Wald o Minimax para minimizar la máxima penalización.

		Orientación técnica	Orientación directiva	Orientación equilibrada
		$p_1 = 0,25$	$p_2 = 0,4$	$p_3 = 0,35$
Coste de Oportunidad	$C_1$	$10 - 10 = 0$	$16 - 3 = \underline{13}$	$15 - 5 = 10$
	$C_2$	$10 - 5 = 5$	$16 - 8 = 8$	$15 - 2 = \underline{13}$
	$C_3$	$10 - 1 = \underline{9}$	$16 - 9 = 7$	$15 - 15 = 0$
	$C_4$	$10 - 2 = 8$	$16 - 16 = 0$	$15 - 3 = \underline{12}$

A partir de la matriz de penalizaciones se elabora las pérdidas de oportunidad esperadas asociadas a cada alternativa:

$$POE(C_1) = 0 \cdot 0,25 + 13 \cdot 0,4 + 10 \cdot 0,35 = 8,7 \text{ millones}$$

$$POE(C_2) = 5 \cdot 0,25 + 8 \cdot 0,4 + 13 \cdot 0,35 = 9 \text{ millones}$$

$$POE(C_3) = 9 \cdot 0,25 + 7 \cdot 0,4 + 0 \cdot 0,35 = 5,05 \text{ millones}$$

$$POE(C_4) = 8 \cdot 0,25 + 0 \cdot 0,4 + 12 \cdot 0,35 = 6,2 \text{ millones}$$

Se elige la alternativa  $C_3$  por tener el POE que produce menor pérdida.

♦ **Valor esperado de la información perfecta (VEIP):** La ganancia esperada con información perfecta es la esperanza de la ganancia tomando para cada estado la mejor opción:

$$10 \cdot 0,25 + 0,4 \cdot 16 + 0,35 \cdot 15 = 14,15 \text{ millones}$$

Si la decisión es  $C_3$ , la máxima ganancia esperada:  $1 \cdot 0,25 + 9 \cdot 0,4 + 15 \cdot 0,35 = 9,1$

$$VEIP = \left( \begin{array}{c} \text{Ganancia esperada} \\ \text{con información perfecta} \end{array} \right) - \left( \begin{array}{c} \text{Máxima Ganancia} \\ \text{esperada} \end{array} \right) = 14,15 - 9,1 = 5,05 \text{ millones}$$

VEIP se puede entender como lo que se está dispuesto a pagar por tener la certeza del estado que se va a dar (valor de la información)

Adviértase que  $VEIP = POE(C_3) = 5,05 \text{ millones}$

La afluencia de turistas en el verano de un país depende de la estabilidad social y política de los meses precedentes. Para planificar su actividad, una empresa debe decidir el volumen de producción de un producto típico con caducidad anual.

En tres escenarios distintos, se estiman los beneficios medios (en millones de euros) que tendría la empresa si produjeran 10.000, 20.000 o 30.000 unidades, así como la estimación de las probabilidades de que se presenten cada uno de los escenarios, obteniéndose la tabla:

Producción (número unidades)	Escenarios socio-políticos		
	Estabilidad	Conflictividad baja	Conflictividad alta
	$p_1 = 0,6$	$p_2 = 0,3$	$p_3 = 0,1$
10.000	10	10	2
20.000	25	5	-10
30.000	40	-5	-20

- a) ¿Qué decisión debe adoptar la empresa?  
 b) ¿Cuánto estaría dispuesta a pagar la empresa por la elaboración de un informe especializado sobre la futura situación socio-política del país?

### Solución:

- a) Las decisiones en situaciones bajo riesgo, donde se conocen o pueden estimarse las probabilidades asociadas a cada uno de los estados o escenarios, se determina el Valor Monetario Esperado (VME) para cada alternativa, eligiendo aquella que hace máximo este valor.

$$VME(D_i) = \sum_{j=1}^m x_{ij} \cdot p_j$$

$$VME(D_1) = \sum_{j=1}^3 x_{1j} \cdot p_j = 10 \cdot 0,6 + 10 \cdot 0,3 + 2 \cdot 0,1 = 9,2 \text{ millones euros}$$

$$VME(D_2) = \sum_{j=1}^3 x_{2j} \cdot p_j = 25 \cdot 0,6 + 5 \cdot 0,3 - 10 \cdot 0,1 = 15,5 \text{ millones euros}$$

$$VME(D_3) = \sum_{j=1}^3 x_{3j} \cdot p_j = 40 \cdot 0,6 - 5 \cdot 0,3 - 20 \cdot 0,1 = 20,5 \text{ millones euros}$$

Como el valor máx  $VME(D_i) = VME(D_3) = 20,5$  millones de euros, la empresa debería producir 30.000 unidades.

Se podía haber analizado el VME mediante el criterio de Savage o Costes de oportunidad o Pérdida de Oportunidad Esperada (POE), construyendo la matriz de penalizaciones.

La matriz se forma por columnas, obteniendo el máximo de cada columna y restándole a este valor el pago de cada alternativa.

Cuando se obtiene la matriz de penalizaciones se aplica el criterio Wald o Minimax para minimizar la máxima penalización.

Producción (número unidades)	Escenarios socio-políticos		
	Estabilidad	Conflictividad baja	Conflictividad alta
	$p_1 = 0,6$	$p_2 = 0,3$	$p_3 = 0,1$
10.000	$40 - 10 = 30$	$10 - 10 = 0$	$2 - 2 = 0$
20.000	$40 - 25 = 15$	$10 - 5 = 5$	$2 - (-10) = 12$
30.000	$40 - 40 = 0$	$10 - (-5) = 15$	$2 - (-20) = 22$

A partir de la matriz de penalizaciones se elabora las pérdidas de oportunidad esperadas asociadas a cada alternativa:

$$POE(D_1) = 30 \cdot 0,6 + 0 \cdot 0,3 + 0 \cdot 0,1 = 18 \text{ millones de euros}$$

$$POE(D_2) = 15 \cdot 0,6 + 5 \cdot 0,3 + 12 \cdot 0,1 = 11,7 \text{ millones de euros}$$

$$POE(D_3) = 0 \cdot 0,6 + 15 \cdot 0,3 + 22 \cdot 0,1 = 6,7 \text{ millones de euros}$$

Se elige la alternativa  $D_3 = 30.000$  unidades que es la que produce menor pérdida.

De otra parte, la cantidad máxima que la empresa estaría dispuesta a pagar por el informe será el nuevo valor esperado de la información perfecta, que se obtiene:

$$VEIP = POE(D_3) = 6,7 \text{ millones de euros}$$

b) La empresa estaría dispuesta a pagar como máximo por el informe el valor de la información con la que estaría segura de elegir la alternativa correcta, esto es, el VEIP (Valor Esperado de la Información Perfecta).

$$VEIP = \left( \begin{array}{c} \text{VMEIP} \\ \text{Ganancia esperada} \\ \text{con información perfecta} \end{array} \right) - \left( \begin{array}{c} \text{máx VME} \\ \text{Máxima Ganancia} \\ \text{esperada} \end{array} \right)$$

$$VMEIP(D_i) = \sum_{i=1}^n \sum_{j=1}^m \max_i x_{ij}(p_j) \cdot p_j$$

$$VMEIP(D_1) = \sum_{j=1}^3 \max_i x_{i1}(p_j) \cdot p_j = 40 \cdot 0,6 = 24 \text{ millones euros}$$

$$VMEIP(D_2) = \sum_{j=1}^3 \max_i x_{i2}(p_j) \cdot p_j = 10 \cdot 0,3 = 3 \text{ millones euros}$$

$$VMEIP(D_3) = \sum_{j=1}^3 \max_i x_{i3}(p_j) \cdot p_j = 2 \cdot 0,1 = 0,2 \text{ millones euros}$$

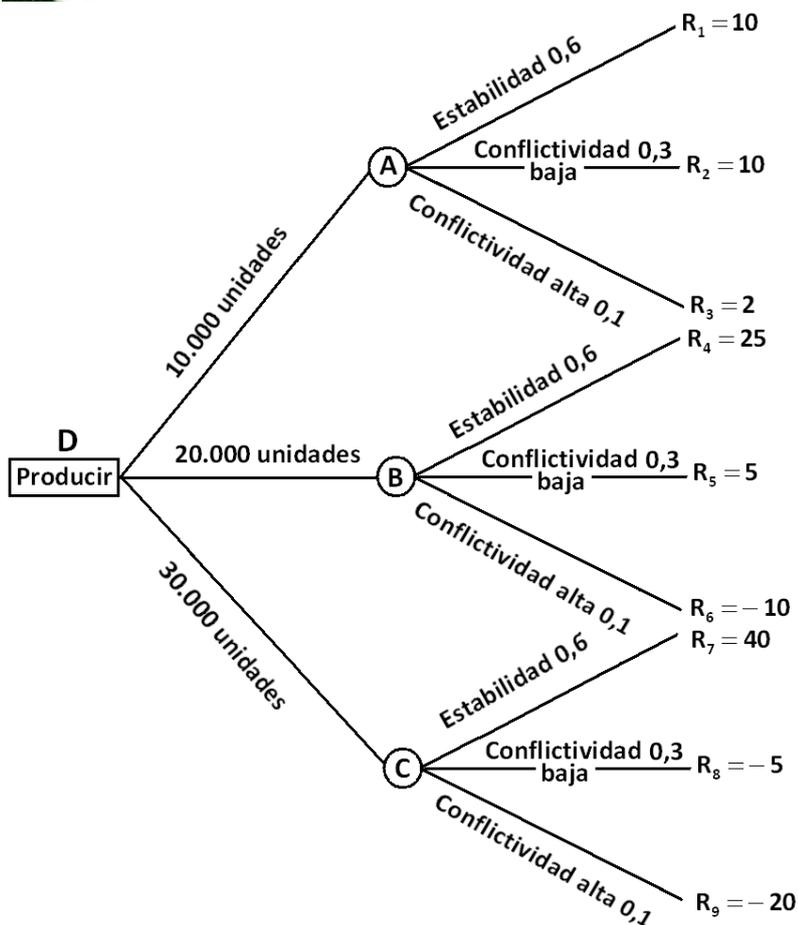
$$VMEIP(D_i) = \sum_{i=1}^3 \sum_{j=1}^3 \max_i x_{ij}(p_j) \cdot p_j = 24 + 3 + 0,2 = 27,2 \text{ millones euros}$$

El valor monetario esperado máximo era  $VME(D_3) = 20,5$  millones de euros, por tanto:

$VEIP = VMEIP - \text{máx VME} = 27,2 - 20 = 7,2$  millones de euros , cantidad que estaría dispuesta a pagar como máximo la empresa por el informe sobre la futura situación del país.



El problema se puede resolver mediante un árbol de decisión:



Para elegir la alternativa que dé un beneficio máximo esperado hay que calcular el valor esperado de los nodos de acontecimientos A, B y C.

$$E(A) = VME(A) = 10 \cdot 0,6 + 10 \cdot 0,3 + 2 \cdot 0,1 = 9,2 \text{ millones euros}$$

$$E(B) = VME(B) = 25 \cdot 0,6 + 5 \cdot 0,3 - 10 \cdot 0,1 = 15,5 \text{ millones euros}$$

$$E(C) = VME(C) = 40 \cdot 0,6 - 5 \cdot 0,3 - 20 \cdot 0,1 = 20,5 \text{ millones euros}$$

El valor monetario asociado al punto de decisión D es el máximo de los valores monetarios esperados en las tres alternativas:

$$VME(D) = \text{máx}(9,2, 15,5, 20,5) = 20,5 \text{ millones euros}$$

Que corresponde a la alternativa  $D_3$ , producir 30.000 unidades, obtenida por el criterio del máximo valor monetario esperado.

Una empresa se plantea la construcción de diversos establecimientos hosteleros en una próxima urbanización residencial. Sabiendo que el proyecto de urbanización consta de tres fases, los técnicos de la empresa estiman los beneficios o pérdidas medias anuales según se acometan las fases de la urbanización. Los resultados expresados en millones de euros, se reflejan en la siguiente tabla:

Alternativas	Estados de la naturaleza		
	Construcción I Fase	Construcción II Fase	Construcción III Fase
R: Restaurante	12	35	56
HR: Hotel - Restaurante	30	25	38
C: Complejo	-10	8	120

Obtener la decisión óptima que debe adoptar la empresa, según los diferentes criterios de decisión.

### Solución:

Se trata de un problema de decisión baja incertidumbre, al desconocer las probabilidades asociadas a cada estado de la naturaleza.

♦ **Criterio de Laplace o de Equiprobabilidad:** Se supone que todos los estados de la naturaleza son igualmente probables y se calcula la media aritmética de cada una de las decisiones que se se pueden tomar, eligiendo aquella que le corresponda el resultado medio más elevado. Cuando los resultados sean negativos se elige el menos desfavorable.

El VME (Valor Monetario Esperado) para cada alternativa será:

$$\text{VME}(D_1) = \sum_{j=1}^3 x_{1j} \cdot p_j = 12 \cdot \frac{1}{3} + 35 \cdot \frac{1}{3} + 56 \cdot \frac{1}{3} = 34,333 \text{ millones euros}$$

$$\text{VME}(D_2) = \sum_{j=1}^3 x_{2j} \cdot p_j = 30 \cdot \frac{1}{3} + 25 \cdot \frac{1}{3} + 38 \cdot \frac{1}{3} = 31 \text{ millones euros}$$

$$\text{VME}(D_3) = \sum_{j=1}^3 x_{3j} \cdot p_j = -10 \cdot \frac{1}{3} + 8 \cdot \frac{1}{3} + 120 \cdot \frac{1}{3} = 39,333 \text{ millones euros}$$

La decisión óptima es  $D_3$ , en consecuencia, se construye el complejo hotelero.

♦ **Criterio Maximax o Optimista:** Se piensa que de cada alternativa va a pasar lo mejor.

Los máximos para cada alternativa son:

R: 56 millones anuales en la construcción de la III Fase

HR: 38 millones anuales en la construcción de la III Fase

C: 120 millones anuales en la construcción de la III Fase

Se elegiría como óptima la alternativa C que podría proporcionar los mayores beneficios: 120 millones de euros anuales. Así pues, desde el criterio Maximax, la empresa construiría un complejo integrado por restaurante, hotel e instalaciones deportivas.

♦ **Criterio de Wald o Pesimista:** Se supone que de cada alternativa va a pasar lo peor. Los mínimos para cada alternativa son:

R: 12 millones anuales en la construcción de la I Fase

HR: 25 millones anuales en la construcción de la II Fase

C: - 10 millones anuales en la construcción de la I Fase

La alternativa óptima según el criterio de Wald es aquella que proporcione la mejor situación posible entre las peores que pudieran presentarse, con lo cual se elegiría la alternativa HR, es decir, construir un hotel con servicio de restaurante.

♦ **Criterio de Hurwicz o Optimismo Parcial:** Se establece un coeficiente de ponderación que mide el nivel de optimismo  $\alpha$  y el nivel de pesimismo  $(1-\alpha)$ ,  $0 \leq \alpha \leq 1$ .

Para cada alternativa se calcula la combinación convexa:  $k(D_i, \alpha) = \alpha \cdot \min_j x_{ij} + (1-\alpha) \cdot \max_j x_{ij}$

La alternativa óptima  $D^*$  para un  $\alpha$  fijado, será aquella que:  $k(D^*, \alpha) = \max_i k(D_i, \alpha)$

Alternativas	$\min_j x_{ij}$	$\max_j x_{ij}$	$k(D_i, \alpha) = \alpha \cdot \min_j x_{ij} + (1-\alpha) \cdot \max_j x_{ij}$
$D_1$	12	56	$k(D_1, \alpha) = \alpha \cdot 12 + (1-\alpha) \cdot 56 = 56 - 44\alpha$
$D_2$	25	38	$k(D_2, \alpha) = \alpha \cdot 25 + (1-\alpha) \cdot 38 = 38 - 13\alpha$
$D_3$	- 10	120	$k(D_3, \alpha) = -\alpha \cdot 10 + (1-\alpha) \cdot 120 = 120 - 130\alpha$

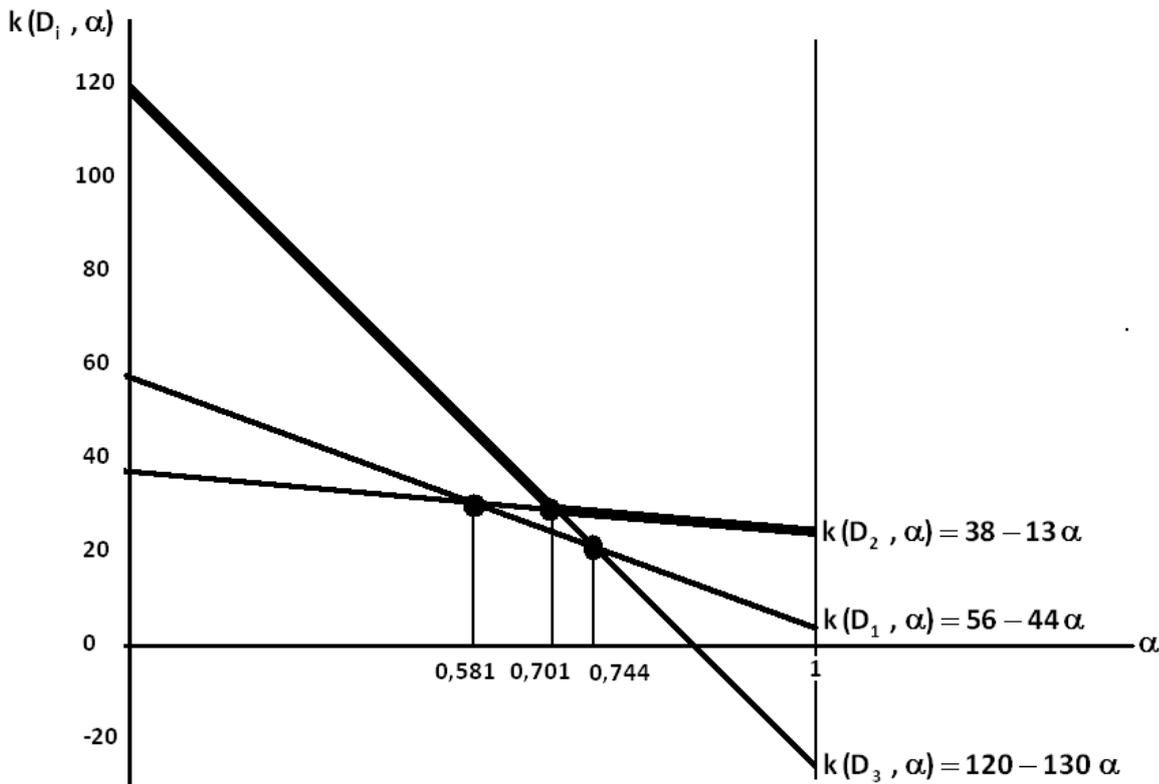
Para calcular la alternativa óptima se representan gráficamente las rectas  $k(D_i, \alpha)$ , calculando previamente los puntos de corte:

$$\begin{cases} k(D_1, \alpha) = 56 - 44\alpha \\ k(D_2, \alpha) = 38 - 13\alpha \end{cases} \rightarrow 56 - 44\alpha = 38 - 13\alpha \rightarrow \alpha = \frac{18}{31} = 0,581$$

$$\begin{cases} k(D_1, \alpha) = 56 - 44\alpha \\ k(D_3, \alpha) = 120 - 130\alpha \end{cases} \rightarrow 56 - 44\alpha = 120 - 130\alpha \rightarrow \alpha = \frac{64}{86} = 0,744$$

$$\begin{cases} k(D_2, \alpha) = 38 - 13\alpha \\ k(D_3, \alpha) = 120 - 130\alpha \end{cases} \rightarrow 38 - 13\alpha = 120 - 130\alpha \rightarrow \alpha = \frac{82}{117} = 0,701$$

La representación gráfica de las rectas para valores de  $\alpha$ ,  $0 \leq \alpha \leq 1$



Las alternativas que se elegirán dependen de los valores de  $\alpha$  :

Sí  $0 \leq \alpha < 0,701 \rightarrow D^* = D_3$  La empresa decide  $D_3$ , esto es, construir el complejo

Sí  $\alpha = 0,701 \rightarrow D^* = D_3$  ó  $D^* = D_2$  La empresa es indiferente en construir el Hotel-Restaurante o el Complejo

Sí  $0,701 < \alpha \leq 1 \rightarrow D^* = D_2$  La empresa decide  $D_2$ , es decir, construir el Hotel-Restaurante

♦ **Criterio de Savage o Costes de oportunidad o Pérdida de Oportunidad Esperada (POE):** El primer paso es construir la matriz de penalizaciones o costes de oportunidad.

La matriz se forma por columnas, obteniendo el máximo de cada columna y restándole a este valor el valor correspondiente de cada alternativa.

Alternativas	Estados de la naturaleza		
	Construcción I Fase	Construcción II Fase	Construcción III Fase
R: Restaurante	$30 - 12 = 18$	$35 - 35 = 0$	$120 - 56 = 64$
HR: Hotel - Restaurante	$30 - 30 = 0$	$35 - 25 = 10$	$120 - 38 = 82$
C: Complejo	$30 - (-10) = 40$	$35 - 8 = 27$	$120 - 120 = 0$

Obtenida la matriz de penalizaciones se aplica el criterio Wald o Minimax para minimizar la máxima penalización.

Alternativas	Estados de la naturaleza		
	Construcción I Fase	Construcción II Fase	Construcción III Fase
R: Restaurante	18	0	64
HR: Hotel - Restaurante	0	10	82
C: Complejo	40	27	0

R: 64 millones anuales en la construcción de la I Fase

HR: 82 millones anuales en la construcción de la II Fase

C: 40 millones anuales en la construcción de la I Fase

La decisión óptima es C → Construir el complejo hotelero.

 Mientras que se realizan las obras de remodelación de un tramo del metro de Madrid, el Ayuntamiento ofrece a una empresa particular de transporte la posibilidad de prestar el servicio público por carretera. Para ello, plantea dos posibilidades: Alquilar los autobuses al Ayuntamiento para que éste el que gestione el servicio. O bien, un régimen de concesión para que el servicio fuera gestionado por la propia empresa.

Los beneficios de la empresa están sujetos a la fecha de finalización de las obras del metro.

Su departamento comercial estima que si se realiza el alquiler de autobuses se obtendrían unos beneficios de seis millones de euros si las obras finalizan antes de la fecha prevista, cuatro millones de euros si acaban en la fecha prevista, y unas pérdidas de dos millones de euros si finalizan con posterioridad.

En caso de que la empresa optase por la concesión y gestionar directamente el servicio, para cada situación anterior, se obtendrían, respectivamente, una pérdida de 3 millones de euros, y beneficios de seis y siete millones de euros.

Por otro lado, la empresa estima que si rechaza la oferta del Ayuntamiento, aumentando el servicio en las líneas que tiene, podría obtener unos beneficios de un millón de euros.

¿Qué alternativa elegiría la empresa con un criterio pesimista?

**Solución:**

La empresa tiene tres alternativas:

$D_1$  ≡ Alquilar los autobuses del Ayuntamiento

$D_2$  ≡ Gestionar el servicio

$D_3$  ≡ Aumentar el servicio de las líneas que tiene

Con tres estados de la naturaleza o escenarios:

$E_1$  ≡ Las obras finalizan antes de la fecha prevista

$E_2$  ≡ Las obras finalizan en la fecha prevista

$E_3$  ≡ Las obras finalizan después de la fecha prevista

Alternativas	Estados de la naturaleza		
	E <sub>1</sub>	E <sub>2</sub>	E <sub>3</sub>
D <sub>1</sub>	6	4	- 2
D <sub>2</sub>	- 3	6	7
D <sub>3</sub>	1	1	1

No se conocen las probabilidades asociadas a cada estado de la naturaleza, con lo que se trata de un problema de decisión bajo incertidumbre.

Para clasificar las alternativas con un criterio pesimista se utiliza el **Criterio de Hurwicz**: Se establece un coeficiente de ponderación que mide el nivel de optimismo  $\alpha$  y el nivel de pesimismo  $(1 - \alpha)$ ,  $0 \leq \alpha \leq 1$ .

Para cada alternativa se calcula la combinación convexa:  $k(D_i, \alpha) = \alpha \cdot \min_j x_{ij} + (1 - \alpha) \cdot \max_j x_{ij}$

La alternativa óptima D\* para un  $\alpha$  fijado, será aquella que:  $k(D^*, \alpha) = \max_i k(D_i, \alpha)$

Alternativas	$\min_j x_{ij}$	$\max_j x_{ij}$	$k(D_i, \alpha) = \alpha \cdot \min_j x_{ij} + (1 - \alpha) \cdot \max_j x_{ij}$
D <sub>1</sub>	- 2	6	$k(D_1, \alpha) = -2 \cdot \alpha + 6 \cdot (1 - \alpha) = 6 - 8\alpha$
D <sub>2</sub>	- 3	7	$k(D_2, \alpha) = -3 \cdot \alpha + 7 \cdot (1 - \alpha) = 7 - 10\alpha$
D <sub>3</sub>	1	1	$k(D_3, \alpha) = \alpha + (1 - \alpha) = 1$

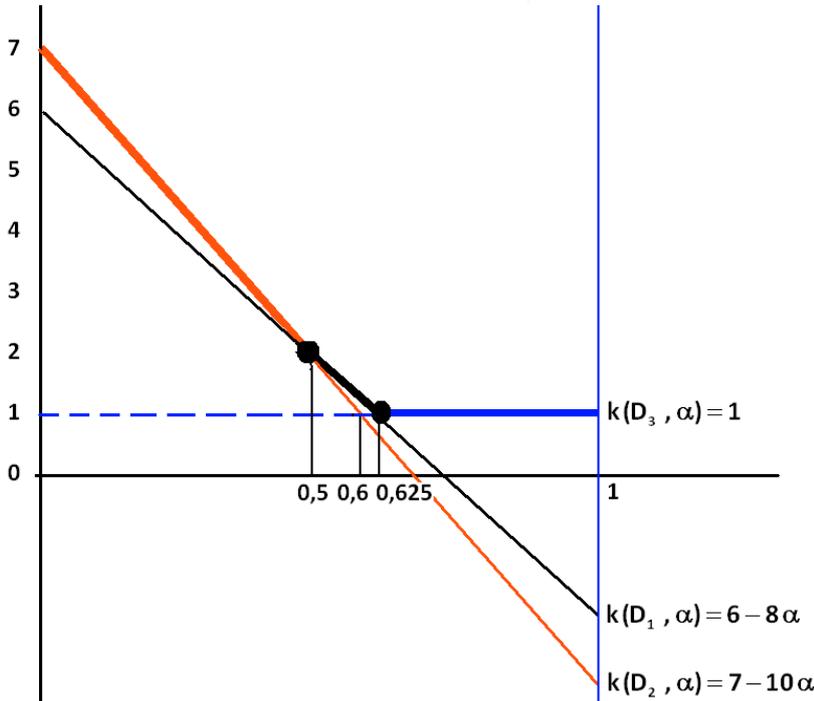
Para calcular la alternativa óptima se representan gráficamente las rectas  $k(D_i, \alpha)$ , calculando previamente los puntos de corte:

$$\begin{cases} k(D_1, \alpha) = 6 - 8\alpha \\ k(D_2, \alpha) = 7 - 10\alpha \end{cases} \rightarrow 6 - 8\alpha = 7 - 10\alpha \rightarrow \alpha = \frac{1}{2} = 0,5$$

$$\begin{cases} k(D_1, \alpha) = 6 - 8\alpha \\ k(D_3, \alpha) = 1 \end{cases} \rightarrow 6 - 8\alpha = 1 \rightarrow \alpha = \frac{5}{8} = 0,625$$

$$\begin{cases} k(D_2, \alpha) = 7 - 10\alpha \\ k(D_3, \alpha) = 1 \end{cases} \rightarrow 7 - 10\alpha = 1 \rightarrow \alpha = \frac{6}{10} = 0,6$$

La representación gráfica de las rectas para valores de  $\alpha$ ,  $0 \leq \alpha \leq 1$



- $0 \leq \alpha < 0,5 \rightarrow \underline{D^* = D_2} > D_1 > D_3$
- $\alpha = 0,5 \rightarrow \underline{D^* = D_2 = D_1} > D_3$
- $0,5 < \alpha < 0,6 \rightarrow \underline{D^* = D_1} > D_2 = D_3$
- $0,5 < \alpha < 0,625 \rightarrow \underline{D^* = D_1}$
- $\alpha = 0,6 \rightarrow \underline{D^* = D_1} > D_2 > D_3$
- $0,6 < \alpha < 0,625 \rightarrow \underline{D^* = D_1} > D_3 > D_2$
- $\alpha = 0,625 \rightarrow \underline{D^* = D_1 = D_3} > D_2$
- $0,625 < \alpha \leq 1 \rightarrow \underline{D^* = D_3} > D_1 > D_2$

Una empresa considera contratar a un experto en ingeniería para planificar una táctica de operaciones. Una buena planificación conllevaría unos beneficios de 1.000.000 de euros, mientras que si la planificación no es buena acarrearía unas pérdidas de 400.000 euros.

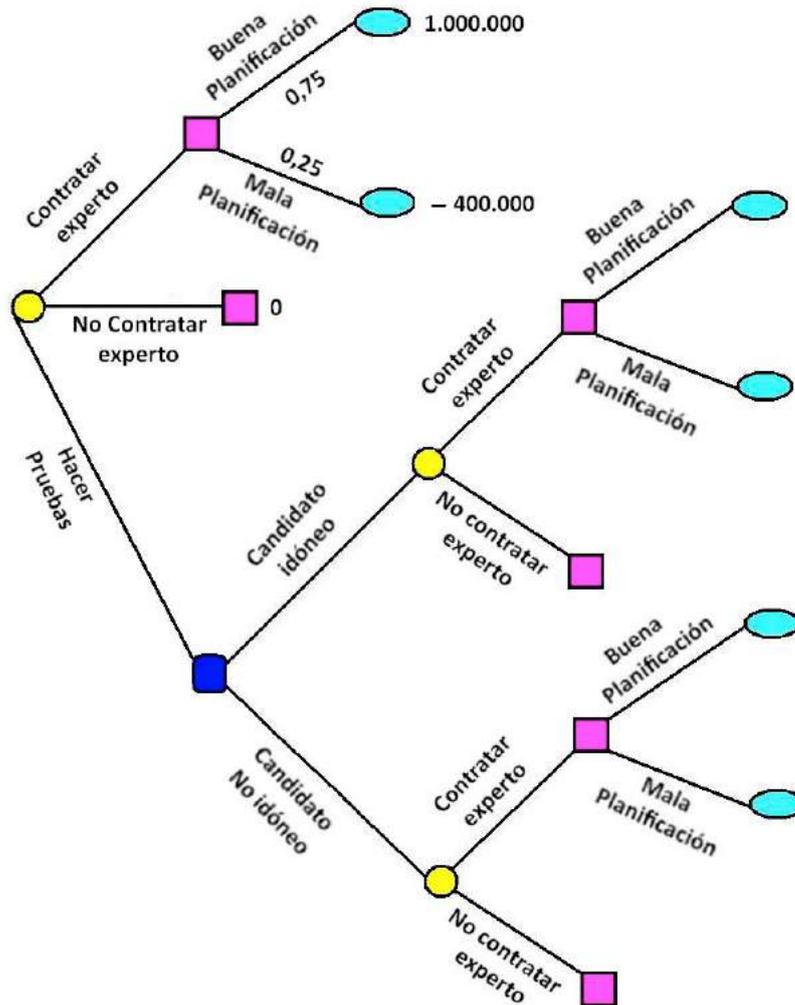
El jefe de recursos humanos estima que la probabilidad de que un experto realice una adecuada panificación es del 75%. Antes de contratar al experto en ingeniería, contempla la opción de realizar unas pruebas de idoneidad al candidato, pruebas que tienen una fiabilidad del 80% para determinar el éxito del candidato en la panificación de operaciones.

Determinar la decisión óptima de la empresa, así como el coste que puede asumir para realizar la prueba de idoneidad.

**Solución:**

Alternativas	Estados de la naturaleza
Contratar experto ingeniería	Buena Planificación
	Mala Planificación
No contratar experto ingeniería	
Hacer pruebas idoneidad	Candidato idóneo
	Candidato No idóneo

Árbol de decisión:



Sean los estados de la naturaleza:

$C \equiv$  Candidato idóneo       $\bar{C} \equiv$  Candidato No idóneo

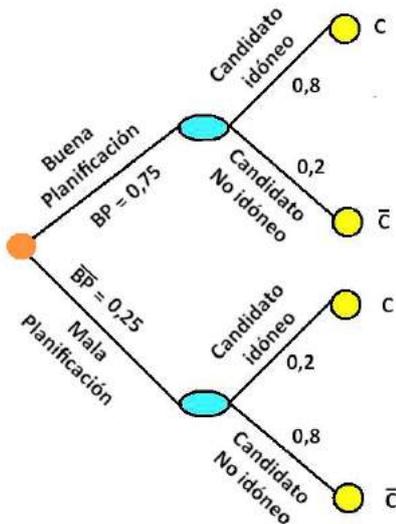
$BP \equiv$  Buena Planificación       $\bar{BP} \equiv$  Mala Planificación

Probabilidades a priori y probabilidades condicionadas según el enunciado:

$$P(BP) = 0,75 \quad P(\bar{BP}) = 0,25$$

$$P(C/BP) = 0,8 \quad P(C/\bar{BP}) = 0,2 \quad P(\bar{C}/BP) = 0,2 \quad P(\bar{C}/\bar{BP}) = 0,8$$

Se utiliza el teorema de Bayes para asignar **probabilidades a posteriori** de cada estado de la naturaleza (Planificación sea buena o mala) y acontecimientos (Candidato idóneo o no).



La **probabilidad a priori** de cada acontecimiento será:

$$P(C) = P(BP \cap C) + P(\overline{BP} \cap C) = 0,75 \cdot 0,8 + 0,25 \cdot 0,2 = 0,65$$

$$P(\overline{C}) = 1 - P(C) = 1 - 0,65 = 0,35$$

**Probabilidades a priori** son:

$$P(BP) = 0,75 \quad P(\overline{BP}) = 0,25 \quad P(C) = 0,65 \quad P(\overline{C}) = 0,35$$

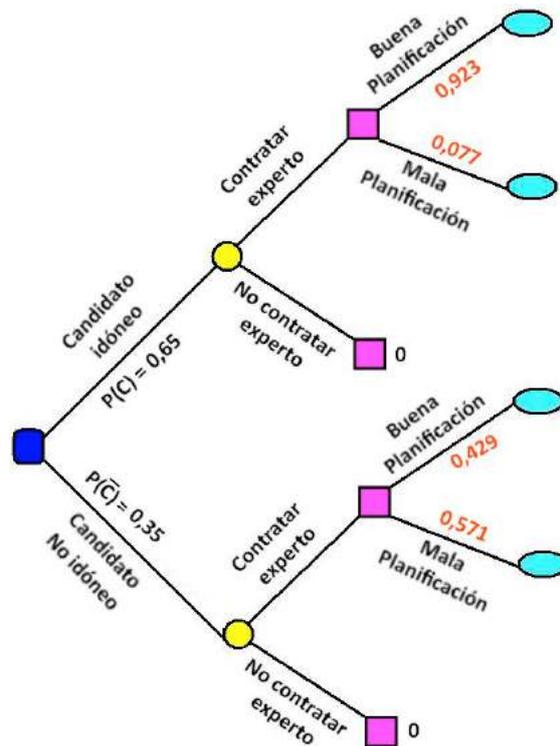
**Probabilidades condicionadas a posteriori:**

$$P(BP / C) = \frac{P(BP) \cdot P(C / PB)}{P(C)} = \frac{0,75 \cdot 0,8}{0,65} = 0,923$$

$$P(\overline{BP} / C) = 1 - P(BP / C) = 1 - 0,923 = 0,077$$

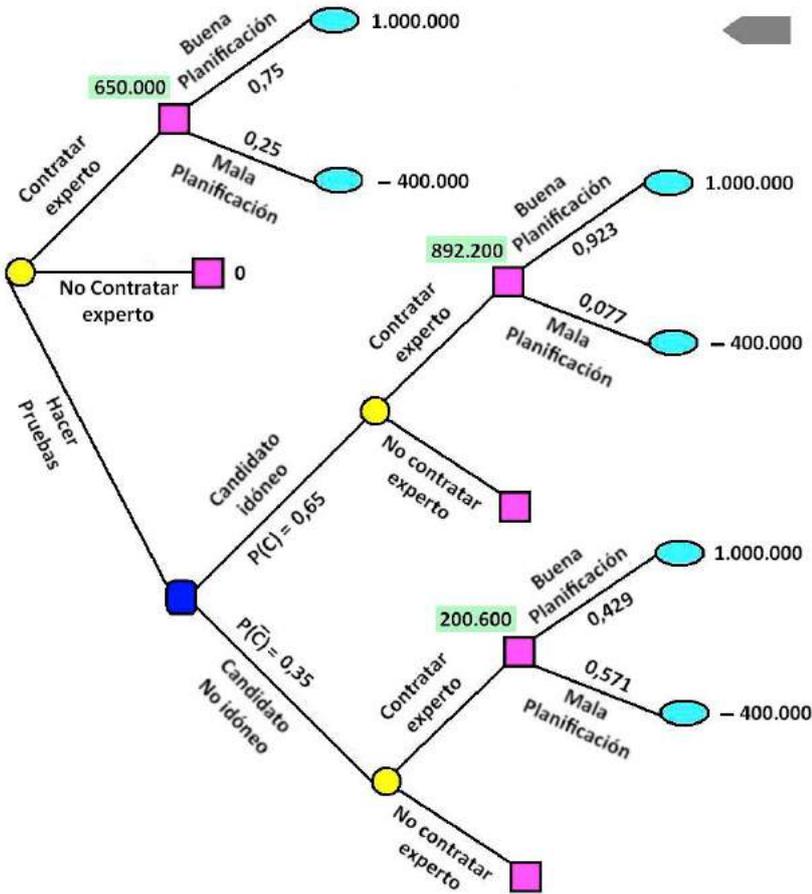
$$P(BP / \overline{C}) = \frac{P(BP) \cdot P(\overline{C} / PB)}{P(\overline{C})} = \frac{0,75 \cdot 0,2}{0,35} = 0,429$$

$$P(\overline{BP} / \overline{C}) = 1 - P(BP / \overline{C}) = 1 - 0,429 = 0,571$$



Se determinan los beneficios esperados de cada alternativa, resolviendo el árbol de decisión *de derecha a izquierda*.

Para ello, dado que la etapa final es probabilística, se aplica la esperanza matemática.



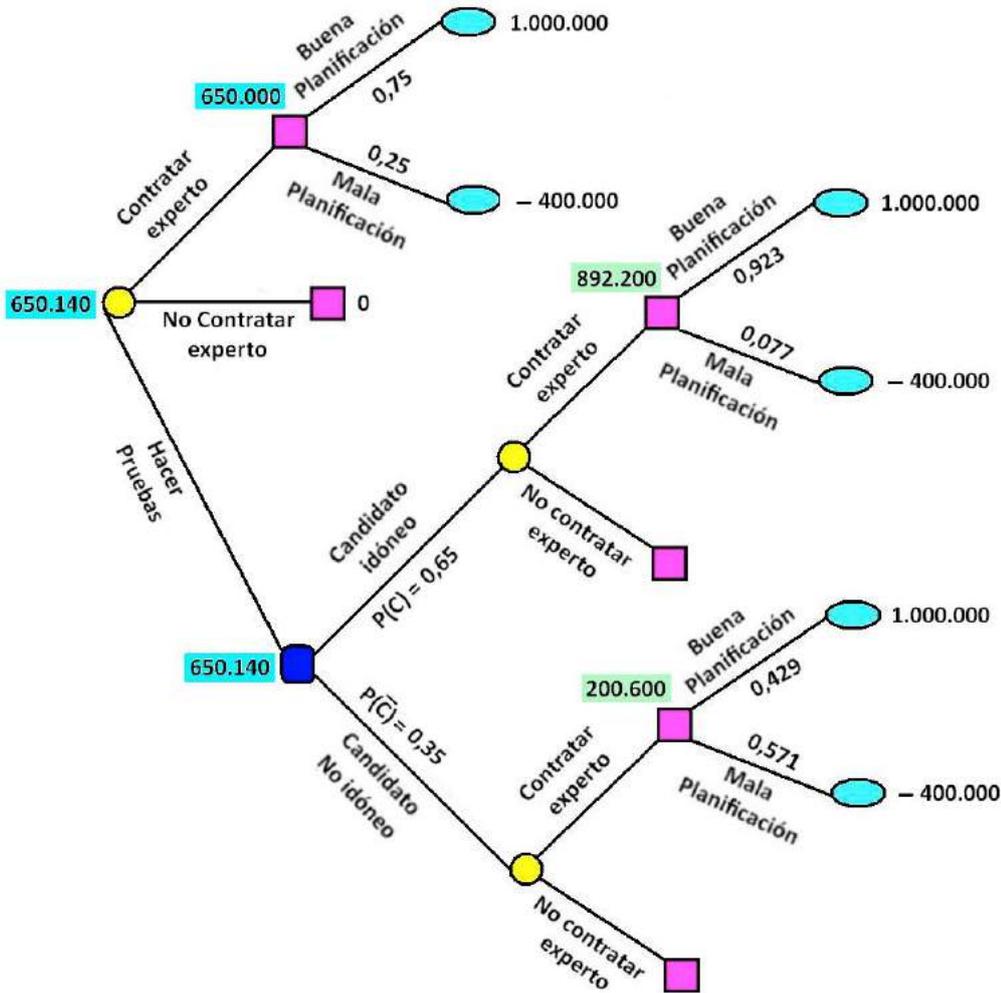
$$1.000.000 \times 0,75 + (-400.000 \times 0,25) = 650.000 \text{ euros}$$

$$1.000.000 \times 0,923 + (-400.000 \times 0,077) = 892.200 \text{ euros}$$

$$1.000.000 \times 0,429 + (-400.000 \times 0,571) = 200.600 \text{ euros}$$

Haciendo las pruebas, el beneficio esperado será:

$$892.200 \times 0,65 + 200.600 \times 0,35 = 650.140 \text{ euros}$$



La decisión óptima para la empresa es hacer las pruebas para determinar la idoneidad del candidato. Si el candidato es idóneo debe contratarlo. En otro caso, si el candidato no es idóneo, también debe contratarlo.

Al tomar esta decisión el beneficio esperado es de 650.140 euros.

Valor Información = 650.140 – 650.000 = 140 euros

El coste que puede asumir la empresa para realizar las pruebas de idoneidad es como máximo de 140 euros.

El gerente de una empresa tiene que optar por vender un nuevo artículo que está desarrollando el departamento de I + D a una compañía internacional por 100 millones de euros, poner en marcha una prueba de mercado antes de tomar una decisión, o bien, iniciar una campaña de marketing del nuevo artículo para adelantarse a la competencia..

El departamento de recursos humanos estima que las prueba de mercado del nuevo artículo ascienden a 8 millones de euros con un 60% de probabilidades de tener resultados favorables, en cuyo caso el valor del nuevo artículo sería de 40 millones de euros. En caso de ser desfavorables, en uno de cada cinco casos, pueden encontrarse soluciones alternativas, tomando el nuevo artículo un valor de 20 millones de euros. En caso de tener un resultado favorable, se estiman unos gastos de comercialización de 5 millones de euros.

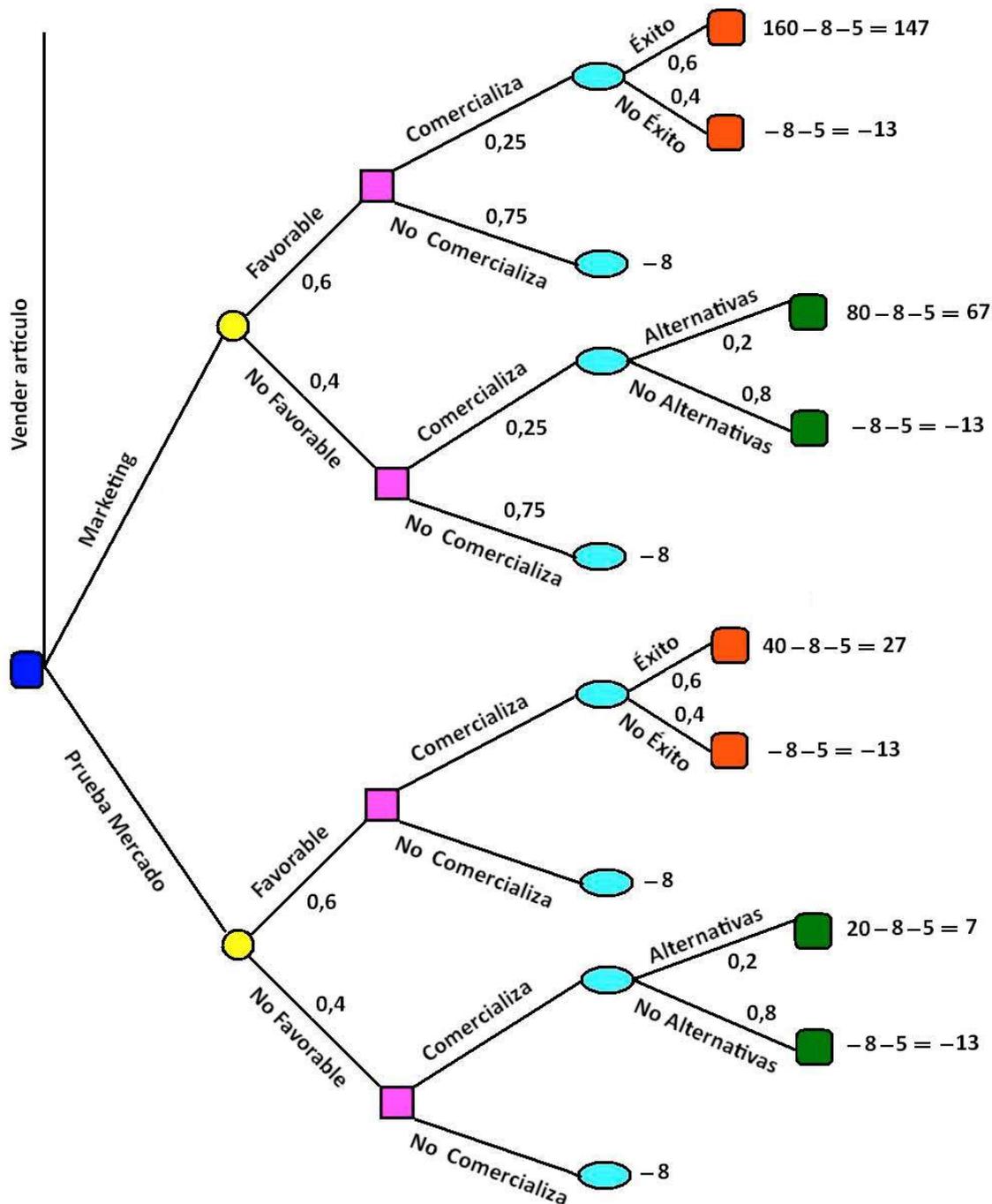
Por otro lado, la probabilidad de que el gerente adopte la campaña de marketing del nuevo artículo se estima de una entre cuatro. Si optara por esta decisión, los resultados esperados con éxito son de 160 millones de euros. En caso de un resultado desfavorable, existe la posibilidad de encontrar soluciones alternativas para el artículo, en uno de cada cinco casos, en cuyo caso el valor del artículo sería de 80 millones de euros. La alternativa de marketing requiere llevar a cabo las pruebas de mercado y la comercialización del artículo, tanto si el artículo tiene o no tiene éxito.

¿Qué decisión debe adoptar el gerente de la empresa?

**Solución:**

Alternativas	Estados de la naturaleza	Alternativas
Vender artículo		
Marketing	Resultado favorable prueba Resultado desfavorable prueba	Comercializa No Comercializa
Prueba de Mercado	Resultado favorable prueba Resultado desfavorable prueba	Comercializa No Comercializa

En el árbol de decisión se reflejan las **probabilidades a priori** de cada uno de los estados de la naturaleza, así como el **beneficio de cada una de las ramas**.



$$\left( \begin{array}{c} \text{Beneficio} \\ \text{en cada rama} \end{array} \right) = \left( \begin{array}{c} \text{Valor del producto} \\ \text{en cada rama} \end{array} \right) - \left( \begin{array}{c} 8 \text{ millones} \\ \text{Prueba de Mercado} \end{array} \right) - \left( \begin{array}{c} 5 \text{ millones} \\ \text{Comercialización} \end{array} \right)$$

El árbol de decisión se resuelve **de derecha a izquierda**.

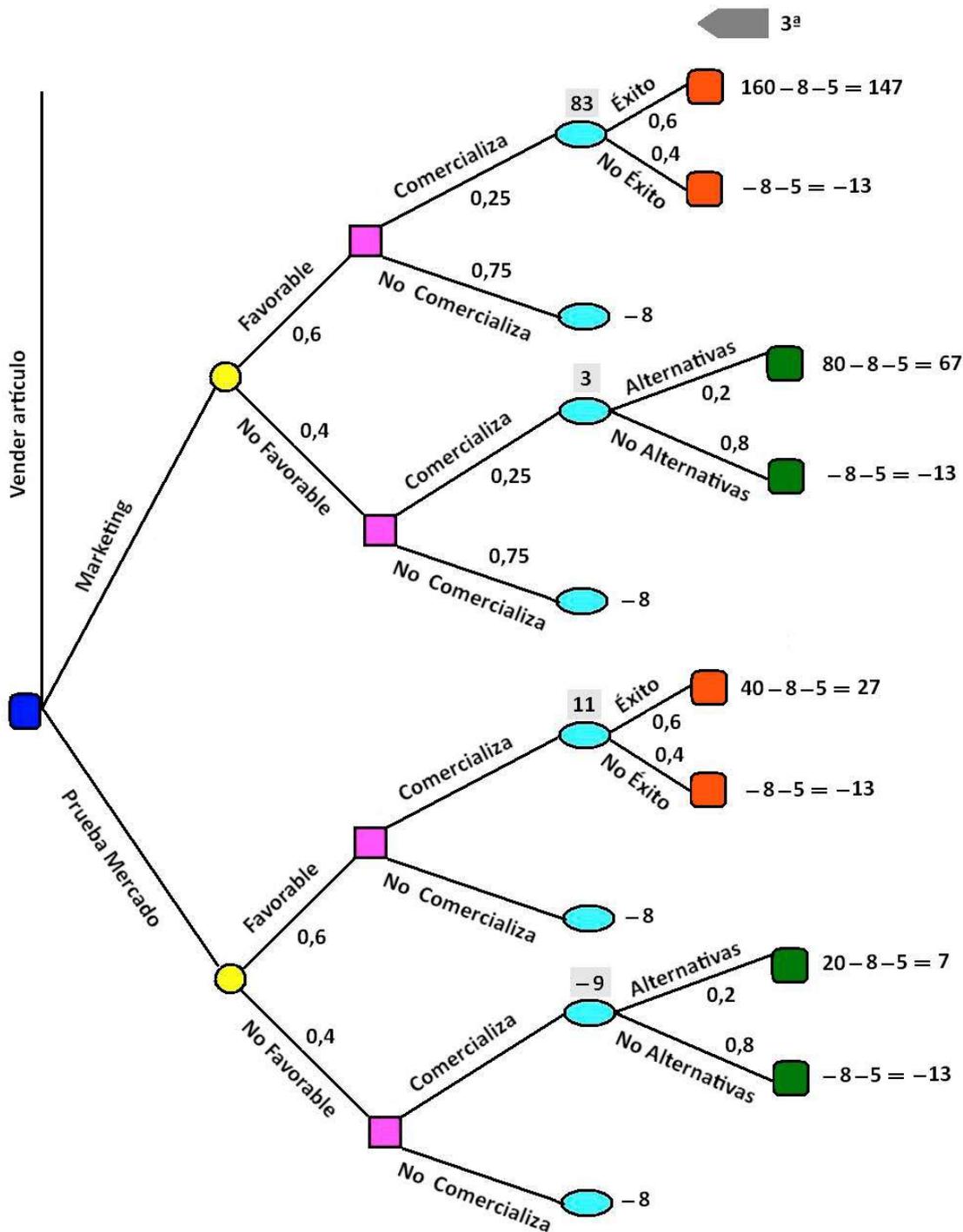
**En la tercera etapa** para determinar el beneficio esperado de cada alternativa se aplica la esperanza matemática

$$147 \times 0,6 + (-13) \times 0,4 = 83 \text{ millones euros}$$

$$67 \times 0,2 + (-13) \times 0,8 = 3 \text{ millones euros}$$

$$27 \times 0,6 + (-13) \times 0,4 = 11 \text{ millones euros}$$

$$7 \times 0,2 + (-13) \times 0,8 = -9 \text{ millones euros}$$

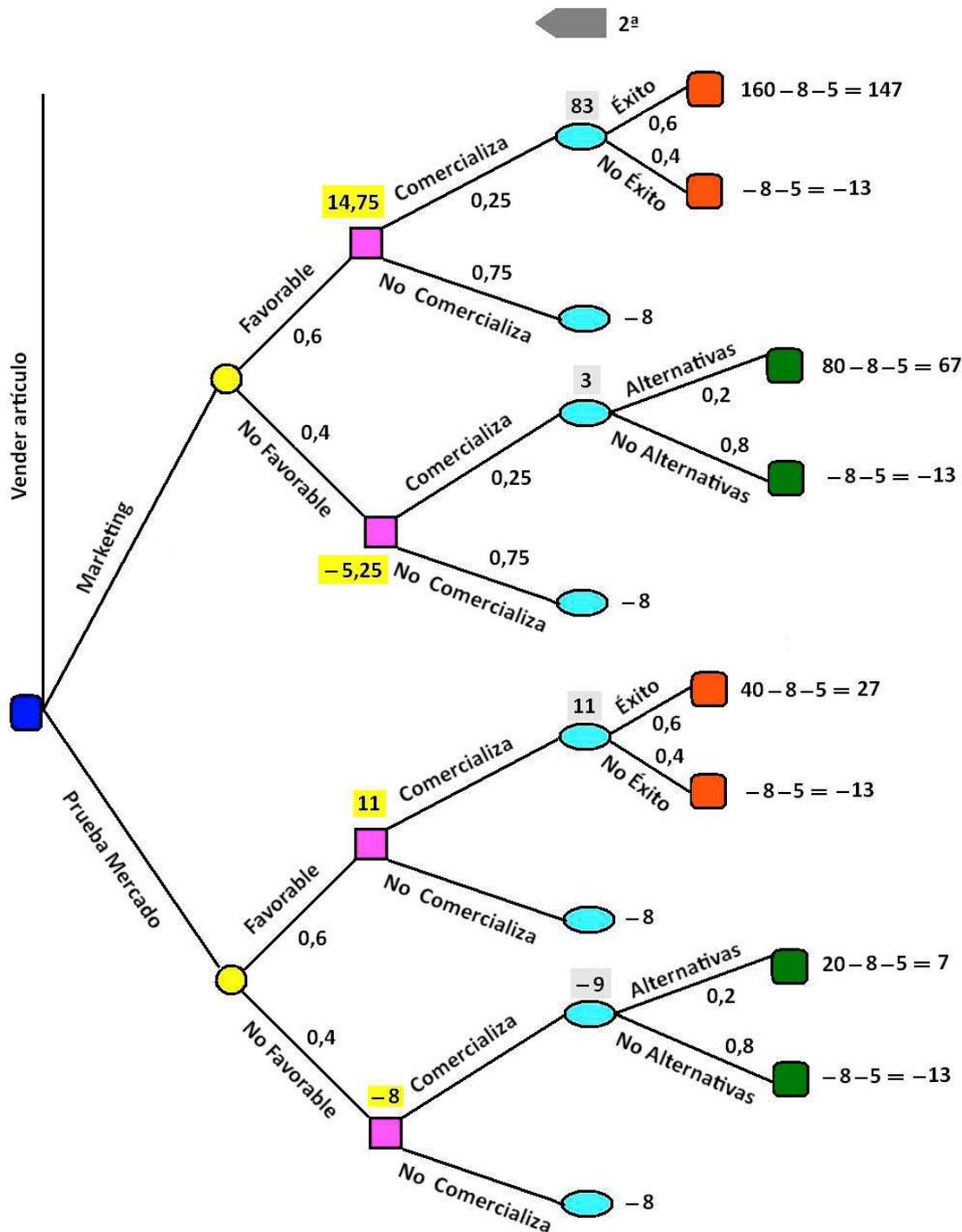


De **derecha a izquierda**.

En la **segunda etapa**, si es **probabilística** se aplica el criterio del valor esperado. Por el contrario, si es **determinista** y dado que los valores calculados son beneficios esperados, se elige la alternativa con mayor beneficio.

$$83 \times 0,25 + (-8) \times 0,75 = 14,75 \text{ millones euros}$$

$$3 \times 0,25 + (-8) \times 0,75 = -5,25 \text{ millones euros}$$

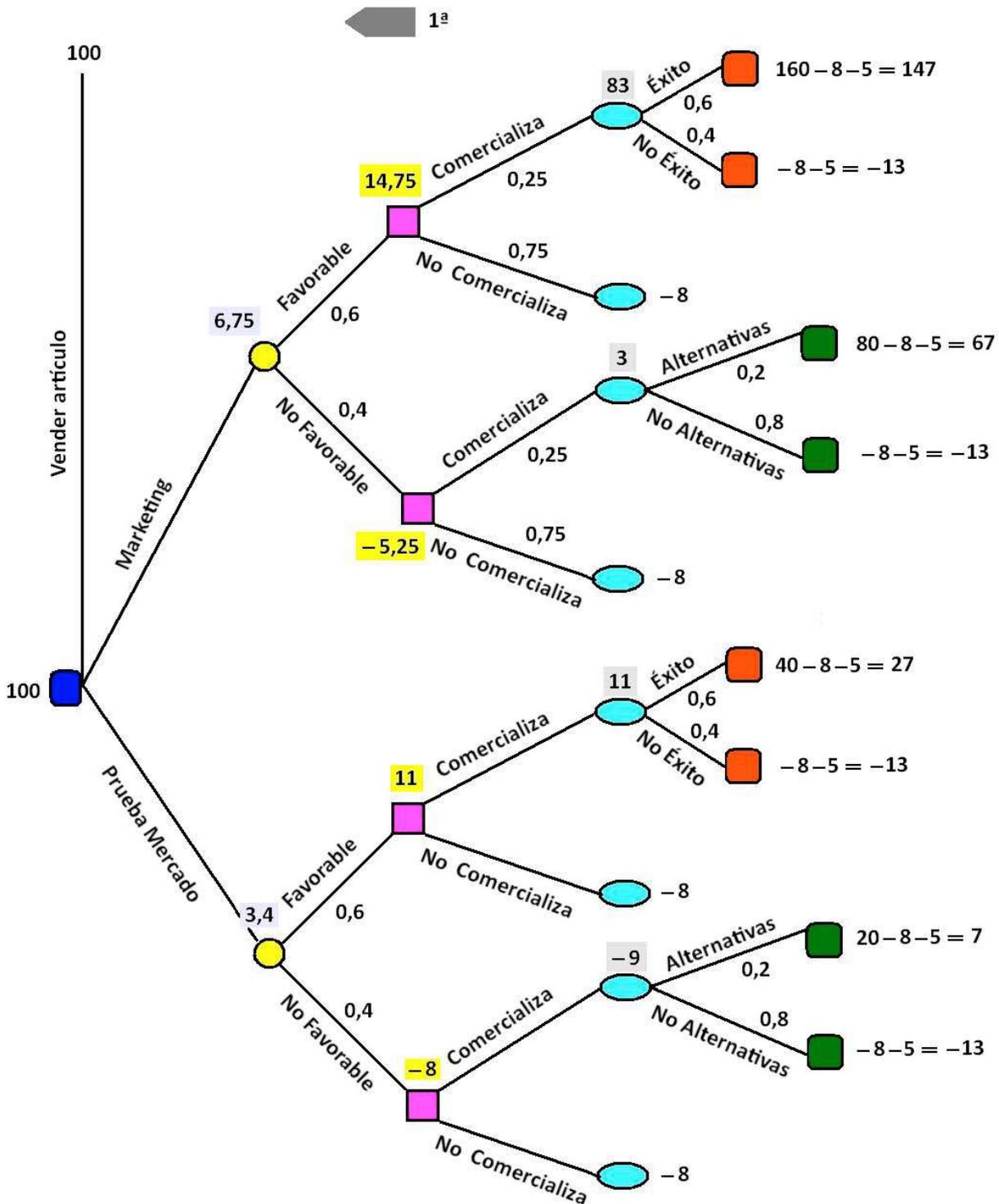


De **derecha a izquierda**.

En la **primera etapa**, siendo **probabilística** se aplica el criterio de la esperanza matemática para determinar el beneficio esperado de cada alternativa.

$$14,75 \times 0,6 + (-5,25) \times 0,4 = 6,75 \text{ millones euros}$$

$$11 \times 0,6 + (-8) \times 0,4 = 3,4 \text{ millones euros}$$





Universidad Autónoma  
de Madrid

Asignatura .....

Grupo .....

Apellidos .....

Nombre .....

Ejercicio del día .....

Finalmente, resolviendo la última etapa, se elige la alternativa cuyo beneficio sea mayor, dado que es una etapa determinista y los valores calculados son beneficios esperados.

La decisión del gerente de la empresa es vender el nuevo artículo a la compañía internacional obteniendo un beneficio de 100 millones de euros

Una multinacional tecnológica se plantea abrir una sucursal española, analizando si debe de ser grande o pequeña y si reúne información sobre las ventas previstas. Recoger información sobre las ventas previstas para aconsejar un mercado creciente o decreciente tiene un coste de 500.000 euros, con una probabilidad del 60% de que la información sea favorable.

Si el mercado es creciente las ganancias previstas son de 9.000.000 euros si la sucursal es grande y 3.000.000 si es pequeña. Si el mercado es decreciente puede perder 10.000.000 euros si la sucursal es grande y 5.000.000 euros si es pequeña.

En caso de no reunir información, se estima una probabilidad del 60% de que el mercado sea creciente. Con un informe favorable la probabilidad de un mercado creciente sería del 80%, al mismo tiempo que un informe desfavorable disminuiría la probabilidad de un mercado creciente al 40%.

¿Qué decisión debe tomar la multinacional?

### Solución:

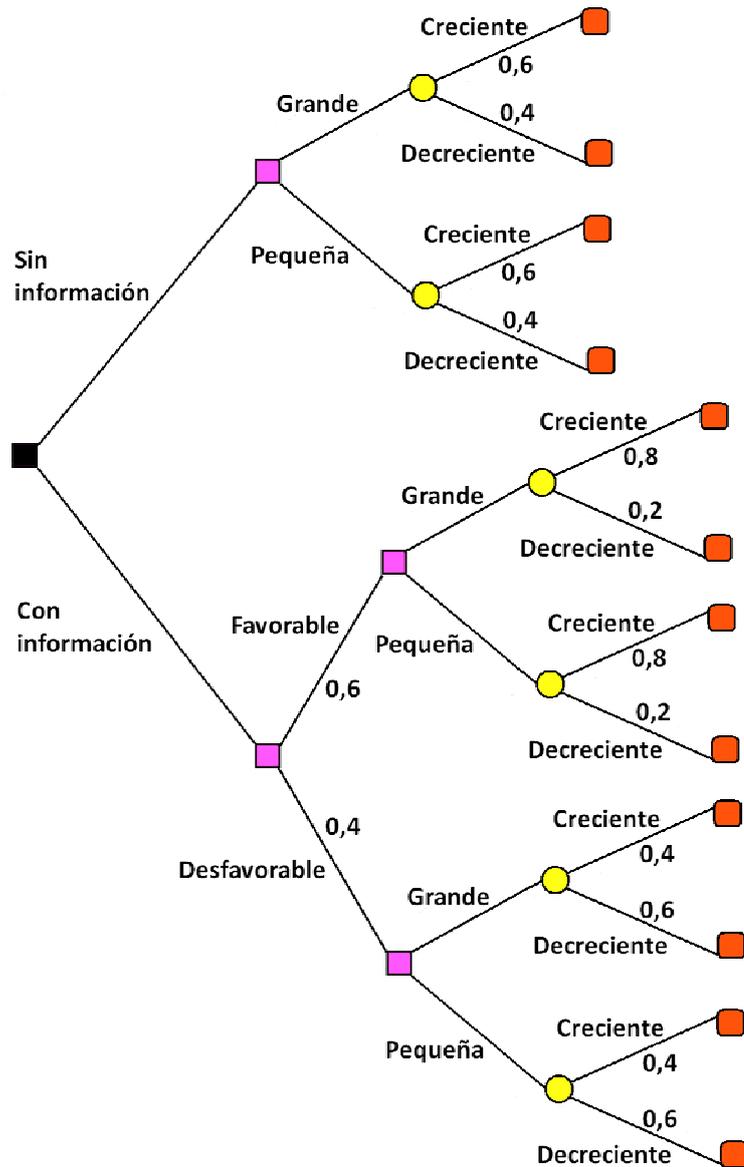
La multinacional tiene dos alternativas de decisión:

- Reunir información adicional sobre las ventas previstas
- No reunir información sobre las ventas previstas

Los estados de la naturaleza asociados a cada alternativa son:

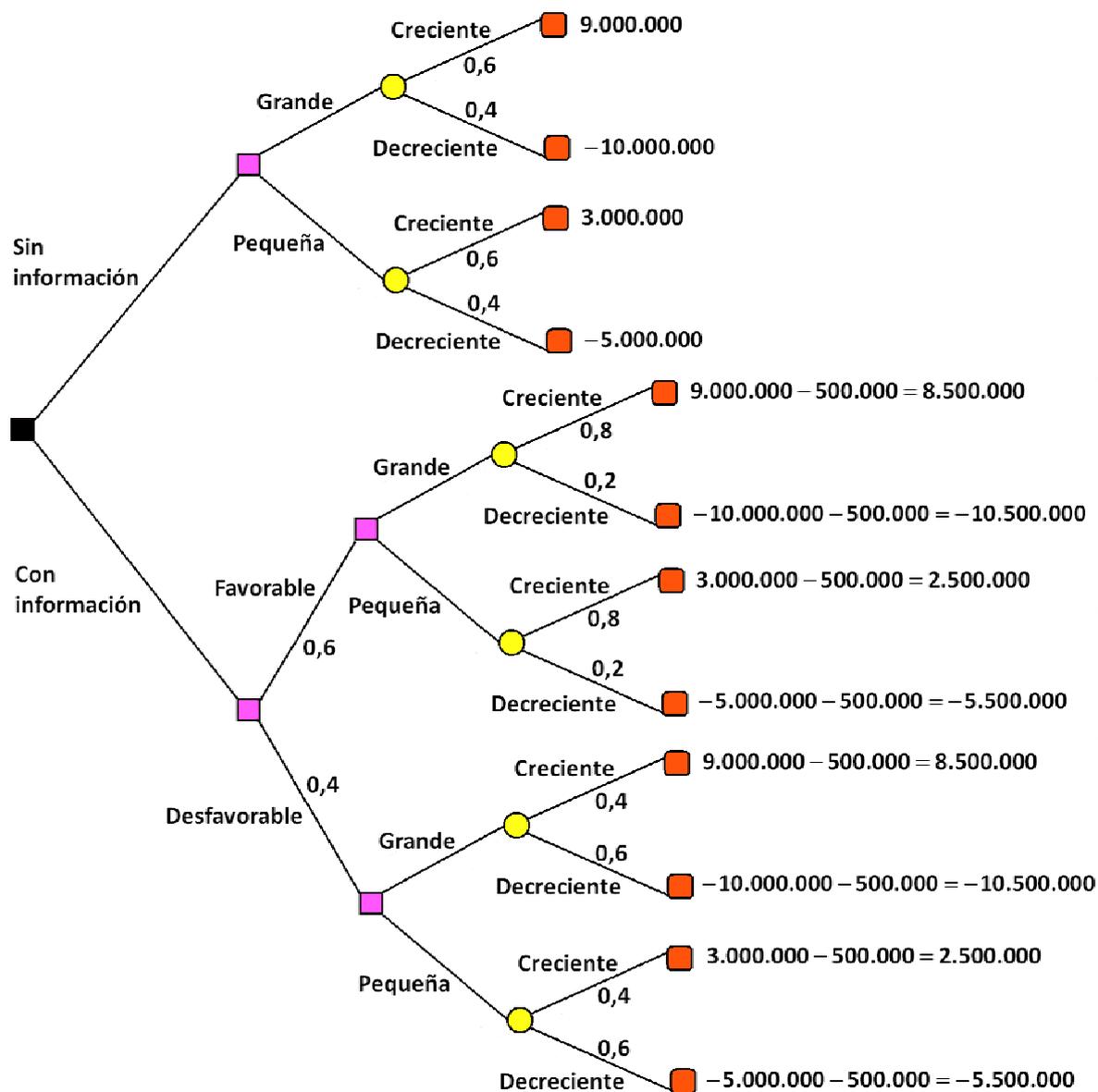
Alternativas	Estados de la naturaleza	
Con información	Favorable	Grande Pequeña
	Desfavorable	Grande Pequeña
Sin información	Sucursal grande	Mercado creciente Mercado decreciente
	Sucursal pequeña	Mercado creciente Mercado decreciente

Se crea el árbol de decisión, asignando las **probabilidades a priori** de cada uno de los estados de la naturaleza.



Se calcula el beneficio de cada una de las ramas del árbol:

	Mercado creciente	Mercado decreciente
Sucursal grande	9.000.000 euros	- 10.000.000 euros
Sucursal pequeña	3.000.000 euros	- 5.000.000 euros



Se resuelve el árbol de decisión hacia atrás (de derecha a izquierda). Siendo la etapa final probabilista, para determinar el beneficio esperado de cada alternativa se aplica el criterio de la esperanza matemática:

$$9.000.000 \times 0,6 + (-10.000.000 \times 0,4) = 1.400.000 \text{ euros}$$

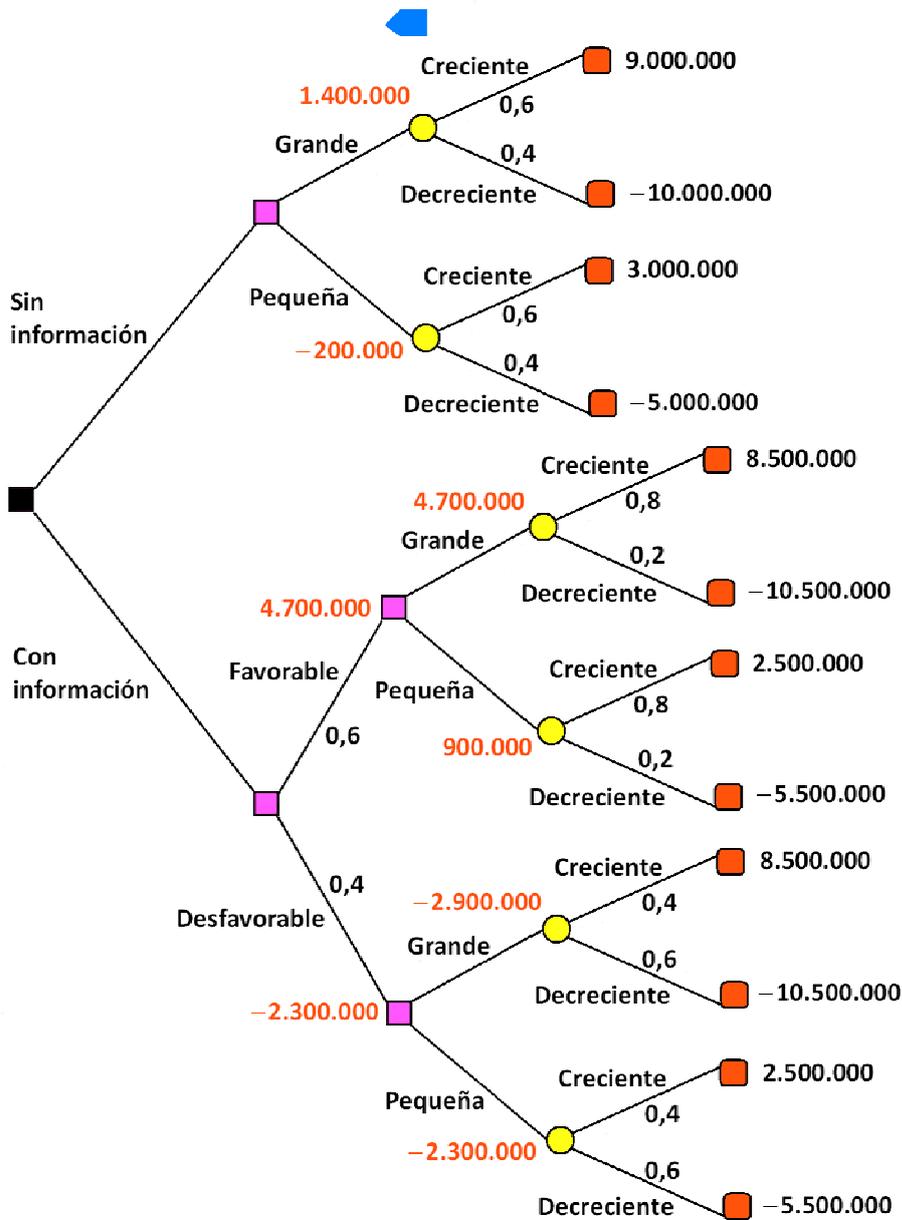
$$3.000.000 \times 0,6 + (-5.000.000 \times 0,4) = -200.000 \text{ euros}$$

$$8.500.000 \times 0,8 + (-10.500.000 \times 0,2) = 4.700.000 \text{ euros}$$

$$2.500.000 \times 0,8 + (-5.500.000 \times 0,2) = 900.000 \text{ euros}$$

$$8.500.000 \times 0,4 + (-10.500.000 \times 0,6) = -2.900.000 \text{ euros}$$

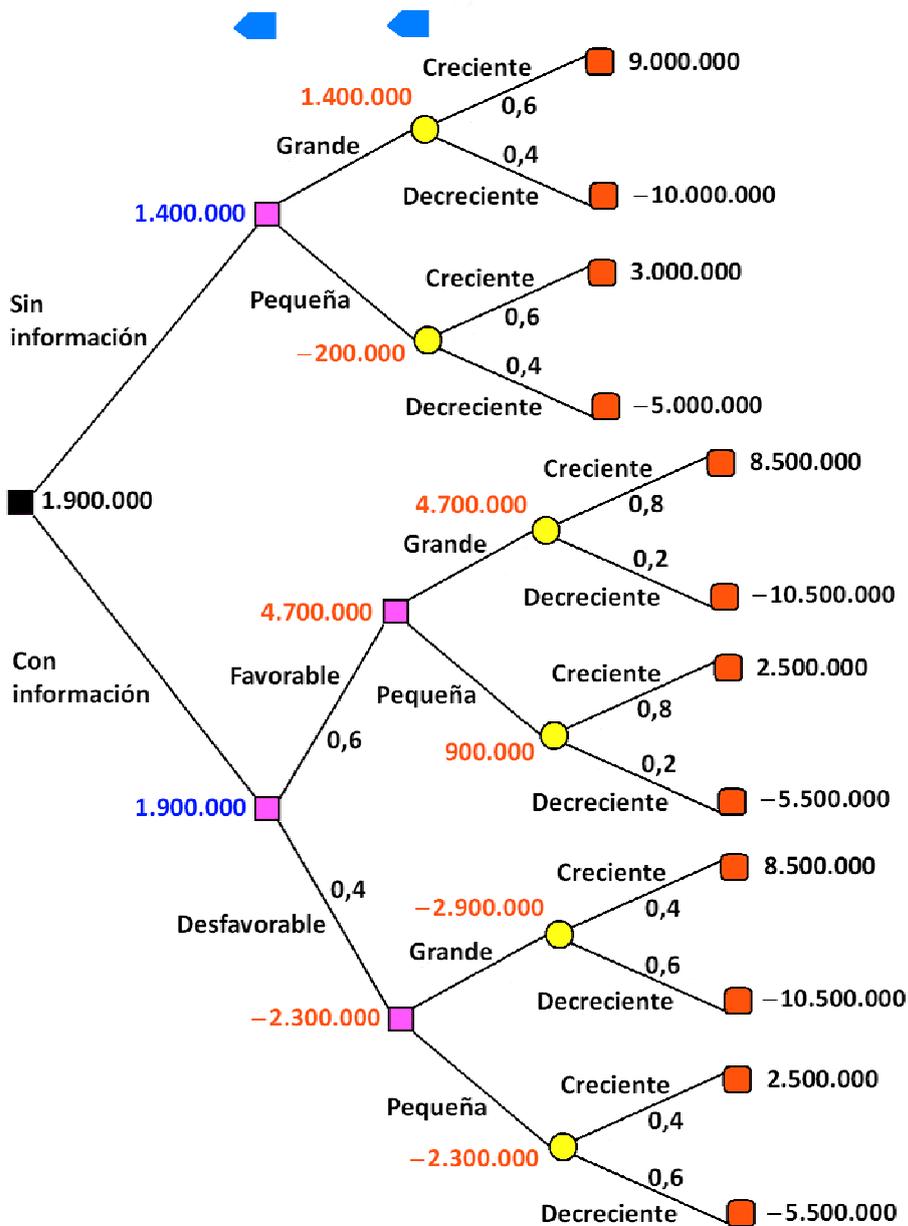
$$2.500.000 \times 0,4 + (-5.500.000 \times 0,6) = -2.300.000 \text{ euros}$$



La penúltima etapa sin información es determinista por lo que se elige la alternativa cuyo beneficio es mayor (1.400.000 euros).

La penúltima etapa con información es probabilista por lo que se tiene que aplicar el criterio de la esperanza matemática para determinar el beneficio esperado.

$$4.700.000 \times 0,6 + (-2.300.000 \times 0,4) = 1.900.000 \text{ euros}$$



El beneficio esperado con reunir información es de 1.900.000 euros, mientras que sin reunir información es de 1.400.000 euros. En consecuencia, la multinacional tiene que tener información sobre las ventas previstas.

Por otra parte, si la información resulta favorable debe abrir una sucursal grande. En otro caso, tiene que abrir una sucursal pequeña.

Una empresa requiere materias primas necesarias para su proceso de producción en cantidad suficiente para un mes o dos meses. El coste actual de la materia prima para un mes es de 356 miles de duros. Según la evolución del mercado internacional de esta materia prima, su precio puede aumentar un 10% con probabilidad 0,4 o disminuir con probabilidad 0,6.

La empresa puede recurrir a un equipo de simulación que facilita información sobre la evolución del mercado con una fiabilidad del 90%. El coste del precio del equipo de simulación por consulta se negocia con el cliente.

- ¿Cuándo será conveniente solicitar el informe del equipo?
- ¿Qué decisiones debe tomar la empresa en cuanto a la solicitud o no del informe y a la adquisición de materias primas?

### Solución:

a) En el árbol de decisión se reflejan las **probabilidades a priori** de cada uno de los estados de la naturaleza, así como el coste de cada una de las ramas. Como los resultados son **costes**, en los nodos de decisión hay que obtener el **mínimo valor esperado** de cada una de las ramas.

Cálculo del coste total por ramas:

- Si la empresa decide comprar para un mes, subiendo el precio un 10%, el coste final del segundo mes, será:  $356 + 356 \times 1,10 = 747,6$  miles de euros
- Si la empresa decide comprar para un mes, bajando el precio un 10%, el coste final del segundo mes, será:  $356 + 356 \times 0,90 = 676,4$  miles de euros
- Si la empresa decide comprar para los dos meses, el coste total sería:  $356 \times 2 = 712$  miles de euros

**Probabilidades a priori:** Sean los estados de la naturaleza o sucesos:

$S \equiv$  Subida del 10% de la materia prima  $\rightarrow P(S) = 0,4$

$\bar{S} \equiv$  Bajada del 10% de la materia prima  $\rightarrow P(\bar{S}) = 0,6$

Como el equipo que se consulta acierta un 90% de las veces, se definen los sucesos:

$PS \equiv$  Equipo predice subida de precios  $\quad \overline{PS} \equiv$  Equipo predice bajada de precios

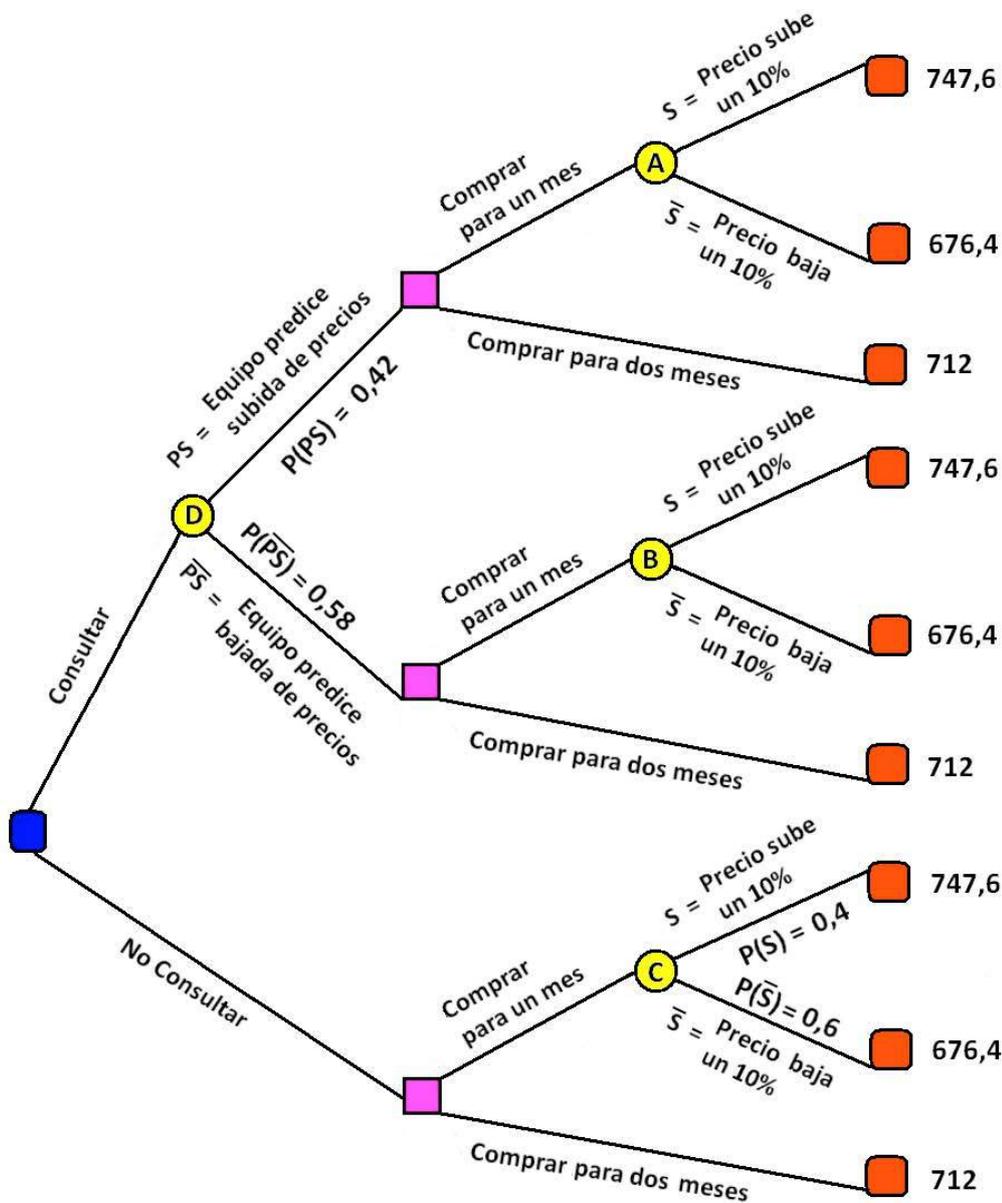
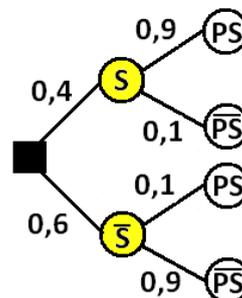
Para calcular  $P(PS)$  y  $P(\overline{PS})$  se recurre a la **probabilidad total**:

$$P(PS / S) = 0,90 \rightarrow P(\overline{PS} / S) = 0,10$$

$$P(\overline{PS} / \overline{S}) = 0,90 \rightarrow P(PS / \overline{S}) = 0,10$$

$$P(PS) = P(S) \cdot P(PS / S) + P(\overline{S}) \cdot P(PS / \overline{S}) = 0,4 \cdot 0,9 + 0,6 \cdot 0,1 = 0,42$$

$$P(\overline{PS}) = 1 - P(PS) = 1 - 0,42 = 0,58$$



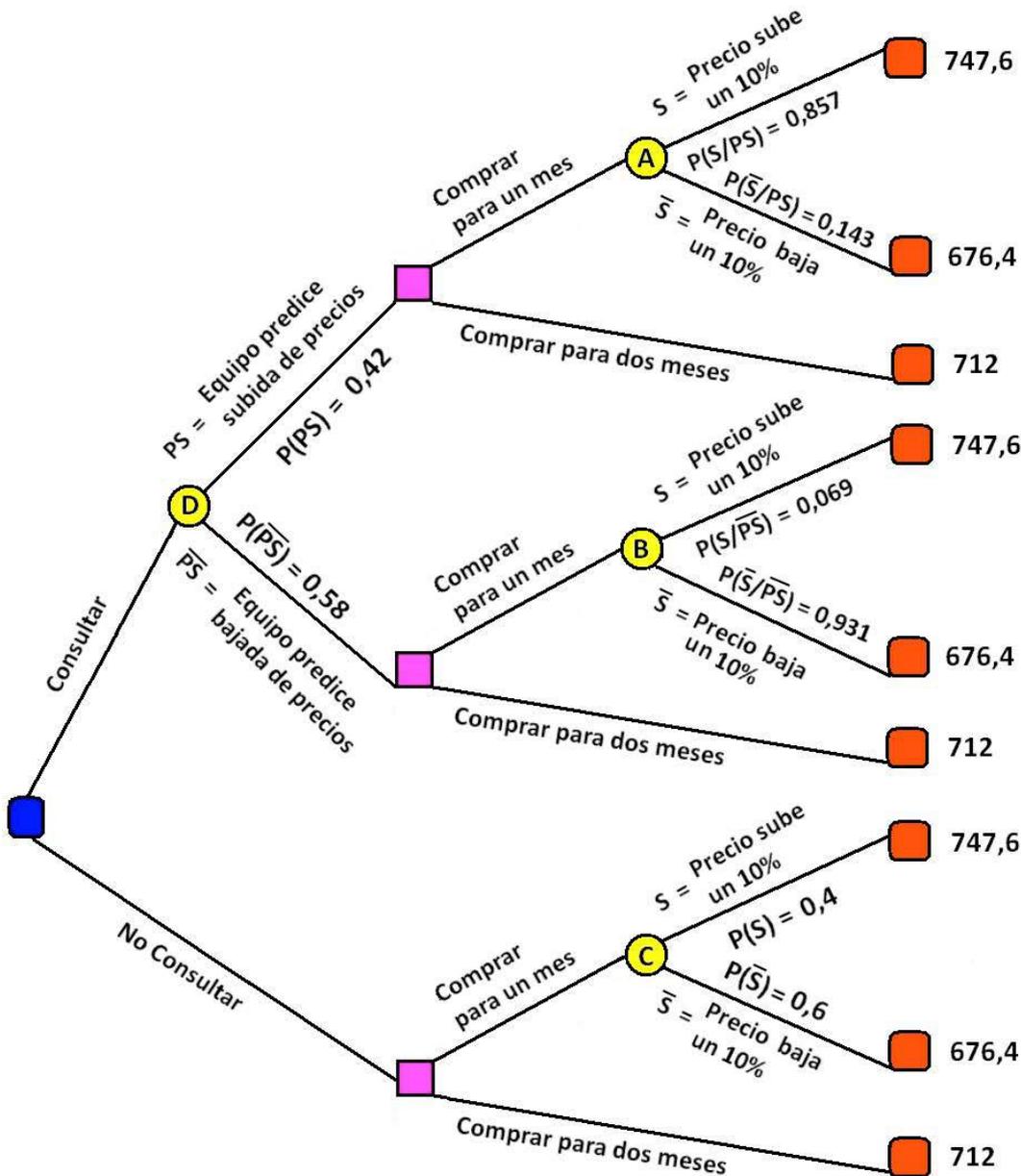
Las **probabilidades a posteriori** se determinan aplicando el teorema de Bayes.

$$P(S / PS) = \frac{P(S) \cdot P(PS / S)}{P(PS)} = \frac{0,4 \cdot 0,90}{0,42} = 0,857$$

$$P(\bar{S} / PS) = 1 - P(S / PS) = 1 - 0,857 = 0,143$$

$$P(S / \bar{PS}) = \frac{P(S) \cdot P(\bar{PS} / S)}{P(\bar{PS})} = \frac{0,4 \cdot 0,10}{0,58} = 0,069$$

$$P(\bar{S} / \bar{PS}) = 1 - P(S / \bar{PS}) = 1 - 0,069 = 0,931$$



El árbol de decisión se resuelve de **derecha a izquierda**.

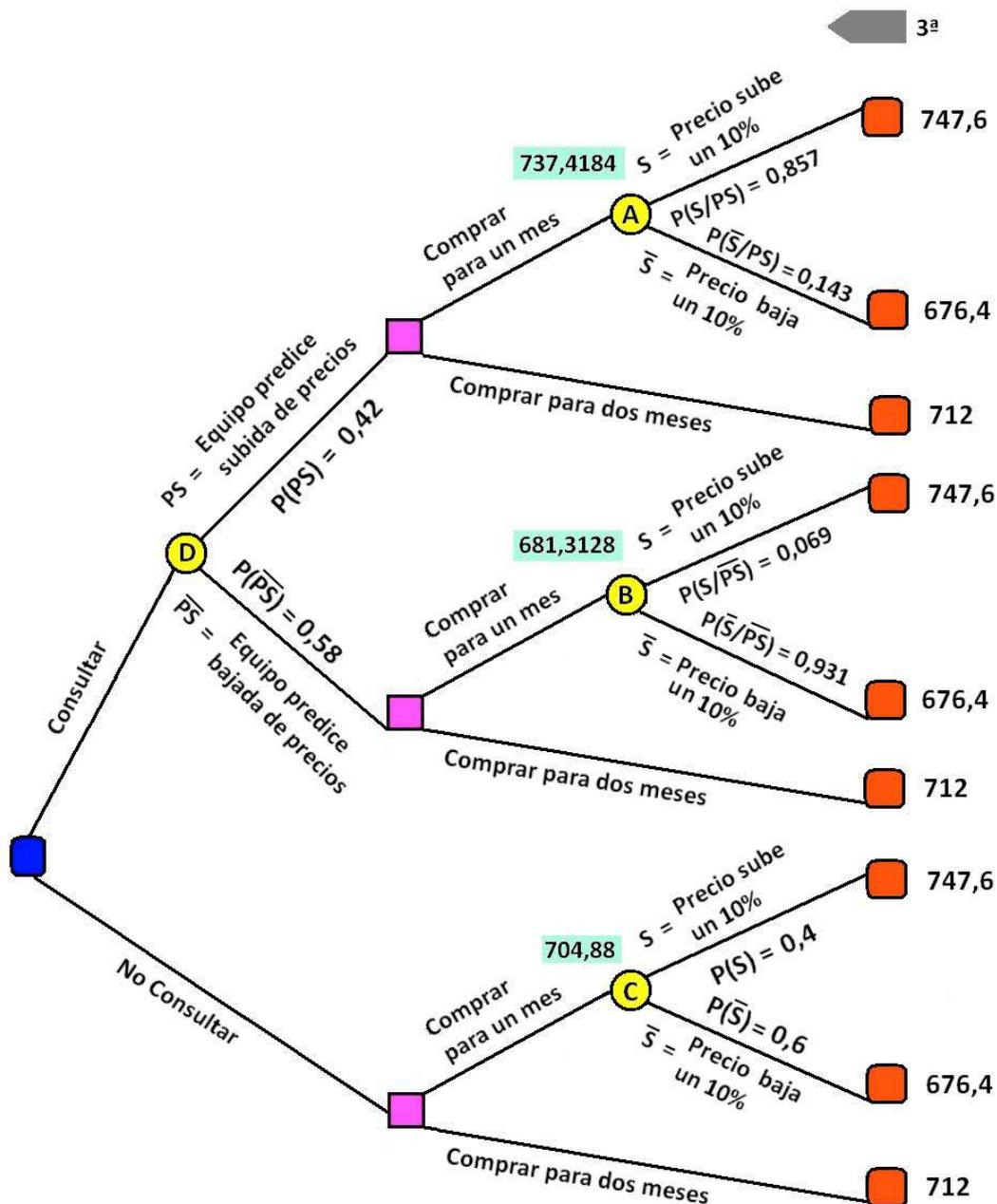
En la tercera etapa, que es probabilística, el coste esperado monetario de la decisión óptima (CEM) de cada alternativa se determina aplicando la esperanza matemática.

$$CEM(A) = 747,6 \times 0,857 + 676,4 \times 0,143 = 737,4184$$

$$CEM(B) = 747,6 \times 0,069 + 676,4 \times 0,931 = 681,3128$$

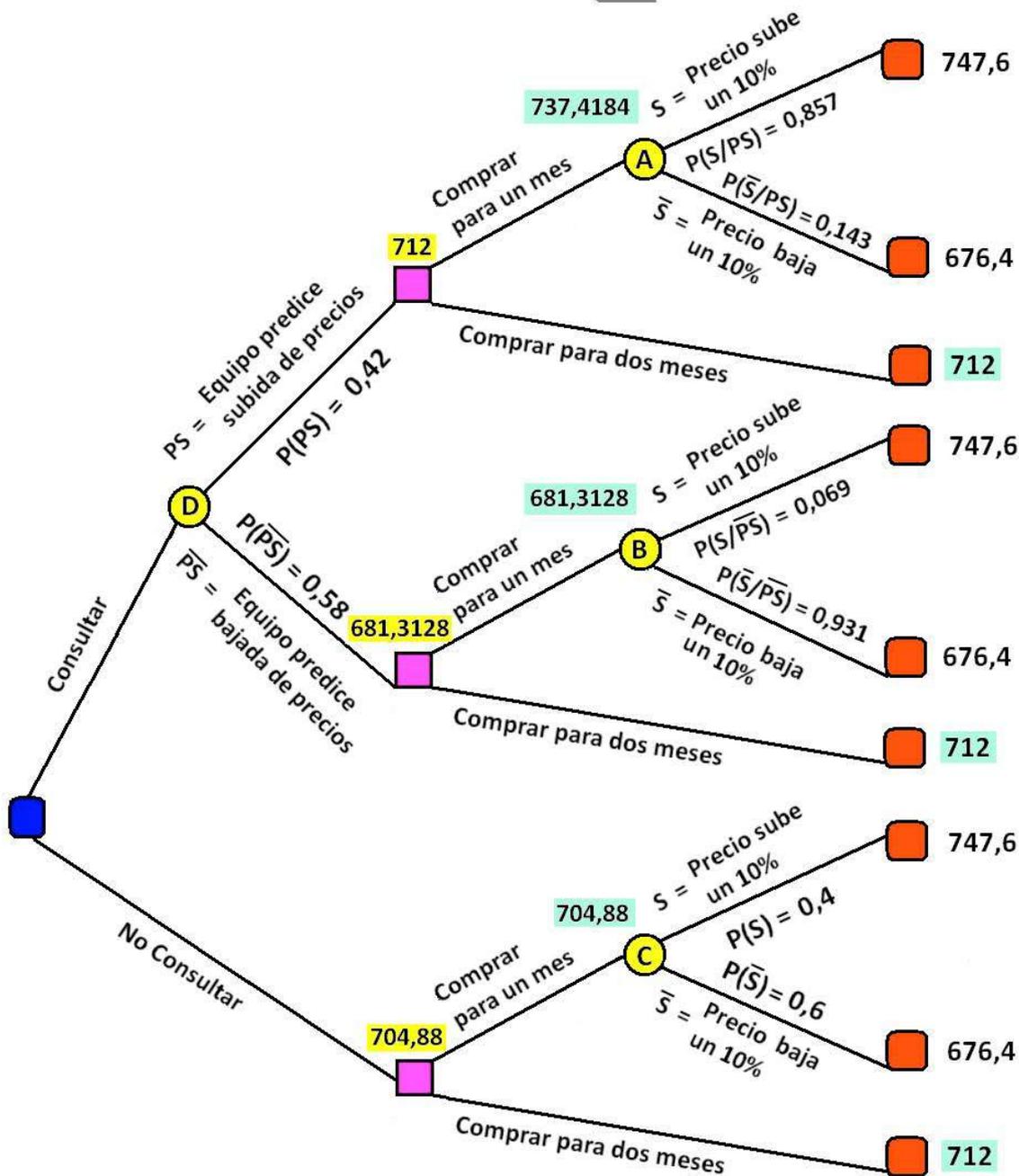
$$CEM(C) = 747,6 \times 0,4 + 676,4 \times 0,6 = 704,88$$

Como los resultados son costes, en los nodos de decisión (A, B y C) hay que elegir el mínimo valor de las ramas.



En la segunda etapa, que es determinista, el coste esperado monetario de la decisión óptima (CEM) es el mínimo valor de las ramas.

2ª



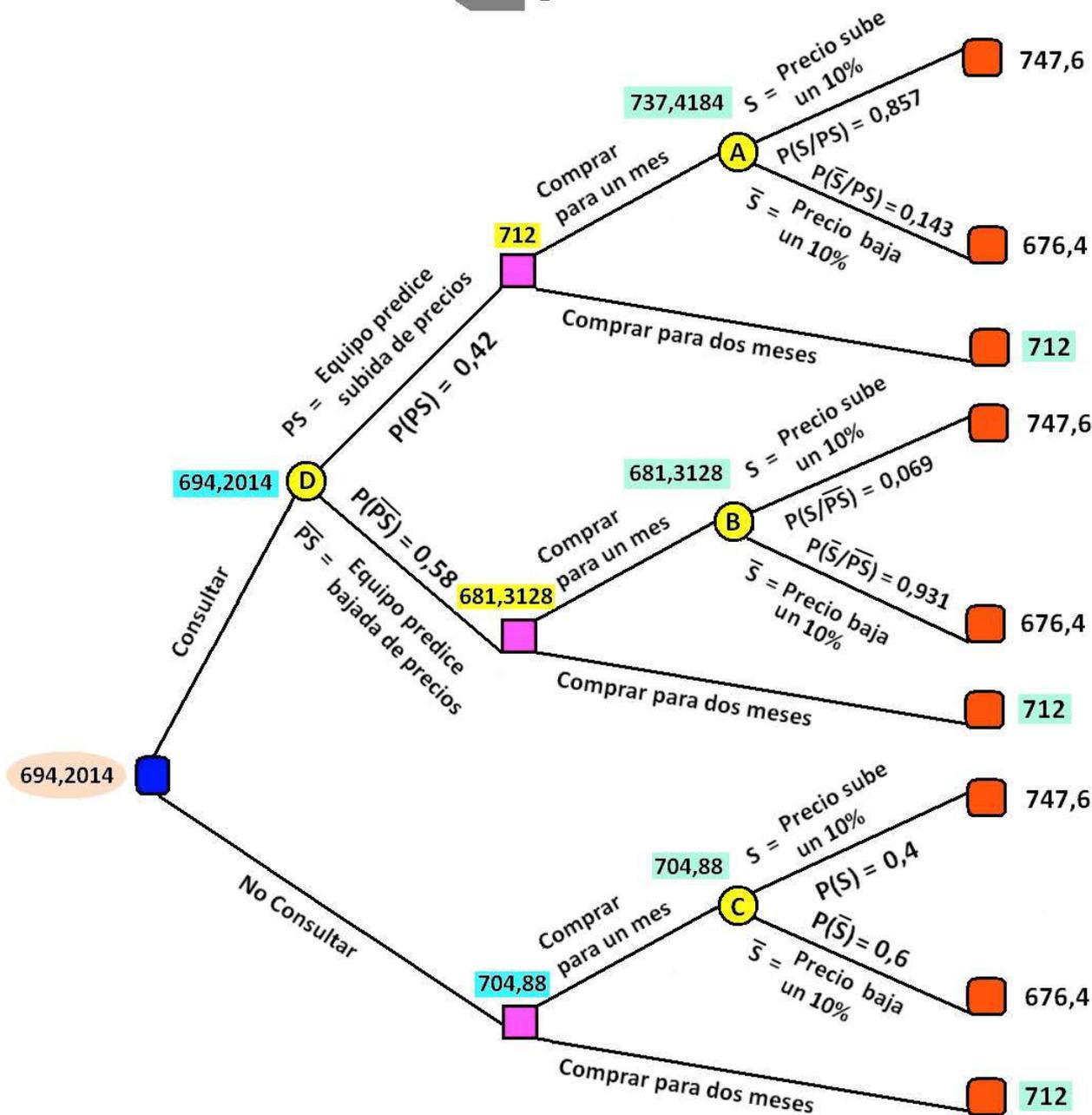
UNICAMENTE PARA USO ESCOLAR

(IMPRESO EN PAPEL RECICLADO)

En la primera etapa, el coste esperado monetario de la decisión óptima en el nodo D, que es probabilística, se determina aplicando la esperanza matemática.

$$CEM(D) = 712 \times 0,42 + 681,3128 \times 0,58 = 694,2014$$

1ª



En consecuencia, se solicitará el informe al equipo de simulación si se negocia como máximo un precio máximo de:  $704,88 - 694,2014 = 10,6786$  miles de euros, cantidad que la empresa se podría ahorrar si el resultado se obtuviera sin consultar a expertos.



Universidad Autónoma  
de Madrid

Asignatura ..... Grupo .....

Apellidos ..... Nombre .....

Ejercicio del día .....

**b) Las decisiones que la empresa puede tomar son:**

- Cuando el precio se consulta es superior a 10.678,6 euros no consultaría al equipo de simulación y compraría materias primas para un mes.
- Si el precio de consulta es inferior a 10.678,6 euros, consultaría al equipo de simulación y decidiría en función de resultados, es decir:
  - ☐ Si se predice subida de precios, debería adquirir materias primas para dos meses.
  - ☐ Si se predice bajada de precios, debería adquirir materias primas para un mes.



Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....



## TEORÍA DE JUEGOS

1. Teoría de Juegos: Definiciones
2. Juegos cooperativos y Juegos no cooperativos
3. Juegos estáticos: Estrategias racionalizables. Equilibrio de Nash
4. Juegos dinámicos. Forma extensiva
5. Subjuegos: Equilibrio de Nash perfecto en subjuegos
6. Juegos dinámicos con información completa
7. Juegos dinámicos con información incompleta
8. Teoría de juegos en estrategias mixtas
9. Juegos no cooperativos repetidos: Finitos. Infinitos
10. Juegos repetidos: estrategias con premio y castigo
11. Juegos repetidos en infinitas etapas: Teorema de Friedman
12. Modelo de Cournot: Competencia en cantidades.  
Monopolio. Duopolio. Oligopolio.
13. Modelo de Stackelberg: Competencia en cantidades
14. Modelo de Bertrand: Competencia en precios
15. Contribución voluntaria a un bien público
16. Teoría de las Subastas. Subastas a sobre cerrado: Al primer precio. Al segundo precio.



Asignatura..... Grupo.....

Apellidos ..... Nombre.....

Ejercicio del día .....

(IMPRESO EN PAPEL RECICLADO)

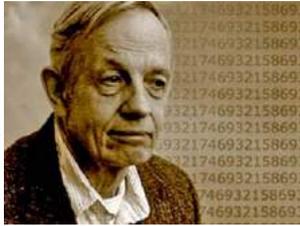
UNICAMENTE PARA USO ESCOLAR

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

## TEORÍA DE JUEGOS



La Teoría de Juegos es una rama de las Matemáticas y la Economía que se encarga de analizar situaciones denominadas **Juegos**, en las que dos o más jugadores deben decidir qué decisión tomar en función de las decisiones que puedan tomar los otros.

Se suele considerar que la Teoría de Juegos nació cuando el matemático húngaro John von Neumann y el economista alemán Oskar Morgenstern publicaron en 1944 el libro *Theory of Games and Economic Behavior* (Teoría de Juegos y Comportamiento Económico).

Una de las principales contribuciones de este libro es la aplicación de los conceptos de estrategia de juego en lugar de conceptos más aleatorios, la introducción de la noción de **Juego Cooperativo, su forma de coalición**, y los **Conjuntos Estables Neumann-Morgenstern**.

Estos autores fueron los primeros en aplicar ampliamente la Teoría de Juegos, por razones prácticas, especialmente para analizar el comportamiento económico. Muchos desarrollos futuros surgieron de esta obra, como la noción de núcleo y la utilidad transferible, y el posterior desarrollo de la teoría de la utilidad esperada.

A mediados del siglo XX surge otra figura fundamental para la Teoría de Juegos, el popular matemático John Forbes Nash (Premio Nobel de Economía en 1944) teorizó sobre los **Juegos No Cooperativos**.

A lo largo de la historia ha habido once ganadores del Premio Nobel de Economía relacionados con la Teoría de Juegos. En 2005 lo recibieron Thomas C. Schelling y Robert J. Aumann por ampliar la comprensión de conflicto y cooperación mediante análisis basados en la Teoría de Juegos. En 1997 lo obtuvieron Lloyd Stowell Shapley y Alvin Elliot Roth por sus aportaciones a **la Teoría de asignaciones estables y la práctica del diseño del mercado** (que se encuentran dentro de la Teoría de Juegos)". En 2014 lo consiguió el economista Jean Tirole, muy conocido por su trabajo sobre la "Economía del bien común". Sus estudios giran entorno a Teoría de Juegos, Economía y Psicología, Banca y Finanzas. De hecho, recibió el Nobel por su **Análisis sobre el poder del mercado y la regulación**.

**PREMIOS NOBEL DE ECONOMIA:** [www.estadistica.net/Nobel/economic0.html](http://www.estadistica.net/Nobel/economic0.html)

## TEORÍA DE JUEGOS: DEFINICIONES

Un juego es una situación en donde los participantes (jugadores) toman decisiones estratégicas, es decir, tienen en cuenta las acciones y respuestas de los demás participantes.

Una estrategia es una regla o plan de acción para jugar. La estrategia óptima para un jugador es la que maximice su utilidad esperada.

Cada participante (jugador) tiene un conjunto de estrategias posibles y tendrá una utilidad según la estrategia adoptada por él y los demás jugadores.

Se supone que los jugadores son racionales, es decir, piensan en las consecuencias de sus actos y actúan maximizando sus propios beneficios. Al mismo tiempo, los jugadores piensan en que los demás agentes del juego también son racionales.

Un juego básicamente está formado por los siguientes elementos:

**Jugadores:** Toman las decisiones tratando de maximizar su utilidad, deben de ser dos como mínimo.

**Estrategias:** Decisiones entre las que puede optar cada jugador, pueden ser finitas o infinitas.

**Resultados:** Distintas formas en las que puede finalizar cada juego, dependiendo de las distintas acciones elegidas por los jugadores.

Cada resultado implica unas consecuencias para cada jugador.

**Pagos:** Ganancia o pérdida que obtiene el jugador al finalizar el juego.

Cada resultado lleva unos pagos asociados para cada uno de los jugadores.

**Perfiles de estrategia:** Conjunto de estrategias o vector correspondiente a cada uno de los jugadores.

## JUEGOS COOPERATIVOS Y JUEGOS NO COOPERATIVOS

La Teoría de Juegos distingue dos modelos distintos en su planteamiento: **Juegos Cooperativos** y **Juegos No Cooperativos**.

En un **Juego Cooperativo** los jugadores disponen de mecanismos que permiten tomar acuerdos vinculantes antes del juego. Es decir, los jugadores pueden cooperar formando coaliciones de jugadores con el fin de obtener mayores beneficios.

Un **Juego No Cooperativo o Competitivo** no permite negociar e imponer un contrato vinculante. Cada jugador busca su máximo beneficio sin permitirse cualquier tipo de acuerdo previo entre jugadores.

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

El problema central se encuentra en el reparto de beneficios de los jugadores que forman la coalición. La teoría de Juegos Cooperativos analiza la importancia o influencia que ha tenido cada jugador en la obtención del beneficio, para proponer un reparto de beneficios adecuado.

La Teoría de Juegos **No Cooperativos** estudia las diferentes estrategias que pueden emplear cada uno de los jugadores. Dependiendo de las diferentes estrategias que se empleen, existe una función de pagos asociada a cada jugador.

Dentro de los **Juegos No Cooperativos**, hay que diferenciar entre:

- Juegos estáticos y dinámicos
- Juegos sin información completa y con información completa

Los **Juegos Estáticos** son aquellos en los que las decisiones de los jugadores se toman a la vez, es decir, los jugadores no saben lo que han decidido los otros.

En los **Juegos Dinámicos** al menos uno de los jugadores debe saber qué decisión han tomado los otros jugadores antes de tomar la suya.

En los **Juegos con información completa** (como puede ser el ajedrez) los jugadores conocen completamente las consecuencias que tendrán para ellos y para el resto de jugadores cada conjunto de decisiones. No son el tipo de juego más habitual, pero son muy útiles como ejemplos didácticos (dilema del prisionero) para comprender mejor la Teoría de los Juegos.

♦ En los **Juegos sin información completa**, todos o alguno de los jugadores desconoce alguna de las consecuencias. Es el tipo más común de juego, describen situaciones en las que algunos jugadores puede que no conozcan alguna información acerca de los otros jugadores, como pueden ser sus pagos o preferencias. Esta incertidumbre acerca de los rivales afectará a la forma en que los jugadores analizan la situación y eligen sus estrategias.

Ejemplos de juegos sin información completa:

- Competencias entre empresas que desconocen los costes de sus rivales.
- Un vendedor conoce la verdadera calidad del producto, pero el comprador no.
- Un trabajador nuevo en la empresa conoce su verdadera productividad y el empresario no. → Una negociación entre un vendedor y un comprador en la que el primero no conoce la valoración del segundo.
- Una subasta en la que cada participante conoce su propia valoración del objeto, pero no la valoración de los demás.

Hay dos formas de describir un juego (jugadores, acciones, resultados y pagos): la forma normal y la forma extensiva.

En la **forma normal o estratégica** la descripción del juego se realiza de forma matricial, para el caso de dos jugadores, y se centra principalmente en las estrategias de los jugadores, interpretando que estos son capaces de tomar sus decisiones a la vez.

En la **forma extensiva** la descripción del juego se realiza en forma de árbol, dando más importancia a la secuencia del juego, esto es, a la forma en la que se desarrollan o se pueden desarrollar las acciones de cada jugador para llegar a los resultados.

### ESTRATEGIAS DOMINANTES

Son mejores que otras estrategias, sin importar lo que otros jugadores hagan. Hay dos tipos de dominio estratégico:

- **Estrategia estrictamente dominante:** Cuando siempre proporciona a un jugador mayor utilidad, independientemente de la estrategia del otro jugador.
- **Estrategia débilmente dominante:** Cuando proporciona a un jugador al menos la misma utilidad para todas las estrategias del otro jugador, y estrictamente superior para alguna de sus estrategias.
- Un **Equilibrio de estrategias dominantes** se alcanza cuando cada jugador tiene su propia estrategia dominante. Luego se alcanza un equilibrio.

### ESTRATEGIAS PURAS

Cada Jugador tiene a su disposición un conjunto de estrategias. Cuando un jugador elige una acción con probabilidad 1 está jugando una estrategia pura.

### JUEGOS ESTÁTICOS

En un juego estratégico estático o juego simultáneo cada jugador ejecuta una acción sin conocer la alternativa elegida por los demás jugadores.

Elementos de un juego simultáneo:

- a) Conjunto de jugadores:  $N = \{1, 2, \dots, n\}$
- b) Conjunto de acciones/estrategias posibles  $S_i$  para cada jugador
- c) Función de utilidad (esperada) sobre cada uno de los perfiles de estrategias.  $U_i : S \rightarrow R$  para cada jugador  $i$

Un juego en forma normal es una terna  $(N, S, U)$

Se analizan dos tipos de solución:  $\left\{ \begin{array}{l} \text{Estrategias racionalizables} \\ \text{Equilibrio de Nash} \end{array} \right.$

### ESTRATEGIAS RACIONALIZABLES

La estrategia de un jugador está estrictamente dominada si existe otra estrategia posible que proporciona al jugador un pago mayor independientemente de lo que hagan los demás jugadores. Un ejemplo de estrategia estrictamente dominada en el Dilema del Prisionero.

Un jugador racional nunca utilizará una estrategia estrictamente dominada, dado que esta conducta sería inconsistente con adoptar siempre aquellas acciones que maximizan su bienestar. El orden de eliminación de estrategias estrictamente dominadas no afecta al resultado.

Estrategias racionalizables:

- ◆ En el juego  $(N, S, U)$  se eliminan todas las estrategias estrictamente dominadas. Se obtiene un nuevo juego  $(N, S^1, U)$
- ◆ En este juego  $(N, S^1, U)$  se vuelven a eliminar las estrategias estrictamente dominadas para obtener el juego  $(N, S^2, U)$
- ◆ Se procede iterativamente hasta que no se puedan eliminar más estrategias. Cuando se finaliza en  $S^k$ , este será el conjunto de estrategias racionalizables.

Nota: Para encontrar estrategias racionalizables no se deben eliminar estrategias débilmente dominadas.

 El juego sólo tiene dos estrategias (una para cada jugador) que sobreviven a la eliminación iterada de estrategias estrictamente dominadas. Determinar cuáles son, razonando las hipótesis que hay que hacer al eliminar cada estrategia sobre la racionalidad de los jugadores.

	$C_1$	$C_2$	$C_3$	$C_4$
$F_1$	7, 0	10, 100	15, 104	2, 3
$F_2$	0, 16	10, 0	0, 15	0, 4
$F_3$	20, 9	8, 0	11, 10	0, 5
$F_4$	14, 20	2, 300	10, 7	10, 6

**Solución:**

Se observa que la columna  $C_4$  se encuentra estrictamente dominada por  $C_3$ , dado que  $104 > 3$ ,  $15 > 4$ ,  $10 > 5$ ,  $7 > 6$

Si Columna es racional, nunca elegirá  $C_4$

Si Fila sabe que Columna es racional, entenderá que los únicos resultados posibles son:

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

	C <sub>1</sub>	C <sub>2</sub>	C <sub>3</sub>
F <sub>1</sub>	7, 0	10, 100	15, 104
F <sub>2</sub>	0, 16	10, 0	0, 15
F <sub>3</sub>	20, 9	8, 0	11, 10
F <sub>4</sub>	14, 20	2, 300	10, 7

En la nueva submatriz de pagos, la estrategia F<sub>4</sub> está dominada por F<sub>3</sub>, pues  $20 > 14$  ,  $8 > 2$  ,  $11 > 10$

Si Fila es racional, nunca elegiré F<sub>4</sub>

Si Columna se anticipa, lo que requiere saber que Fila sabe que Columna es racional, sabe que los únicos resultados posibles son:

	C <sub>1</sub>	C <sub>2</sub>	C <sub>3</sub>
F <sub>1</sub>	7, 0	10, 100	15, 104
F <sub>2</sub>	0, 16	10, 0	0, 15
F <sub>3</sub>	20, 9	8, 0	11, 10

En la nueva submatriz de pagos, la estrategia C<sub>2</sub> está dominada por C<sub>3</sub>, pues  $104 > 100$  ,  $15 > 0$  ,  $10 > 0$

Si Columna es racional, nunca jugaré C<sub>2</sub>

Si Fila se anticipa, lo que requiere saber que Columna sabe que Fila es racional, sabe que los únicos resultados posibles son:

	C <sub>1</sub>	C <sub>3</sub>
F <sub>1</sub>	7, 0	15, 104
F <sub>2</sub>	0, 16	0, 15
F <sub>3</sub>	20, 9	11, 10

Suponiendo que la racionalidad es de conocimiento público, Fila no debería jugar F<sub>2</sub> puesto que está dominada tanto por F<sub>1</sub> como por F<sub>3</sub>, adviértase que  $7 > 0$  ,  $15 > 0$  y  $20 > 0$  ,  $11 > 0$

Si Fila es racional, nunca jugaré F<sub>2</sub>

Si Columna se anticipa, lo que requiere saber que Fila sabe que Columna es racional, sabe que los únicos resultados posibles son:

	C <sub>1</sub>	C <sub>3</sub>
F <sub>1</sub>	7, 0	15, 104
F <sub>3</sub>	20, 9	11, 10

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

En la nueva submatriz de pagos, Columna no debe elegir  $C_1$  porque se encuentra dominada por  $C_3$ , dado que:  $104 > 0$  ,  $10 > 9$

Los únicos resultados posibles son:

	$C_3$
$F_1$	15, 104
$F_3$	11, 10

Fila no debe elegir  $F_3$  al encontrarse dominada por  $F_1$ , dado que  $15 > 11$

El único resultados posible es:

	$C_3$
$F_1$	15, 104

Se concluye por eliminación, Fila eligirá  $F_1$  y Columna eligirá  $C_3$

### Resolución con el método de argumentos de dominación EID (Eliminación Iterativa Débil):

Eliminando todas las estrategias dominadas se obtiene un nuevo juego reducido, una vez que se obtiene el nuevo juego se vuelve a repetir el proceso hasta llegar al modelo en el que no haya estrategias dominadas.

Las estrategias resultantes pueden ser distintas en función de sí se ha eliminado primero una estrategia dominada u otra.

		Empresa B		
		No Publicidad	Radio	Televisión
Empresa A	No Publicidad	13 , 3	11 , 8	8 , 13
	Radio	15 , 2	12 , 4	10 , 12
	Televisión	18 , 1	15 , 6	10 , 3

En la Empresa A la opción 'No Publicidad' está dominada por la opción 'Radio':

$15 > 13$  ,  $12 > 11$  ,  $10 > 8$

En la Empresa B la opción 'No Publicidad' está dominada por la opción 'Radio':  $8 > 3$  ,  $4 > 2$  ,  $6 > 1$

En consecuencia, se elimina la opción 'No Publicidad' en las dos empresas.

		Empresa B	
		Radio	Televisión
Empresa A	Radio	12 , 4	10 , 12
	Televisión	15 , 6	10 , 3

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

En la Empresa A la opción 'Radio' está dominada por la opción 'Televisión':  $15 > 12$  ,  $10 \geq 10$  , así que se elimina la opción 'Radio'

		Empresa B	
		Radio	Televisión
Empresa A	Televisión	15 , 6	10 , 3

En la Empresa B la opción 'Televisión' está dominada por la opción 'Radio':  $6 > 3$  , así que se elimina la opción 'Televisión'

Por tanto, queda una solución 'Televisión - Radio'

Se puede observar que existen diferentes soluciones dependiendo del método que se utilice para resolver el problema.

#### Resolución con el método de argumentos de dominación EIE (Eliminación Iterativa Estricta)

Es un método análogo al EID (Eliminación Iterativa Débil) con la diferencia de que para que se elimine una estrategia debe ser estrictamente dominada por otra.

En este caso, al contrario que en el EID, la estrategia resultante es siempre la misma, independientemente del orden en el que se eliminen las estrategias.

		Empresa B		
		No Publicidad	Radio	Televisión
Empresa A	No Publicidad	13 , 3	11 , 8	8 , 13
	Radio	15 , 2	12 , 4	10 , 12
	Televisión	18 , 1	15 , 6	10 , 3

En la Empresa A la opción 'No Publicidad' está dominada estrictamente por la opción 'Radio':  $15 > 13$  ,  $12 > 11$  ,  $10 > 8$

En la Empresa B la opción 'No Publicidad' está dominada estrictamente por la opción 'Radio':  $8 > 3$  ,  $4 > 2$  ,  $6 > 1$

En consecuencia, se elimina la opción 'No Publicidad' en las dos empresas.

		Empresa B	
		Radio	Televisión
Empresa A	Radio	12 , 4	10 , 12
	Televisión	15 , 6	10 , 3

En la Empresa A no hay más estrategias estrictamente dominadas:  $15 > 12$  ,  $10 \not> 10$

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

En la Empresa B no hay más estrategias estrictamente dominadas:  $12 > 4$  ,  $3 \not> 6$

En consecuencia, hay cuatro soluciones posibles:

'Radio - Radio' , 'Radio - Televisión' , 'Televisión - Radio' y 'Televisión - Televisión'

**ESTRATEGIA DOMINANTE:** Es una estrategia óptima sea cual sea la dedición de los jugadores.

Es un caso especial de Equilibrio de Nash, en donde un jugador asopta una estrategia conociendo la decisión adoptada por el otro competidor.

Cualquier Equilibrio de estrategia dominante es siempre un Equilibrio de Nash (EN).

Sin embargo, no todos los Equilibrios de Nash son Equilibrios de estrategias dominantes.

**WINQSB: JUEGOS DE SUMA CERO**

La Teoría de Juegos analiza situaciones en donde los jugadores adoptan decisiones conociendo la disponibilidad de estrategias de cada uno de ellos.

Un juego es de suma cero cuando las ganancias de un jugador son pérdidas para el otro, es decir, un jugador se beneficia solamente a expensas de otros.

Si los intereses de los dos jugadores se centran en un mismo valor de la matriz de pagos, el juego tiene un "punto de silla" o "equilibrio" y esa cantidad es el valor del juego. Se dice entonces que los jugadores usan estrategias puras, lo que significa que cada jugador tendrá una estrategia que usará el 100% del tiempo.

Cuando los jugadores distribuyen su tiempo de juego entre varias estrategias, utilizan estrategias mixtas.

La mayoría de los casos reales en negocios y política, al igual que el dilema del prisionero, son juegos de suma no cero, porque algunos desenlaces tienen resultados netos mayores o menores que cero, es decir, la ganancia de un jugador no se corresponde necesariamente con la pérdida de otro.

Por ejemplo, un contrato de negocios involucra idealmente un desenlace de suma positiva, donde cada parte termina en una posición mejor que la que tendría si no se hubiera existido la negociación.

**SUMA CERO:**

Matriz de pago en estrategias puras

		Jugador 2	
		Estrategias	
Jugador 1	A1	150	50
	A2	200	100

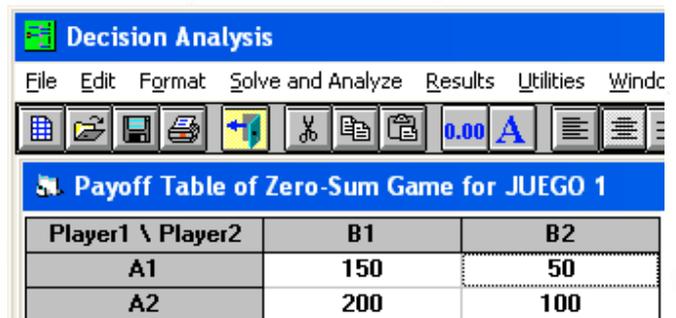
**Problem Type**

Bayesian Analysis  
 Payoff Table Analysis  
 **Two-player, Zero-sum Game**  
 Decision Tree Analysis

**Problem Title**

**Number of Strategies for Player 1:**

**Number of Strategies for Player 2:**



**Decision Analysis**

File Edit Format Solve and Analyze Results Utilities Windc

**Payoff Table of Zero-Sum Game for JUEGO 1**

Player1 \ Player2	B1	B2
A1	150	50
A2	200	100

IMPRESO EN PAPEL RECICLADO

UNICAMENTE PARA USO ESCOLAR

Zero-sum Game Analysis for JUEGO 1				
	Player	Strategy	Dominance	Elimination Sequence
1	1	A1	Dominated by A2	1
2	1	A2	Not Dominated	
3	2	B1	Dominated by B2	2
4	2	B2	Not Dominated	
***	Saddle Point		(Equilibrium)	is Achieved!!
	The Best	Pure	Strategy for Player 1:	A2
	The Best	Pure	Strategy for Player 2:	B2
	Stable	Payoff	for Player 1 =	100
	Player 1	is	Winning!!!	

La estrategia A1 del Jugador 1 es dominada por la estrategia A2 y la estrategia B1 es dominada por la estrategia B2, con lo que queda el valor de la matriz (100).

Hay un punto de silla, la estrategia pura para el jugador 1 es A2 y para el Jugador 2 es B2. El valor del juego es 100 a favor del Jugador 1.

Matriz de pago en estrategias mixtas

		Jugador 2	
		Estrategias	
		B1	B2
Jugador 1	A1	100	-50
	A2	50	150
	A3	-200	120

Problem Type

- Bayesian Analysis
- Payoff Table Analysis
- Two-player, Zero-sum Game
- Decision Tree Analysis

Problem Title: **JUEGO 2**

Number of Strategies for Player 1: **3**

Number of Strategies for Player 2: **2**

OK Cancel Help

Decision Analysis

File Edit Format Solve and Analyze Results Utilities Window

Payoff Table of Zero-Sum Game for JUEGO 2

Player1 \ Player2	B1	B2
A1	100	-50
A2	50	150
A3	-200	120

Zero-sum Game Analysis for JUEGO 2				
	Player	Strategy	Dominance	Elimination Sequence
1	1	A1	Not Dominated	
2	1	A2	Not Dominated	
3	1	A3	Dominated by A2	
4	2	B1	Not Dominated	
5	2	B2	Not Dominated	
	Player	Strategy	Optimal Probability	
1	1	A1	0,40	
2	1	A2	0,60	
3	1	A3	0	
1	2	B1	0,80	
2	2	B2	0,20	
	Expected	Payoff	for Player 1 =	70

Como no existe punto de silla (equilibrio), los Jugadores reparten su tiempo de juego. El Jugador 1 juega la estrategia A1 el 40% del tiempo, la estrategia A2 el 40% del tiempo y no juega la estrategia A3.

El Jugador 2 dedica a la estrategia B1 el 80% del tiempo y a la estrategia B2 el 20% del tiempo.

El valor del juego es 70 a favor del Jugador 1.

$$100 \times 0,4 + 50 \times 0,6 = 70 \quad 50 \times 0,8 + 150 \times 0,2 = 70$$

### EQUILIBRIO de NASH

- El concepto de equilibrio de Nash (EN) identifica los perfiles de estrategias en los que ningún jugador tiene incentivos para desviarse si espera que los demás adopten las acciones que el equilibrio prescribe para ellos.
- Cada jugador tiene que estar jugando su mejor estrategia dadas las elecciones de los otros jugadores.
- Ningún jugador tiene incentivos a cambiar su estrategia unilateralmente.

**DEFINICIÓN:** Un equilibrio de Nash (EN) de un juego en forma normal es un perfil de estrategias  $S^* = (S_1^*, \dots, S_n^*)$  tal que para cada jugador  $i$  y cada estrategia  $s_i \in S_i$  se tiene:

$$U_i(S_i^*, S_{-i}^*) \geq U_i(s_i, S_{-i}^*)$$

Interpretación del equilibrio de Nash (EN):

- Es una norma autosostenible: Un vez aceptada, ningún jugador tiene incentivos para no seguirla.
- Cada jugador responde de la mejor manera que puede frente a las estrategias de los demás jugadores.
- Es un perfil de expectativas que se autoafirman: Si los jugadores esperan que los demás se comporten de acuerdo con lo prescrito, entonces estas acciones ocurren como consecuencia de la conducta de los jugadores.
- Para cada jugador  $i \in N$  y para cada perfil de estrategias de los demás jugadores,  $s_{-i} \in S_{-i}$ . Se identifica la estrategia (o estrategias) que maximiza la utilidad del jugador  $i$ . Esto es,  $BR_i(s_{-i})$  como la Mejor Respuesta ( $BR \equiv$  Best Response) del jugador  $i$  al perfil  $s_{-i}$ .

Esta interpretación permite reformular el concepto de equilibrio de Nash como una solución a un sistema de ecuaciones. Sea, por ejemplo,  $N = 2$ , el equilibrio de Nash  $S^* = (S_1^*, S_2^*)$  resuelve el

$$\text{sistema } \begin{cases} S_1 \in BR_1(S_2) \\ S_2 \in BR_2(S_1) \end{cases}$$

La forma de resolver el sistema depende del juego en concreto:

a) Si las mejores respuestas son funciones, el problema se reduce a resolver un sistema de ecuaciones (juegos en los que las estrategias están descritas por una variable continua):

$$S_1 \in BR_1(S_2) \quad S_2 \in BR_2(S_1)$$

b) En juegos donde se busca la mejor respuesta de un jugador para cada elección de los otros jugadores (puede ser difícil). Observando las mejores respuesta que satisfacen el sistema se encuentra el equilibrio de Nash.

c) En los juegos que se pueden representar matricialmente se puede reflejar la mejor respuesta de cada jugador ante lo que hacen los demás marcando el pago correspondiente. En las entradas de la matriz donde se haya marcado todos los pagos se tendrá un equilibrio de Nash.

		Él	
		$I_2$	$D_2$
Ella	$I_1$	1, 1	0, 0
	$D_1$	0, 0	1, 1

Ella: Si Él elige  $I_2$  la mejor opción para Ella es elegir  $I_1$  pues  $1 > 0$  y se marca con (×).  
 Si Él elige  $D_2$  la mejor opción para Ella es elegir  $D_1$  pues  $1 > 0$  y se marca con (×).

		Él	
		$I_2$	$D_2$
Ella	$I_1$	1 <sup>×</sup> , 1	0, 0
	$D_1$	0, 0	1 <sup>×</sup> , 1

Él: Si Ella elige  $I_1$  la mejor opción para Él es elegir  $I_2$  pues  $1 > 0$  y se marca con (◦).  
 Si Ella elige  $D_1$  la mejor opción para Él es elegir  $D_2$  pues  $1 > 0$  y se marca con (◦).

		Él	
		$I_2$	$D_2$
Ella	$I_1$	1 <sup>×</sup> , 1 <sup>◦</sup>	0, 0
	$D_1$	0, 0	1 <sup>×</sup> , 1 <sup>◦</sup>

Las entradas de la matriz donde se han marcado los pagos son  $(I_1, I_2)$  y  $(D_1, D_2)$ , por tanto

$$EN = \{(I_1, I_2), (D_1, D_2)\}$$

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

**EMPRESAS, EQUILIBRIO DE NASH**

En un equilibrio de Nash cada empresa ejecuta el mejor 'movimiento' posible teniendo en cuenta los movimientos de las demás empresas.

Un equilibrio de Nash (EN) no implica que se logre el mejor resultado conjunto para las empresas, sino solo el mejor resultado para cada una de ellas consideradas individualmente. Es posible que el resultado fuera mejor para todas las empresas si, de alguna manera, coordinasen su acción.

En términos económicos, es un tipo de equilibrio de competencia imperfecta que describe la situación de varias empresas compitiendo por el mercado de un mismo bien y que pueden elegir cuánto producir para intentar maximizar su ganancia.

**DILEMA DEL PRISIONERO:** Analiza los incentivos que tienen dos presos que han sido encarcelados y son interrogados para delatar al otro compañero.

Al no haber pruebas concluyentes, si se delatan se puede cerrar el caso.

Se muestra la matriz de pagos (años de prisión) que tendrá cada uno en función de la decisión que tomen:

DILEMA DEL PRISIONERO		Prisionero 2		← Matriz ( Años ) de pagos ( prisión )
		Delata $D_2$	No Delata $\bar{D}_2$	
Prisionero 1	Delata $D_1$	-6, -6	-1, -10	
	No Delata $\bar{D}_1$	-10, -1	-2, -2	

El Prisionero 1 tiene dos estrategias ( $D_1, \bar{D}_1$ ) y el Prisionero 2 tiene dos estrategias ( $D_2, \bar{D}_2$ )

Resolviendo el problema por medio de estrategias dominadas, en el Prisionero 1 la estrategia  $D_1$  domina a la estrategia  $\bar{D}_1$  pues  $-6 > -10$  y  $-1 > -2$

Por lo que se elimina la estrategia  $\bar{D}_1$

DILEMA DEL PRISIONERO		Prisionero 2	
		Delata $D_2$	No Delata $\bar{D}_2$
Prisionero 1	Delata $D_1$	-6, -6	-1, -10

En el Prisionero 2 la estrategia  $D_2$  domina a la estrategia  $\bar{D}_2$  pues  $-6 > -10$

En consecuencia, en el dilema del prisionero, la estrategia dominante para ambos jugadores es delatar, lo que significa que **Delatar-Delatar** es el equilibrio de la estrategia dominante (**Equilibrio de Nash**).

Si hubieran podido pactar, estarían mejor decidiendo **No Delatar** ( $-1, -1$ )  $\equiv$  **Equilibrio óptimo de Pareto**, ambos serían condenados a 1 año de prisión, aunque sería inestable (hay incentivos de desviarse). Al no existir ninguna relación entre los prisioneros, no existe confianza entre ellos, y no hay motivos para pensar que puedan colaborar.

Señalar que cualquier equilibrio de estrategia dominante es siempre un Equilibrio de Nash.

Sin embargo, no todos los equilibrios de Nash son equilibrios de estrategias dominantes.

Asignatura..... Grupo.....  
 Apellidos..... Nombre.....  
 Ejercicio del día.....

**OLIGOPOLIO. DUOPOLIO**



La Teoría de Juegos tiene un enorme campo de aplicación en Economía y Ciencias Sociales, permite analizar y predecir el comportamiento esperado de individuos que interactúan en un juego, en una situación determinada (*comportamiento estratégico*), maximizando la utilidad de cada individuo.

En otras palabras, permite dar con la estrategia óptima adelantándose y previniendo la estrategia que tomarán el resto de competidores.

Esta utilidad vendrá determinada por las decisiones tomadas, así como los resultados obtenidos.

La Teoría de Juegos estudia la elección de la conducta óptima cuando los costes y beneficios de cada opción no están fijados de antemano, dependiendo de las elecciones de otros individuos.

Tiene relevancia en mercados como los Oligopolios, estructura de mercado en donde existen pocos competidores relevantes y cada uno de ellos tiene cierta capacidad de influir en el precio y cantidad de equilibrio, donde la competencia por lograr cuota de mercado es muy alta.

**GUERRA DE PUBLICIDAD:** Las empresas A y B forman un Duopolio (mercado caracterizado principalmente por la existencia de dos empresas que controlan la totalidad de un mercado en concreto, especialmente, gracias a la fijación conjunta de precios) en el sector de grandes almacenes, ambas destinan una gran inversión en publicidad, que se adjunta en la siguiente matriz de pagos. ¿Cuál sería la decisión óptima?

**GUERRA DE PUBLICIDAD**

		Empresa B	
		Hacer Publicidad	No Hacer Publicidad
Empresa A	Hacer Publicidad	10, 5	15, 0
	No Hacer Publicidad	6, 8	10, 2

← Matriz de pagos (Millones euros)

**Solución:**

En la empresa A la estrategia dominante es 'Hacer Publicidad':  $10 > 6$  ,  $15 > 10$

En la empresa B la estrategia dominante es 'Hacer Publicidad':  $5 > 0$  ,  $8 > 2$

El equilibrio de Nash en estrategias puras es que ambas empresas hagan publicidad:

$$EN = \{(Publicidad, Publicidad)\}$$

**GUERRA DE PUBLICIDAD MODIFICADA**

		Empresa B		← Matriz de pagos (Millones euros)
		Hacer Publicidad	No Hacer Publicidad	
Empresa A	Hacer Publicidad	10, 5	15, 0	
	No Hacer Publicidad	6, 8	18, 2	

**Solución:**

La empresa A no tiene como estrategia dominante:  $10 > 6$  ,  $15 > 18$

La empresa B si tiene como estrategia dominante 'Hacer Publicidad':  $5 > 0$  ,  $8 > 2$

**GUERRA DE PUBLICIDAD MODIFICADA**

		Empresa B
		Hacer Publicidad
Empresa A	Hacer Publicidad	10, 5
	No Hacer Publicidad	6, 8

La estrategia de la empresa A es 'Hacer Publicidad' porque así gana 10 millones de euros en lugar de 6 millones.

El equilibrio de Nash es que ambas empresas hagan publicidad:  $EN = \{(Publicidad, Publicidad)\}$

📖 En el planteamiento hay dos clases de participantes: conductores de autobuses y pasajeros. La matriz de pagos resume las utilidades para cada una de las distintas combinaciones de estrategias.

		Pasajeros	
		Paradas regulares	Paradas transbordo
Conductores autobuses	Paradas regulares	15, 10	5, 5
	Paradas transbordo	5, 5	20, 30

Analizar si existen equilibrios de Nash y estrategias dominantes.

**Solución:**

Los equilibrios de Nash corresponden a los pagos  $EN = \{(15, 10), (20, 30)\}$

En cualquiera de estas situaciones (conductores en paradas regulares y pasajeros esperando en paradas regulares / conductores en paradas de transbordo y pasajeros esperando en paradas de transbordo) ninguno de los participantes tiene incentivos para cambiar su comportamiento. En consecuencia, existen dos equilibrios de Nash.

Asignatura..... Grupo.....  
 Apellidos..... Nombre.....  
 Ejercicio del día.....

Por otra parte, no existen estrategias dominantes al no existir incentivos para cambiar de posición. Se necesitaría una fuerza externa para moverse de la posición inicial, sea cual fuere.

 Encontrar la solución mediante equilibrio de Nash en el siguiente planteamiento:

		Empresa B		
		No Publicidad	Radio	Televisión
Empresa A	No Publicidad	13 , 3	11 , 8	8 , 13
	Radio	15 , 2	12 , 4	10 , 12
	Televisión	18 , 1	15 , 6	10 , 3

Si la Empresa B escoge 'No Publicidad', la mejor opción para la Empresa A es utilizar 'Televisión' y se marca con (x).

Si la Empresa B escoge usar 'Radio', la mejor opción para la Empresa A es utilizar 'Televisión', se marca con (x).

Si la Empresa B opta por 'Televisión', la mejor opción a la Empresa A es utilizar 'Radio' o 'Televisión' indistintamente, se marcan las dos con (x).

		Empresa B		
		No Publicidad	Radio	Televisión
Empresa A	No Publicidad	13 , 3	11 , 8	8 , 13
	Radio	15 , 2	12 , 4	10 <sup>x</sup> , 12
	Televisión	18 <sup>x</sup> , 1	15 <sup>x</sup> , 6	10 <sup>x</sup> , 3

Si la Empresa A escoge 'No Publicidad', la mejor opción para la Empresa B es utilizar 'Televisión' y se marca con (\*).

Si la Empresa A escoge usar 'Radio', la mejor opción para la Empresa B es utilizar 'Televisión', se marca con (\*).

Si la Empresa A opta por 'Televisión', la mejor opción a la Empresa B es utilizar 'Radio', se marca con (\*).

		Empresa B		
		No Publicidad	Radio	Televisión
Empresa A	No Publicidad	13 , 3	11 , 8	8 , 13*
	Radio	15 , 2	12 , 4	10 <sup>x</sup> , 12*
	Televisión	18 <sup>x</sup> , 1	15 <sup>x</sup> , 6*	10 <sup>x</sup> , 3

Hay dos Equilibrios de Nash:  $EN = \{(Radio, Televisión), (Televisión, Radio)\}$

Asignatura..... Grupo.....  
 Apellidos..... Nombre.....  
 Ejercicio del día.....

**COMPETENCIA ENTRE EMPRESAS**



La empresa A domina el mercado en una ciudad y una nueva empresa B está estudiando si entra en él. Si la empresa B entra en el mercado, la empresa A tiene dos posibilidades: Asumir la competencia de la empresa B, lo que se traduce en una disminución de la cuota de mercado; o bien lanzar una guerra de precios.

Si la empresa A decide asumir la competencia, ambas empresas tendrán un beneficio de 5 millones de euros anuales, mientras que si decide lanzar una guerra de precios, las pérdidas anuales serán de 5 millones para la Empresa A y 10 millones para la Empresa B. Si la empresa B decide no entrar en el mercado, el beneficio anual para la Empresa A es de 20 millones.

El juego en forma normal:

		Empresa B	
		Entrar mercado	No entrar mercado
Empresa A	Asumir competencia	5 , 5	20 , 0
	Guerra de precios	- 5 , - 10	20 , 0

Si no se desea tener valores negativos se puede sumar 10 a todos los resultados:

		Empresa B	
		Entrar mercado	No entrar mercado
Empresa A	Asumir competencia	15 , 15	30 , 10
	Guerra de precios	5 , 0	30 , 10

Se soluciona el problema mediante el Equilibrio de Nash:

Si la Empresa B toma la opción 'Entrar mercado', la opción más beneficiosa para la Empresa A es 'Asumir la competencia' y se marca con (x).

Empresa A: Si la Empresa B elige la opción 'No entrar en mercado', a la Empresa A le es indiferente cualquier opción: 'Asumir la competencia' o una 'Guerra de precios', con lo que se marcan las dos con (x)

		Empresa B	
		Entrar mercado	No entrar mercado
Empresa A	Asumir competencia	15 <sup>x</sup> , 15	30 <sup>x</sup> , 10
	Guerra de precios	5 , 0	30 <sup>x</sup> , 10

Si la Empresa A toma la opción 'Asumir la competencia', la opción más beneficiosa para la Empresa B es 'Entrar en mercado' y se marca con (\*).

Empresa B: Si la Empresa A toma la opción 'Guerra de precios', la opción más beneficiosa para la Empresa B es 'No entrar en mercado' y se marca también con (\*).



Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

		Empresa B	
		Entrar mercado	No entrar mercado
Empresa A	Asumir competencia	15 <sup>x</sup> , 15 <sup>*</sup>	30 <sup>x</sup> , 10
	Guerra de precios	5 , 0	30 <sup>x</sup> , 10 <sup>*</sup>

Existen dos equilibrios de Nash:

$$EN = \{(Asumir competencia, Entrar mercado) , (Guerra de precios, No entrar mercado)\}$$

		Empresa B	
		Entrar mercado	No entrar mercado
Empresa A	Asumir competencia	15 <sup>x</sup> , 15 <sup>*</sup>	30 <sup>x</sup> , 10
	Guerra de precios	5 , 0	30 <sup>x</sup> , 10 <sup>*</sup>

Un juego representado en formal normal no tiene en cuenta qué Jugador juega primero, pudiendo perder información.

El Equilibrio de Nash en estrategias puras no tiene en cuenta qué jugador comienza el juego.

(IMPRESO EN PAPEL RECICLADO)

UNICAMENTE PARA USO ESCOLAR

**REPRESENTACIÓN EN FORMA EXTENSIVA**

La forma extensiva debe representar la información con la que cuenta cada jugador en el momento de tomar una decisión.

Cuando un jugador posee la misma información en más de un nodo, estos nodos se unen con una línea discontinua. Así, en estos nodos un jugador no puede distinguir su ubicación exacta en el juego.

Un **Conjunto de Información** es un conjunto formado por nodos entre los cuales un jugador no puede distinguir su posición en el juego cuando toma una decisión. Es decir, al conjunto de nodos conectados mediante líneas discontinuas. Generalmente esto ocurre cuando el jugador no puede observar las acciones que toman otros jugadores en los nodos predecesores.

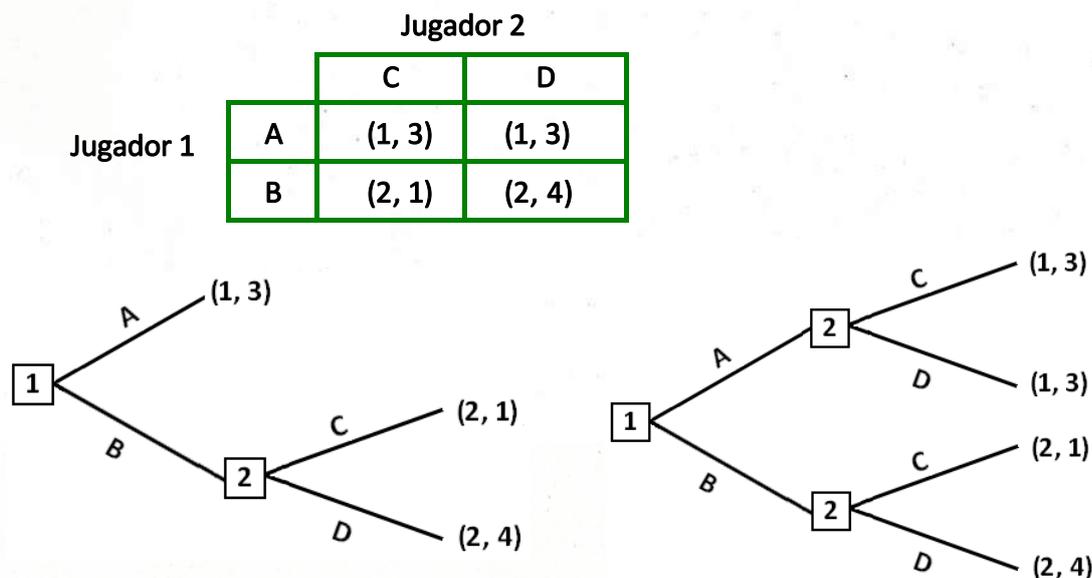
Todo nodo de decisión pertenece a un **Conjunto de Información**.

Todos los nodos que pertenecen al mismo **Conjunto de Información** tienen el mismo número de sucesores inmediatos y deben tener el mismo conjunto de acciones sobre las ramas (diferentes acciones que un jugador puede elegir) que conducen a estos. Si no fuera así, el jugador podría distinguir entre los nodos.

Cada juego en forma extensiva posee una representación en forma normal. Un juego en forma normal puede poseer más de una representación en forma extensiva.

En esta línea, existe una discusión sobre si en realidad los juegos en forma normal contienen toda la información requerida.

Los Juegos Estáticos (one-shot games) poseen una buena representación en forma normal al no existir discrepancia en la información entre esta representación y la forma extensiva.



Se considera la matriz de pagos entre las Empresas 1 y 2.

		Empresa 2	
		C	D
Empresa 1	A	(4, 2)	(2, 3)
	B	(3, 2)	(1, 1)

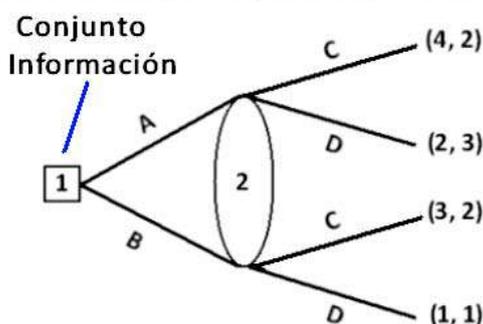
El juego simultáneo tiene un equilibrio de Nash en estrategias puras:  $EN = \{(2, 3)\}$

La Empresa 2 elige sin saber lo que ha hecho la Empresa 1

La Empresa 1 tiene un solo conjunto de información con dos posibles acciones (A, B).

Estrategias de la Empresa 1: (A, B)

Estrategias de la Empresa 2: (C, D)



La Empresa 1 no puede establecer cuál es su mejor acción hasta que no conozca que hará la Empresa 2.

La forma estratégica o normal asociada:

		Empresa 2		$EN = \{(2, 3)\}$
		C	D	
Empresa 1	A	$(4^x, 2)$	$(2^x, 3^*)$	
	B	$(3, 2^*)$	$(1, 1)$	

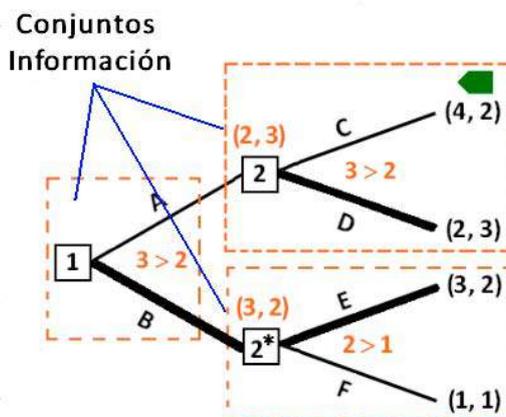
La Empresa 1 es la primera en elegir.

Hay 3 conjuntos de información y 3 subjuegos:

El que comienza en el vértice 1, el que comienza en el vértice 2 y el que comienza en el vértice 2\*.

El juego completo es a su vez un subjuego.

Empresa 1 con 4 estrategias: (CE, CF, DE, DF)



Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

El juego en forma estratégica o normal, queda:

		Jugador 2				
		(C, E)	(C, F)	(D, E)	(D, F)	
Jugador 1	A	(4, 2)	(4, 2)	(2, 3)	(2, 3)	(a*, b)
	B	(3, 2)	(1, 1)	(3, 2)	(1, 1)	(a, b*)

Equilibrios de Nash:

		Jugador 2				
		(C, E)	(C, F)	(D, E)	(D, F)	
Jugador 1	A	(4 <sup>x</sup> , 2)	(4 <sup>x</sup> , 2)	(2, 3)	(2 <sup>x</sup> , 3 <sup>*</sup> )	
	B	(3, 2 <sup>*</sup> )	(1, 1)	(3 <sup>x</sup> , 2 <sup>*</sup> )	(1, 1)	

Hay dos equilibrios con estrategias puras de Nash:  $EN = \{ (A, (D, F)) , (B, (D, E)) \}$

## JUEGOS DINÁMICOS. FORMA EXTENSIVA

Juegos en los que un jugador tiene que tomar una decisión tras conocer parte del desarrollo del juego, en concreto qué hizo algunos de sus rivales.

El modelo matemático del juego se desarrolla en **forma extensiva**.

En la **forma extensiva** la descripción del juego se realiza en forma de **árbol de decisión**, dando mayor importancia a la secuencia del juego, es decir, a la forma en que se desarrollan o se pueden desarrollar las acciones de cada jugador para llegar a los resultados.

Para realizar la representación se utiliza un **árbol de decisión**, formado por: jugadores; nodos que incluyen los resultados de las elecciones de alguno de los jugadores o del fin del juego; acciones que relacionan los nodos y que equivalen a las elecciones de los jugadores; y los vectores de pago que se asocian con cada nodo al final del juego.

En un juego representado en **forma extensiva** se deben especificar:

- El orden en que los jugadores van tomando sus decisiones
- La información que tienen en cada momento
- Las alternativas que tienen a su disposición
- El resultado final de cada posible camino que se haya podido seguir

**ESTRATEGIA:** Es un plan contingente que prescribe qué acción tomará el jugador en cada una de las posibles ocasiones (vértices) en las que le puede tocar mover, incluso en aquellas situaciones en las que no sigue el plan inicial.

Señalar que la definición de estrategia no requiere que se lleven a cabo todas las acciones en ella. Se realizarán unas acciones u otras según el desarrollo del juego.

**PERFIL DE ESTRATEGIA:** Es un vector de estrategias, una para cada jugador,  $S = (s_1, s_2, \dots, s_n)$ .

$S \equiv$  Conjunto de perfiles de estrategia:  $S = S_1 \times S_2 \times \dots \times S_n$

En esta línea, si  $S_1 = \{A, B\}$  y  $S_2 = \{X, Y\} \Rightarrow S = S_1 \times S_2 = \{(A, X), (A, Y), (B, X), (B, Y)\}$

Denotando por  $s_{-i} \equiv$  El perfil de estrategia para todos los jugadores excepto para el jugador  $i$

Un perfil de estrategia se puede denotar como  $s = (s_i, s_{-i})$

### TIPOS DE JUEGOS DINÁMICOS:

- **Juegos con información completa:** Los jugadores están perfectamente informados de lo ocurrido hasta el momento en que juegan.
- **Juegos con información incompleta:** Algún jugador no conoce el resultado de algún movimiento de azar o la acción que ha tomado otro que ha jugado antes.

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

### SUBJUEGOS: EQUILIBRIO DE NASH PERFECTO EN SUBJUEGOS (ENPS)

Un subjuego en un juego dinámico de información perfecta consiste en un vértice no final del juego y en todos los vértices siguientes, unidos por las mismas ramas y respetando los pagos finales y la asignación de jugadores.

ENPS: Un perfil de estrategias constituye un ENPS si constituye un equilibrio de Nash (EN) de cada subjuego.

### EMPRESAS - ENPS

Un perfil de estrategias es un equilibrio perfecto en subjuegos si genera un equilibrio de Nash en cada subjuego del juego original. El conjunto de equilibrios perfectos en subjuegos para un juego dado es siempre un subconjunto del conjunto de equilibrios de Nash para ese juego. En algunos casos, los conjuntos pueden ser idénticos.

Cuando las Empresas disputan cualquier disputa que consista en solo una parte de la disputa original y su comportamiento representa una equilibrio de Nash de esa pequeña disputa, su comportamiento es un equilibrio perfecto en las disputas.

El ENPS normalmente se resuelve por 'inducción hacia atrás', de derecha a izquierda, eliminando las ramas que impliquen cualquier jugador que hace un movimiento que no es creíble (no es óptimo) en un nodo.

### MONOPOLIOS. OLIGOPOLIOS. RRHH



En la empresa el ENPS es una herramienta muy popular, sobre todo cuando se desea realizar mediciones de motivación-satisfacción de empleados. Se implanta en encuestas como herramienta de medición en Recursos Humanos.

En la vida financiera para maximizar beneficios y minimizar riesgos. En Instituciones para evitar Monopolios y Oligopolios.

### COMPETENCIA ENTRE EMPRESAS EN FORMA EXTENSIVA



La empresa A domina el mercado en una ciudad y una nueva empresa B está estudiando si entra en él. Si la empresa B entra en el mercado, la empresa A tiene dos posibilidades: Asumir la competencia de la empresa B, lo que se traduce en una disminución de la cuota de mercado; o bien lanzar una guerra de precios.

Si la empresa A decide asumir la competencia, ambas empresas tendrán un beneficio de 5 millones de euros anuales, mientras que si decide lanzar una guerra de precios, las pérdidas anuales serán de 5 millones para la Empresa A y 10 millones para la Empresa B. Si la empresa B decide no entrar en el mercado, el beneficio anual para la Empresa A es de 20 millones.

El juego en forma normal:

		Empresa B	
		Entrar mercado	No entrar mercado
Empresa A	Asumir competencia	5, 5	20, 0
	Guerra de precios	-5, -10	20, 0

Si la Empresa B toma la opción 'Entrar mercado', la opción más beneficiosa para la Empresa A es 'Asumir la competencia' ( $5 > -5$ ) y se marca con (x).

Empresa A: Si la Empresa B elige la opción 'No entrar en mercado', a la Empresa A le es indiferente cualquier opción: 'Asumir la competencia' o una 'Guerra de precios', con lo que se marcan las dos con (x)

		Empresa B	
		Entrar mercado	No entrar mercado
Empresa A	Asumir competencia	5 <sup>x</sup> , 5	20 <sup>x</sup> , 0
	Guerra de precios	-5, -10	20 <sup>x</sup> , 0

Empresa B: Si la Empresa A toma la opción 'Asumir la competencia', la opción más beneficiosa para la Empresa B es 'Entrar en mercado' ( $5 > 0$ ) y se marca con (\*).

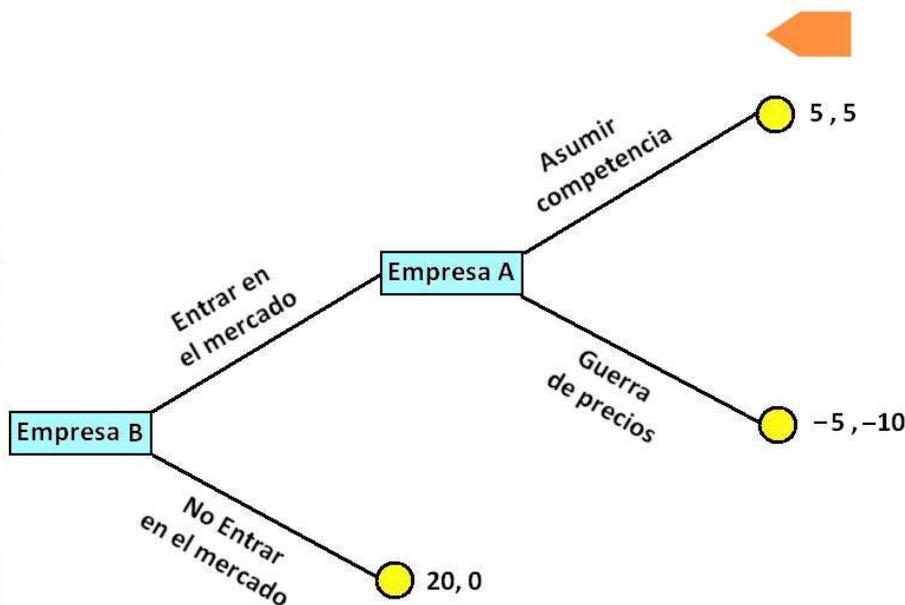
Si la Empresa A toma la opción 'Guerra de precios', la opción más beneficiosa para la Empresa B es 'No entrar en mercado' ( $0 > -10$ ) y se marca también con (\*).

		Empresa B	
		Entrar mercado	No entrar mercado
Empresa A	Asumir competencia	5 <sup>x</sup> , 5 <sup>*</sup>	20 <sup>x</sup> , 0
	Guerra de precios	-5, -10	20 <sup>x</sup> , 0 <sup>*</sup>

Existen dos equilibrios de Nash:

$$EN = \{(Asumir competencia, Entrar mercado), (Guerra de precios, No entrar mercado)\}$$

Se puede representar de forma extensiva:



Se empieza a resolver el juego de derecha a izquierda: Empresa A

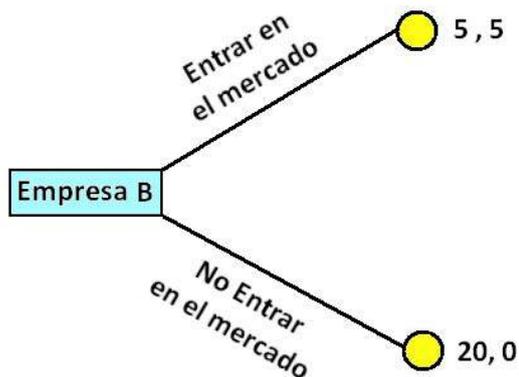
Comienza decidiendo que opción es más beneficiosa para la Empresa A, que es 'Asumir la competencia', dado que  $5 > -5$ .

En el nodo que se inicia se incorpora la opción óptima (5, 5)

En la Empresa B la opción más beneficiosa es 'Entrar en el mercado' ya que  $5 > 0$

La solución óptima es:

(Asumir competencia, Entrar mercado)



Esta solución coincide con una de las obtenidas en el Equilibrio de Nash:

$$EN = \{(Asumir competencia, Entrar mercado), (Guerra de precios, No entrar mercado)\}$$

Mientras que la otra solución no coincide, el Equilibrio de Nash no tiene en cuenta qué jugador comienza el juego. Esta circunstancia aparecerá siempre que el juego tenga horizonte finito y que además tenga información perfecta.

**JUEGOS DINÁMICOS CON INFORMACIÓN COMPLETA**

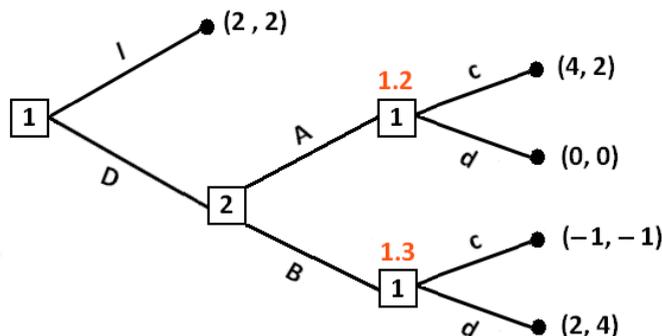
Todos los jugadores conocen lo ocurrido hasta el momento en que juegan, cada conjunto de información contiene un único nodo de decisión.

En un juego dinámico con información completa el equilibrio de Nash en subgrupos (ENPS) se puede calcular por inducción hacia atrás de derecha a izquierda.

Elementos de la forma extensiva:

- ♦ **Árbol de decisión:** Vértice inicial del que salen varias ramas que llegan a otros vértices, de los que pueden salir otras ramas, y así sucesivamente. Los vértices de los que no salen ramas se denominan vértices finales.
- ♦ **Asignación de los vértices no finales entre los jugadores:** Cada vértices debe de ser de algún jugador y ningún vértice puede corresponder a más de un jugador.
- ♦ **Asignación de acciones a cada jugador en cada uno de los vértices que tiene asignados.**
- ♦ **Asignación de pagos (utilidades):** En cada vértice final se asigna un pago a cada jugador.

La figura respresenta la forma extensiva de un juego con información completa:



El Jugador 1 juega en dos momentos distintos, la segunda vez en uno de dos posibles vértices.

La forma estratégica o normal del Juego sería:

		Jugador 2	
		A	B
Jugador 1	(l, c, c)	(2, 2)	(2, 2)
	(l, c, d)	(2, 2)	(2, 2)
	(l, d, c)	(2, 2)	(2, 2)
	(l, d, d)	(2, 2)	(2, 2)
Jugador 1	(D, c, c)	(4, 2)	(-1, -1)
	(D, c, d)	(4, 2)	(2, 4)
	(D, d, c)	(0, 0)	(-1, -1)
	(D, d, d)	(0, 0)	(2, 4)

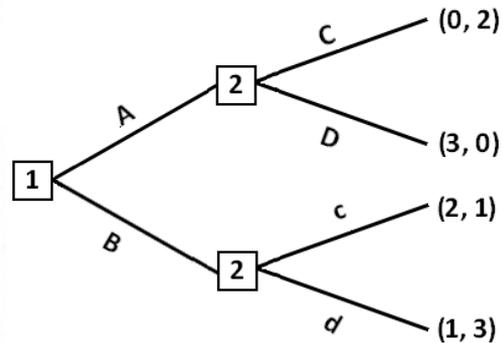
Una estrategia en un juego dinámico es un plan que prescribe qué acción tomará el jugador en cada uno de los vértices (posibles acciones) em los que le puede tocar actuar, incluso en aquellas situaciones en las que no se sigue el plan inicial.

Una estrategia no requiere que se lleven a cabo todas las acciones, se realizarán unas acciones u otras según el desarrollo del juego.

Identificando las estrategias (l, c, c), (l, c, d), (l, d, c) y (l, d, d) en una sola estrategia (l) se puede realizar una simplificación. Adviértase que estas cuatro estrategias son indistinguibles al ofrecer los mismos pagos para ambos jugadores.

Se considera el juego en forma extensiva

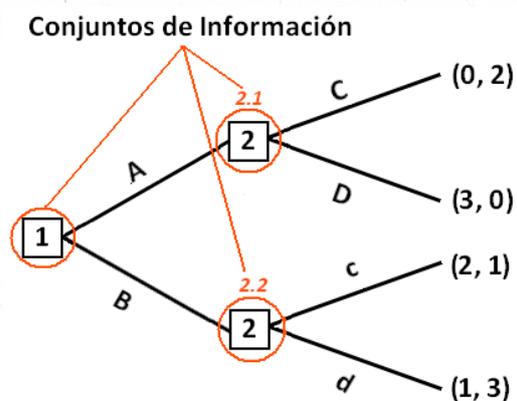
- a) Especificar el conjunto de estrategias puras de cada jugador.
- b) Calcular los equilibrios de Nash perfectos en subjuegos (ENPS), la trayectoria y los pagos.



**Solución:**

a) El jugador 1 tiene un solo conjunto de información con dos posibles acciones. En consecuencia, el jugador 1 tiene  $2^1 = 2$  estrategias:  $S_1 = \{A, B\}$

El jugador 2 tiene dos conjuntos de información, en cada uno de estos dos conjuntos dispone de dos posibles acciones. Por tanto, el jugador 2 tiene  $2^2 = 4$  estrategias:  $S_2 = \{Cc, Cd, Dc, Dd\}$

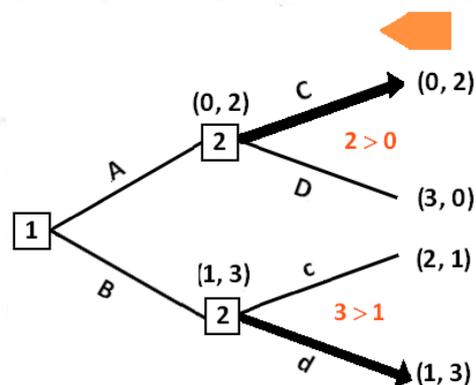


b) Se trata de un juego con información completa porque cada conjunto de información contiene un único nodo de decisión. Es decir, en cada nodo de decisión el jugador al que toca escoger una acción conoce las jugadas anteriores.

En consecuencia, el equilibrio de Nash perfecto en subjuegos (ENPS) es el equilibrio por inducción de derecha a izquierda: Se comienza buscando las acciones óptimas para el jugador 2.

Las acciones óptimas del Jugador 2 están indicadas por flechas.

La acción óptima del Jugador 1, que anticipa las acciones del Jugador 2, será escoger la acción B que obtendrá un pago de 1 ( $1 > 0$ )



IMPRESO EN PAPEL RECICLADO

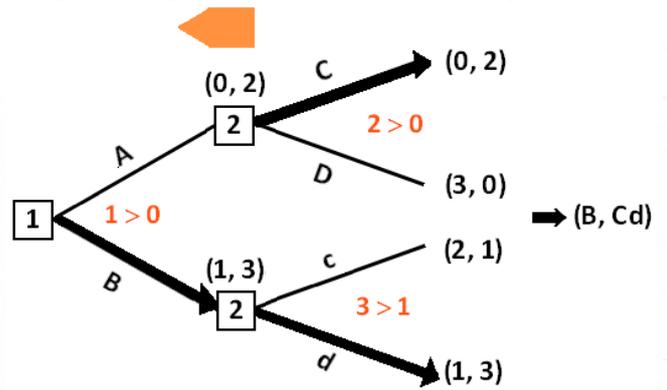
UNICAMENTE PARA USO ESCOLAR

El único equilibrio de Nash perfecto en subjuegos (ENPS) es (B, Cd), esto es:

La estrategia B para el Jugador 1 y la estrategia Cd para el Jugador 2.

La trayectoria correspondiente es la serie de decisiones que se llevan a cabo si se juega este equilibrio: B – d

El pago resultante es (1, 3)



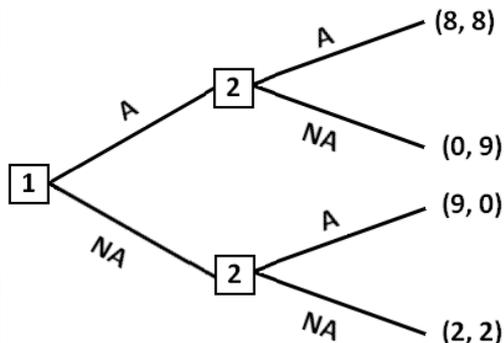
El juego dinámico entre dos jugadores consiste en que el Jugador 1 escoge primero entre Ayudar (A) o No Ayudar (NA), y después el Jugador 2, conociendo la elección del Jugador 1, decide a su vez entre sí Ayuda (A) o No Ayuda (NA). Cada Jugador recibe una utilidad de 8 si ayudan, y de 2 si nadie ayuda. Por otra parte, si un Jugador Ayuda y el otro No Ayuda, el Jugador que Ayuda obtiene una utilidad de 0 y el Jugador que No Ayuda de 9.

Se pide:

- Representar el juego en forma extensiva y en forma estratégica.
- Hallar el equilibrio o equilibrios de Nash (EN) en estrategias puras.
- Hallar el equilibrio perfecto de Nash (ENPS) del juego por inducción hacia atrás. En caso de existir, indicar un equilibrio no perfecto.

**Solución:**

a) Para representar la matriz de pagos se sitúa el Jugador 1 en las filas y al Jugador 2 en columnas. Señalar que en los Juegos Dinámicos la palabra 'estrategia' se reserva para designar todo un plan completo de acciones de respuesta de un jugador frente a las acciones del otro jugador.



En el nodo de arriba: Las estrategias del Jugador 2 indican lo que haría el Jugador 2 si el Jugador 1 eligiera A.

En el nodo de abajo: Las estrategias del Jugador 2 indican lo que haría el Jugador 2 si el Jugador 1 eligiera NA.

En forma estratégica o normal:

		Jugador 2				
		(A, A)	(A, NA)	(NA, A)	(NA, NA)	
Jugador 1	A	8, 8	8, 8	0, 9	0, 9	(a*, b)
	NA	9, 0	2, 2	9, 0	2, 2	(a, b*)

b) Solo hay un equilibrio de Nash: [NA, (NA, NA)]

Jugador 1:

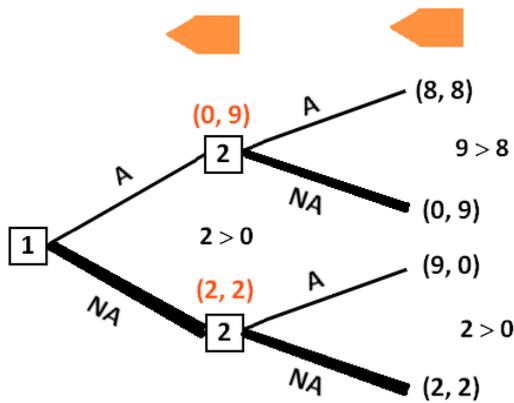
- Sí el jugador 2 elige (A, A), la mejor opción del jugador 1 es elegir (9, 0):  $9 > 8$
- Sí el jugador 2 elige (A, NA), la mejor opción del jugador 1 es elegir (8, 8):  $8 > 2$
- Sí el jugador 2 elige (NA, A), la mejor opción del jugador 1 es elegir (9, 0):  $9 > 0$
- Sí el jugador 2 elige (NA, NA), la mejor opción del jugador 1 es elegir (2, 2):  $2 > 0$

		Jugador 2			
		A, A	A, NA	NA, A	NA, NA
Jugador 1	A	8, 8	$\bar{8}$ , 8	0, <u>9</u>	0, 9
	NA	$\bar{9}$ , 0	2, <u>2</u>	$\bar{9}$ , 0	$\bar{2}$ , <u>2</u>

Jugador 2: Sí el jugador 1 elige A, la mejor opción del jugador 2 es elegir (0, 9) :  $9 > 8$   
 Sí el jugador 1 elige NA, la mejor opción del jugador 2 es elegir (2, 2) :  $2 > 0$

		Jugador 2			
		A, A	A, NA	NA, A	NA, NA
Jugador 1	A	8, 8	$\bar{8}$ , 8	0, <u>9</u>	0, <u>9</u>
	NA	$\bar{9}$ , 0	2, <u>2</u>	$\bar{9}$ , 0	$\bar{2}$ , <u>2</u>

c)

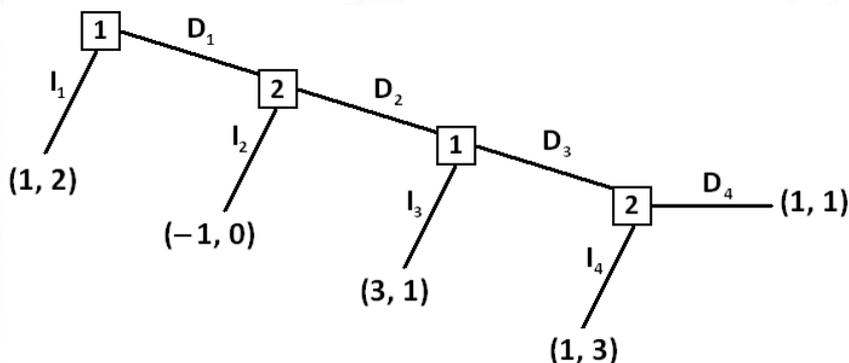


El equilibrio perfecto es  $[NA, (NA, NA)]$

$\Rightarrow [NA, (NA, NA)]$  Pago resultante es (2,2)

No hay ningún equilibrio no perfecto, pues sólo hay un equilibrio de Nash.

Se considera el juego representado por el árbol de decisión que figura a continuación:



- a) Describir la estrategia de cada jugador y el perfil estratégico en los subjuegos.
- b) Obtener los equilibrios perfectos en subjuegos.

**Solución:**

a) Hay 4 subjuegos.

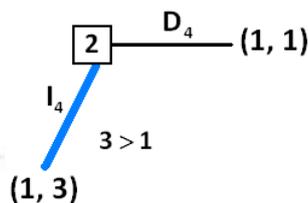
Estrategias del Jugador 1:  $S_1 = \{I_1, D_1\} \times \{I_3, D_3\} = \{(I_1, I_3), (I_1, D_3), (D_1, I_3), (D_1, D_3)\}$

Estrategias del Jugador 2:  $S_2 = \{I_2, D_2\} \times \{I_4, D_4\} = \{(I_2, I_4), (I_2, D_4), (D_2, I_4), (D_2, D_4)\}$

Resolviendo el juego por inducción hacia atrás (de derecha a izquierda)

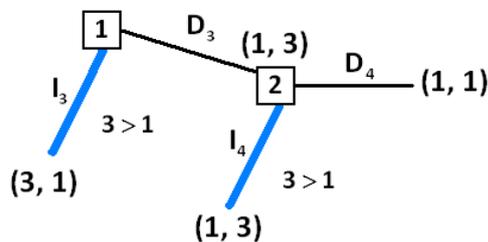
4ª etapa: El Jugador 2 juega  $I_4$

Un perfil estratégico del equilibrio del subjuego es  $(I_4)$



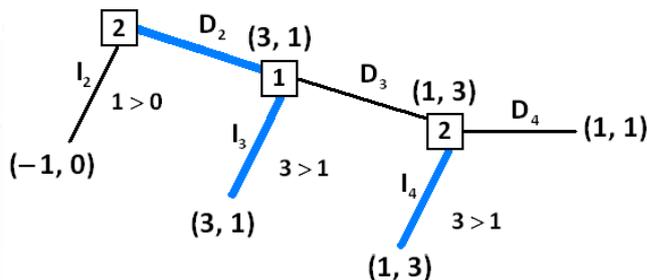
3ª etapa: El Jugador 1 juega  $I_3$

Un perfil estratégico del equilibrio del subjuego es  $(I_3, I_4)$



2ª etapa: El Jugador 2 juega  $D_2$

Un perfil estratégico del equilibrio del subjuego es  $(D_2, I_3, I_4)$





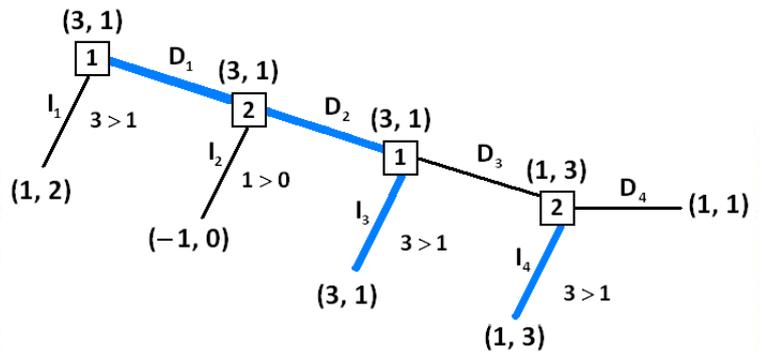
Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

1ª etapa: El Jugador 1 juega  $D_1$

Un perfil estratégico del equilibrio del juego total es  $(D_1, D_2, I_3, I_4)$



b) El equilibrio de Nash perfecto en subjuegos (ENPS) es el equilibrio por inducción hacia atrás.

$$\text{ENPS} = \{(D_1, I_3), (D_2, I_4)\}$$

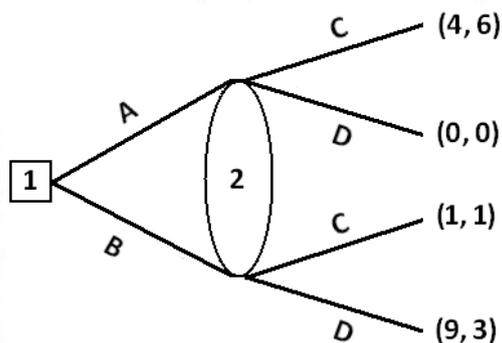
IMPRESO EN PAPEL RECICLADO

UNICAMENTE PARA USO ESCOLAR

Se representa una decisión empresarial con información incompleta y se desconoce la acción que maximiza el pago de la Empresa 2.

Antes de resolver el problema de la Empresa 2 hay que resolver el problema de la Empresa 1.

1 subjuego



La forma estratégica o normal asociada:

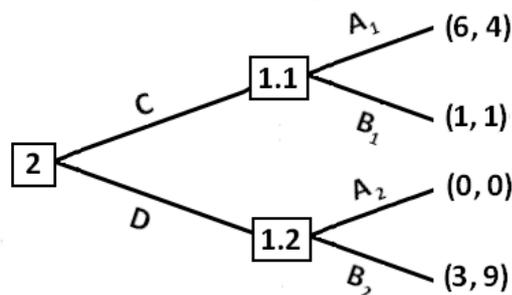
		Empresa 2	
		C	D
Empresa 1	A	$(4^x, 6^*)$	$(0, 0)$
	B	$(1, 1)$	$(9^x, 3^*)$

$$EN = \{(A, C), (B, D)\}$$



Cuando la Empresa 2 observa la decisión de la Empresa 1 antes de tomar su decisión, el árbol de decisión pasa a tener 3 subjuegos.

El orden de pagos que refleja el movimiento se describe en la representación gráfica.



La forma estratégica o normal

		Empresa 1				
		$(A_1, A_2)$	$(A_1, B_2)$	$(B_1, A_2)$	$(B_1, B_2)$	
Empresa 2	C	$(6, 4)$	$(6, 4)$	$(1, 1)$	$(1, 1)$	$(a^*, b)$
	D	$(0, 0)$	$(3, 9)$	$(0, 0)$	$(3, 9)$	$(a, b^*)$

Equilibrio de Nash:

Sí la Empresa A elige  $(A_1, A_2)$ , la mejor opción de la Empresa B es elegir  $(6^x, 4)$ :  $6 > 0$

Sí la Empresa A elige  $(A_1, B_2)$ , la mejor opción de la Empresa B es elegir  $(6^x, 4)$ :  $6 > 3$

Empresa B:

Sí la Empresa A elige  $(B_1, A_2)$ , la mejor opción de la Empresa B es elegir  $(1^x, 1)$ :  $1 > 0$

Sí la Empresa A elige  $(B_1, B_2)$ , la mejor opción de la Empresa B es elegir  $(3^x, 9)$ :  $3 > 1$

		Empresa 1			
		$(A_1, A_2)$	$(A_1, B_2)$	$(B_1, A_2)$	$(B_1, B_2)$
Empresa 2	C	$(6^x, 4)$	$(6^x, 4)$	$(1^x, 1)$	$(1, 1)$
	D	$(0, 0)$	$(3, 9)$	$(0, 0)$	$(3^x, 9)$



Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

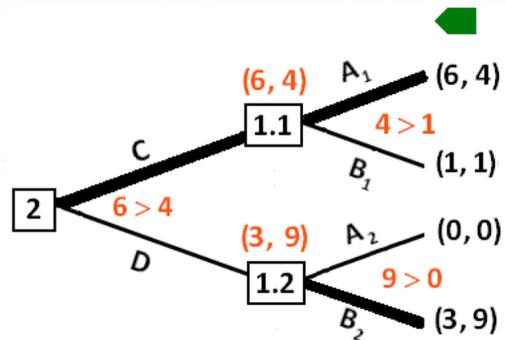
Empresa A:   
 Sí la Empresa B elige C, la mejor opción de la Empresa 1 es elegir (6, 4) : 4 > 1   
 Sí la Empresa B elige D, la mejor opción de la Empresa 1 es elegir (3, 9) : 9 > 0

		Empresa 1			
		(A <sub>1</sub> , A <sub>2</sub> )	(A <sub>1</sub> , B <sub>2</sub> )	(B <sub>1</sub> , A <sub>2</sub> )	(B <sub>1</sub> , B <sub>2</sub> )
Empresa 2	C	(6 <sup>x</sup> , 4 <sup>*</sup> )	(6 <sup>x</sup> , 4 <sup>*</sup> )	(1 <sup>x</sup> , 1)	(1, 1)
	D	(0, 0)	(3, 9 <sup>*</sup> )	(0, 0)	(3 <sup>x</sup> , 9 <sup>*</sup> )

$$EN = \{(C, (A_1 A_2)), (C, (A_1 B_2)), (D, (B_1 B_2))\}$$

Como el juego es con información completa los ENPS se pueden calcular por inducción hacia atrás:

$$ENPS = \{(C, (A_1, B_2))\}$$



IMPRESO EN PAPEL RECICLADO

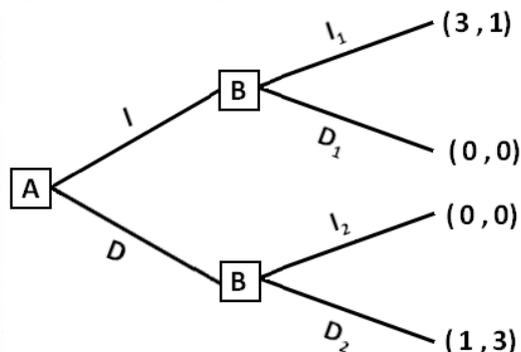
UNICAMENTE PARA USO ESCOLAR



En la figura adjunta se representa en forma extensiva los pagos de las empresas A y B

a) Calcular equilibrio de Nash en estrategias puras y equilibrio de Nash perfecto en subjuegos, si la empresa B elige sabiendo lo que ha hecho la empresa A.

b) Calcular equilibrio de Nash en estrategias puras y equilibrio de Nash perfecto en subjuegos, si la empresa B elige sin saber lo que ha hecho la empresa A.



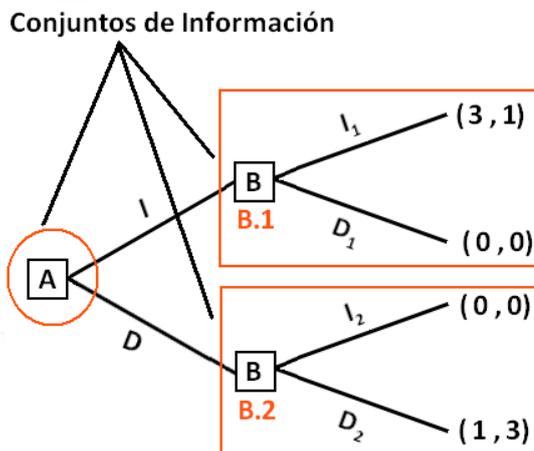
**Solución:**

La empresa A puede tomar dos acciones (I, D), tiene dos estrategias: I y D.

La empresa B tiene cuatro estrategias:  $(I_1, I_2), (I_1, D_2), (D_1, I_2), (D_1, D_2)$

Hay tres conjuntos de información y tres subjuegos, el que comienza en el vértice A, el que comienza en el vértice B.1 y el que comienza en el vértice B.2.

El juego completo es a su vez un subjuego.



- Si la empresa B elige sabiendo lo que ha hecho la Empresa A se tiene un Juego Dinámico con Información Completa.

La forma normal es:

		Empresa B				
		$(I_1, I_2)$	$(I_1, D_2)$	$(D_1, I_2)$	$(D_1, D_2)$	
Empresa A	I	(3, 1)	(3, 1)	(0, 0)	(0, 0)	$(a^*, b)$
	D	(0, 0)	(1, 3)	(0, 0)	(1, 3)	$(a, b^*)$

Los equilibrios de Nash en estrategias puras son:

- Empresa A:
- Si la empresa B elige  $(I_1, I_2)$ , la mejor opción de la empresa A es elegir (3, 1):  $3 > 0$
  - Si la empresa B elige  $(I_1, D_2)$ , la mejor opción de la empresa A es elegir (3, 1):  $3 > 1$
  - Si la empresa B elige  $(D_1, I_2)$ , la mejor opción de la empresa A es elegir (0, 0)
  - Si la empresa B elige  $(D_1, D_2)$  la mejor opción de la empresa A es elegir (1, 3):  $1 > 0$

		Empresa B			
		$(l_1, l_2)$	$(l_1, D_2)$	$(D_1, l_2)$	$(D_1, D_2)$
Empresa A	I	$(\bar{3}, 1)$	$(\bar{3}, 1)$	$(\bar{0}, 0)$	$(0, 0)$
	D	$(0, 0)$	$(1, 3)$	$(\bar{0}, 0)$	$(\bar{1}, 3)$

Empresa B: Sí la empresa A elige I, la mejor opción de la empresa B es elegir  $(3, 1)$ :  $1 > 0$  Sí la empresa A elige D, la mejor opción de la empresa B es elegir  $(1, 3)$ :  $3 > 0$

		Empresa B			
		$(l_1, l_2)$	$(l_1, D_2)$	$(D_1, l_2)$	$(D_1, D_2)$
Empresa A	I	$(\bar{3}, \underline{1})$	$(\bar{3}, \underline{1})$	$(\bar{0}, 0)$	$(0, 0)$
	D	$(0, 0)$	$(1, \underline{3})$	$(\bar{0}, 0)$	$(\bar{1}, \underline{3})$

Los equilibrios de Nash:  $EN = \{(l, (l_1, l_2)), (l, (l_1, D_2)), (D, (D_1, D_2))\}$

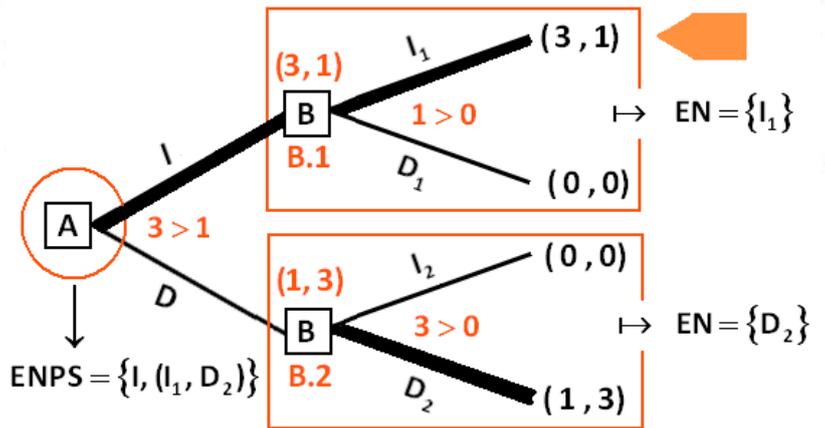
Al ser un juego dinámico con información completa el equilibrio de Nash perfecto en subjuegos (ENPS) se pueden calcular por inducción hacia atrás.

Hay dos formas de buscar los ENPS:

- Ver cuáles de los EN satisfacen la definición de ENPS
- Construir directamente los ENPS, comenzando por los subjuegos que no incluyen otros subjuegos.

En juegos con información completa, la inducción hacia atrás y el ENPS seleccionan los mismos equilibrios.

$ENPS = \{l, (l_1, D_2)\}$



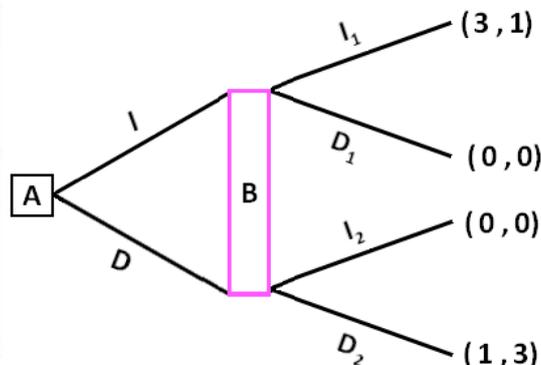
De los tres equilibrios de Nash en estrategias puras, solo uno es ENPS. Esta inconsistencia temporal observada es lo que se intenta evitar con el equilibrio perfecto en subjuegos.

- Si la empresa B elige sin saber lo que ha hecho la empresa A se tiene un Juego Dinámico con Información Incompleta.

Se elige siempre la misma acción en todos los vértices de un mismo conjunto de información.

Estrategias de la empresa A:  $\{I, D\}$

Estrategias de la empresa B:  $\{I_1, D_1\}$



Lo primero que hay que resolver es el problema de la empresa A.

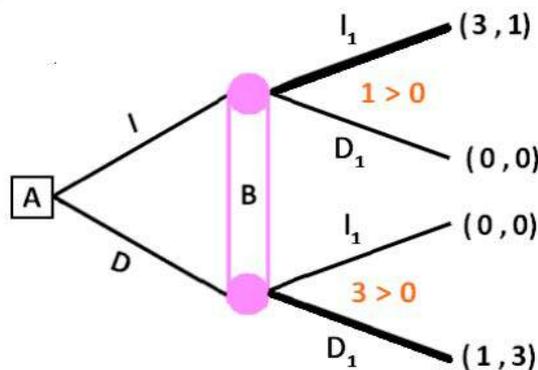
A su vez, la empresa A no puede establecer cuál es su mejor acción hasta no saber que hará la empresa B.

Hay un solo subjuego, el que comienza con la empresa A.

Sí se considera cualquier otro vértice como inicial de otro subjuego se rompería el conjunto de información de la empresa B.

Como el único subjuego es el juego original, los equilibrios perfectos en estrategias puras (ENPS) son los equilibrios de Nash en estrategias puras (EN):

$$ENPS = \{(I, I_1), (D, D_1)\}$$



La forma normal asociada:

		Empresa B	
		$I_1$	$D_1$
Empresa A	I	$(\underline{3}, \underline{1})$	$(0, 0)$
	D	$(0, 0)$	$(\underline{1}, \underline{3})$

$$EN = \{(I, I_1), (D, D_1)\}$$

## JUEGOS DINÁMICOS CON INFORMACIÓN INCOMPLETA

Algún jugador desconoce la acción que ha tomado otro jugador, es decir, algún conjunto de información contiene más de un nodo de decisión.

El equilibrio de Nash perfecto en subjuegos (ENPS) se encuentra buscando los equilibrios de Nash de cada subjuego.

Cuando un jugador no sabe en cuál de sus vértices se encuentra se dice que los vértices pertenecen a un mismo conjunto de información (CI).

Un conjunto de información (CI) puede contener cualquier número de vértices.

Gráficamente se unen con líneas de puntos los vértices que pertenecen a un mismo conjunto de información.

En una situación de información incompleta no se puede condicionar la acción al vértice en que se encuentra, sino al conjunto de información.

La estrategia de un jugador es una acción para cada uno de sus conjuntos de información, es decir, se elige siempre la misma acción en todos los vértices de un *mismo* conjunto de información.

El número de ramas que parten de cada vértice de un determinado conjunto de información debe de ser el mismo. En caso de no ser así, el jugador adquiriría nueva información al contar las alternativas de que dispone.

No se puede utilizar siempre la inducción hacia atrás en un juego con información incompleta.

El concepto de equilibrio perfecto en subjuegos (ENPS) permite considerar los problemas de los jugadores simultáneamente y ofrecer una solución.

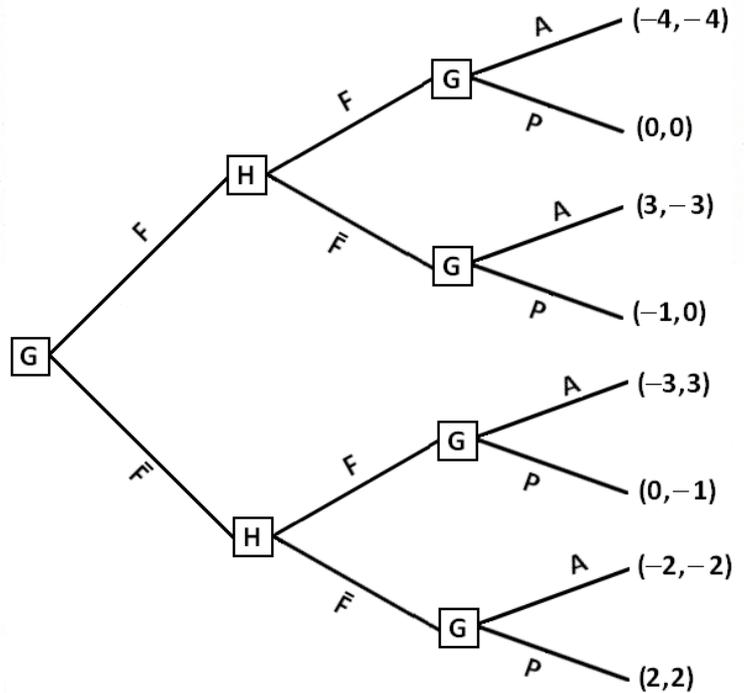
**SUBJUEGO:** La misma que con información completa, es decir, un subconjunto del juego original que siga teniendo una estructura de juego, incorporando dos condiciones:

- ☐ El vértice inicial del subjuego debe de ser el único vértice de un conjunto de información.
- ☐ Si el subjuego contiene un vértice de un conjunto de información, debe contener también todos los demás vértices de ese mismo conjunto.

Intuitivamente estas condiciones significan que los subjuegos no pueden romper los conjuntos de información del juego original.

📖 Dos empresas entran en una guerra de competencia, teniendo que decidir simultáneamente si abren una franquicia en una capital de provincia (F) o no la abren ( $\bar{F}$ ). Pasado un tiempo, la Empresa G observa si la Empresa H ha abierto una franquicia en una capital de provincia o no y debe decidir si asimilarlo (A) o abrir otra franquicia y entrar en una guerra de precios (P).

- a) Especificar el conjunto de estrategias puras de cada jugador.
- b) Calcular los equilibrios de Nash perfectos en subjugos, la trayectoria y los pagos.

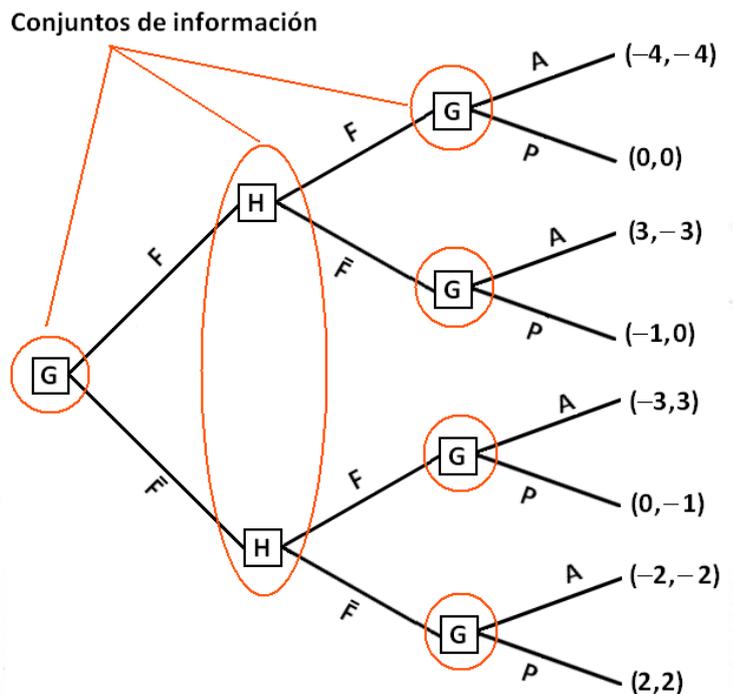


**Solución:**

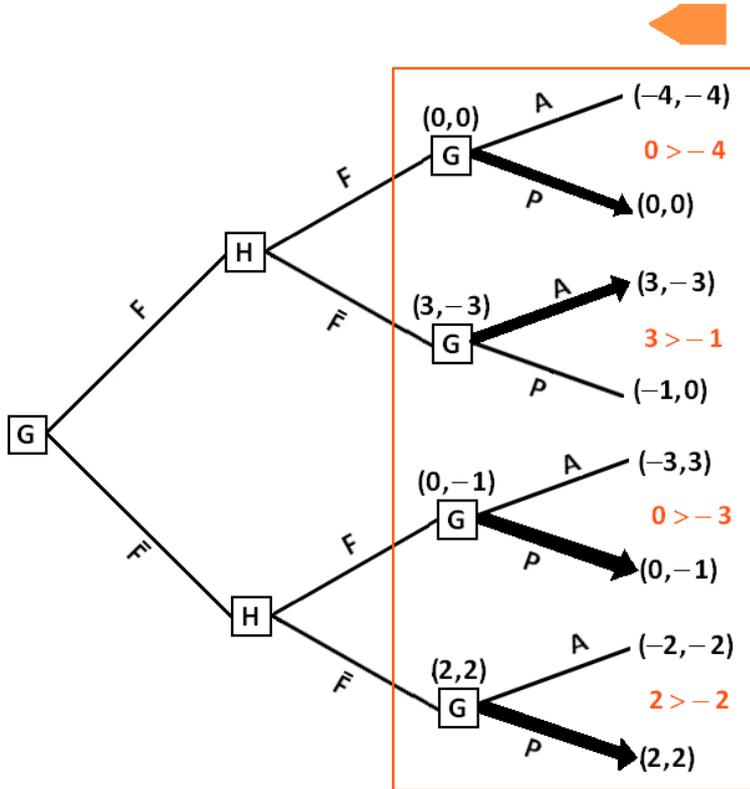
a) La Empresa G tiene 5 conjuntos de información, en cada uno de estos conjuntos dispone de dos acciones. En consecuencia, la Empresa G tiene  $2^5 = 32$  estrategias, sea, por ejemplo, FAPPA una de estas estrategias.

La empresa H tiene un solo conjunto de información, en cada conjunto dispone de acciones.

Por tanto, la Empresa H tiene  $2^1 = 2$  estrategias, esto es,  $S_2 = \{F, \bar{F}\}$



b) La empresa G tiene más de un nodo de decisión, con lo que se trata de un juego **con información incompleta**, esto es, en algún nodo de decisión la Empresa G al tomar una decisión desconoce alguna jugada anterior.



El equilibrio de Nash perfecto en subjuegos (ENPS) se encuentra buscando los equilibrios de Nash de cada subjuego.

El árbol de decisión se resuelve de derecha a izquierda, con cuatro subjuegos que comienzan cada uno en un nodo de decisión de la Empresa G.

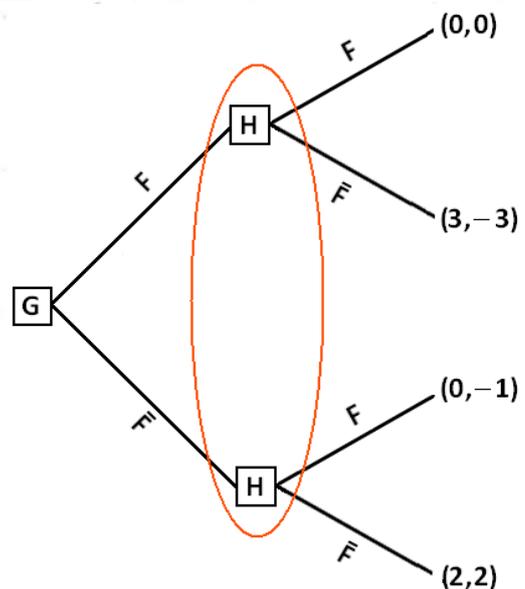
El concepto de equilibrio de Nash en cada uno de estos subjuegos se reduce a la acción óptima de la Empresa G.

Se sustituyen los cuatro subjuegos por los pagos correspondientes a los equilibrios encontrados.

El resultado es el juego estático representado en el árbol de decisión de la derecha.

Para hallar los equilibrios de Nash de este juego reducido (ENPS) solamente se miran los equilibrios en estrategias puras.

La tabla de pagos es:



		Empresa H	
		Abrir franquicia $\equiv F$	No Abrir franquicia $\equiv \bar{F}$
Empresa G	Abrir franquicia $\equiv F$	$0^x, 0^*$	$3^x, -3$
	No Abrir franquicia $\equiv \bar{F}$	$0^x, -1$	$2, 2^*$

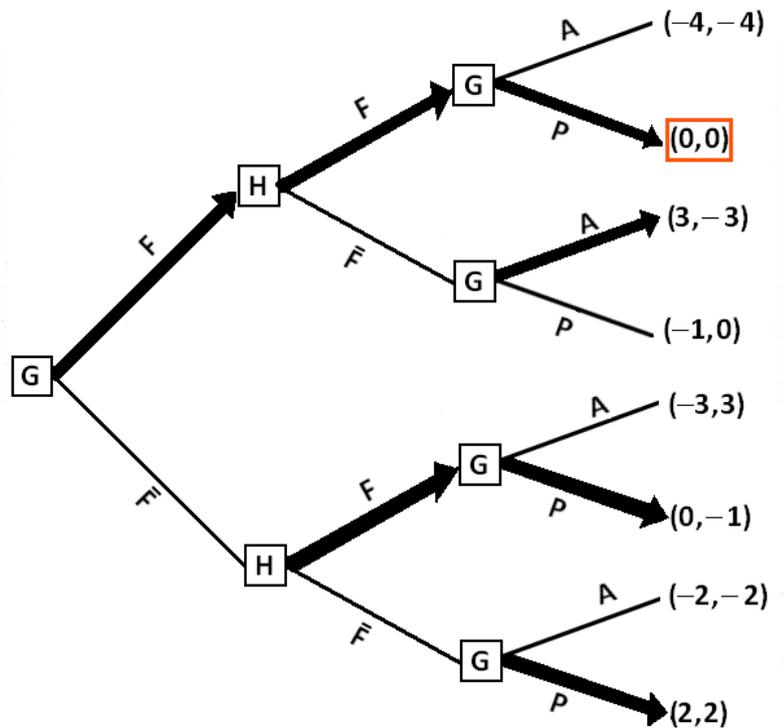
El único equilibrio de Nash del juego reducido es (Abrir franquicia, Abrir franquicia)  $\equiv (F, F)$

Incorporando todos los equilibrios de los subjuegos:

El único equilibrio de Nash ENPS en estrategias puras viene dado por (FPAPP, F)

La trayectoria correspondiente es el conjunto de decisiones que se efectúan si se juega este equilibrio: F – F – P

Los pagos resultantes son (0, 0)



IMPRESO EN PAPEL RECICLADO

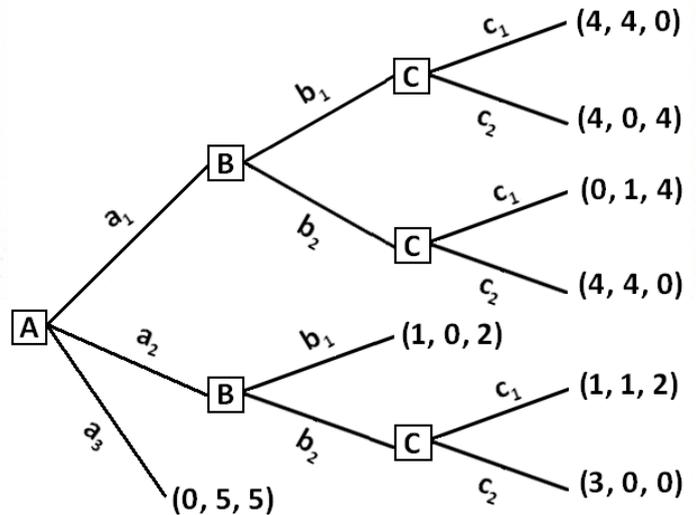
UNICAMENTE PARA USO ESCOLAR

Se representan de forma extensiva y con información completa los pagos de tres empresas A, B y C, respectivamente. Determinar el perfil estratégico, la trayectoria y los pagos de todos los equilibrios de Nash perfectos en subjuegos en estrategias puras, en los siguientes casos:

a) Cuando el juego es de información completa y todas las empresas pueden observar las acciones previas de las demás.

b) Cuando la empresa B es la única que no puede observar las acciones de las otras dos empresas.

c) Cuando las acciones de la empresa A son observadas por las empresas B y C, y la empresa C no puede observar las acciones de la empresa B.



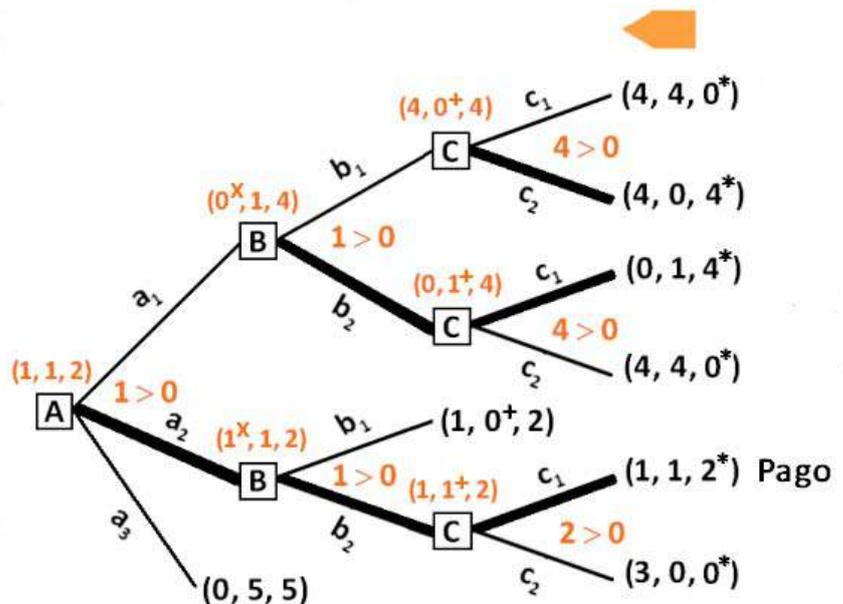
**Solución:**

a) En cada nodo de decisión la empresa a la que corresponde escoger una acción conoce las jugadas anteriores (**información completa**). En consecuencia, el equilibrio de Nash perfecto en subjuegos (ENPS) es el equilibrio que se obtiene por inducción hacia atrás.

ENPS =  $\{(a_2, (b_2, b_2), (c_2, c_1, c_1))\}$

Trayectoria:  $a_2 - b_2 - c_1$

Pagos correspondientes: (1, 1, 2)

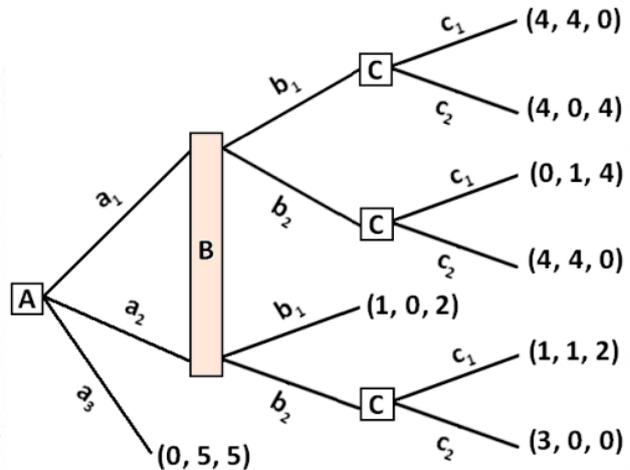


IMPRESO EN PAPEL RECICLADO

UNICAMENTE PARA USO ESCOLAR

b) Como la empresa B no puede observar la acción elegida por la empresa A, los nodos de decisión de la empresa B forman un solo conjunto de información, es decir, los nodos de decisión de la empresa B estarán conectados.

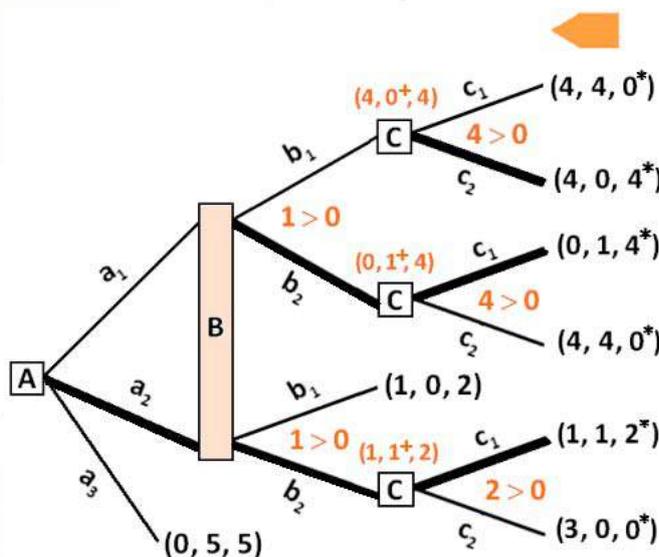
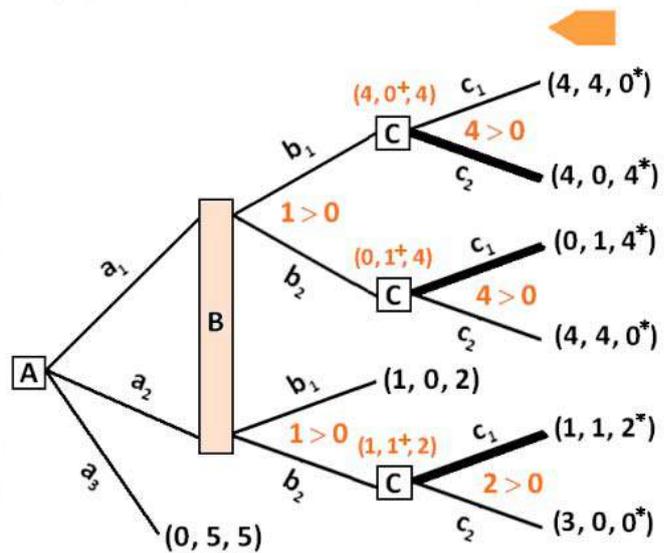
Para calcular los equilibrios de Nash perfectos en subjuegos (ENPS) se comienza de nuevo hacia atrás.



En esta situación se trata de juego con **información incompleta**: La empresa B tiene un conjunto de información con dos nodos de decisión.

Lo ideal sería indicar la mejor acción de la empresa B. Sin embargo, la empresa B no sabe 'dónde se encuentra'.

La nueva situación, en este caso, no supone ningún problema, la empresa B esté donde esté, deberá elegir la acción  $b_2$  en ambos nodos.



La empresa A escogerá la acción  $a_2$

$$\text{ENPS} = \{(a_2, b_2, (c_2, c_1, c_1))\}$$

Trayectoria:  $a_2 - b_2 - c_1$

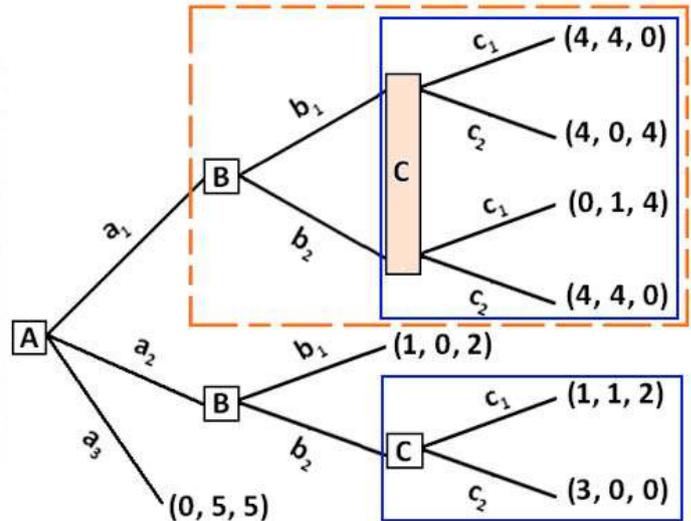
Pagos correspondientes: (1, 1, 2)

Señalar que con **información incompleta** la estrategia de la empresa B es  $b_2$ , con **información completa** es  $(b_2, b_2)$

c) Las acciones de la empresa A se observan por las empresas B y C. Sin embargo, la empresa C no puede observar las acciones de la empresa B.

En consecuencia, los dos nodos superiores de la empresa C forman un solo conjunto de información.

No se pueden conectar los tres nodos de la empresa C porque de hacerlo la empresa C tampoco podría observar la acción elegida por la empresa A.

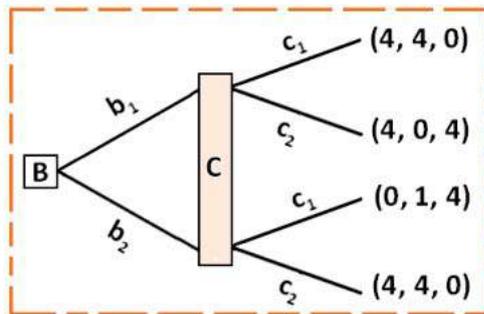


La empresa C tiene un conjunto de información con dos nodos de decisión, es un **juego de información incompleta**.

Para calcular los equilibrios de Nash perfectos en subjuegos (ENPS) se comienza de nuevo hacia atrás, indicando las mejores acciones de la empresa C.

No se puede indicar la mejor acción de la empresa C porque no sabe 'dónde se encuentra' y constituye un problema. Por un lado, elige  $c_2$  en el nodo de arriba con un pago de  $(4, 0, 4)$  y  $c_1$  en el nodo de abajo con un pago de  $(1, 1, 2)$ .

Tiene que elegir la misma acción en ambos nodos, pero ¿qué acción?.



Se comienza en el nodo de arriba. En este juego estático hay dos empresas B y C, la tabla de pagos será:

		Empresa C	
		$c_1$	$c_2$
Empresa B	$b_1$	$(4^x, 0)$	$(0, 4^*)$
	$b_2$	$(1, 4^*)$	$(4^x, 0)$

El juego estático no tiene equilibrios de Nash (EN) en estrategias puras. En consecuencia, tampoco hay equilibrios de Nash perfectos en subjuegos en estrategias puras (ENPS).

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

## TEORÍA DE JUEGOS EN ESTRATEGIAS MIXTAS



Mientras que en las *estrategias puras* cada jugador emprende una estrategia determinada.

En las **estrategias mixtas** los jugadores eligen aleatoriamente entre dos o más opciones posibles, según un conjunto de probabilidades elegidas.

En otras palabras, mientras una estrategia pura no involucra al azar; una estrategia mixta si involucra al azar

Las **estrategias puras** son un caso particular de **estrategias mixtas**, eligiendo probabilidades igual a 1 o a 0. Es decir, una estrategia pura se puede considerar como una **estrategia mixta degenerada** que asigna toda la probabilidad a una de las alternativas.

La estrategia mixta del jugador  $i$  es una distribución de probabilidad definida sobre las estrategias puras de este jugador  $S_i$

**Todo equilibrio de Nash en estrategias puras es también un equilibrio de Nash en estrategias mixtas.**

Las estrategias puras que forman parte de una estrategia mixta deben tener la misma ganancia esperada.

Si un jugador encuentra una estrategia pura en equilibrio, la mejor respuesta del otro jugador sería otra estrategia pura. Cuando esto no sucede, en equilibrio ambos jugadores deberán usar estrategias mixtas. Todo juego en estrategias mixtas tiene un equilibrio de Nash.



Cuando en una competencia en precios se juega un equilibrio en estrategias mixtas, los precios observados forman un ciclo.

Una política de promociones involucra estrategias mixtas. Una estrategia que elige lanzar promociones solo algunas veces es mejor que cobrar precios bajos cada día (Sears, 1990)

La oportunidad de un mercado asimétrico tiene equilibrios asimétricos en estrategias puras y un equilibrio asimétrico en estrategias mixtas.

El más eficiente de estos equilibrios es el equilibrio en estrategias puras en el que la empresa más eficiente entra en el mercado.

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

La Policía de una ciudad solo cuenta con recursos para vigilar una zona con venta ambulante entre dos zonas tradicionales. Los Manteros de éstas zonas, a su vez, se han organizado para operar en una sola zona.

La matriz que se adjunta representa las utilidades asociadas a las diferentes combinaciones de Policías y Manteros.

		Manteros	
		Trabajar zona A	Trabajar zona B
Policías	Patrullar zona A	1, -1	-1, 1
	Patrullar zona B	-1, 1	1, -1

Analizar el equilibrio de Nash y el resultado de la vigilancia

### Solución:

- No existen equilibrios de Nash en estrategias puras porque al menos uno de los participantes (Policías o Manteros) tiene incentivo para cambiar de estrategia, dado lo que hace el otro e independientemente de su posición.

Sea cual sea el desarrollo, un participante que pierde siempre tiene una estrategia que le hubiera dado una mayor ganancia dada la elección del otro participante.

Por ejemplo: Si los Manteros están operando en la zona B, mientras la Policía vigila la zona A, los Policías tienen incentivos para vigilar la zona B. En esta situación, los Manteros prefieren cambiarse de zona, y así sucesivamente.

La Función de reacción o de Mejor Respuesta (BR  $\equiv$  Best Response) de un participante es la mejor respuesta (estrategia) que éste puede tomar con respecto a las estrategias adoptadas por los demás participantes.

$$BR_{\text{Policías}}(\text{Manteros}) = \begin{cases} \text{Zona A} & \text{si Manteros trabajan en zona A} \\ \text{Zona B} & \text{si Manteros trabajan en zona B} \end{cases}$$

$$BR_{\text{Manteros}}(\text{Policías}) = \begin{cases} \text{Zona A} & \text{si Policías trabajan en zona B} \\ \text{Zona B} & \text{si Policías trabajan en zona A} \end{cases}$$

- Existe equilibrio de Nash en estrategias mixtas, que los Policías elijan con probabilidad 1/2 Trabajar en la zona A, y 1/2 en la zona B, al igual que los Manteros. En este caso, el beneficio esperado para ambos es cero en el equilibrio.

Se supone (como siempre) que ambos participantes conocen los pagos del otro.

Ambos participantes (Policías y Manteros) jugarán las estrategias con ciertas probabilidades, de la forma:



Asignatura..... Grupo.....  
 Apellidos..... Nombre.....  
 Ejercicio del día.....

		Manteros	
		Trabajar zona A $\equiv q$	Trabajar zona B $\equiv (1 - q)$
Policías	Patrullar zona A $\equiv p$	1, -1	-1, 1
	Patrullar zona B $\equiv (1 - p)$	-1, 1	1, -1

Si se comienza en lugar de la Policía, su **ganancia esperada** si elige una estrategia mixta  $\sigma_{Policia} = (p, 1 - p)$ , cuando el Mantero elija a su vez una mixta cualquiera  $\sigma_{Manteros} = (q, 1 - q)$  vendrá dado por las **Utilidades esperadas**:

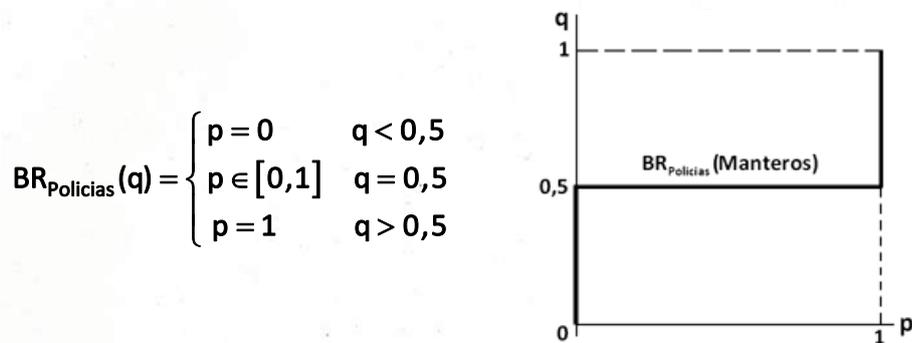
$$E[U_{Policias}(p, q)] = 1 \cdot p \cdot q + (-1) \cdot p \cdot (1 - q) + (-1) \cdot (1 - p) \cdot q + 1 \cdot (1 - p) \cdot (1 - q) = 4pq - 2p - 2q + 1$$

$$E[U_{Manteros}(p, q)] = (-1) \cdot p \cdot q + 1 \cdot p \cdot (1 - q) + 1 \cdot (1 - p) \cdot q + (-1) \cdot (1 - p) \cdot (1 - q) = -4pq + 2p + 2q - 1$$

- Utilidad esperada o pago de la Policía:

$$\frac{\partial E[U_{Policias}(p, q)]}{\partial p} = \frac{\partial (4pq - 2p - 2q + 1)}{\partial p} = 4q - 2 \equiv \begin{cases} < 0 & q < 0,5 \\ = 0 & q = 0,5 \\ > 0 & q > 0,5 \end{cases}$$

Denotando por  $BR_{Policia}$  la mejor respuesta de la Policía, ésta adopta la forma:



- Utilidad esperada o pago de los Manteros:

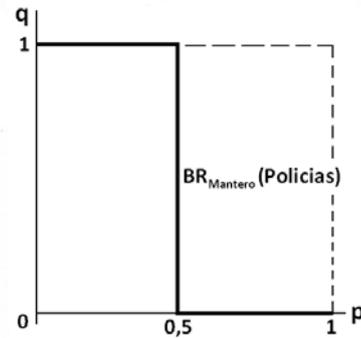
$$\frac{\partial E[U_{Manteros}(p, q)]}{\partial q} = \frac{\partial (-4pq + 2p + 2q - 1)}{\partial q} = -4p + 2 \equiv \begin{cases} < 0 & p > 0,5 \\ = 0 & p = 0,5 \\ > 0 & p < 0,5 \end{cases}$$

Denotando por  $BR_{Mantero}$  la mejor respuesta de los Manteros, ésta adopta la forma:

IMPRESO EN PAPEL RECICLADO

UNICAMENTE PARA USO ESCOLAR

$$BR_{\text{Mantero}}(\text{Policías}) = BR_{\text{Mantero}}(p) = \begin{cases} q = 0 & p > 0,5 \\ q \in [0,1] & p = 0,5 \\ q = 1 & p < 0,5 \end{cases}$$



Mejor Respuesta de Policías y Manteros (BR ≡ Best Response), donde la decisión se encuentra entre los valores de p (0 ≤ p ≤ 1) y q (0 ≤ q ≤ 1)

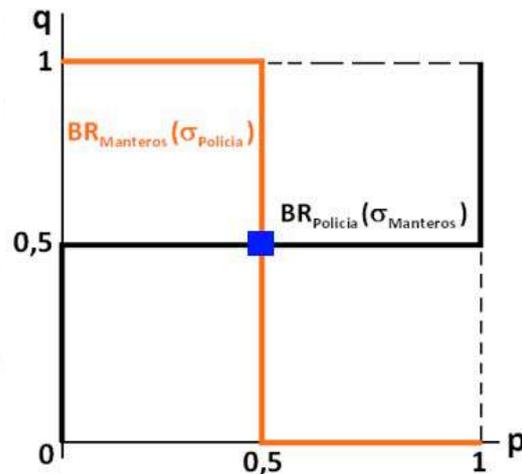
$$BR_{\text{Policías}}(q) = \begin{cases} p = 0 & q < 0,5 \\ p \in [0,1] & q = 0,5 \\ p = 1 & q > 0,5 \end{cases}$$

$$BR_{\text{Mantero}}(p) = \begin{cases} q = 0 & p > 0,5 \\ q \in [0,1] & p = 0,5 \\ q = 1 & p < 0,5 \end{cases}$$

Equilibrio de Nash en estrategias mixtas

El Equilibrio de Nash se encuentra en la intersección: EN = {(0,5 , 0,5)}

Los participantes se comportan de manera impredecible, asignando la misma probabilidad a cada una de sus estrategias puras.



En una carrera mortal dos pilotos conducen su vehículo a toda velocidad hacia un acantilado, el primero que salta de su coche pierde. Se supone que los dos prefieren ser el último en saltar, pero también saltar antes que no saltar para evitar despeñarse.

El juego en forma estratégica se representa:

		P2	
		U2 ≡ Saltar el último	P2 ≡ Saltar el primero
P1	U1 ≡ Saltar el último	0, 0	3, 1
	P1 ≡ Saltar el primero	1, 3	2, 2

Calcular los equilibrios de Nash en estrategias puras y mixtas. Interpretación intuitiva del equilibrio en estrategias mixtas.

**Solución:**

En estrategias puras los Equilibrios de Nash son:  $EN = \{(U1, P2), (P1, U2)\}$

Sea  $(p, 1 - p)$  la estrategia del piloto P1 y  $(q, 1 - q)$  la estrategia del piloto P2. Para calcular las probabilidades:

		P2		
		q	1 - q	
P1	p	U1 ≡ Saltar el último	0, 0	3, 1
	1 - p	P1 ≡ Saltar el primero	1, 3	2, 2

Utilidad esperada o pago del piloto P1:

$$E[U_{P1}] = 0 \cdot p \cdot q + 3 \cdot p \cdot (1 - q) + 1 \cdot (1 - p) \cdot q + 2 \cdot (1 - p) \cdot (1 - q) = -2pq + p - q + 2$$

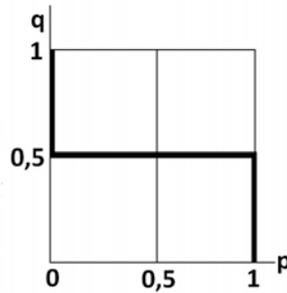
La elección de una estrategia mixta del piloto P1 queda totalmente determinada por el valor que se asigne a p, planteando un problema de elección en término de dicho valor.

Derivando parcialmente respecto a p se puede analizar la influencia sobre la utilidad esperada del piloto P1

$$\frac{\partial E[U_{P1}]}{\partial p} = \frac{\partial (-2pq + p - q + 2)}{\partial p} = -2q + 1 \equiv \begin{cases} < 0 & q > 0,5 \\ = 0 & q = 0,5 \\ > 0 & q < 0,5 \end{cases}$$

Denotando por  $BR_{P1}$  la Mejor Respuesta del piloto P1, ésta adopta la forma:

$$BR_{p_1}(q) = \begin{cases} p = 0 & q > 0,5 \\ p \in [0,1] & q = 0,5 \\ p = 1 & q < 0,5 \end{cases}$$



Utilidad esperada o pago del piloto P2:

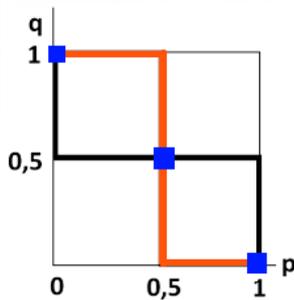
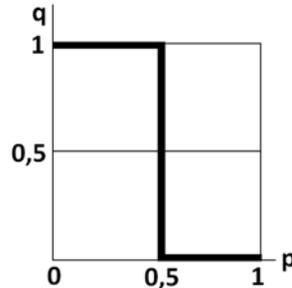
$$E[U_{p_2}] = 0 \cdot pq + 1 \cdot p(1-q) + 3 \cdot (1-p)q + 2 \cdot (1-p)(1-q) = -2pq - p + q - 2$$

La elección de una estrategia mixta del piloto P2 queda totalmente determinada por el valor que se asigne a q. Derivando parcialmente respecto a q se puede analizar la influencia sobre la utilidad esperada del piloto P2

$$\frac{\partial E[U_{p_2}]}{\partial q} = \frac{\partial(-2pq - p + q - 2)}{\partial q} = -2p + 1 \equiv \begin{cases} < 0 & p > 0,5 \\ = 0 & p = 0,5 \\ > 0 & p < 0,5 \end{cases}$$

Denotando por  $BR_{p_2}$  la Mejor Respuesta del piloto P2, ésta adopta la forma:

$$BR_{p_2}(p) = \begin{cases} q = 0 & p > 0,5 \\ q \in [0,1] & p = 0,5 \\ q = 1 & p < 0,5 \end{cases}$$



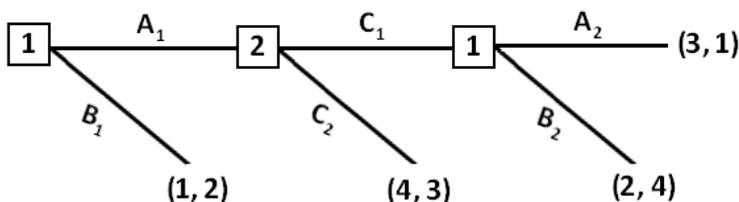
La solución se encuentra en las tres intersecciones:

$$EN = \left\{ (0, 1), \left( \frac{1}{2}, \frac{1}{2} \right), (1, 0) \right\}$$

En la figura adjunta se representa en forma extensiva los pagos de las Empresas 1 y 2

Se pide:

- a) Estrategias de cada Empresa. Trayectoria. Equilibrio de Nash perfecto en subjuegos.



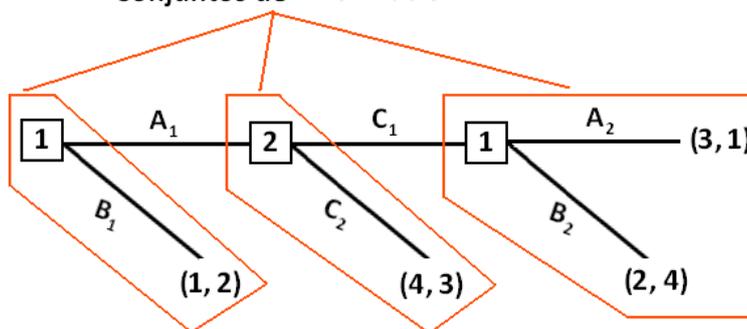
- b) Representar el juego en su forma normal. Equilibrios de Nash en estrategias puras y mixtas.

Solución:

- a) La Empresa 1 tiene 2 conjuntos de información, con dos acciones en cada uno de estos conjuntos, por lo que dispone de cuatro estrategias:

$$S_1 = (A_1, B_1) \times (A_2, B_2) = \{A_1A_2, A_1B_2, B_1A_2, B_1B_2\}$$

Conjuntos de Información



La Empresa 2 tiene 1 conjunto de información y dispone de dos acciones.

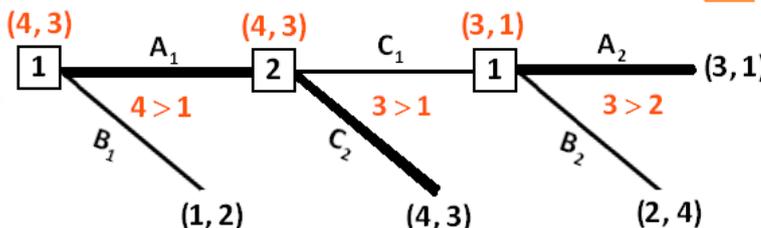
En consecuencia, tiene 2 estrategias  $S_2 = \{C_1, C_2\}$

Hay información perfecta porque cada uno de los tres conjuntos de información dispone de un solo nodo de decisión, es decir, en cada nodo de decisión la Empresa que tiene que escoger una acción conoce las jugadas anteriores.

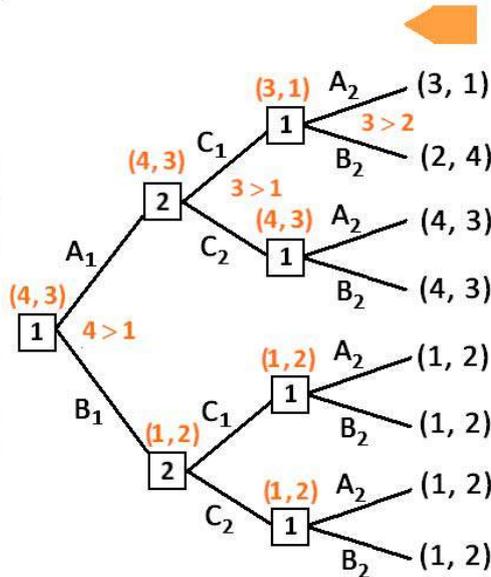
El equilibrio de Nash perfecto en subjuegos (ENPS) es el equilibrio por inducción hacia atrás.

$$ENPS = \{(A_1A_2, C_2)\}$$

La trayectoria es  $A_1 - C_2$  y los pagos correspondientes son (4, 3)



Otra forma de representar el juego en forma extensiva.



b) El juego en forma estratégica o normal se representa:

		Empresa 2	
		C <sub>1</sub>	C <sub>2</sub>
Empresa 1	A <sub>1</sub> A <sub>2</sub>	(3, 1)	(4, 3)
	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	(2, 4)	(4, 3)
	B <sub>1</sub> A <sub>2</sub>	(1, 2)	(1, 2)
	B <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	(1, 2)	(1, 2)

La estrategia A<sub>1</sub>A<sub>2</sub> domina a las estrategias B<sub>1</sub>A<sub>2</sub> y B<sub>1</sub>B<sub>2</sub>: 3 > 1, 4 > 1

La empresa 2 no utilizará en ningún equilibrio las estrategias B<sub>1</sub>A<sub>2</sub> y B<sub>1</sub>B<sub>2</sub>

El juego se reduce a la matriz:

Estrategias puras

		Empresa 2	
		q	1 - q
Empresa 1	A <sub>1</sub> A <sub>2</sub>	(3 <sup>x</sup> , 1)	(4 <sup>x</sup> , 3 <sup>*</sup> )
	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	(2, 4 <sup>*</sup> )	(4 <sup>x</sup> , 3)

Estrategias mixtas

		Empresa 2	
		q	1 - q
p	A <sub>1</sub> A <sub>2</sub>	(3, 1)	(4, 3)
	1 - p	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	(2, 4)

- En estrategias puras hay un solo equilibrio de Nash: EN = {(A<sub>1</sub>A<sub>2</sub>, C<sub>2</sub>)}
- Para calcular los equilibrios de Nash en estrategias mixtas se necesitan calcular las utilidades esperadas de las dos empresas.



Asignatura..... Grupo.....  
 Apellidos..... Nombre.....  
 Ejercicio del día.....

Sea  $(p, 1 - p)$  la estrategia de la Empresa 1 y  $(q, 1 - q)$  la estrategia de la Empresa 2.

Para calcular las probabilidades:

⇒ Utilidad esperada de la Empresa 1:

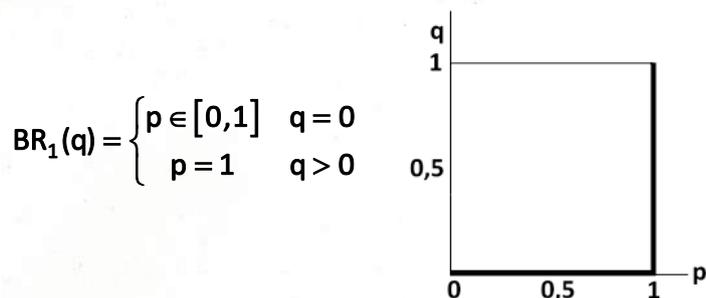
$$E[U_1] = 3 \cdot p \cdot q + 4 \cdot p \cdot (1 - q) + 2 \cdot (1 - p) \cdot q + 4 \cdot (1 - p) \cdot (1 - q) = pq - 2q + 4$$

La elección de una estrategia mixta de la empresa 1 queda totalmente determinada por el valor que se asigne a  $p$ , planteando un problema de elección en término de dicho valor.

Derivando parcialmente respecto a  $p$  se puede analizar la influencia sobre la Utilidad esperada de la empresa A

$$\frac{\partial E[U_1]}{\partial p} = \frac{\partial (pq - 2q + 4)}{\partial p} = q \equiv \begin{cases} < 0 & q < 0 \\ = 0 & q = 0 \\ > 0 & q > 0 \end{cases}$$

Denotando por  $BR_1$  la Mejor Respuesta de la Empresa 1, ésta tiene la forma:



Para cualquier estrategia mixta de la Empresa 2, la mejor respuesta de la Empresa 1 es  $A_1A_2$  ( $p = 1$ ), excepto si  $q = 0$  que entonces cualquier estrategia  $p \in [0, 1)$  es la mejor respuesta.

⇒ Utilidad esperada de la Empresa 2:

$$E[U_2] = 1 \cdot p \cdot q + 3 \cdot p \cdot (1 - q) + 4 \cdot (1 - p) \cdot q + 3 \cdot (1 - p) \cdot (1 - q) = -3pq + q + 3$$

La elección de una estrategia mixta de la Empresa 2 queda totalmente determinada por el valor que se asigne a  $q$ , planteando un problema de elección en término de dicho valor.

Derivando parcialmente respecto a  $q$  se puede analizar la influencia sobre la utilidad esperada de la Empresa 2

$$\frac{\partial E[U_2]}{\partial q} = \frac{\partial (-3pq + q + 3)}{\partial q} = -3p + 1 \equiv \begin{cases} < 0 & p > 0,33 \\ = 0 & p = 0,33 \\ > 0 & p < 0,33 \end{cases}$$

Denotando por  $BR_2$  la Mejor Respuesta de la empresa 2, ésta tiene la forma:

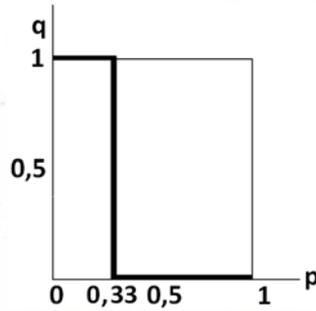
UNICAMENTE PARA USO ESCOLAR (IMPRESO EN PAPEL RECICLADO)

Asignatura..... Grupo.....

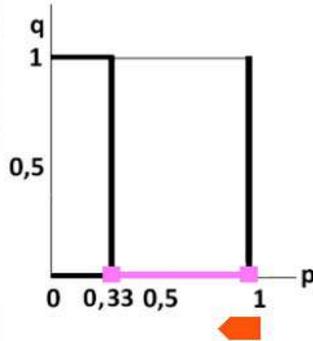
Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

$$BR_2(p) = \begin{cases} q = 0 & p > 0,33 \\ q \in [0,1] & p = 0,33 \\ q = 1 & p < 0,33 \end{cases}$$



Quando  $p = 0,33$  a la Empresa 1 le es indiferente tomar cualquier acción.



La solución se encuentra en la intersección, el conjunto  $\{(p, 0) / 0,33 \leq p \leq 1\}$

En consecuencia,  $EN = \{(p, 0) / 0,33 \leq p \leq 1\}$

Los equilibrios de Nash perfectos en subjuegos (ENPS) son casos especiales de equilibrios de Nash (EN). En este caso,  $ENPS = (1, 0)$

IMPRESO EN PAPEL RECICLADO

UNICAMENTE PARA USO ESCOLAR

La empresa A amenaza con entrar en un mercado dominado por la empresa monopolista B. Si la empresa A decide entrar, la empresa B puede repartirse el mercado o iniciar una campaña en contra. Se supone que los beneficios asociados a las estrategias de las empresas son:

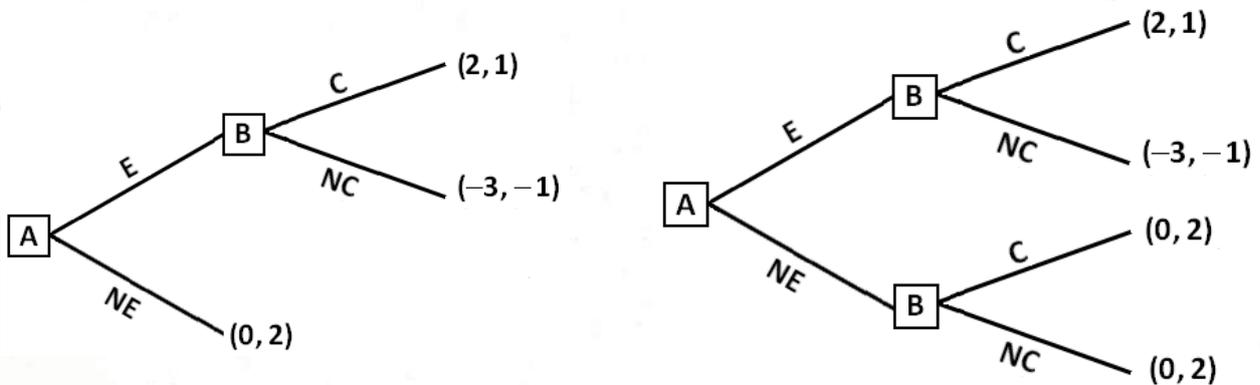
- Si la empresa A no entra en el mercado, los beneficios serán  $(\pi_A, \pi_B) = (0, 2)$
- Si la empresa A entra en el mercado y la empresa B realiza un ataque, los beneficios son  $(\pi_A, \pi_B) = (-3, -1)$
- Si la empresa A entra en el mercado y la empresa B se reparte el mercado (coopera), los beneficios serán  $(\pi_A, \pi_B) = (2, 1)$

Se pide:

- a) Plantear la situación en forma extensiva y forma normal
- b) Hallar los equilibrios de Nash perfectos en subjuegos en estrategias puras
- c) Hallar los equilibrios de Nash en estrategias puras. ¿Hay alguna amenaza no creíble en alguno de los equilibrios de Nash?
- d) Hallar los equilibrios de Nash en estrategias mixtas

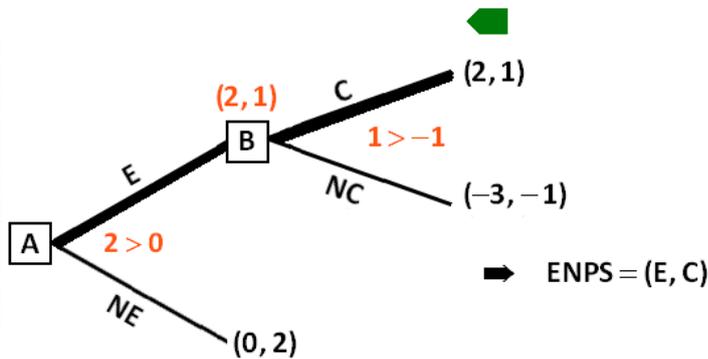
**Solución:**

a) El juego en su forma extensiva:



		Empresa B	
		NC	C
Empresa A	NE	(0, 2)	(0, 2)
	E	(-3, -1)	(2, 1)

b) Como cada conjunto de información contiene un único nodo de decisión se trata de un juego con información completa, con lo que se pueden hallar los ENPS por inducción hacia atrás.



La única acción óptima de la empresa A es (E, C)

➔ ENPS = (E, C)

c) Los equilibrios de Nash en estrategias puras

		Empresa B	
		NC	C
Empresa A	NE	<u>(0<sup>*</sup>, 2<sup>*</sup>)</u>	(0, 2 <sup>*</sup> )
	E	(-3, -1)	<u>(2<sup>*</sup>, 1<sup>*</sup>)</u>

Los equilibrios de Nash en estrategias puras han sido subrayados:

$$EN = \{(NE, NC), (E, C)\}$$

- La definición de ENPS garantiza que no habrá amenazas no creíbles en el equilibrio (E, C).
- En el otro equilibrio, (NE, NC) hay una amenaza no creíble: La empresa B no decidirá por no cooperar (NC) si la empresa A decide entrar.

La única acción racional es cooperar que da lugar a un pago de 1 a la empresa B, frente a un pago de -1 si no coopera.

d) Sea (p, 1 - p) la estrategia de la empresa A y (q, 1 - q) la estrategia de la empresa B.

Para calcular las probabilidades:

		Empresa B		
		q	1 - q	
Empresa A	p	NE	(0, 2)	(0, 2)
	1 - p	E	(-3, -1)	(2, 1)

⇒ Utilidad esperada de la empresa A:

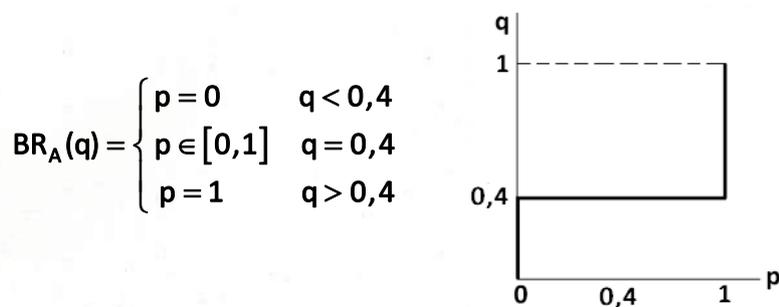
$$E[U_A] = 0 \cdot p \cdot q + 0 \cdot p \cdot (1 - q) + (-3) \cdot (1 - p) \cdot q + 2 \cdot (1 - p) \cdot (1 - q) = 5pq - 2p - 5q + 2$$

La elección de una estrategia mixta de la empresa A queda totalmente determinada por el valor que se asigne a p, planteando un problema de elección en término de dicho valor.

Derivando parcialmente respecto a p se puede analizar la influencia sobre la utilidad esperada de la empresa A

$$\frac{\partial E[U_A]}{\partial p} = \frac{\partial(5pq - 2p - 5q + 2)}{\partial p} = 5q - 2 \equiv \begin{cases} < 0 & q < 0,4 \\ = 0 & q = 0,4 \\ > 0 & q > 0,4 \end{cases}$$

Denotando por BR<sub>A</sub> la Mejor Respuesta de la empresa A, ésta adopta la forma:



⇒ Utilidad esperada de la empresa B:

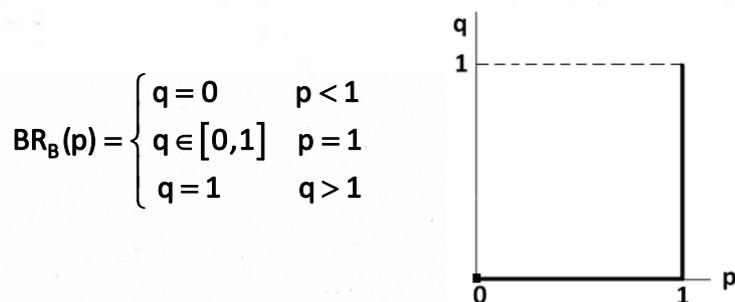
$$E[U_B] = 2 \cdot p \cdot q + 2 \cdot p \cdot (1 - q) + (-1) \cdot (1 - p) \cdot q + 1 \cdot (1 - p) \cdot (1 - q) = 2pq + p - 2q + 1$$

La elección de una estrategia mixta de la empresa B queda totalmente determinada por el valor que se asigne a q, planteando un problema de elección en término de dicho valor.

Derivando parcialmente respecto a p se puede analizar la influencia sobre la utilidad esperada de la empresa A

$$\frac{\partial E[U_B]}{\partial q} = \frac{\partial(2pq + p - 2q + 1)}{\partial q} = 2p - 2 \equiv \begin{cases} < 0 & p < 1 \\ = 0 & p = 1 \\ > 0 & p > 1 \end{cases}$$

Denotando por BR<sub>B</sub> la Mejor Respuesta de la empresa B, ésta tiene la forma:



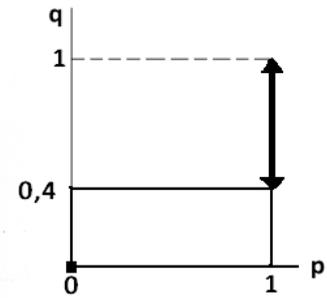
Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

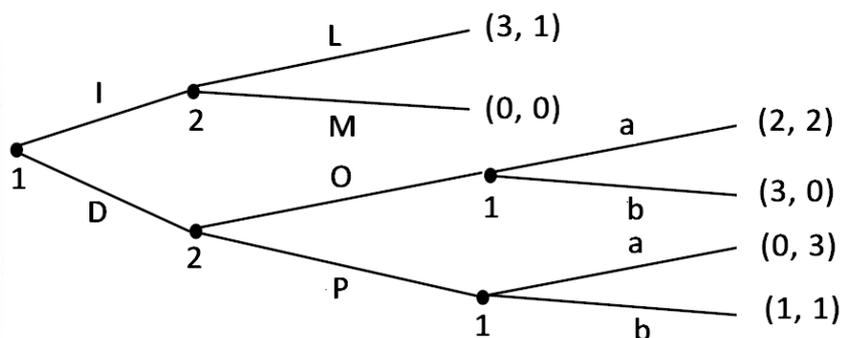
Ejercicio del día.....

En el gráfico de las correspondencias de Mejor Respuesta la intersección es el conjunto  $\{(0, 0)\} \cup \{(1, q \geq 0,4)\}$

Los equilibrios de Nash:  $EN \equiv \{(0, 0)\} \cup \{(1, q \geq 0,4)\}$



📖 Sea el pago entre las estrategias de las Empresas:



La estrategia de una Empresa es un plan de comportamiento o de conducta, en donde cada Empresa asigna una acción a cada nodo que le corresponde. La estrategia tiene tantas componentes como conjuntos de información tenga la Empresa.

En la disputa entre Empresas hay 5 subjuegos que comienzan a partir de cada nodo de decisión y continúan hasta el final de la disputa.

**Solución:**

La Empresa 1 tiene tres conjuntos de Información, en consecuencia tiene  $2^3 = 8$  estrategias:

$$E_1 = [(I,D), \{(a,b) \times (a,b)\}] = [(I,D), (aa, ab, ba, bb)] = (Iaa, Iab, Iba, Ibb, Daa, Dab, Dba, Dbb)$$

La Empresa 2 tiene dos conjuntos de información, por tanto tiene  $2^2 = 4$  estrategias:

$$E_2 = \{(L,M) \times (O,P)\} = \{(LO, LP, MO, MP)\}$$

a) Equilibrios en estrategias dominadas

		Empresa 2			
		LO	LP	MO	MP
Empresa 1	Iaa	(3, 1)	(3, 1)	(0, 0)	(0, 0)
	Iab	(3, 1)	(3, 1)	(0, 0)	(0, 0)
	Iba	(3, 1)	(3, 1)	(0, 0)	(0, 0)
	Ibb	(3, 1)	(3, 1)	(0, 0)	(0, 0)
	Daa	(2, 2)	(0, 3)	(2, 2)	(0, 3)
	Dab	(2, 2)	(1, 1)	(2, 2)	(1, 1)
	Db a	(3, 0)	(0, 3)	(3, 0)	(0, 3)
	Db b	(3, 0)	(1, 1)	(3, 0)	(1, 1)

Asignatura..... Grupo.....  
 Apellidos..... Nombre.....  
 Ejercicio del día.....

		Empresa 2			
		LO	LP	MO	MP
Empresa 1	laa	(3, 1)	(3, 1)	(0, 0)	(0, 0)
	lab	(3, 1)	(3, 1)	(0, 0)	(0, 0)
	lba	(3, 1)	(3, 1)	(0, 0)	(0, 0)
	lbb	(3, 1)	(3, 1)	(0, 0)	(0, 0)
	<del>Daa</del>	<del>(2, 2)</del>	<del>(0, 3)</del>	<del>(2, 2)</del>	<del>(0, 3)</del>
	<del>Dab</del>	<del>(2, 2)</del>	<del>(1, 1)</del>	<del>(2, 2)</del>	<del>(1, 1)</del>
	<del>Db</del> a	<del>(3, 0)</del>	<del>(0, 3)</del>	<del>(3, 0)</del>	<del>(0, 3)</del>
	Dbb	(3, 0)	(1, 1)	(3, 0)	(1, 1)

1ª ETAPA: Las estrategias Daa, Dab, Db, MO y MP están débilmente dominadas.

2ª ETAPA: La estrategia Dbb está débilmente dominada por laa, la estrategia LO está débilmente dominada por LP.

Equilibrio en estrategias dominadas  $\equiv \{(laa, LP), (lab, LP), (lba, LP) \text{ y } (lbb, LP)\}$

Señalar que toda estrategia dominada es una estrategia de Nash, lo contrario no se verifica.

b) En un equilibrio de Nash cada empresa ejecuta el mejor 'movimiento' posible teniendo en cuenta los movimientos de las demás empresas.

Un equilibrio de Nash (EN) no implica que se logre el mejor resultado conjunto para las empresas, sino solo el mejor resultado para cada una de ellas consideradas individualmente. Es posible que el resultado fuera mejor para todas las empresas si, de alguna manera, coordinasen su acción.

En términos económicos, es un tipo de equilibrio de competencia imperfecta que describe la situación de varias empresas compitiendo por el mercado de un mismo bien y que pueden elegir cuánto producir para intentar maximizar su ganancia.

Equilibrios de Nash:

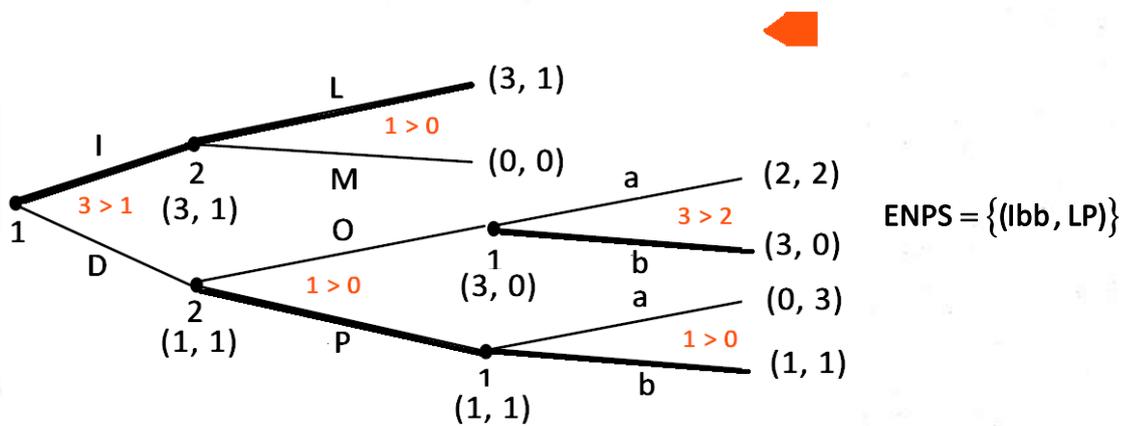
		Empresa 2			
		LO	LP	MO	MP
Empresa 1	laa	(3 <sup>x</sup> , 1 <sup>*</sup> )	(3 <sup>x</sup> , 1 <sup>*</sup> )	(0, 0)	(0, 0)
	lab	(3 <sup>x</sup> , 1 <sup>*</sup> )	(3 <sup>x</sup> , 1 <sup>*</sup> )	(0, 0)	(0, 0)
	lba	(3 <sup>x</sup> , 1 <sup>*</sup> )	(3 <sup>x</sup> , 1 <sup>*</sup> )	(0, 0)	(0, 0)
	lbb	(3 <sup>x</sup> , 1)	(3 <sup>x</sup> , 1)	(0, 0)	(0, 0)
	Daa	(2, 2)	(0, 3 <sup>*</sup> )	(2, 2)	(0, 3 <sup>*</sup> )
	Dab	(2, 2 <sup>*</sup> )	(1, 1)	(2, 2 <sup>*</sup> )	(1 <sup>x</sup> , 1)
	Dba	(3 <sup>x</sup> , 0)	(0, 3 <sup>*</sup> )	(3 <sup>x</sup> , 0)	(0, 3 <sup>*</sup> )
	Dbb	(3 <sup>x</sup> , 0)	(1, 1 <sup>*</sup> )	(3 <sup>x</sup> , 0)	(1 <sup>x</sup> , 1 <sup>*</sup> )

EN =  $\{(laa, LO), (laa, LP), (lab, LO), (lab, LP), (lba, LO), (lba, LP), (lbb, LO), (lbb, LP), (Dbb, MP)\}$

c) Un perfil de estrategias es un equilibrio perfecto en subjuegos si genera un equilibrio de Nash en cada subjuego del juego original. El conjunto de equilibrios perfectos en subjuegos para un juego dado es siempre un subconjunto del conjunto de equilibrios de Nash para ese juego. En algunos casos, los conjuntos pueden ser idénticos.

Cuando las Empresas disputan cualquier disputa que consista en solo una parte de la disputa original y su comportamiento representa una equilibrio de Nash de esa pequeña disputa, su comportamiento es un equilibrio perfecto en las disputas.

El ENPS normalmente se resuelve por 'inducción hacia atrás', de derecha a izquierda, eliminando las ramas que impliquen cualquier jugador que hace un movimiento que no es creíble (no es óptimo) en un nodo.



UNICAMENTE PARA USO ESCOLAR

UNICAMENTE PARA USO ESCOLAR

📁 Dos jóvenes participan en una carrera suicida hacia un acantilado. Los dos prefieren ser el último el saltar, pero también prefieren saltar primero a no saltar, para así evitar despeñarse. La carrera se puede interpretar en forma estratégica: Que los dos jóvenes salten los 'últimos' se interpreta como que ninguno salta; mientras que los dos salten 'los primeros' significa que los dos saltan al mismo tiempo. La matriz de pagos que resulta es:

		Joven B	
		Saltar el último (SU)	Saltar el primero (SP)
Joven A	Saltar el último (SU)	(0, 0)	(3, 1)
	Saltar el primero (SP)	(1, 3)	(2, 2)

Hallar los equilibrios de Nash en estrategias puras y mixtas.

**Solución:**

Equilibrios de Nash en estrategias puras

		Joven B	
		SU	SP
Joven A	SU	(0, 0)	(3*, 1*)
	SP	(1*, 3*)	(2, 2)

Los equilibrios de Nash en estrategias puras:  $EN = \{(SP, SU), (SU, SP)\}$

ESTRATEGIAS MIXTAS: Sea  $(p, 1 - p)$  la estrategia del Joven A y  $(q, 1 - q)$  la estrategia del joven B.

Para calcular las probabilidades:

		Joven B		
		q	1 - q	
		SU	SP	
		p	SU	(0, 0)
Joven A	1 - p	SP	(1, 3)	(2, 2)

Utilidad esperada del Joven A:

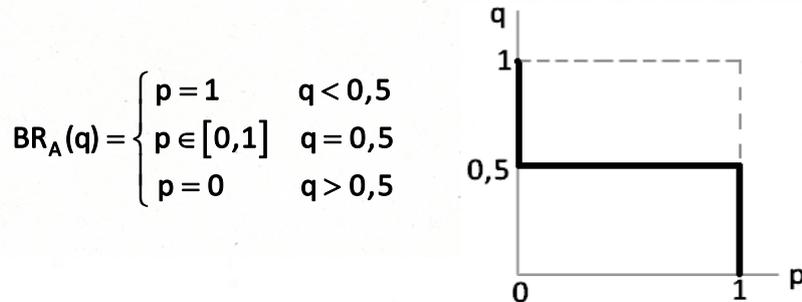
$$E[U_A] = 0 \cdot p \cdot q + 3 \cdot p \cdot (1 - q) + 1 \cdot (1 - p) \cdot q + 2 \cdot (1 - p) \cdot (1 - q) = p(1 - 2q) + 2 - q$$

La elección de una estrategia mixta del Joven A queda totalmente determinada por el valor que se asigne a p, planteando un problema de elección en término de dicho valor.

Derivando parcialmente respecto a p se puede analizar la influencia sobre la utilidad esperada del Joven A

$$\frac{\partial E[U_A]}{\partial p} = \frac{\partial [p(1-2q) + 2 - q]}{\partial p} = 1 - 2q \Rightarrow \begin{cases} p = 1 & \text{si } 1 - 2q > 0 \rightarrow q < 0,5 \\ p \in [0, 1] & \text{si } 1 - 2q = 0 \rightarrow q = 0,5 \\ p = 0 & \text{si } 1 - 2q < 0 \rightarrow q > 0,5 \end{cases}$$

Denotando por  $BR_A$  la Mejor Respuesta del Joven A, ésta adopta la forma:



Utilidad esperada del Joven B:

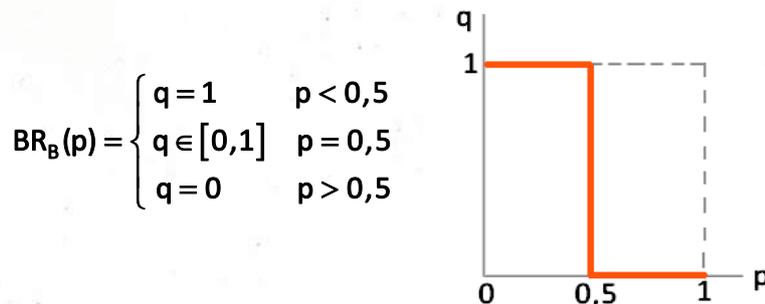
$$E[U_B] = 0 \cdot p \cdot q + 3 \cdot (1 - p) \cdot q + 1 \cdot p \cdot (1 - q) + 2 \cdot (1 - p) \cdot (1 - q) = q(1 - 2p) + 2 - p$$

La elección de una estrategia mixta del Joven B queda totalmente determinada por el valor que se asigne a  $q$ , planteando un problema de elección en término de dicho valor.

Derivando parcialmente respecto a  $q$  se puede analizar la influencia sobre la utilidad esperada del Joven A

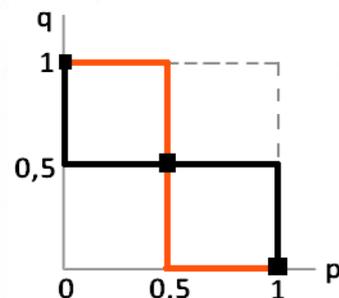
$$\frac{\partial E[U_B]}{\partial q} = \frac{\partial [q(1 - 2p) + 2 - p]}{\partial q} = 1 - 2p \Rightarrow \begin{cases} q = 1 & \text{si } 1 - 2p > 0 \rightarrow p < 0,5 \\ q \in [0, 1] & \text{si } 1 - 2p = 0 \rightarrow p = 0,5 \\ q = 0 & \text{si } 1 - 2p < 0 \rightarrow p > 0,5 \end{cases}$$

Denotando por  $BR_B$  la Mejor Respuesta del Joven B, ésta tiene la forma:



La Mejor Respuesta se encuentra en las intersecciones:

$(0, 1)$  ,  $(0,5, 0,5)$  ,  $(1, 0)$



 Calcular los equilibrios de Nash en estrategias mixtas del siguiente juego:

		Empresa B		
		B1	B2	B3
Empresa A	A1	1, -1	6, -6	0, 0
	A2	2, -2	0, 0	3, -3
	A3	3, -3	2, -2	4, -4

### Solución:

Para hallar las estrategias mixtas, como de cualquier otro juego en el que alguno de los jugadores tiene más de dos estrategias, no existe alguna técnica que siempre funcione de manera mecánica, aunque siempre hay que buscar los mismo:

- ¿Con qué probabilidades deben jugar las Empresas sus estrategias para lo que esté haciendo cada uno de ellas sea una mejor respuesta al comportamiento de la Empresa rival?

En otras palabras, ¿Cuáles tienen que ser las probabilidades  $(p_1, p_2)$  y  $(q_1, q_2)$  para que  $(p_1, p_2)$  sea la mejor respuesta a  $(q_1, q_2)$  y, a su vez,  $(q_1, q_2)$  sea la mejor respuesta a  $(p_1, p_2)$ ?

		Empresa B			
		$q_1$	$q_2$	$1 - q_1 - q_2$	
Empresa A	$p_1$	A1	1, -1	6, -6	0, 0
	$p_2$	A2	2, -2	0, 0	3, -3
	$1 - p_1 - p_2$	A3	3, -3	2, -2	4, -4

Se analiza si la matriz de pago se puede simplificar, comprobando que la Empresa A tiene una **estrategia dominada**:

La estrategia A2 se encuentra estrictamente dominada por la estrategia A3 ( $3 > 2$ ,  $2 > 0$ ,  $4 > 3$ ) →

La Empresa A nunca jugará la estrategia A2, es decir,  $p_2 = 0$ .

Con lo que se puede eliminar del juego a la estrategia A2 del conjunto de estrategias de la Empresa A, concluyendo que la Empresa A sólo jugará la estrategia A1 con probabilidad  $p_1$  y la estrategia A3 con probabilidad  $(1 - p_1)$

		Empresa B			
		$q_1$	$q_2$	$1 - q_1 - q_2$	
Empresa A	$p_1$	A1	1, -1	6, -6	0, 0
	$1 - p_1$	A3	3, -3	2, -2	4, -4
			B1	B2	B3

En el caso de la Empresa B no se puede hacer lo mismo pues no tiene ninguna estrategia estrictamente dominada.

Suponiendo que la Empresa utiliza una estrategia mixta del tipo  $(p_1, 1 - p_1)$  se tiene que encontrar cuál es la mejor respuesta de la Empresa B.

Para hallar la mejor respuesta BR hay que calcular los pagos que tendrá la Empresa B con cada una de sus estrategias y observar cuál de ellas es la mejor respuesta:

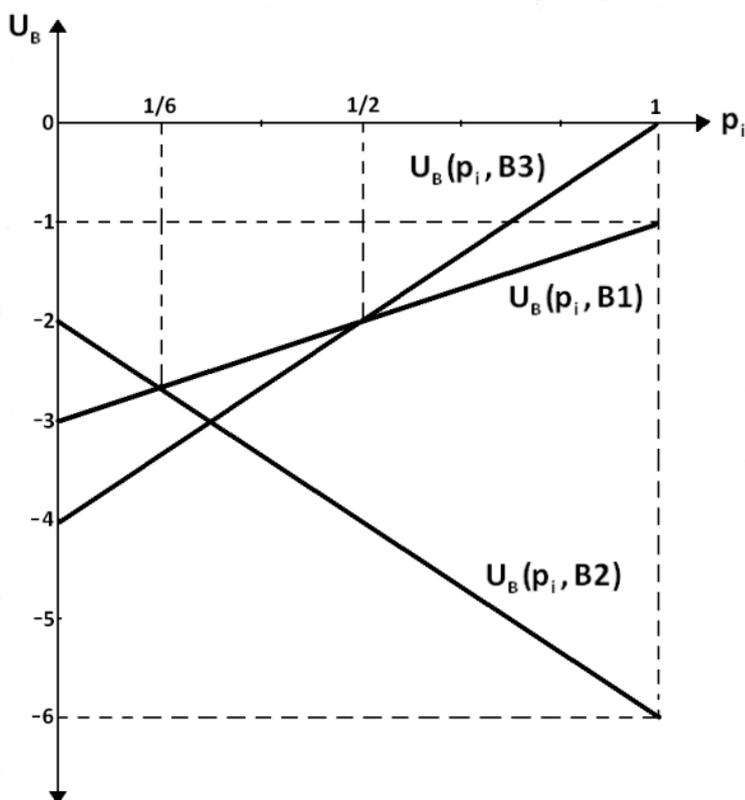
$$U_B(p_1, B1) = 1 \cdot p_1 + 3 \cdot (1 - p_1) = 3 - 2 p_1$$

$$U_B(p_1, B2) = 6 \cdot p_1 + 2 \cdot (1 - p_1) = 2 + 4 p_1$$

$$U_B(p_1, B3) = 0 \cdot p_1 + 4 \cdot (1 - p_1) = 4 - 4 p_1$$

Se representan las rectas en un eje de coordenadas  $(p_i, U_B)$

- $p_1 < \frac{1}{6} \rightarrow$  B2 mejor respuesta
- $p_1 = \frac{1}{6} \rightarrow$  B1 y B2 mejor respuesta
- $\frac{1}{6} < p_1 < \frac{1}{2} \rightarrow$  B1 mejor respuesta
- $p_1 = \frac{1}{2} \rightarrow$  B1 y B3 mejor respuesta
- $p_1 > \frac{1}{2} \rightarrow$  B3 mejor respuesta



Se analizan estas cinco posibilidades para saber si existe equilibrio en estrategias mixtas.

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

♦ Si la Empresa A elige  $p_1 < \frac{1}{6}$  → La Empresa B decide B2, al ser la mejor respuesta al hecho de que la Empresa A decida  $p_1 < \frac{1}{6}$ , con lo que la mejor respuesta para la Empresa A será decidir siempre la estrategia A1, es decir,  $p_1 = 1$ . Hecho que contradice que  $p_1 < \frac{1}{6}$ . En consecuencia, no puede existir equilibrio.

♦ Si la Empresa A elige  $p_1 = \frac{1}{6}$  → La Empresa B decide B1 o B2 como mejores respuestas, con lo que se encuentra dispuesta a 'decidir al azar' entre estas dos estrategias, con lo que se tiene  $q_1 + q_2 = 1 \rightarrow q_2 = 1 - q_1$ .

Falta por saber cuáles tienen que ser estas probabilidades  $q_1$  y  $(1 - q_1)$  para que la Empresa A esté dispuesta a decidir al azar entre sus estrategias A1 y A3.

		Empresa B		
		$q_1$	$1 - q_1$	
Empresa A	$p_1$	A1	1, -1	6, -6
	$1 - p_1$	A3	3, -3	2, -2

Para calcular la **mejor respuesta** de la Empresa A, hay que calcular cuánto gana la Empresa A en cada una de las estrategias cuando la Empresa B participa con las probabilidades  $q_1$  y  $(1 - q_1)$

$$U_A(A1, q_1) = 1 \cdot q_1 + 6 \cdot (1 - q_1) = 6 - 5q_1$$

$$U_A(A3, q_1) = 3 \cdot q_1 + 2 \cdot (1 - q_1) = 2 + q_1$$

Resolviendo el sistema de ecuaciones se tiene que  $U_A(A1, q_1) = U_A(A3, q_1)$ , se tiene:

$$6 - 5q_1 = 2 + q_1 \rightarrow q_1 = \frac{2}{3} \rightarrow q_2 = 1 - q_1 = \frac{1}{3}$$

Se encuentra el equilibrio:

La Empresa A juega A1 con probabilidad  $p_1 = \frac{1}{6}$  y A3 con probabilidad  $(1 - p_1) = \frac{5}{6}$

La Empresa B juega B1 con probabilidad  $q_1 = \frac{2}{3}$  y la B2 con probabilidad  $(1 - q_1) = \frac{1}{3}$

♦ Si la Empresa A elige  $\frac{1}{6} < p_1 < \frac{1}{2}$  → La mejor respuesta de la Empresa B es B1, con lo que la mejor respuesta de la Empresa A ante esto será jugar siempre A3, es decir,  $p_1 = 0$ .

Esto contradice que  $\frac{1}{6} < p_1 < \frac{1}{2}$ .

No puede existir equilibrio en este caso.

♦ Si la Empresa A elige  $p_1 = \frac{1}{2}$  → La Empresa B deduce B1 o B3, entonces la mejor respuesta de la Empresa A será decidir siempre A3, es decir,  $p_1 = 0$

Esto contradice que  $p_1 = \frac{1}{2}$ .

No puede existir equilibrio en este caso.

♦ Si la Empresa A elige  $p_1 > \frac{1}{2}$  → La Empresa B deduce B3, entonces la mejor respuesta de la Empresa A será decidir siempre A3, es decir,  $p_1 = 0$

Esto contradice que  $p_1 > \frac{1}{2}$ .

No puede existir equilibrio en este caso.

✓ Este caso de competencia entre Empresas tiene un único equilibrio, y lo es en estrategias mixtas, no existe ningún equilibrio en estrategias puras.

En este equilibrio la Empresa A juega la estrategia A1 con probabilidad  $\frac{1}{6}$  y la estrategia A3 con probabilidad  $\frac{5}{6}$ , nunca juega la estrategia A2.

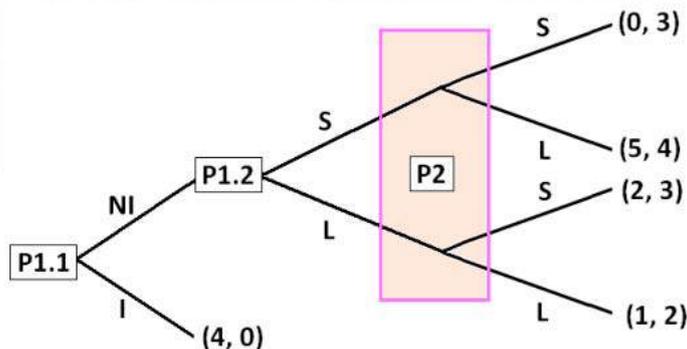
La Empresa B juega la estrategia B1 con probabilidad  $\frac{2}{3}$  y la estrategia B2 con probabilidad  $\frac{1}{3}$ , nunca juega la estrategia B3.


 Antes de iniciar una carrera mortal, dos pilotos inician una prueba previa en un circuito para saber el tipo de ruedas que tienen que poner. En la vuelta de prueba, el piloto P1 con una maniobra estratégica decide si impide (I) o no (NI) la participación del piloto P2 en la carrera. Si impide continuar a P2 tendría 4 puntos al final de la carrera y P2 ninguno. Si no impide continuar a P2, los dos pilotos eligen el tipo de ruedas simultáneamente, para lluvia (L) o tiempo seco (S), con los resultados que se reflejan en la siguiente forma extensiva.

Se pide:

- Estrategias de P1 y P2
- Calcular el equilibrio perfecto en subjugos (ENPS)

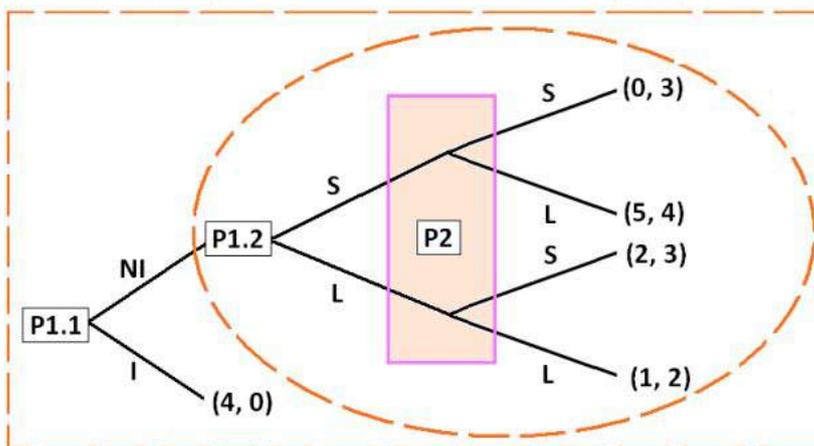
**Solución:**



- Estrategias:
 
$$\begin{cases}
 P1: S_1 = \{I, NI\} \times \{L, S\} = \{(I, L), (I, S), (NI, L), (NI, S)\} \\
 P2: S_2 = \{L, S\}
 \end{cases}$$

b) Hay 2 subjugos:

- El juego completo que comienza en P1.1
- El Juego que comienza en P1.2.



El subjuego que comienza en (P1.2) es un juego estático, los pilotos deben jugar un EN.

		P2	
		q	1 - q
P1	p	L	S
	1 - p	1, 2	2 <sup>x</sup> , 3 <sup>*</sup>
		S	0, 3
		5 <sup>x</sup> , 4 <sup>*</sup>	

Estrategias puras: EN = {(S, L), (L, S)}

Para calcular las probabilidades se recurre a las Ecuaciones de Equilibrio o a la Utilidad Esperada

$$\text{Ecuaciones Equilibrio: } \begin{cases} 1 \cdot q + 2 \cdot (1-q) = 5 \cdot q + 0 \cdot (1-q) \rightarrow q = \frac{1}{3}, 1-q = \frac{2}{3} \\ 2 \cdot p + 4 \cdot (1-p) = 3 \cdot p + 3 \cdot (1-p) \rightarrow p = \frac{1}{2}, 1-p = \frac{1}{2} \end{cases}$$

$$\text{Utilidad P1: } \begin{cases} U_{P1}(L, q) = 1 \cdot q + 2 \cdot (1-q) = 2-q \\ U_{P1}(S, q) = 5 \cdot q + 0 \cdot (1-q) = 5q \end{cases} \rightarrow 2-q = 5q \rightarrow q = \frac{1}{3}, 1-q = \frac{2}{3}$$

$$\text{Utilidad esperada de P1: } E[U_{P1}(L, q)] = 2 - \frac{1}{3} = \frac{5}{3}$$

- Las Utilidades esperadas o pagos de cada piloto consisten en la suma (ponderada por las probabilidades) de los resultados de cada piloto.

$$E[U_{P1}] = 1 \cdot p \cdot q + 2 \cdot p \cdot (1-q) + 5 \cdot (1-p) \cdot q + 0 \cdot (1-p) \cdot (1-q) = -6pq + 2p + 5q$$

$$E[U_{P2}] = 2 \cdot p \cdot q + 3 \cdot p \cdot (1-q) + 4 \cdot (1-p) \cdot q + 3 \cdot (1-p) \cdot (1-q) = -2pq + q + 3$$

Derivando  $E[U_{P1}]$  respecto a  $p$  y  $E[U_{P2}]$  respecto a  $q$ , e igualando a 0, se tiene:

$$\frac{\partial E[U_{P1}]}{\partial p} = \frac{\partial (-6pq + 2p + 5q)}{\partial p} = -6q + 2 = 0 \rightarrow q = \frac{1}{3}, 1-q = \frac{2}{3}$$

$$\frac{\partial E[U_{P2}]}{\partial q} = \frac{\partial (-2pq + q + 3)}{\partial q} = -2p + 1 = 0 \rightarrow p = \frac{1}{2}, 1-p = \frac{1}{2}$$

Estrategias puras:  $EN = \{(S, L), (L, S)\}$

Estrategias mixtas:  $EN = \left\{ \left( \frac{1}{2}(L) + \frac{1}{2}(S) \right), \left( \frac{1}{3}(L) + \frac{2}{3}(S) \right) \right\}$

El piloto P1 en cada uno de estos equilibrios, respectivamente, tienen una utilidad esperada de  $5/2$  y  $5/3$

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

**Juego Completo:** El piloto (P1) prefiere ganar 4 puntos de forma segura si toma la decisión de impedir la salida (NI) del piloto (P2), tanto si éste elige S como si juegan el equilibrio en estrategias mixtas.

Aparecen  $(I, (L, S))$  y  $\left(I, \left(\frac{1}{2}, \frac{1}{3}\right)\right)$  como ENPS

Por otra parte, sí el piloto (P2) elige L, entonces el piloto (P1) prefiere NI ( $5 > 4$ ), surgiendo  $(NI, (S, L))$  como ENPS

$$\text{ENPS} \equiv \left\{ (I, (L, S)), (NI, (S, L)), \left(I, \left(\frac{1}{2}, \frac{1}{3}\right)\right) \right\}$$

## JUEGOS NO COOPERATIVOS REPETIDOS: FINITOS, INFINITOS

Los juegos repetidos pueden tener un horizonte temporal finito, donde el juego se repite un número finito y conocido de veces. O bien el juego se repite con una duración desconocida por los jugadores (horizonte temporal infinito).

### Horizonte temporal finito

Si se considera un juego que sólo se juega una vez en el que existen posibilidades de cooperación pero no corresponden con una situación de equilibrio de Nash.

Cuando el juego se termina y no existe futuro, en el último período cada jugador seguirá su comportamiento óptimo a corto plazo, sólo queda por jugar el juego que sólo se juega una vez y no cooperará con el rival.

En el período anterior cada jugador tiene que decidir si coopera o no coopera con el rival, anticipando que en el último período no va a cooperar, por lo que los jugadores seguirán también su comportamiento óptimo a corto plazo.

En consecuencia, se repetirá el Equilibrio de Nash (EN) a corto plazo tantas veces como se repita el juego. En el único Equilibrio de Nash Perfecto en Subjuegos (ENPS) cada jugador se comportará período tras período como lo haría a corto plazo.

En definitiva, en un horizonte temporal finito la cooperación entre los jugadores no se sostiene como equilibrio.

### Horizonte temporal infinito

Cuando un juego se repite infinitos períodos el comportamiento de los jugadores puede influir en las decisiones que elijan en el futuro.

El jugador compara distintas acciones, teniendo que comparar el valor presente descontando que obtendría con cada una de ellas.

Siendo  $r \equiv$  Tipo de interés (tanto por 1), se define el factor de descuento  $\delta$  como:

$$\delta = \frac{1}{1+r} \rightarrow \begin{cases} \delta = 0 & \text{cuando } r \rightarrow \infty & \text{Al jugador solo le interesa el presente} \\ \delta = 1 & \text{cuando } r = 0 & \text{Presente y futuro tienen el mismo interés} \end{cases}$$

El elemento relevante es la tasa de descuento  $\delta \in (0, 1)$

Aplicando la tasa de descuento, el pago descontado es:  $u = 1 + \delta + \delta^2 + \delta^3 + \dots = \frac{1}{1-\delta}$

Al recibir un pago de  $k$  unidades, cada período converge a:  $u = \frac{k}{1-\delta}$

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

En este tipo de juegos, en ocasiones incluyendo amenazas de castigo en caso de incumplimiento del acuerdo de cooperación, se puede sostener como equilibrio comportamientos que no son de equilibrio a corto plazo.

### Estrategias

Los jugadores para mantener la cooperación en juegos repetidos pueden utilizar distintas estrategias: estrategia del disparador y estrategia del ojo por ojo.

**ESTRATEGIA DEL DISPARADOR (D):** Se coopera en cada período si anteriormente se había cooperado o si es el primer período, y no se coopera durante el resto del juego si anteriormente algún jugador se ha desviado de la cooperación.

En definitiva, el jugador que no coopera se somete a un castigo infinito.

Es una estrategia muy utilizada en actividades económicas.

**ESTRATEGIA DEL TALIÓN (TD, Toma y Daca) :** Consiste en comenzar cooperando y luego hacer lo que hizo el jugador rival en el período anterior. Es decir, elegir C si el jugador rival ha elegido C en el período anterior o elegir NC si el jugador rival ha elegido NC en el período anterior.

**APLICACIÓN ECONÓMICA: DILEMA DEL PRISIONERO REPETIDO**

Se presenta un juego con estructura del dilema del prisionero

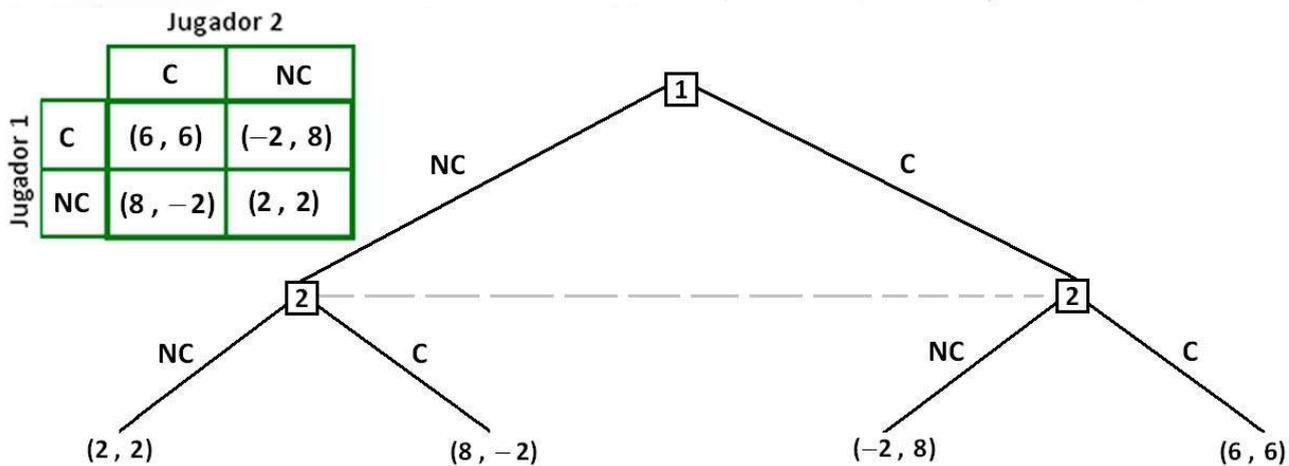
		Jugador 2		
		C	NC	
Jugador 1	C	(6, 6)	(-2, 8)	← Matriz de pagos
	NC	(8, -2)	(2, 2)	

Se produce un conflicto entre el resultado *eficiente*, que se obtiene cuando ambos jugadores eligen cooperar (6, 6), y el resultado *ineficiente* que aparece cuando ambos jugadores eligen su acción dominante, no cooperar (2, 2)

Cuando el juego se juega solamente una vez (T = 1), (NC, NC) es un equilibrio de Nash en estrategias dominantes. Es decir, ante cualquier estrategia de otro jugador, la mejor respuesta de cada uno de los jugadores es no cooperar.

Sin embargo, los jugadores obtendrían mejores resultados si cooperasen jugando (C, C) - esta combinación de estrategias es óptimo de Pareto y además maximiza las ganancias agregadas -

La representación en forma extensiva una sola vez (T = 1):



Si juegan dos veces (T = 2) debiendo decidir simultáneamente entre C o NC, sabiendo que los pagos de cada uno serán la suma de los pagos que se les otorgaría al elegir una u otra estrategia en ambas etapas.

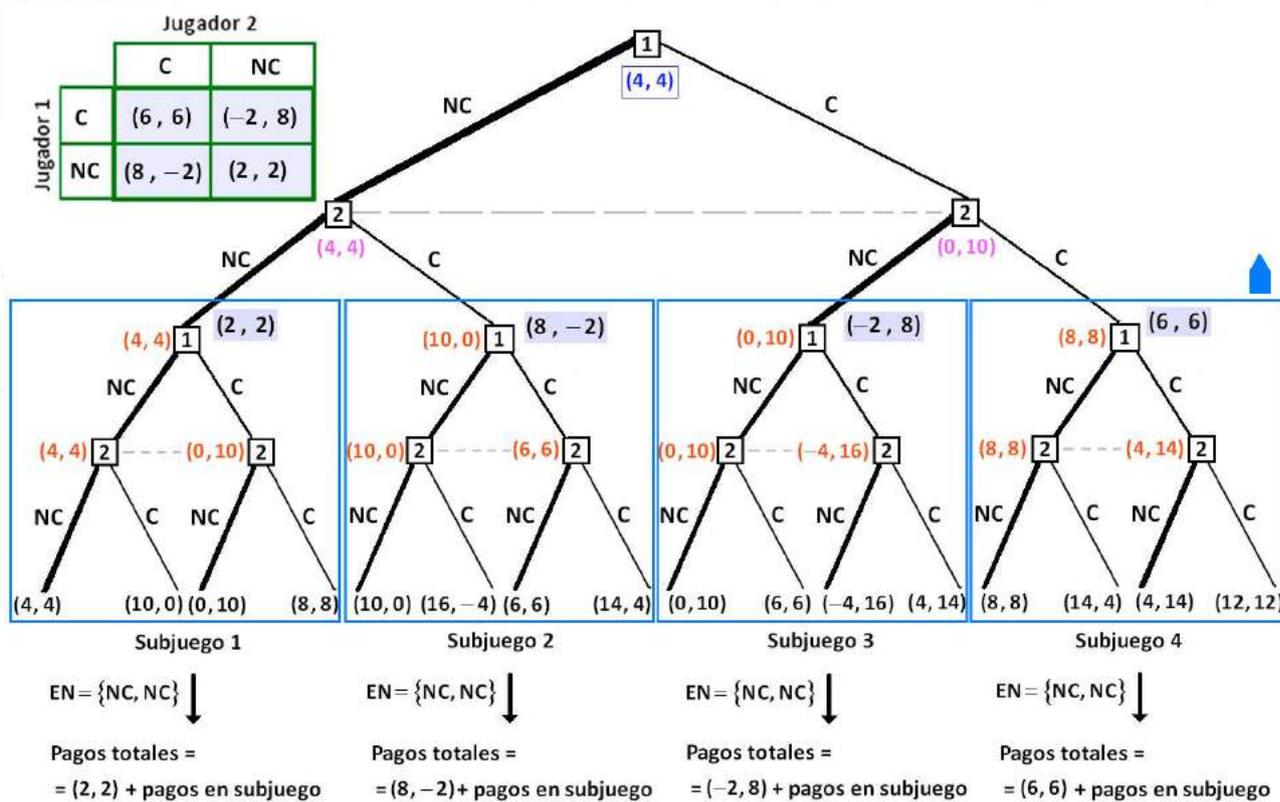
Antes de analizar las posibilidades de cooperación cuando el juego se repite, hay que distinguir entre horizonte temporal finito y horizonte temporal infinito.

**HORIZONTE TEMPORAL FINITO:** Supongamos que el juego se repite 2 veces ( $T = 2$ ), los jugadores ya saben que no existe futuro más allá del segundo período.

En el último período se llega a la misma conclusión que en el dilema del prisionero clásico, ambos jugadores decidirán (NC, NC), los jugadores saben que se termina en el período 2 y no tienen interés en mejorar en el futuro porque no existe.

Si los jugadores se encuentran en el periodo ( $T - 1$ ) seguirán decidiendo (NC, NC) porque saben que el juego se termina y no tiene sentido cooperar para intentar mejorar en el futuro, ya que en el último período no se va a cooperar.

En consecuencia, independientemente del número de veces que se repita el juego, en el último período cada jugador elegirá (NC, NC) y en el único Equilibrio de Nash Perfecto en Subjuegos (ENPS) se jugará (NC, NC) en cada período.



Un juego repetido un número finito de veces es un juego dinámico en el que un juego simultáneo (juego de etapa) se juega un número finito de veces y los resultados de cada etapa son observados antes de la siguiente.

- El juego repetido tiene un único equilibrio de Nash perfecto en subjuegos (ENPS) si el juego simultáneo (juego de etapa) tiene un único equilibrio de Nash (EN).

En el ENPS se juegan las estrategias de EN en cada etapa.

UNICAMENTE PARA USO ESCOLAR (IMPRESO EN PAPEL RECICLADO)

- Si el juego de etapa tiene dos o más EN, pueden existir ENPS en los que en alguna etapa *no* se juegan estrategias que sean EN pero se juega algo que es mejor para los dos jugadores.

**HORIZONTE TEMPORAL INFINITO:** Los jugadores no saben cuándo va a terminar el juego, pero sí conocen la historia pasada el juego.

Se comparan los pagos que obtendrían los jugadores en caso de cooperar y los pagos que obtendrían en caso de desviarse de la estrategia.

### ESTRATEGIA DEL DISPARADOR

- ⇒ Si los jugadores siguen las estrategias de cooperación los pagos correspondientes son:

Acciones	T = 1	T = 2	T = 3	T = 4	....
Jugador 1	C	C	C	C	....
Jugador 2	C	C	C	C	....

#### Pagos

Jugador 1	6	6	6	6	....
Jugador 2	6	6	6	6	....

$$\text{Ganancia Jugador: } 6 + 6 \cdot \delta + 6 \cdot \delta^2 + 6 \cdot \delta^3 + \dots = \frac{6}{1-\delta}$$

- ⇒ Suponiendo que el Jugador 2 no coopera en el primer período, siguiendo la estrategia del disparador, el Jugador 1 no volverá a cooperar en ningún momento futuro y la combinación de estrategias (a corto plazo) de primer periodo será (C, NC) y en el resto de períodos (NC, NC)

Acciones	T = 1	T = 2	T = 3	T = 4	....
Jugador 1	C	NC	NC	NC	....
Jugador 2	NC	NC	NC	NC	....

#### Pagos

Jugador 1	-2	2	2	2	....
Jugador 2	8	2	2	2	....

$$\text{Ganancia Jugador 2: } 8 + 2 \cdot \delta + 2 \cdot \delta^2 + 2 \cdot \delta^3 + \dots = 8 + \frac{2\delta}{1-\delta}$$

Se analizan las ganancias obtenidas en cada caso para ver si el Jugador 2 tiene incentivos a desviarse del acuerdo de cooperación.



Asignatura..... Grupo.....  
 Apellidos..... Nombre.....  
 Ejercicio del día.....

Para que la cooperación se pueda obtener como equilibrio:

$$\frac{6}{1-\delta} \geq 8 + \frac{2\delta}{1-\delta} \rightarrow \delta \geq \frac{1}{3}$$

Siempre que ambos jugadores sean lo suficientemente pacientes, si  $\left(\delta \geq \frac{1}{3}\right)$ , jugar la estrategia del disparador por parte de cada jugador constituye un equilibrio de Nash (EN) del juego repetido con horizonte infinito, en donde los jugadores cooperan período tras período.

La estrategia del disparador se caracteriza por desencadenar un **castigo eterno** (jugar NC) ante una acción NC del rival. Es decir, aunque el jugador que se desvía a NC volviese a cooperar C, no se le **perdona** y el castigo se mantiene para siempre.

A continuación, se analiza la **Estrategia del Talión** donde la duración del castigo depende de la conducta del rival durante los períodos de castigo.

### HORIZONTE TEMPORAL INFINITO: ESTRATEGIA DEL TALIÓN (TD)

⇒ Si los jugadores siguen las estrategias de cooperación los pagos correspondientes son: Si los jugadores siguen las estrategias de cooperación los pagos correspondientes son:

Acciones	T = 1	T = 2	T = 3	T = 4	....
Jugador 1	C	C	C	C	....
Jugador 2	C	C	C	C	....
Pagos					
Jugador 1	6	6	6	6	....
Jugador 2	6	6	6	6	....

Ganancia Jugador:  $6 + 6 \cdot \delta + 6 \cdot \delta^2 + 6 \cdot \delta^3 + \dots = \frac{6}{1-\delta}$

⇒ Suponiendo que el Jugador 2 no coopera en el primer período, siguiendo la estrategia del Talión (TD), el Jugador 1 en el segundo período no coopera (juega NC).

Por su parte, el Jugador 2 en el segundo período tiene dos opciones:

- a) Volver a cooperar C, en cuyo caso el Jugador 1 volverá a cooperar en el tercer período, regresando al punto de partida.
- b) Continuar no cooperando en el segundo período jugando NC indefinidamente, con lo que el Jugador 1 seguirá jugando también NC.

UNICAMENTE PARA USO ESCOLAR (IMPRESO EN PAPEL RECICLADO)

♦ En el caso que el Jugador 2 vuelva a cooperar en el segundo período, con la estrategia de TD, el pago que obtendrá será:

Acciones	T = 1	T = 2	T = 3	T = 4	T = 5	....
Jugador 1	C	NC	C	NC	C	....
Jugador 2	NC	C	NC	C	NC	....

Pagos

Jugador 1	-2	8	-2	8	-2	....
Jugador 2	8	-2	8	-2	8	....

Ganancia Jugador 2:

$$8 - 2 \cdot \delta + 8 \cdot \delta^2 - 2 \cdot \delta^3 + 8 \cdot \delta^4 - \dots = (8 + 8\delta^2 + 8\delta^4 + \dots) - (2\delta + 2\delta^3 + \dots) = \frac{8}{1-\delta^2} - \frac{2\delta}{1-\delta^2} = \frac{8-2\delta}{1-\delta^2}$$

♦ En el caso que el Jugador 2 sigue no cooperando, jugando NC indefinidamente

Acciones	T = 1	T = 2	T = 3	T = 4	T = 5	....
Jugador 1	C	NC	NC	NC	NC	....
Jugador 2	NC	NC	NC	NC	NC	....

Pagos

Jugador 1	-2	2	2	2	2	....
Jugador 2	8	2	2	2	2	....

Ganancia Jugador 2:  $8 + 2 \cdot \delta + 2 \cdot \delta^2 + 2 \cdot \delta^3 + \dots = 8 + \frac{2\delta}{1-\delta}$

La estrategia (C, C) es un equilibrio de Nash si su pago es mayor o igual que cualquiera de las posibles pagos en que pueden incurrir los jugadores en sus desviaciones, esto es, se tienen que cumplir simultáneamente las desigualdades:

$$\begin{cases} \frac{6}{1-\delta} \geq \frac{8-2\delta}{1-\delta^2} \\ \frac{6}{1-\delta} \geq 8 + \frac{2\delta}{1-\delta} \end{cases} \rightarrow \delta \geq \frac{1}{3}$$

Utilizando la estrategia del Tali3n, (C, C) es un equilibrio de Nash con horizonte infinito cuando  $\delta \geq \frac{1}{3}$

📖 Sea la matriz de pagos de dos jugadores:

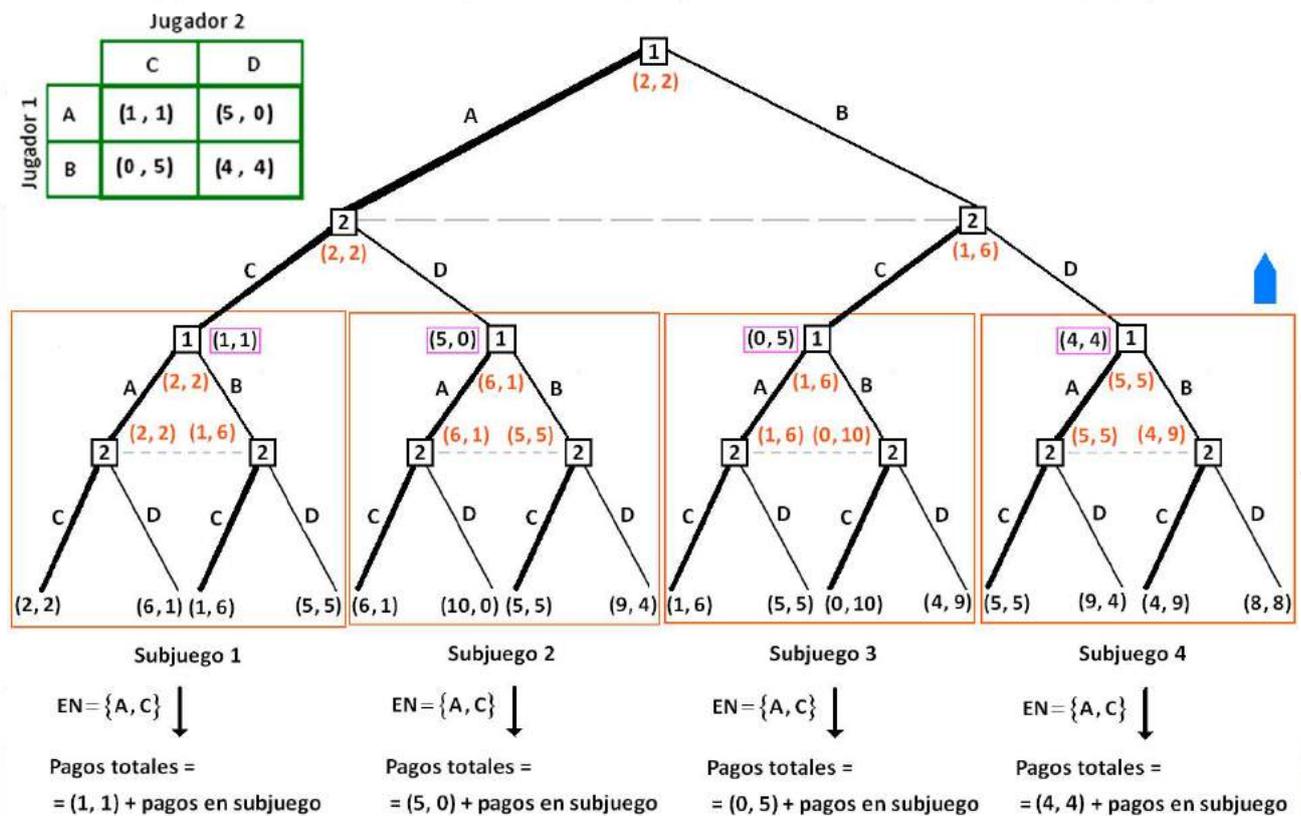
		Jugador 2	
		C	D
Jugador 1	A	(1, 1)	(5, 0)
	B	(0, 5)	(4, 4)

El juego simultáneo se repite dos veces en dos períodos, en  $t = 1$  y en  $t = 2$ . El resultado de la primera vez que se juega ( $t = 1$ ) es observado antes de jugarlo una segunda vez. El pago del juego repetido es la suma de los pagos en cada jugada ( $t = 1, t = 2$ ). Se pide:

- a) Forma extensiva del juego. Conjuntos de información y estrategias.
- b) Calcular los EN y ENPS

**Solución:**

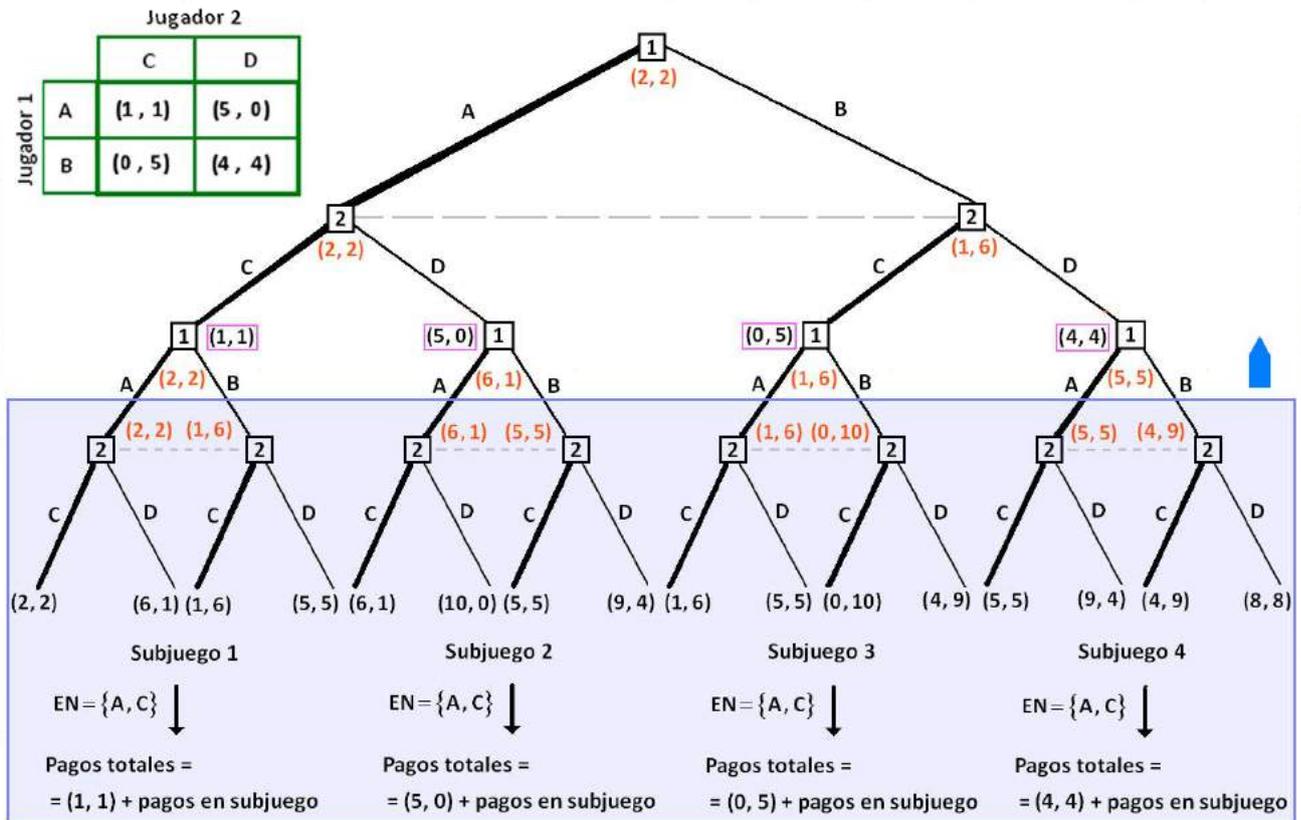
a) Cuando el juego se juega solamente una vez, (1, 1) es un equilibrio de Nash en estrategias dominantes.



Cada jugador tiene 5 Conjuntos de Información

Eje estrategia: ABBA

Subjuegos: 4 + Juego completo



▪ Cálculo de EN del Subjuego 1

Pagos: t = 2

		<b>Jugador 2</b>	
		C	D
<b>Jugador 1</b>	A	(1, 1)	(5, 0)
	B	(0, 5)	(4, 4)

EN = {A, C}

Pagos: t = 1 + t = 2

		<b>Jugador 2</b>	
		C	D
<b>Jugador 1</b>	A	(2, 2)	(6, 1)
	B	(1, 6)	(5, 5)

EN = {A, C}

El resultado es independiente de que se tomen los pagos solo de esa etapa o los pagos totales.

En cada uno de los cuatro subjuegos hay un único equilibrio de Nash: EN = {A, C}

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

- Cálculo de EN del Juego completo

		Jugador 2	
		C	D
Jugador 1	A	$(\bar{2}, \underline{2})$	$(\bar{6}, \underline{1})$
	B	$(\underline{1}, \bar{6})$	$(5, 5)$

El pago de EN (1, 1) de la segunda etapa ha sido añadido a los pagos de  $t = 1$

- $ENPS = \{A AAA, C CCCC\}$

El jugador 1 juega A en  $t = 1$  y juega A en  $t = 2$  para todo resultado posible en  $t = 1$

El jugador 2 juega C en  $t = 1$  y juega C en  $t = 2$  para cualquier resultado de la primera etapa.


**JUEGOS REPETIDOS: ESTRATEGIAS CON PREMIO Y CASTIGO**

Cuando un juego de etapa tiene dos o más EN, pueden existir ENPS en los que en alguna etapa *no* se juegan estrategias que sean EN pero se juega algo que es mejor para los dos jugadores.

Se juega dos veces el juego de etapa que se describe en forma normal:

		Jugador 2		
		A <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>	C <sub>2</sub>
Jugador 1	A <sub>1</sub>	( <u>1</u> , <u>1</u> )	( <u>5</u> , 0)	(0, 0)
	B <sub>1</sub>	(0, <u>5</u> )	(4, 4)	(0, 0)
	C <sub>1</sub>	(0, 0)	(0, 0)	( <u>3</u> , <u>3</u> )

Se observa que tiene dos EN =  $\{(A_1, A_2), (C_1, C_2)\}$  en estrategias puras, mientras que  $(B_1, B_2)$  no es un equilibrio de Nash pero tiene pagos de Pareto.

Utilizando estrategias con premios y castigos creíbles, es decir, se premia y se castiga jugando estrategias que sean EN: Se premia al jugar  $(C_1, C_2)$  con pago  $(3, 3)$ , se castiga al jugar  $(A_1, A_2)$  con pago  $(1, 1)$

El juego en forma normal que resulta en  $t = 1$ :

		Jugador 2		
		A <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>	C <sub>2</sub>
Jugador 1	A <sub>1</sub>	( <u>2</u> , <u>2</u> )	(6, 1)	(1, 1)
	B <sub>1</sub>	(1, 6)	( <u>7</u> , <u>7</u> )	(1, 1)
	C <sub>1</sub>	(1, 1)	(1, 1)	( <u>4</u> , <u>4</u> )

Tiene tres EN =  $\{(A_1, A_2), (B_1, B_2), (C_1, C_2)\}$ , con lo que  $(B_1, B_2)$  es una jugada de EN

Se observa que si el Jugador 1 juega B<sub>1</sub> el Jugador 2 tiende a desviarse y jugar A<sub>2</sub> pues gana 5 en lugar de 4. Para evitar que no se desvíe  $4 + \text{premio} > 5 + \text{castigo}$ , es decir,  $4 + 3 > 5 + 1$ .

Para que sea ENPS los premios y castigos deben de ser jugadas que sean EN

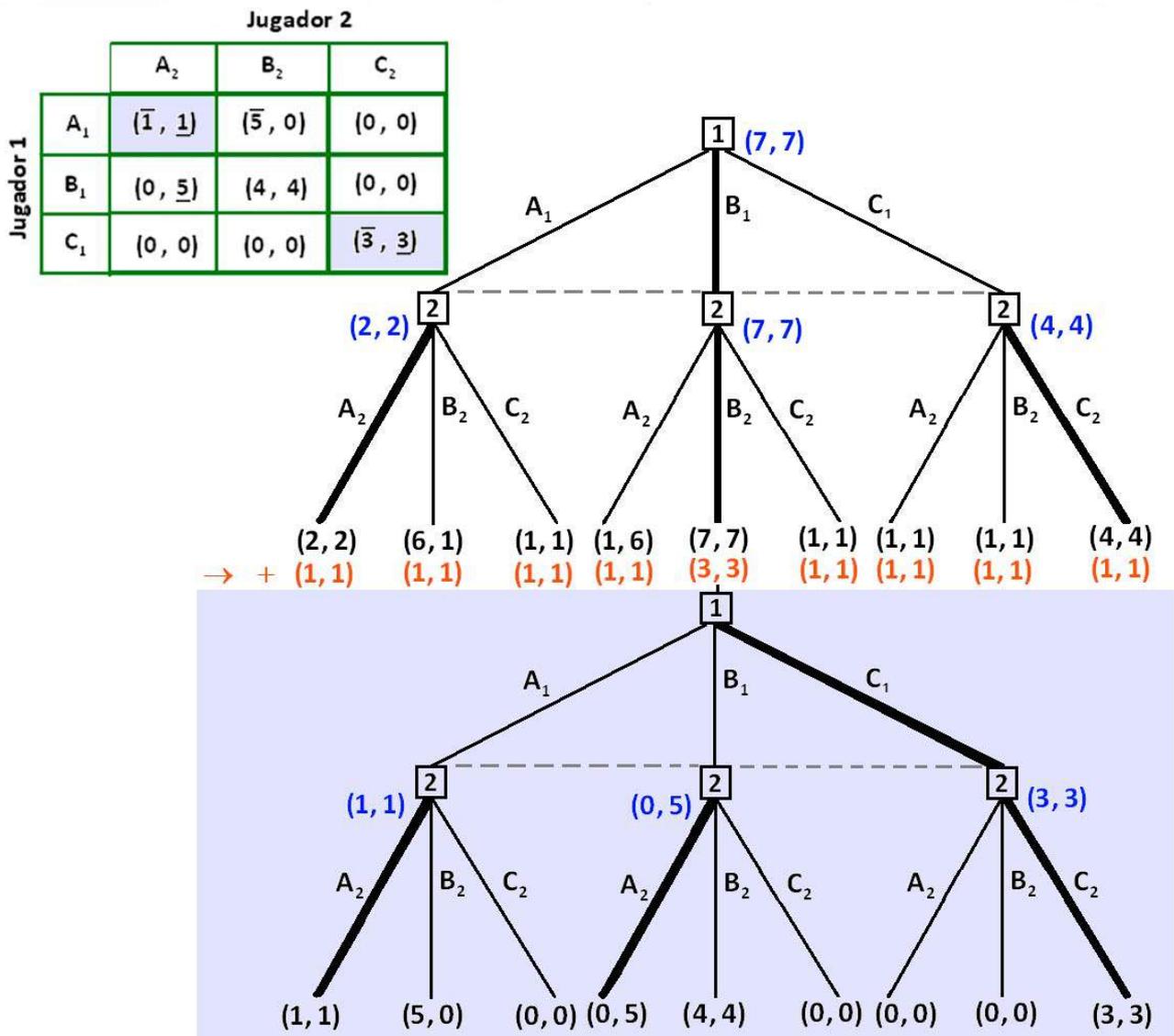
Si los pagos en el desvío fueran mayores no se podría sostener  $(B_1, B_2)$  en  $t = 1$  en un ENPS:

		Jugador 2		
		A <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>	C <sub>2</sub>
Jugador 1	A <sub>1</sub>	( <u>1</u> , <u>1</u> )	( <u>5</u> , 0)	(0, 0)
	B <sub>1</sub>	(0, 7)	(4, 4)	(0, 0)
	C <sub>1</sub>	(0, 0)	(0, 0)	( <u>3</u> , <u>3</u> )

si el Jugador 1 juega B<sub>1</sub> el Jugador 2 tiende a desviarse y jugar A<sub>2</sub>, gana 7 en lugar de 4. Para evitar que no se desvíe 4 + premio > 7 + castigo, y no se cumple, 4 + 3 > 7 + 1.

El Jugador 2 se desvía y no es ENPS.

▣ Estrategias de ENPS:



Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

☛ En  $t = 1$  el Jugador 1 juega  $B_1$  y el Jugador 2 juega  $B_2$

☛ En  $t = 2$ :

El Jugador 1 juega  $C_1$  si observa que en  $t = 1$  se jugó  $(B_1, B_2)$  y juega  $A_1$  si se jugó algo distinto. El Jugador 2 juega  $C_2$  si observa que en  $t = 1$  se jugó  $(B_1, B_2)$  y juega  $A_2$  si se jugó algo distinto.

En cada subjuego de  $t = 2$  se juega  $(C_1, C_2)$  o se juega  $(A_1, A_2)$ , con lo que en cada subjuego las estrategias generan un EN.

Por inducción hacia atrás se calculan los EN del juego completo, sustituyendo los subjuegos por sus pagos en EN.



**JUEGOS REPETIDOS EN INFINITAS ETAPAS**

Sea  $G$  un juego de etapa, y sea  $G(\infty, \delta)$  el juego consistente en repetir el juego  $G$  indefinidamente en el tiempo con una tasa de descuento por etapa de  $\delta$ , de modo que en cada etapa los jugadores conocen los resultados de las etapas anteriores.

Se considera una función de pagos aditiva, de modo que el pago final de  $n$  etapas es la suma de los pagos de cada etapa. Se demuestra que, incluso si  $G$  tiene un único punto de equilibrio de Nash, existen resultados perfectos en subjuegos que no son jugar ese equilibrio.

En este planteamiento es necesaria una tasa o factor de descuento, pues de otra forma, la suma de pagos sería infinita.

El valor presente de una sucesión de pagos  $\{u_t\}_{t \geq 1}$ , aplicando el factor de descuento, será

$$\sum_{t=1}^{\infty} u_t \cdot \delta^{t-1}$$

**ESTRATEGIA DEL DISPARADOR: DILEMA DEL PRISIONERO**

		Jugador 2		
		C	NC	
Jugador 1	C	(1, 1)	(5, 0)	← Matriz de pagos
	NC	(0, 5)	(4, 4)	

La estrategia del disparador consiste en cooperar durante las etapas hasta que un jugador deje de cooperar, en que se cambia a jugar el equilibrio de Nash.

⇒ Si el Jugador 2 sigue la estrategia de cooperación la ganancia será:

$$\sum_{t=1}^{\infty} u_t \cdot \delta^{t-1} = \sum_{t=1}^{\infty} 4 \cdot \delta^{t-1} = 4 + 4 \cdot \delta + 4 \cdot \delta^2 + \dots = \frac{4}{1-\delta} \quad \text{p. geométrica ilimitada}$$

⇒ Si el Jugador 2 cambia de estrategia en la primera etapa y no coopera, el Jugador 1 no volverá a cooperar en ningún momento futuro y la combinación de estrategias (a corto plazo) de primer período será (C, NC) y en el resto de períodos (C, C). La ganancia será:

$$5 + \sum_{t=2}^{\infty} u_t \cdot \delta^{t-1} = 5 + \sum_{t=2}^{\infty} \delta^{t-1} = 5 + \frac{\delta}{1-\delta}$$

Se analizan las ganancias obtenidas por el Jugador 2 en cada caso para ver si tienen incentivos a desviarse del acuerdo de cooperación.

$$5 + \frac{1}{1-\delta} > \frac{4}{1-\delta} \rightarrow 5 - 4\delta > 4 \rightarrow \delta < \frac{1}{4}$$

Como el juego es simétrico y considerando por simplicidad que ambos jugadores tienen el mismo factor de descuento, el factor de descuento tendría que ser  $\delta < \frac{1}{4}$  para que el Jugador 2 prefiera no cooperar.

Es decir, el valor hoy de un dinero ganado en la siguiente etapa tendría que ser menor que la cuarta parte, lo que no parece parece admisible ni una hipótesis razonable para los tipos de interés que se manejan habitualmente, aunque en casos de mucha inflación se hayan presentado circunstancias semejantes.



El ejemplo anterior, sirve para introducir los resultados siguientes:

En un juego repetido infinitamente del tipo  $G(\infty, \delta)$ , cada subjuego que se inicia en la etapa  $(t + 1)$  es idéntico al original.

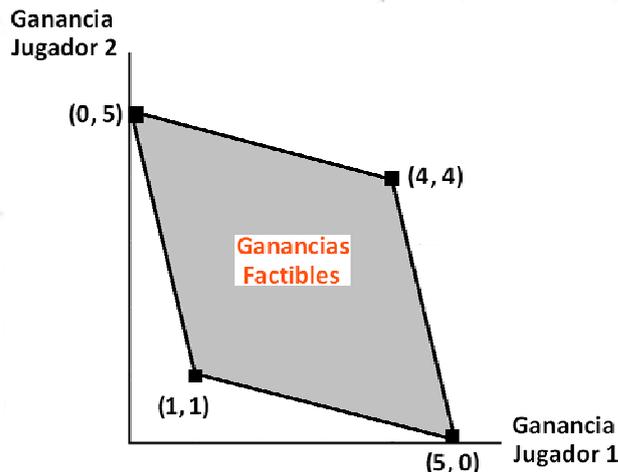
Se definen **Ganancias Factibles** a las ganancias  $(u_1, \dots, u_n)$  en el juego de etapa  $G$  si son combinación convexa (media ponderada donde las ponderaciones son no negativas y suman uno) de las ganancias a las estrategias puras  $G$ .

Las ganancias a las estrategias puras  $(1, 1)$ ,  $(0, 5)$ ,  $(4, 4)$  y  $(5, 0)$  son factibles.

Otros pagos factibles son:

Los pares  $(x, x)$  con  $1 < x < 4$ , que resultan de las medias ponderadas de  $(1, 1)$  y  $(4, 4)$

Los pares  $(y, w)$  para  $y + w = 5$  e  $0 < y < 5$  que resultan de las medias ponderadas de  $(0, 5)$  y  $(5, 0)$



Los otros pares en el interior de la zona xombreada son medias ponderadas de las ganancias de más de dos estrategias puras.

Los jugadores pueden utilizar una mecanismo aleatorio para obtener una media ponderada de las ganancias de estrategias puras.

### GANANCIA MEDIA

Se define como la ganancia constante (igual en todas las etapas, salvo el factor de descuento) que debería tenerse en cada etapa para que tuviera el mismo valor presente que una ganancia dada por una sucesión de estrategias.

Sea  $\delta$  el factor de descuento que tiene un valor presente  $V$ . En caso de recibir una ganancia  $u$  en cada etapa, el valor presente sería  $\frac{u}{1-\delta}$ . Para que  $u$  sea la ganancia media de la sucesión infinita  $(u_1, \dots, u_n)$  con un factor de descuento  $\delta$ , estos dos valores presentes han de ser iguales, en consecuencia  $u = V(1-\delta)$ .

Es decir, la ganancia media es  $(1-\delta)$  veces el valor presente.

Dado el factor de descuento  $\delta$ , la ganancia media de la sucesión infinita de ganancias

$u_1, u_2, u_3, \dots$  es:

$$u = (1-\delta) \sum_{t=1}^{\infty} \delta^{t-1} u_t$$

La ventaja de la ganancia media con respecto al valor presente es que la primera es directamente comparable con las ganancias del juego de etapa.

La sucesión infinita de ganancias del ejercicio tiene una ganancia media de 4 pero un valor presente de  $4/(1-\delta)$ . Sin embargo, como la ganancia media no es más que un valor presente, maximizar la ganancia media es equivalente a maximizar el valor presente.

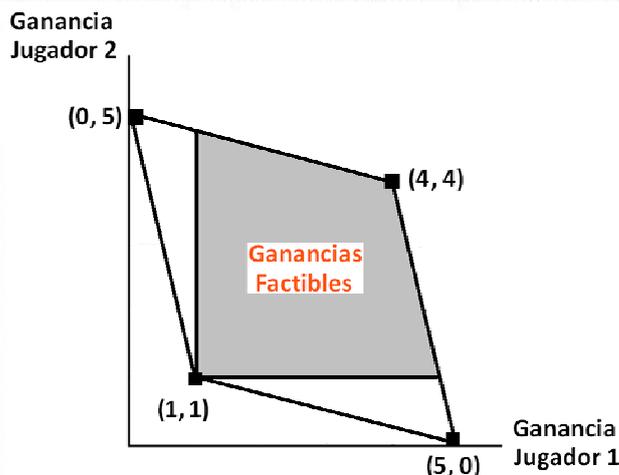
El resultado principal en la discusión sobre juegos repetidos infinitamente viene dado por el Teorema de Milton Friedman (1971).

### Teorema de Friedman:

Sea  $G$  un juego finito, estático y con información completa. Denominando a  $(e_1, \dots, e_n)$  a las ganancias en un equilibrio de Nash de  $G$ , y a  $(u_1, \dots, u_n)$  a otras ganancias factibles cualesquiera de  $G$ .

Si  $u_i > e_i$  para cualquier jugador  $i$  y el factor de descuento  $\delta$  está lo suficientemente cerca de uno, existe un equilibrio de Nash perfecto en subjugos (ENPS) del juego repetido infinitamente  $G(\infty, \delta)$  que alcanza  $(u_1, \dots, u_n)$  como ganancia media.

El **teorema de Friedman**, siempre que el factor de descuento  $\delta$  se encuentre suficientemente cerca de 1, garantiza que puede alcanzarse cualquier punto en la zona sombreada como ganancia media en un ENPS del juego repetido.



Sea  $EN = \{(a_{e_1}, \dots, a_{e_n})\}$  el equilibrio de Nash de  $G$  que proporciona las ganancias de equilibrio  $(e_1, \dots, e_n)$ . Sean  $(a_{u_1}, \dots, a_{u_n})$  la colección de acciones que proporciona las ganancias factibles  $(u_1, \dots, u_n)$  - ignorando el mecanismo aleatorio público típicamente necesario para alcanzar cualquier ganancia factible.

Con el jugador  $i$  se considera la estrategia del disparador: Juega  $a_{u_i}$  en la primera etapa.

En la etapa  $t$ -ésima, si el resultado de todas las  $(t - 1)$  etapas anteriores ha sido jugar  $(a_{u_1}, \dots, a_{u_n})$  juega  $a_{u_i}$ , en caso contrario juega  $a_{e_i}$ .

Si ambos jugadores adoptan esta estrategia, el resultado en cada etapa del juego repetido infinitamente será  $(a_{u_1}, \dots, a_{u_n})$ , siempre que el factor de descuento  $\delta$  se encuentre lo suficientemente cerca de 1. Señalar que esta estrategia es ENPS.

Si todos los jugadores excepto el jugador  $i$  han adoptado la estrategia del disparador. Los demás jugadores jugarán siempre  $(a_{e_1}, \dots, a_{e_{i-1}}, a_{e_{i+1}}, \dots, a_{e_n})$  si el resultado de alguna etapa difiere de  $(a_{u_1}, \dots, a_{u_n})$ .

La mejor respuesta del jugador  $i$  es jugar siempre  $a_{e_i}$  si el resultado en alguna etapa difiere de  $(a_{u_1}, \dots, a_{u_n})$ .

Queda por determinar la mejor respuesta del jugador  $i$  en la primera etapa y en cualquier etapa en la que todos los resultado anteriores hayan sido  $(a_{u_1}, \dots, a_{u_n})$ .

Denotando por  $a_d$  a la mejor desviación de  $(a_{u_1}, \dots, a_{u_n})$  que puede adoptar el jugador  $i$ , será una solución de:

$$\max_{a_i \in A_i} u_i(a_{u_1}, \dots, a_{u_{i-1}}, a_{u_{i+1}}, \dots, a_{u_n})$$

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

Sea  $d_i$  la ganancia a  $i$  con esta desviación:  $d_i = u_i(a_{u_1}, \dots, a_{u_{i-1}}, a_{d_i}, a_{u_{i+1}}, \dots, a_{u_n})$

Ignorando el mecanismo aleatorio: La mejor desviación y su ganancia pueden depender de qué esta estrategia pura haya seleccionado el mecanismo aleatorio.

Se tiene:

$$d_i \geq u_i = (a_{u_1}, \dots, a_{u_{i-1}}, a_{u_{i+1}}, \dots, a_{u_n}) > e_i = (a_{e_1}, \dots, a_{e_{i-1}}, a_{e_{i+1}}, \dots, a_{e_n})$$

Jugar  $a_{d_i}$  proporciona una ganancia  $d_i$  en esta etapa, pero en lo sucesivo desencadena  $(a_{e_1}, \dots, a_{e_{i-1}}, a_{e_{i+1}}, \dots, a_{e_n})$  por parte de los demás jugadores, con lo que la mejor respuesta del jugador  $i$  es  $a_{e_i}$ , de forma que la ganancia en cada etapa futura será  $e_i$

El valor presente de esta sucesión de ganancias será:  $V_i = d_i + \delta \cdot e_i + \delta^2 \cdot e_i + \dots = d_i + \frac{\delta}{1-\delta} e_i$

Como cualquier desviación desencadena la misma respuesta de los demás jugadores, sólo se necesita considerar la desviación más ventajosa.

Alternativamente, jugar  $a_{u_i}$  proporciona una ganancia  $u_i$  en esta etapa y conduce a la misma elección entre  $a_{d_i}$  y  $a_{u_i}$  en la siguiente etapa.

Denotando por  $V_i$  el valor presente de las ganancias del juego de etapa que recibe el jugador  $i$  por elegir óptimamente (y cada vez que lo haga en lo sucesivo)

Si jugar  $a_{u_i}$  es óptimo, se tiene:  $V_i = u_i + \delta V_i \rightarrow V_i = \frac{u_i}{1-\delta}$

$d_i \equiv$  Ganancia mayor a la mejor desviación del jugador  $i$  entre las diferentes combinaciones de estrategias puras seleccionadas por el mecanismo aleatorio.

En consecuencia, jugar  $a_{u_i}$  es óptimo  $\Leftrightarrow \frac{u_i}{1-\delta} \geq d_i + \frac{\delta}{1-\delta} e_i \Rightarrow \delta \geq \frac{d_i - u_i}{d_i - e_i}$

En resumen, en la primera etapa y en cualquier etapa donde los resultados anteriores hayan sido  $(a_{u_1}, \dots, a_{u_n})$ , la decisión óptima del jugador  $i$  (puesto que los demás jugadores han adoptado la

estrategia del disparador) es  $a_{u_i} \Leftrightarrow \delta \geq \frac{d_i - u_i}{d_i - e_i}$

Por otra parte, considerando que la mejor respuesta del jugador  $i$  es jugar  $a_{e_i}$  para siempre si el resultado de alguna etapa difiere de  $(a_{u_1}, \dots, a_{u_n})$ , se concluye que jugar la estrategia del

disparador por parte de todos los jugadores es un EN  $\Leftrightarrow \delta \geq \max_i \frac{d_i - u_i}{d_i - e_i}$

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

$$\text{Siendo } d_i \geq u_i \geq e_i \rightarrow \frac{d_i - u_i}{d_i - e_i} < 1 \quad \forall i$$

Falta demostrar que este EN es perfecto en subjuegos, es decir, que las estrategias del disparador constituyen un equilibrio de Nash en cada subjuego de  $G(\infty, \delta)$ , señalando que cada subjuego de  $G(\infty, \delta)$  es idéntico al propio  $G(\infty, \delta)$ .

Si los jugadores adoptan la estrategia del disparador en el juego completo, los subjuegos se pueden agrupar en dos clases:

- ⇒ Subjuegos en los que los resultados de las etapas anteriores han sido  $(a_{u_1}, \dots, a_{u_n})$ : Las estrategias de los jugadores en un subjuego de primera etapa son de nuevo las estrategias del disparador, que constituyen un equilibrio de Nash del juego completo.
- ⇒ Subjuegos en los que el resultado de al menos una etapa difiere de  $(a_{u_1}, \dots, a_{u_n})$ : Las estrategias de los jugadores en un subjuego de segunda etapa consisten en repetir el equilibrio del juego de etapa  $(a_{e_1}, \dots, a_{e_n})$ , lo que es un equilibrio de Nash del juego completo.

Por tanto, el equilibrio de Nash con estrategias del disparador del juego repetido infinitamente es perfecto en subjuegos.

**PREMIOS NOBEL DE ECONOMIA:** <http://www.estadistica.net/Nobel/economic0.html>

Sea el juego dinámico que consiste en jugar un número infinito de períodos el dilema del prisionero, donde C ≡ Cooperar, NC ≡ No Cooperar

		Jugador 2	
		C	NC
Jugador 1	C	(4, 4)	(0, 5)
	NC	(5, 0)	(1, 1)

Se supone que ambos jugadores tienen un factor de descuento  $\delta_1 = \delta_2 = \frac{1}{2}$ .

Se considera la siguiente estrategia:

En  $T = 1$  cooperan

En  $T > 1$  coopera si y sólo si el otro jugador ha cooperado en  $T - 1$

- a) ¿Cuáles son los pagos resultantes si ambos jugadores siguen esta estrategia?
- b) ¿Es un Equilibrio de Nash?

**Solución:**

a) Si los jugadores cooperan el resultado para cada jugador será un pago de

Acciones	T = 1	T = 2	T = 3	T = 4	.....
Jugador 1	C	C	C	C	.....
Jugador 2	C	C	C	C	.....

Pagos	T = 1	T = 2	T = 3	T = 4	.....
Jugador 1	4	4	4	4	.....
Jugador 2	4	4	4	4	.....

El pago de cada jugador será:

$$\sum_{t=1}^{\infty} u_t \cdot \delta_i^{t-1} = \sum_{t=1}^{\infty} 4 \cdot \delta_i^{t-1} = 4 + 4 \cdot \delta_i + 4 \cdot \delta_i^2 + \dots = \frac{4}{1 - \delta_i} = \frac{4}{1 - (1/2)} = 8$$

b) Para analizar si es EN se resuelve por inducción

⇒ Si el Jugador 1 no coopera en la primera etapa obtendrá una ganancia:

Acciones	T=1	T=2	T=3	T=4	.....
Jugador 1	NC	C	C	C	.....
Jugador 2	C	C	C	C	.....

Pagos	T=1	T=2	T=3	T=4	.....
Jugador 1	5	4	4	4	.....
Jugador 2	0	4	4	4	.....

En la etapa 1:

$$u_1^i = \underbrace{5 + \delta_1}_{\text{pago en T=1}} + \overbrace{4 \cdot \delta_2^2 + 4 \cdot \delta_2^3 + 4 \cdot \delta_2^4 + \dots}^{\text{pagos futuros}} = 5 + \delta_1 + \frac{4\delta_2^2}{1-\delta_2} = 5 + \frac{1}{2} + \frac{4(1/4)}{1-(1/2)} = 7 + \frac{1}{2} \rightarrow$$

$$\rightarrow 7 + \frac{1}{2} < 8 \text{ no esta incentivado para cambiar}$$

⇒ Si el Jugador 1 coopera en la etapa 1 pero no coopera en la etapa 2 obtendrá una ganancia:

Acciones	T=1	T=2	T=3	T=4	.....
Jugador 1	C	NC	NC	NC	.....
Jugador 2	C	C	NC	NC	.....

Pagos	T=1	T=2	T=3	T=4	.....
Jugador 1	4	5	4	4	.....
Jugador 2	4	0	4	4	.....

En la etapa 2:

$$u_1^{ii} = 4 + \underbrace{5 \cdot \delta_2 + \delta_2^2}_{\text{pagos en T=2}} + \overbrace{4 \cdot \delta_1^3 + 4 \cdot \delta_1^4 + 4 \cdot \delta_1^5 + \dots}^{\text{pagos futuros}} = 4 + 5 \cdot \delta_2 + \delta_2^2 + \frac{4 \cdot \delta_1^3}{1-\delta_1} =$$

$$= 4 + \frac{5}{2} + \frac{1}{4} + 1 = \frac{31}{4} = \frac{28+3}{4} = 7 + \frac{3}{4} < 8 \text{ no esta incentivado para cambiar}$$

⇒ por recurrencia:

$$\begin{cases} u_1^i = 7 + \frac{1}{2} = 7 + \frac{2^1 - 1}{2^1} \\ u_1^{ii} = 7 + \frac{3}{4} = 7 + \frac{2^2 - 1}{2^2} \\ \dots \\ u_1^n = 7 + \frac{2^n - 1}{2^n} \end{cases}$$

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

En la etapa  $n$ : Si el jugador 1 colabora hasta la etapa  $(n - 1)$  inclusive pero decide no colaborar en la

etapa  $n$ , obtendrá  $u_1^n = 7 + \frac{2^n - 1}{2^n} < 8$ , por lo que no está incentivado para cambiar.

		Jugador 2	
		C	NC
Jugador 1	C	$(\bar{4}, \underline{4})$	$(0, \underline{5})$
	NC	$(\bar{5}, 0)$	$(1, 1)$

En definitiva, el jugador 1 no está incentivado para desviarse de la estrategia propuesta.

En conclusión, el perfil de estrategias del enunciado es un  $EN = \{(4, 4)\}$

El juego en forma normal G, con la matriz de pagos expuesta, se repite infinitamente

		Jugador 2	
		C	D
Jugador 1	A	(4, 1)	(3, 2)
	B	(1, 4)	(6, 3)

Hallar un EN y un factor de descuento  $\delta$  que lleven a unas ganancias medias de (6, 3)

**Solución:**

Se calculan las correspondencias  $BR_i$  de mejor respuesta para ambos jugadores.

		Jugador 2		
		q	1-q	
Jugador 1		A	D	
		p	( $\bar{4}$ , 1)	(3, 2)
		B	D	
		1-p	(1, $\bar{4}$ )	( $\bar{6}$ , $\bar{3}$ )

Las *Utilidades esperadas* o pagos de cada jugador:

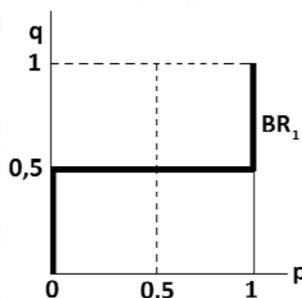
$$E[U_1] = 4 \cdot pq + 3 \cdot p(1-q) + 1 \cdot (1-p)q + 6 \cdot (1-p)(1-q) = 6pq - 3p - 5q + 6$$

Derivando parcialmente respecto a p se puede analizar la influencia sobre la utilidad esperada del Jugador 1

$$\frac{\partial E[U_{p1}]}{\partial p} = \frac{\partial (6pq - 3p - 5q + 6)}{\partial p} = 6q - 3 \equiv \begin{cases} < 0 & q < 0,5 \\ = 0 & q = 0,5 \\ > 0 & q > 0,5 \end{cases}$$

Denotando por  $BR_1$  la Mejor Respuesta del Jugador 1, adopta la forma:

$$BR_1(q) = \begin{cases} p = 0 & q < 0,5 \\ p \in [0,1] & q = 0,5 \\ p = 1 & q > 0,5 \end{cases}$$



La Utilidad esperada del Jugador 2:

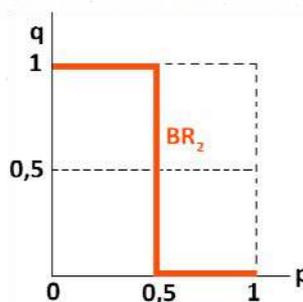
$$E[U_2] = 1 \cdot pq + 2 \cdot p(1-q) + 4 \cdot (1-p)q + 3 \cdot (1-p)(1-q) = -2pq - p + q + 3$$

Derivando parcialmente respecto a q se puede analizar la influencia sobre la utilidad esperada del Jugador 2

$$\frac{\partial E[U_2]}{\partial q} = \frac{\partial(-2pq - p + q + 3)}{\partial q} = -2p + 1 \equiv \begin{cases} < 0 & p > 0,5 \\ = 0 & p = 0,5 \\ > 0 & p < 0,5 \end{cases}$$

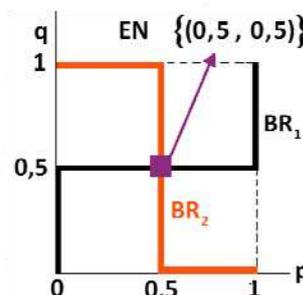
Denotando por  $BR_2$  la Mejor Respuesta del Jugador 2, adopta la forma:

$$BR_2(p) = \begin{cases} q = 0 & p > 0,5 \\ q \in [0,1] & p = 0,5 \\ q = 1 & p < 0,5 \end{cases}$$



La solución se encuentra en la intersección.

$$EN = \{(0,5, 0,5)\}$$



El teorema de Friedman establece que si  $u_i > e_i$  para cada jugador  $i$  y  $\delta$  está lo suficientemente cerca de uno, existe un ENPS (equilibrio de Nash perfecto en subjuegos) del juego repetido infinitamente  $G(\infty, \delta)$  que alcanza  $(u_1, u_2, \dots, u_n)$  como ganancia media.

Pagos o ganancias factibles en el juego de etapa G:  $(6, 3) = \{u_1(B, D), u_2(B, D)\}$

Pagos o ganancias en el equilibrio de Nash:

$$e_1 = u_1(0,5, 0,5) = u_1(0,5, B) = 1 \cdot 0,5 + 6 \cdot 0,5 = 3,5$$

$$e_2 = u_2(0,5, 0,5) = u_2(0,5, D) = 2 \cdot 0,5 + 3 \cdot 0,5 = 2,5$$

Siendo  $u_1 = 6 > 3,5 = e_1$  y  $u_2 = 3 > 2,5 = e_2$  se puede aplicar el teorema de Friedman

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

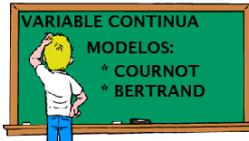
Ejercicio del día.....

Considerando la desviación más ventajosa, el factor de descuento:

$$\delta > \max \left\{ \frac{6 - u_1}{6 - e_1}, \frac{4 - u_2}{4 - e_2} \right\} = \max \left\{ \frac{6 - 6}{6 - 3,5}, \frac{4 - 3}{4 - 2,5} \right\} = 0,67$$

**ESTRATEGIA JUGADOR 1:** Juega B a no ser que el Jugador 2 haya jugado alguna vez una estrategia que no sea D. En este caso, el Jugador 1 juega la estrategia mixta 0,5 (estrategia del Jugador 1 en equilibrio de G) para siempre.

**ESTRATEGIA JUGADOR 2:** Juega D a no ser que el Jugador 1 haya jugado alguna vez una estrategia que no sea B. En este caso, el Jugador 2 juega la estrategia mixta 0,5 (estrategia del Jugador 2 en equilibrio de G) para siempre.

**VARIABLE CONTINUA:**

En muchos juegos las estrategias puras que pueden elegir dos jugadores no son un número finito, sino que tienen infinitas posibilidades.

La mayoría de las aplicaciones económicas de juegos estáticos se caracterizan por tener un espacio de estrategias continuo.

- ⇒ Dos oligopolistas que deben decidir qué cantidad de producto sacan al mercado.

El espacio de estrategias se encuentra el intervalo  $[0, q_i]$ , donde  $q_i \equiv$  capacidad de producción máxima para la Empresa  $i$ .

- ⇒ Una estrategia mixta es un ejemplo de variable continua.

Estos juegos se resuelven encontrando la función de **Mejor Respuesta o Función de Reacción** que indican qué acción escogerá un jugador (**Mejor Respuesta**) para cada una de las posibles acciones de sus rivales.

**FUNCIÓN DE MEJOR RESPUESTA**

- ⇒ **Función de pagos diferenciable** (Competencia en cantidades, Contribuciones voluntarias a un bien público)

✓ La función de Mejor Respuesta, si la función es cóncava, surge de la condición de primer orden del programa de maximización.

✓ Para otros tipos de funciones hay que considerar las condiciones de orden superior.

- ⇒ **Función de pagos no diferenciable o lineal** (Competencia de precios, Problemas de reparto)

**MODELO DE COURNOT**

Cournot en 1838 aplicó la teoría de juegos en el ámbito industrial, desarrolló un modelo en el que un número reducido de empresas interactuaban dentro de un mercado en el que se ponía a la venta un producto homogéneo.

Las empresas competían en cantidades, es decir, tenían que determinar la cantidad que querían vender de dicho producto de manera simultánea.

La cantidad puesta a la venta era establecida por la función de **demanda inversa**, una vez puesta a la venta la determinada cantidad se estipulaba el precio.

En el **Modelo de Cournot** se distinguen dos casos: El Duopolio, caracterizado por ser una interacción entre dos empresas y el **Oligopolio**, donde interactúan  $n$  empresas.

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos ..... Nombre.....

Ejercicio del día .....



**MODELOS ECONÓMICOS.**

**SUBASTAS.**

### DUOPOLIO DE COURNOT: COMPETENCIA EN CANTIDADES

La competencia entre dos empresas se puede describir por medio del equilibrio de Nash.

La empresa 1 y la empresa 2 compiten en un mercado por un producto homogéneo (no hay diferencia en quién lo produce).

Cada una de ellas utilizará como estrategia la cantidad  $q_i$  que produce.

Oferta del mercado:  $Q = q_1 + q_2$ .

El coste de producción unitario es igual para las dos empresas.

El coste total es función de la cantidad producida  $C_i(q_i) = cq_i$ , y menor que el precio máximo de venta  $c < a$

El proceso se realiza sólo una vez (juego estático).

La función de demanda inversa, función que establece los precios, es decreciente y lineal en el intervalo  $[0, a/b]$ , determinada por la función:

$$P(Q) = \begin{cases} a - bQ & bQ < a \\ 0 & bQ \geq a \end{cases} \quad \text{donde } \begin{cases} a \equiv \text{Tamaño del mercado} \\ -b \equiv \text{Sensibilidad del consumidor al precio} \end{cases} \quad b > 0$$

La utilidad de cada empresa es el beneficio que obtienen en la venta del producto. Es decir, la función de pagos (beneficios netos) es:

$$\pi_1(q_1, q_2) = q_1[a - bq_1 - bq_2] - cq_1 = q_1[a - bq_1 - bq_2 - c] = u_1(q_1, q_2)$$

$$\pi_2(q_1, q_2) = q_2[a - bq_1 - bq_2] - cq_2 = q_2[a - bq_1 - bq_2 - c] = u_2(q_1, q_2)$$

Descritas las funciones de demanda, costes y utilidad de las empresas, el objetivo es determinar el punto de equilibrio entre las dos, es decir, determinar el EN.

La respuesta óptima de cualquiera de las dos empresas para una estrategia fijada de la otra ( $q_1$  o  $q_2$ ) se determina (en el caso de la empresa 1) resolviendo la función:

$$\max_{q_1} u_1(q_1, q_2) = q_1(a - bq_1 - bq_2 - c) \quad 0 \leq q_1 \leq a/b$$

Se trata de obtener el máximo beneficio o el máximo pago, solución que tiene que estar en el intervalo  $[0, a/b]$ , donde se cumple que la cantidad que van a producir ambas empresas es positiva y además que para cada cantidad producida los beneficios son máximos. Estas dos situaciones se denominan, respectivamente, condiciones de *primery segundo orden*

Condición de primer orden:

$$\frac{\partial u_1(q_1, q_2)}{\partial q_1} = \frac{\partial q_1(a - bq_1 - bq_2 - c)}{\partial q_1} = 0 \rightarrow a - 2bq_1 - bq_2 - c = 0 \rightarrow q_1 = \frac{a - bq_2 - c}{2b}$$

Análogamente, la respuesta óptima para la empresa 2 sería:

$$\frac{\partial u_2(q_1, q_2)}{\partial q_2} = \frac{\partial q_2(a - bq_1 - bq_2 - c)}{\partial q_2} = 0 \rightarrow a - bq_1 - 2bq_2 - c = 0 \rightarrow q_2 = \frac{a - bq_1 - c}{2b}$$

Condición de segundo orden (Beneficios máximos):

$$\frac{\partial^2 u_1(q_1, q_2)}{\partial q_1^2} = \frac{\partial (a - 2bq_1 - bq_2 - c)}{\partial q_1} = -2b < 0 \text{ (es un máximo)}$$

La respuesta óptima de la empresa 1 es  $BR_1(q_2) = \frac{a - c - bq_2}{2b}$

La mejor respuesta de la empresa 2 es  $BR_2(q_1) = \frac{a - c - bq_1}{2b}$

Si ambas son las respuestas óptimas, significa que  $q_1^* = \frac{a - bq_2^* - c}{2b}$  es la respuesta óptima para

$q_2^* = \frac{a - bq_1^* - c}{2b}$  y  $q_2^*$  es la respuesta óptima de  $q_1^*$ , por tanto  $EN = \{(q_1^*, q_2^*)\}$

Resolviendo el sistema de ecuaciones

$$\begin{cases} q_1^* = \frac{a - c - bq_2^*}{2b} \\ q_2^* = \frac{a - c - bq_1^*}{2b} \end{cases} \rightarrow q_2^* = \frac{a - c - b\left(\frac{a - c - bq_2^*}{2b}\right)}{2b} = \frac{a - c + bq_2^*}{4b} \rightarrow q_2^* = \frac{a - c}{3b}$$

Análogamente,  $q_1^* = \frac{a - c}{3b}$

El punto de equilibrio es:  $EN = \left\{ \left( q_1^* = \frac{a - c}{3b}, q_2^* = \frac{a - c}{3b} \right) \right\}$

Cantidad producida en equilibrio:  $Q^* = q_1^* + q_2^* = \frac{2(a - c)}{3b}$

Precio en equilibrio:  $P(Q^*) = a - bQ^* = a - \frac{2(a - 2c)}{3} = \frac{a + 2c}{3}$

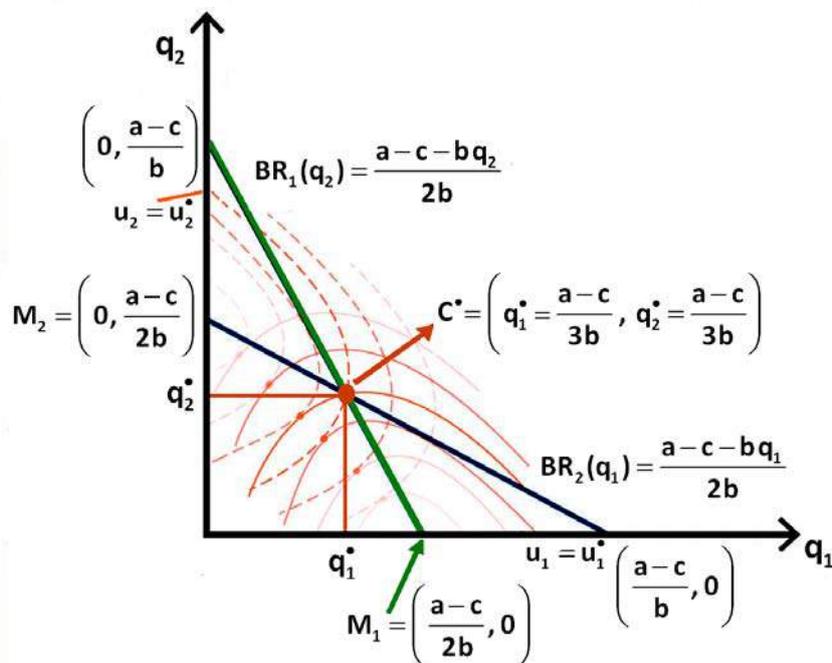
**Beneficios en equilibrio:**

$$u_1^*(q_1^*, q_2^*) = q_1^* \left[ a - bq_1^* - bq_2^* - c \right] = \frac{a-c}{3b} \left[ a - b \frac{a-c}{3b} - b \frac{a-c}{3b} - c \right] = \frac{(a-c)^2}{9b}$$

$$u_2^*(q_1^*, q_2^*) = u_1^*(q_1^*, q_2^*) = \frac{(a-c)^2}{9b}$$

Beneficio total (neto) en equilibrio:  $U^* = \frac{2(a-c)^2}{9b}$

**Representación del Duopolio de Cournot**



Los puntos  $M_1$  y  $M_2$  son los beneficios que la empresa obtendría en una situación de monopolio.

El punto  $C^*$  es el equilibrio de Nash.

Las curvas discontinuas reflejan las utilidades que cada empresa obtendría para cada cantidad de producto.

Con las curvas discontinuas se demuestra que  $C^*$  es el punto de equilibrio de Nash, ya que para otra cantidad fabricada por cualquiera de las dos empresas el beneficio proporcionado por las curvas de utilidad es menor.

Señalar que el Duopolio de Cournot es un dilema del prisionero ya que ambas empresas tienen incentivos a la no cooperación, al ser los beneficios mayores que los que se obtienen cuando cooperan - Esta situación no sería posible por tener prohibida la colusión según la Ley 15/2007 de 3 de julio de defensa de la competencia -.

**SIN COOPERAR:** Las cantidades a producir por cada una de las empresas serían  $q_1^* = \frac{a-c}{3b}$  y  $q_2^* = \frac{a-c}{3b}$ ,

que conducen a unos beneficios individuales, respectivamente, de  $u_1^* = \frac{(a-c)^2}{9b}$  y  $u_2^* = \frac{(a-c)^2}{9b}$



MONOPOLIO

**COOPERANDO:** Las cantidades a fabricar por cada una de las empresas se obtendría dividiendo la cantidad a producir en el monopolio entre las dos.

$$\text{Es decir, } q_1 = \frac{a-c}{4b} \text{ y } q_2 = \frac{a-c}{4b}$$

Los beneficios individuales serían:

$$u_1(q_1, q_2) = q_1[a - bq_1 - bq_2] - cq_1 = \frac{a-c}{4b} \left[ a - b \frac{a-c}{4b} - b \frac{a-c}{4b} - c \right] = \frac{(a-c)^2}{8b}$$

$$u_2(q_1, q_2) = q_2[a - bq_1 - bq_2] - cq_2 = \frac{a-c}{4b} \left[ a - b \frac{a-c}{4b} - b \frac{a-c}{4b} - c \right] = \frac{(a-c)^2}{8b}$$

Se observa que los beneficios obtenidos cooperando son superiores a los beneficios obtenidos en la

situación del equilibrio de Nash (EN):  $\frac{(a-c)^2}{8b} > \frac{(a-c)^2}{9b}$

$$\text{Cantidad producida en equilibrio: } Q^* = q_1^* + q_2^* = \frac{a-c}{2b}$$

$$\text{Precio en equilibrio: } P(Q^*) = a - bQ^* = a - \frac{a-c}{2} = \frac{a+c}{2}$$

$$\text{Beneficio total (neto) en equilibrio: } U^* = \frac{(a-c)^2}{4b}$$

La producción es mayor en un duopolio que en un monopolio:  $\frac{2(a-c)}{3b} > \frac{a-c}{2b}$

El precio es menor en un duopolio que en un monopolio:  $\frac{a+2c}{3} < \frac{a+c}{2} \quad (a > c)$

$$\text{Incentivo a coludir (formar un cartel): } \frac{(a-c)^2}{36}$$

Como los carteles normalmente son ilegales, los agentes tratan de coludir tácitamente utilizando estrategias de reducción de producción autoimpuestas, obteniendo un efecto de subida de precios y por consiguiente un aumento en los beneficios.

### DUOPOLIO DE STACKELBERG: COMPETENCIA EN CANTIDADES

El duopolio de Stackelberg (1934), conocido también como *modelo de competencia de Stackelberg*, es un modelo de competencia imperfecta basado en el juego no cooperativo. Representa un punto de inflexión en el estudio de estructuras de mercado, especialmente en el análisis de duopolios, dado que se basa en hipótesis iniciales diferentes.

Tiene el mismo planteamiento que el modelo de duopolio de Cournot. En esta situación, las dos empresas no eligen a la vez sus estrategias, sino una después de la otra y conociendo la estrategia elegida por la primera.

Esta situación es muy habitual cuando no son ofertas simultáneas, sino que una empresa toma decisiones de expansión, o de inversión, o de desarrollo, de modo que la segunda empresa actúa en respuesta a la decisión de la primera. En muchos casos, la primera es una empresa líder, y la segunda una empresa con menos poder de mercado.

Pueden ser más empresas, para simplificar se supone que son dos empresas y que sus estrategias son la elección de la cantidad de producción.

El precio unitario de venta, al igual que en el duopolio de Cournot, se considera que varía con las cantidades producidas según la función de demanda inversa en el intervalo  $[0, a/b]$ :

$$P(Q) = \begin{cases} a - bQ & bQ < a \\ 0 & bQ \geq a \end{cases} \quad \text{donde} \quad \begin{cases} a \equiv \text{Tamaño del mercado} \\ -b \equiv \text{Sensibilidad del consumidor al precio} \end{cases} \quad b > 0$$

El planteamiento en forma extensiva sería:

1. La empresa 1 elige  $q_1 \geq 0$
2. La empresa 2 observa  $q_1$  y elige  $q_2 \geq 0$
3. Cada empresa recibe

$$\pi_1(q_1, q_2) = q_1 [P(q_1 + q_2) - c] = q_1 [a - bq_1 - bq_2 - c] = u_1(q_1, q_2)$$

$$\pi_2(q_1, q_2) = q_2 [P(q_1 + q_2) - c] = q_2 [a - bq_1 - bq_2 - c] = u_2(q_1, q_2)$$

Se tienen que decidir los niveles de producción en diferentes momentos de tiempo. La empresa 1 determina  $q_1 \geq 0$  y la empresa 2 se fija en  $q_1$  y decide  $q_2 \geq 0$ . Es una situación en la que hay dos etapas, que se resuelve por inducción hacia atrás.

De esta forma, se comienza resolviendo el problema de maximización de la empresa 2:

$$\max_{u_2} u_2(q_1, q_2) = q_2 [a - bq_1 - bq_2 - c] \quad 0 \leq q_1 + q_2 \leq a$$

La condición de primer orden es:

$$\frac{\partial u_2(q_1, q_2)}{\partial q_2} = \frac{\partial q_2 (a - bq_1 - bq_2 - c)}{\partial q_2} = 0 \rightarrow a - bq_1 - 2bq_2 - c = 0 \rightarrow q_2^* = \frac{a - bq_1 - c}{2b}$$

La condición de segundo orden:

$$\frac{\partial^2 u_2(q_1, q_2)}{\partial q_2^2} = \frac{\partial q_2 (a - bq_1 - 2bq_2 - c)}{\partial q_2} = -2 < 0 \quad (\text{es un máximo})$$

Se analiza la decisión de la empresa 1, sabiendo que la empresa 2 va a determinar su producción

$$q_2^* = \frac{a - bq_1 - c}{2b} \quad \text{para cualquier decisión que tome la empresa 1.}$$

La empresa 1 posee cierta ventaja, puesto que puede anticiparse a la respuesta de la empresa 2 al resolver su problema de maximización, sustituyendo  $q_2$  por su valor.

De este modo, el problema de maximización de la empresa 1 es:

$$\max_{q_1} u_1(q_1, q_2^*) = q_1 (a - bq_1 - bq_2^* - c) = q_1 \left[ a - bq_1 - b \frac{a - bq_1 - c}{2b} - c \right] = q_1 \left[ \frac{a - bq_1 - c}{2} \right]$$

La condición de primer orden es:

$$\frac{\partial u_1(q_1, q_2)}{\partial q_1} = \frac{\partial}{\partial q_1} \left( q_1 \left[ \frac{a - bq_1 - c}{2} \right] \right) = 0 \rightarrow a - 2bq_1 - c = 0 \rightarrow q_1^* = \frac{a - c}{2b}$$

Sustituyendo en la ecuación de  $q_2^*$ , resulta:

$$q_2^* = \frac{a - bq_1 - c}{2b} \rightarrow q_2^* = \frac{a - b \frac{a - c}{2b} - c}{2b} = \frac{a - c}{4b}$$

$$\text{El equilibrio de Nash perfecto en subjuegos ENPS} = \left\{ \left( q_1^* = \frac{a - c}{2b}, q_2^* = \frac{a - c}{4b} \right) \right\}$$

$$\text{Cantidad producida en equilibrio: } Q^* = q_1^* + q_2^* = \frac{a - c}{2b} + \frac{a - c}{4b} = \frac{3(a - c)}{4b}$$

Implicaciones:

La cantidad total producida en equilibrio de Stackelberg  $\frac{3(a-c)}{4b}$ , es mayor que la cantidad total en

equilibrio de Cournot  $\frac{2(a-c)}{3b}$ :

$$\frac{3(a-c)}{4b} > \frac{2(a-c)}{3b} \rightarrow \text{El precio del producto es menor}$$

Si las empresas tienen el mismo nivel de costes, la solución de Stackelberg es más eficiente que la de Cournot, ya que la producción total es más elevada y el precio es más bajo.

La cantidad que ha de producir la empresa 1:  $\left( q_1^* = \frac{a-c}{2b} \right)$  es la de monopolio.

Mientras que la cantidad que tiene que producir empresa 2:  $\left( q_2^* = \frac{a-c}{4b} \right)$  es la mitad.

Es curioso observar cómo disponer de más información a la hora de actuar no implica obtener una solución mejor, la empresa 1 sabe que cuando actúe la empresa 2 tendrá esa información. La empresa 1 es más ineficiente (tiene costos más altos).

Cuando se trata de eficiencia económica, el resultado es similar al modelo de duopolio de Cournot. El equilibrio de Nash no es Pareto eficiente. No obstante, la pérdida es menor en el duopolio de Stackelberg que en el de Cournot.

$$\text{Precio en equilibrio: } P(Q^*) = a - bQ^* = a - b \frac{3(a-c)}{4b} = \frac{a+3c}{4}$$

Implicaciones:

El precio en equilibrio de Stackelberg es menor que el precio en equilibrio de Cournot:

$$\frac{a+3c}{4} < \frac{a+2c}{3}$$

Beneficios en equilibrio de las empresas:

$$u_1^* = [P(Q^*) - c] \cdot q_1^* = \left( \frac{a+3c}{4} - c \right) \cdot \left( \frac{a-c}{2b} \right) = \frac{(a-c)^2}{8b}$$

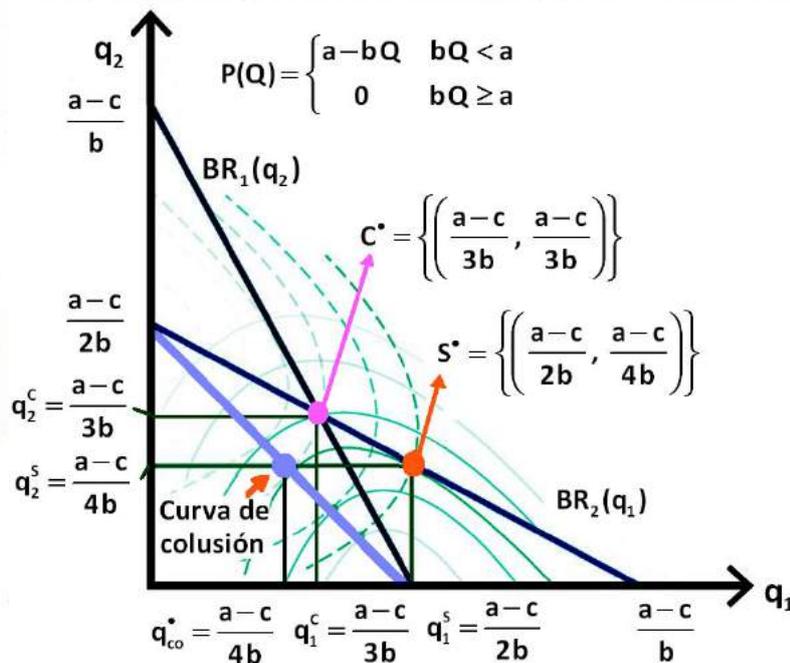
$$u_2^* = [P(Q^*) - c] \cdot q_2^* = \left( \frac{a+3c}{4} - c \right) \cdot \left( \frac{a-c}{4b} \right) = \frac{(a-c)^2}{16b}$$

Beneficio total (neto) en equilibrio:  $U^* = \frac{(a-c)^2}{8b} + \frac{(a-c)^2}{16b} = \frac{3(a-c)^2}{16b}$

Implicaciones:

$u_1^* = \frac{(a-c)^2}{8b} > u_2^* = \frac{(a-c)^2}{16b} \rightarrow$  La empresa 1 obtiene más beneficios.

Representación del Duopolio de Stackelberg



Los puntos de equilibrio de Stackelberg ( $S^*$ ) y Cournot ( $C^*$ ) son estables en modelos estáticos de un solo período.

En entornos más dinámicos, como son los juegos repetidos, se necesitan reconsiderar los modelos.

En relación con la producción y el precio de cada empresa, se tiene la relación:

Empresa Líder:  $q_1^s > q_1^c \wedge u_1^s > u_1^c$

Empresa 2:  $q_2^s < q_2^c \wedge u_2^s < u_2^c$

En relación con las cantidades totales de producción y al precio, se tiene la relación:

$\underbrace{Q_M}_{\text{Cantidad Total Monopolio}} < \underbrace{Q_C}_{\text{Cantidad Total Cournot}} < \underbrace{Q_S}_{\text{Cantidad Total Stackelberg}} < \underbrace{Q_{CP}}_{\text{Cantidad Total Competencia Perfecta}}$

$\underbrace{P_M}_{\text{Precio con Monopolio}} > \underbrace{P_C}_{\text{Precio con Cournot}} > \underbrace{P_S}_{\text{Precio con Stackelberg}} > \underbrace{P_{CP} = CM_g}_{\text{Precio con Competencia Perfecta}}$

La función de coalición se emplea fundamentalmente en juegos cooperativos.

Se emplea básicamente para estudiar la repartición de los rendimientos obtenidos en la cooperación entre empresas o jugadores. Trata de contestar a dos cuestiones:

- (a) ¿Cuánto es lo mínimo que puede conseguir cada empresa actuando en forma unilateral?
- (b) ¿Cuánto es lo mínimo que pueden obtener las dos empresas cooperando?

### OLIGOPOLIO DE COURNOT: COMPETENCIA EN CANTIDADES

El mercado está compuesto por  $n$  empresas que compiten, al igual que en el duopolio de Cournot, con un producto homogéneo y en cantidades, no en precios.

Las empresas participantes  $(1, 2, 3, \dots, n)$  producen  $(q_1, q_2, q_3, \dots, q_n)$ , respectivamente.

En una empresa  $i$  la cantidad producida será  $q_i$  y su demanda inversa:

$$P(Q) = \begin{cases} a - bQ & bQ < a \\ 0 & bQ \geq a \end{cases} \quad \text{donde } \begin{cases} a \equiv \text{Tamaño del mercado} \\ -b \equiv \text{Sensibilidad del consumidor al precio} \end{cases} \quad b > 0$$

$$Q = q_1 + q_2 + q_3 + \dots + q_n$$

La función de costes para cada empresa es:  $C_i(q_i) = cq_i$ , siendo  $a > c$ ,  $i \in (1, 2, 3, \dots, n)$

Los beneficios que obtienen las empresas por la venta del producto, iguales a su utilidad:

$$\pi_i(q_1, q_2, q_3, \dots, q_n) = q_i P(q_i + Q_{-i}) - C(q_i) = q_i [a - b(q_i + Q_{-i}) - c] = u_i(q_1, q_2, q_3, \dots, q_n)$$

siendo  $Q_{-i} = (1 - n) q_i$

Para determinar el equilibrio de Nash, la respuesta óptima de cualesquiera de las empresas para una estrategia  $q_i$  de las otras, se halla resolviendo la ecuación:

$$\max_{q_i} u_i(q_1, q_2, q_3, \dots, q_n) = q_i [a - b(q_i + Q_{-i}) - c] \quad \text{cuando } 0 \leq q_i \leq a/b$$

Para la maximización de beneficios se tienen en cuenta la condición de primer y segundo orden:

Condición de primer orden:

$$\frac{\partial u_i(q_i, q_{i-1})}{\partial q_i} = \frac{\partial q_i [a - b(q_i + Q_{-i}) - c]}{\partial q_i} = 0 \rightarrow a - 2bq_i - bQ_{-i} - c = 0$$

Condición de segundo orden (Beneficios máximos):

$$\frac{\partial^2 u_i(q_{i-1}, q_i)}{\partial q_i^2} = \frac{\partial (a - 2bq_i - bQ_{-i} - c)}{\partial q_i} = -2b < 0 \quad (\text{es un máximo})$$

$(q_1^*, q_2^*, q_3^*, \dots, q_n^*)$  es un EN si cumple las  $n$  condiciones de primer orden:

$$a - 2bq_i^* - bQ_{-i}^* - c = 0 \quad \text{siendo } Q_{-i}^* = (1 - n) q_i^* \rightarrow a - 2bq_i^* - b(1 - n) q_i^* - c = 0$$

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

$$q_i^* = \frac{a-c}{b(n+1)} \quad \forall i=1, 2, \dots, n$$

$$\text{El punto de equilibrio es: } EN = \left\{ q_1^* = \frac{a-c}{b(n+1)}, \dots, q_i^* = \frac{a-c}{b(n+1)}, \dots, q_n^* = \frac{a-c}{b(n+1)} \right\}$$

$$\text{Cantidad producida en equilibrio: } Q^* = n \cdot \frac{a-c}{b(n+1)}$$

$$\text{Precio en equilibrio: } P(Q^*) = a - bQ^* = a - b \cdot n \cdot \frac{a-c}{b(n+1)} = \frac{a+nc}{n+1}$$

$$\text{Beneficios en equilibrio: } u_i^* = q_i^* \left[ a - b(q_i + Q_{-i}) - c \right] = \frac{(a-c)}{b(n+1)} \left[ a - n \frac{a-c}{n+1} - c \right] = \frac{(a-c)^2}{b(n+1)^2}$$

$$\text{Beneficio total (neto) en equilibrio: } U^* = u_1^* + u_2^* + \dots + u_n^* = \frac{n(a-c)^2}{b(n+1)^2}$$

El Oligopolio de Cournot es un dilema del prisionero por tener las empresas incentivos para no cooperar, al ser los beneficios mayores que los que se obtienen cuando cooperan.

Sin cooperar: Las cantidades a producir por cada una de las empresas serían  $q_i^* = \frac{a-c}{b(n+1)}$  para todo

$i = (1, 2, 3, \dots, n)$  que conducen a unos beneficios individuales de  $u_i^* = \frac{(a-c)^2}{b(n+1)^2} \quad \forall i \in (1, 2, 3, \dots, n)$

Cooperando: Cuando se convierten en un monopolio cooperando, la producción de cada una de las empresas es  $q_i^* = \frac{a-c}{2nb} \quad \forall i \in (1, 2, 3, \dots, n)$  y sus beneficios individuales serían

$$u_i = q_i \left[ a - b(q_i + Q_{-i}) - c \right] = \frac{(a-c)^2}{4nb} \quad \forall i \in (1, 2, 3, \dots, n)$$

Los beneficios cooperando son mayores que si no cooperan:  $\frac{(a-c)^2}{4nb} > \frac{(a-c)^2}{b(n+1)^2}$

### DUOPOLIO DE BERTRAND: COMPETENCIA EN PRECIOS

Una crítica común al modelo de la competencia en cantidades de Cournot es que muchas veces la variable estratégica elegida por las empresas es el precio.

Modelo de Bertrand:

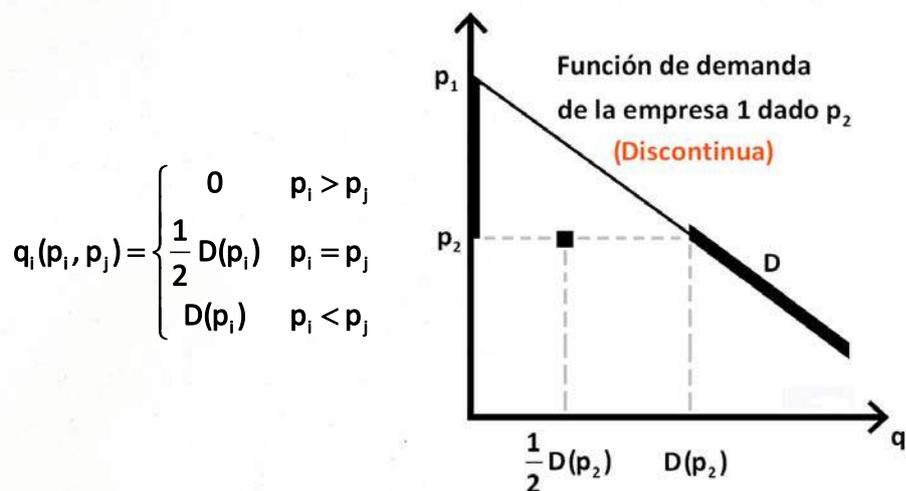
Las empresas producen artículos diferenciados

Pueden elegir el precio de venta:  $p_i$  precio de venta de la empresa  $i$

La demanda de un producto es elástica:  $q_i(p_i, p_j) = a - p_i + bp_j$

Coste de producción unitario  $c$  igual para las dos empresas

El equilibrio de Bertrand es el equilibrio de Nash de competencia en precios.



Espacio de estrategias de cada empresa  $X_i = [0, \infty)$

Función de pagos (beneficios netos):

$$u_1(p_1, p_2) = q_1(p_1, p_2)(p_1 - c) = (a - p_1 + bp_2)(p_1 - c)$$

$$u_2(p_1, p_2) = q_2(p_1, p_2)(p_2 - c) = (a - p_2 + bp_1)(p_2 - c)$$

Se maximizan la función de pagos de las empresas.

Para la empresa 1:  $\max_{p_1} u_1(p_1, p_2) = \max_{p_1} (a - p_1 + bp_2)(p_1 - c)$

Para la empresa  $i$ , resulta:

$$\frac{\partial u_1(p_1, p_2)}{\partial p_1} = \frac{\partial (a - p_1 + bp_2)(p_1 - c)}{\partial p_1} = a - 2p_1 + bp_2 + c = 0 \rightarrow p_1^* = \frac{a + bp_2 + c}{2}$$

Análogamente, la respuesta óptima para la empresa 2 sería:

$$\frac{\partial u_2(p_1, p_2)}{\partial p_2} = \frac{\partial (a - p_2 + bp_1)(p_2 - c)}{\partial p_2} = a - 2p_2 + bp_1 + c = 0 \rightarrow p_2^* = \frac{a + bp_1 + c}{2}$$

La curva de reacción de la empresa 1 es  $BR_1(q_2) = \frac{a + bp_2 + c}{2}$

La curva de reacción de la empresa 2 es  $BR_2(q_1) = \frac{a + bp_1 + c}{2}$

Resolviendo el sistema de ecuaciones

$$\begin{cases} p_1^* = \frac{a + bp_2 + c}{2} \\ p_2^* = \frac{a + bp_1 + c}{2} \end{cases} \rightarrow p_2^* = \frac{a + b\left(\frac{a + bp_2 + c}{2}\right) + c}{2} = \frac{(2 + b)(a + c)}{4 - b^2} = \frac{a + c}{2 - b} \quad (b < 2)$$

Análogamente,  $p_1^* = \frac{a + c}{2 - b}$

El punto de equilibrio ( $b < 2$ ) es:  $EN = \left\{ \left( p_1^* = \frac{a + c}{2 - b}, p_2^* = \frac{a + c}{2 - b} \right) \right\}$

Obsérvese que si el precio de la empresa rival aumenta, la mejor respuesta es aumentar el precio propio: Los precios son complementarios estratégicos.

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

### PARADOJA DE BERTRAND

Surge porque la demanda y los beneficios son discontinuos. Describe una situación en la que dos empresas (jugadores) llegan a un estado de equilibrio de Nash donde ambas empresas cobran un precio igual al costo marginal, pese a que son un duopolio.

La paradoja es que en modelos como la competencia Cournot, un aumento en el número de empresas se asocia a una convergencia de los precios a los costes marginales. En estos modelos alternativos de oligopolio un pequeño número de empresas de obtener beneficios positivos de los precios por encima del coste de carga.

La paradoja de Bertrand aparece raramente en la práctica, ya que los productos reales casi siempre se diferencian de alguna manera aparte del precio, las empresas tienen limitaciones en su capacidad para fabricar y distribuir, y dos empresas rara vez tienen costos idénticos.

### MOTIVOS PARA NO APLICAR ESTRICTAMENTE LA PARADOJA DE BERTRAND

- A veces las empresas no tienen la capacidad suficiente para satisfacer toda la demanda. Este un punto dio lugar al modelo de Bertrand-Edgeworth.
- Si se diferencian los productos de las empresas, los consumidores no pueden cambiar por completo el producto con el precio más bajo.
- la competencia de precios repetida puede provocar que el precio esté por encima de MC en equilibrio. Si una compañía fija su precio un poco más alto, van a seguir recibiendo la misma cantidad de compras, pero más beneficios por cada compra, por lo que la otra compañía elevará su precio, y así sucesivamente (sólo en juegos repetidos, de lo contrario la dinámica de precios son en la otra dirección).
- Si dos empresas se ponen de acuerdo en un precio, que es en su interés a largo plazo para mantener el acuerdo: Los ingresos por reducción de los precios es menor que el doble de los ingresos de mantener el acuerdo, y dura sólo hasta que la otra empresa reduce sus propios precios.

### CONTRIBUCIÓN VOLUNTARIA A UN BIEN PÚBLICO

Los consumidores 1 y 2 deciden contribuir a un bien público.

El consumidor 1 tiene una riqueza  $w_1$  y su contribución es  $c_1$ , mientras que el consumidor 2 tiene una riqueza  $w_2$  y su contribución es  $c_2$ .

La cantidad total de bien público será la suma de las contribuciones ( $c_1 + c_2$ )

$$\text{Los pagos: } \begin{cases} u_1(c_1, c_2) = (c_1 + c_2)(w_1 - c_1) \\ u_2(c_1, c_2) = (c_1 + c_2)(w_2 - c_2) \end{cases}$$

Se resuelve el problema de maximización de los consumidores calculando el EN:

$$\max u_1(c_1, c_2) = (c_1 + c_2)(w_1 - c_1) \quad \text{sujeto a } 0 \leq c_1 \leq w_1$$

$$\frac{\partial u_1(c_1, c_2)}{\partial c_1} = \frac{\partial [(c_1 + c_2)(w_1 - c_1)]}{\partial c_1} = w_1 - 2c_1 - c_2 = 0 \quad \rightarrow \quad c_1^* = \frac{w_1 - c_2}{2}$$

$$\text{Análogamente el consumidor 2: } c_2^* = \frac{w_2 - c_1}{2}$$

Resolviendo el sistema de ecuaciones

$$\begin{cases} c_1^* = \frac{w_1 - c_2}{2} \\ c_2^* = \frac{w_2 - c_1}{2} \end{cases} \rightarrow c_2^* = \frac{w_2 - \frac{w_1 - c_2}{2}}{2} \rightarrow c_2^* = \frac{2w_2 - w_1}{3}$$

$$\text{En consecuencia, } c_1^* = \frac{2w_1 - w_2}{3}$$

$$\text{El punto de equilibrio es: } \text{EN} = \left\{ \left( c_1^* = \frac{2w_1 - w_2}{3}, c_2^* = \frac{2w_2 - w_1}{3} \right) \right\}$$

Es fácil mostrar que la solución no es eficiente.

 Un duopolio se enfrenta a la curva de demanda del mercado  $P = 30 - Q$ , siendo  $Q$  la producción total de la industria ofrecida por las empresas A y B. Se supone que las empresas tienen una estructura de costes tal que sus costes marginales son nulos.

- Hallar la cantidad producida en equilibrio y los beneficios obtenidos
- Calcular la cantidad producida en equilibrio y los beneficios obtenidos si las empresas formasen un monopolio.
- Hallar el equilibrio de cantidades y precios, sabiendo que ambas empresas tienen un coste marginal de 12 u.m.

### Solución:

a) La función de demanda inversa, función que establece los precios, es decreciente y lineal en el intervalo  $[0, 30]$ , determinada por la función:

$$P(Q) = \begin{cases} 30 - Q & Q < 30 \\ 0 & Q \geq 30 \end{cases} \quad \text{donde } \begin{cases} 30 \equiv \text{Tamaño del mercado} \\ -1 \equiv \text{Sensibilidad del consumidor al precio} \end{cases}$$

$$Q = q_A + q_B \quad CM_i(q_i) = cq_i = 0 \quad i = A, B$$

La utilidad de cada empresa es el beneficio que obtienen en la venta del producto. Es decir, la función de pagos (beneficios netos) es:

$$u_A(q_A, q_B) = q_A [30 - q_A - q_B] - cq_A = q_A [30 - q_A - q_B - c] = q_A [30 - q_A - q_B]$$

$$u_B(q_A, q_B) = q_B [30 - q_A - q_B] - cq_B = q_B [30 - q_A - q_B - c] = q_B [30 - q_A - q_B]$$

El objetivo es determinar el punto de equilibrio entre las dos empresas, esto es, determinar el equilibrio de Nash.

La respuesta óptima de cualquiera de las dos empresas para una estrategia fijada de la otra ( $q_A$  o  $q_B$ ) se determina (en el caso de la empresa A) resolviendo la función:

$$\max_{q_A} u_A(q_A, q_B) = q_A (30 - q_A - q_B) \quad 0 \leq q_A \leq 30$$

Se trata de obtener el máximo beneficio o el máximo pago, solución que tiene que estar en el intervalo  $[0, 30]$ , donde se cumple que la cantidad que van a producir ambas empresas es positiva y además que para cada cantidad producida los beneficios son máximos. Estas dos situaciones se denominan, respectivamente, condiciones de *primery segundo orden*

Condición de primer orden:

$$\frac{\partial u_A(q_A, q_B)}{\partial q_A} = \frac{\partial q_A (30 - q_A - q_B)}{\partial q_A} = 0 \rightarrow 30 - 2q_A - q_B = 0 \rightarrow q_A = \frac{30 - q_B}{2}$$

Condición de segundo orden (Beneficio máximo):

$$\frac{\partial^2 u_A(q_A, q_B)}{\partial q_A^2} = \frac{\partial(30 - 2q_A - q_B)}{\partial q_A} = -2 < 0 \text{ (es un máximo)}$$

La respuesta óptima de la empresa A es  $BR_A(q_B) = \frac{30 - q_B}{2}$

La mejor respuesta de la empresa B es  $BR_B(q_A) = \frac{30 - q_A}{2}$

Si ambas son las respuestas óptimas, significa que  $q_A^* = \frac{30 - q_B^*}{2}$  es la respuesta óptima para  $q_B^* = \frac{a - q_A^*}{2}$

y  $q_B^*$  es la respuesta óptima de  $q_A^*$ , por tanto  $EN = \{(q_A^*, q_B^*)\}$

Resolviendo el sistema de ecuaciones

$$\begin{cases} q_A^* = \frac{30 - q_B^*}{2} \\ q_B^* = \frac{30 - q_A^*}{2} \end{cases} \rightarrow q_B^* = \frac{30 - \left(\frac{30 - q_B^*}{2}\right)}{2} = \frac{30 + q_B^*}{4} \rightarrow q_B^* = \frac{30}{3} = 10 \text{ u.c}$$

Análogamente,  $q_A^* = \frac{30}{3} = 10 \text{ u.c}$

El punto de equilibrio es:  $EN = \{(q_A^* = 10, q_B^* = 10)\}$

Cantidad producida en equilibrio:  $Q^* = q_A^* + q_B^* = 2 \cdot 10 = 20 \text{ u.m}$

Precio en equilibrio:  $P(Q^*) = 30 - Q^* = 30 - 20 = 10 \text{ u.m}$

Beneficios en equilibrio:  $u_A^*(q_A^*, q_B^*) = q_A^* [30 - q_A^* - q_B^*] = 10 [30 - 10 - 10] = 100 \text{ u.m}$

$u_B^*(q_A^*, q_B^*) = u_A^*(q_A^*, q_B^*) = 100 \text{ u.m}$

Beneficio total (neto) en equilibrio:  $U^* = 200 \text{ u.m}$



El ejercicio se ha resuelto como una demostración del duopolio de Cournot cuando podía haber sido más rápido.

Si la función de demanda del mercado es

$$P(Q) = \begin{cases} a - bQ & bQ < a \\ 0 & bQ \geq a \end{cases} \text{ donde } \begin{cases} a \equiv \text{Tamaño del mercado} \\ -b \equiv \text{Sensibilidad del consumidor al precio} \end{cases} \quad b > 0$$

$$\text{El punto de equilibrio es: } EN = \left\{ \left( q_A^* = \frac{a-c}{3b}, q_B^* = \frac{a-c}{3b} \right) \right\} \rightarrow EN = \left\{ (q_A^* = 10, q_B^* = 10) \right\}$$

$$\text{Cantidad producida en equilibrio: } Q^* = \frac{2(a-c)}{3b} \rightarrow Q^* = q_A^* + q_B^* = 2 \cdot 10 = 20 \text{ u.c}$$

$$\text{Precio en equilibrio: } P(Q^*) = a - bQ^* = \frac{a+2c}{3} \rightarrow P(Q^*) = 30 - Q^* = 30 - 20 = 10 \text{ u.m}$$

$$\text{Beneficio total (neto) en equilibrio: } U^* = \frac{2(a-c)^2}{9b} \rightarrow U^* = 200 \text{ u.m}$$

b) Si las empresas A y B cooperasen formando un monopolio (situación prohibida por la Ley 15/2007 de 3 de julio de defensa de la competencia), si bien se trata de coludir utilizando estrategias de reducción de producción autoimpuestas, obteniendo un efecto de subida de precios y por consiguiente un aumento en los beneficios.

$$\text{Las cantidades a fabricar por cada una de las empresas serían: } q_A = q_B = \frac{a-c}{4b}$$

$$\text{Cantidad producida en equilibrio: } Q^* = q_A^* + q_B^* = \frac{a-c}{2b} \rightarrow Q^* = 15 \text{ u.c}$$

$$\text{Precio en equilibrio: } P(Q^*) = a - bQ^* = \frac{a+c}{2} \rightarrow P(Q^*) = 15 \text{ u.m}$$

$$\text{Beneficio total (neto) en equilibrio: } U^* = \frac{(a-c)^2}{4b} \rightarrow U^* = 225 \text{ u.m}$$

Se observa que formando un monopolio la cantidad producida es menor, mientras que los beneficios obtenidos son mayores.

$$\text{c) } a=30, b=1, c=12$$

$$\text{El punto de equilibrio es: } EN = \left\{ \left( q_A^* = \frac{a-c}{3b}, q_B^* = \frac{a-c}{3b} \right) \right\} \rightarrow EN = \left\{ (q_A^* = 6, q_B^* = 6) \right\}$$

$$\text{Precio en equilibrio: } P(Q^*) = \frac{a+2c}{3} = 18 \text{ u.m}$$

La empresa 1 (líder) y la empresa 2 (duopolio de Stackelberg) tienen una curva de demanda lineal con la siguiente demanda del mercado  $P = 30 - Q$ , donde  $Q = q_1 + q_2$ . Sus costes marginales son cero. Calcular la cantidad producida y el precio cobrado y el beneficio obtenido por cada empresa.

**Solución:**

a) La función de demanda inversa, función que establece los precios, decreciente y lineal en el intervalo  $[0, 30]$ , viene determinada por la función:

$$P(Q) = \begin{cases} 30 - Q & Q < 30 \\ 0 & Q \geq 30 \end{cases} \quad \text{donde } \begin{cases} a = 30 \equiv \text{Tamaño del mercado} \\ -1 \equiv \text{Sensibilidad del consumidor al precio} \end{cases}$$

$$Q = q_1 + q_2 \quad CM_i(q_i) = cq_i = 0 \quad i = 1, 2$$

Se tienen que decidir los niveles de producción en diferentes momentos de tiempo.

La empresa 1 determina  $q_1 \geq 0$  y la empresa 2 se fija en  $q_1$  y decide  $q_2 \geq 0$ . Es una situación en la que hay dos etapas, que se resuelve por inducción hacia atrás.

De esta forma, se comienza resolviendo el problema de maximización de la empresa 2:

$$\max_{u_2} u_2(q_1, q_2) = q_2[30 - q_1 - q_2 - c] \quad 0 \leq q_1 + q_2 \leq 30$$

La condición de primer orden es:

$$\frac{\partial u_2(q_1, q_2)}{\partial q_2} = \frac{\partial q_2(30 - q_1 - q_2 - c)}{\partial q_2} = 0 \rightarrow 30 - q_1 - 2q_2 - c = 0 \rightarrow q_2^* = \frac{30 - q_1 - c}{2}$$

Se analiza la decisión de la empresa 1 (líder), sabiendo que la empresa 2 va a determinar su producción

$$q_2^* = \frac{30 - q_1 - c}{2} \quad \text{para cualquier decisión que tome la empresa líder.}$$

La empresa líder posee cierta ventaja, puesto que puede anticiparse a la respuesta de la empresa 2 al resolver su problema de maximización, sustituyendo  $q_2$  por su valor.

De este modo, el problema de maximización de la empresa 1 es:

$$\max_{u_1} u_1(q_1, q_2^*) = q_1(30 - q_1 - q_2^* - c) = q_1 \left[ 30 - q_1 - \frac{30 - q_1 - c}{2} - c \right] = q_1 \left[ \frac{30 - q_1 - c}{2} \right]$$

La condición de primer orden es:

$$\frac{\partial u_1(q_1, q_2^*)}{\partial q_1} = \frac{\partial}{\partial q_1} \left( q_1 \left[ \frac{30 - q_1 - c}{2} \right] \right) = 0 \rightarrow 30 - 2q_1 - c = 0 \rightarrow q_1^* = \frac{30 - c}{2} = \frac{30 - 0}{2} = 15 \text{ u.c.}$$

Sustituyendo en la ecuación de  $q_2^*$ , resulta:

$$q_2^* = \frac{30 - q_1 - c}{2} \rightarrow q_2^* = \frac{30 - \frac{30 - c}{2} - c}{2} = \frac{30 - c}{4} = \frac{30 - 0}{4} = 7,5 \text{ u.c}$$

El equilibrio de Nash perfecto en subjugos ENPS =  $\{(q_1^* = 15, q_2^* = 7,5)\}$

Cantidad producida en equilibrio:  $Q^* = q_1^* + q_2^* = 15 + 7,5 = 22,5 \text{ u.c}$

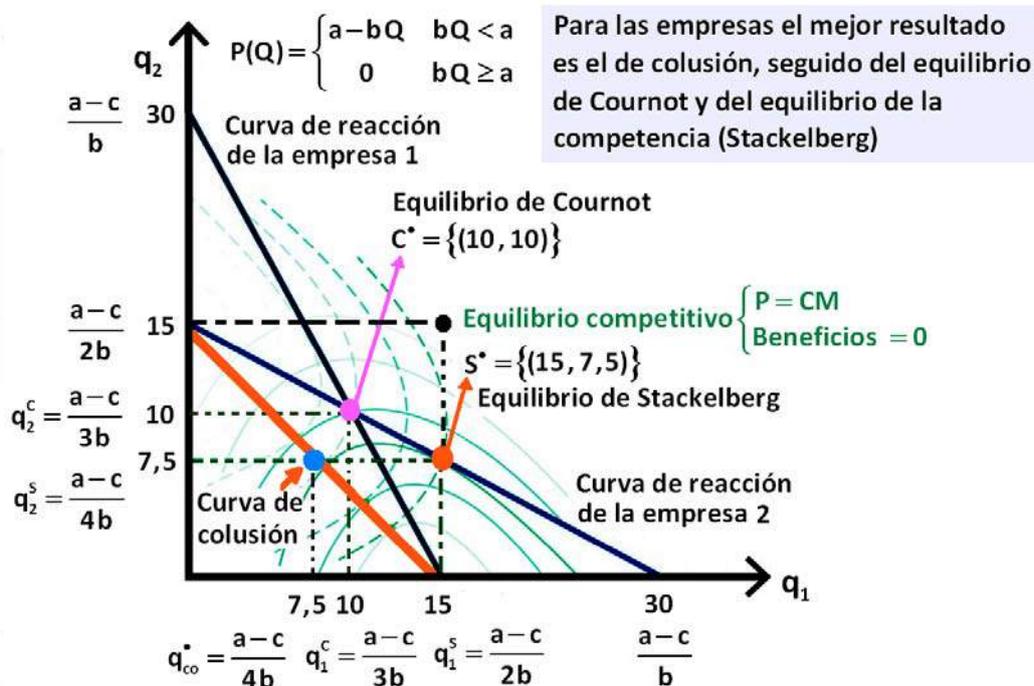
Precio en equilibrio:  $P(Q^*) = a - bQ^* = a - \frac{3(a-c)}{4} = \frac{a+3c}{4} = \frac{30+3 \cdot 0}{4} = 7,5 \text{ u.m}$

Beneficios en equilibrio de las empresas:

$$u_1^* = [P(Q^*) - c] \cdot q_1^* = \left(\frac{a+3c}{4} - c\right) \cdot \left(\frac{a-c}{2}\right) = \frac{(a-c)^2}{8} = \frac{30^2}{8} = 112,5 \text{ u.m}$$

$$u_2^* = [P(Q^*) - c] \cdot q_2^* = \left(\frac{a+3c}{4} - c\right) \cdot \left(\frac{a-c}{4b}\right) = \frac{(a-c)^2}{16} = \frac{30^2}{16} = 56,25 \text{ u.m}$$

La empresa líder recibe el doble de beneficios que la empresa 2.



El monopolista establece la cantidad que maximiza sus beneficios:  $(q^* = 15, p^* = 15)$ , con unos beneficios:  $u^* = q^* \cdot p^* = 15 \cdot 15 = 225 \text{ u.m}$

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

En este caso, sus beneficios coinciden con el de colusión ( $CM = 0$ ), no lo hacen si los costes marginales no son nulos.



Se podía haber resuelto rápido, considerando el planteamiento general de la función de demanda inversa:

$$P(Q) = \begin{cases} a - bQ & bQ < a \\ 0 & bQ \geq a \end{cases} \quad \text{donde} \begin{cases} a \equiv \text{Tamaño del mercado} \\ -b \equiv \text{Sensibilidad del consumidor al precio} \end{cases} \quad b > 0$$

$$ENPS = \left\{ \left( q_1^* = \frac{a-c}{2b}, q_2^* = \frac{a-c}{4b} \right) \right\} \quad \overline{a=30, b=1, c=0} \quad ENPS = \left\{ (q_1^* = 15 \text{ u.c.}, q_2^* = 7,5 \text{ u.c.}) \right\}$$

$$\text{Precio en equilibrio: } P(Q^*) = a - bQ^* = \frac{a+3c}{4} \rightarrow P(Q^*) = \frac{30}{4} = 7,5 \text{ u.m.}$$

Beneficios en equilibrio de las empresas:

$$u_1^* = \frac{(a-c)^2}{8b} \rightarrow u_1^* = \frac{30^2}{8} = 112,5 \text{ u.m.}$$

$$u_2^* = \frac{(a-c)^2}{16b} \rightarrow u_2^* = \frac{30^2}{16} = 56,25 \text{ u.m.}$$

$$\text{Beneficio total (neto) en equilibrio: } U^* = \frac{(a-c)^2}{8b} = \frac{3(a-c)^2}{16b} \rightarrow U^* = \frac{3 \cdot 30^2}{16} = 168,75 \text{ u.m.}$$

Siendo la función de demanda inversa  $P = 100 - 0,5Q$ , donde  $Q = q_1 + q_2$ , y las funciones de costos  $CT_1 = 5q_1$ ,  $CT_2 = 0,5q_2^2$

- a) Hallar el equilibrio desde el punto de vista de Cournot  
b) ¿Qué ocurre si la empresa 1 actúa como líder y la empresa 2 como seguidora?

**Solución:**

a) La utilidad de la empresa 1 es el beneficio que obtiene en la venta del producto. Es decir, la función de pago (beneficio neto) es:

$$u_1(q_1, q_2) = q_1[100 - 0,5q_1 - 0,5q_2] - cq_1 = q_1[100 - 0,5q_1 - 0,5q_2 - c]$$

Descrita la función de demanda, costes y utilidad de las empresas 1, el objetivo es determinar el punto de equilibrio entre las dos empresas, es decir, determinar el EN.

La respuesta óptima de empresa 1 para una estrategia fijada de la empresa 2 ( $q_2$ ) se determina resolviendo la función:

$$\max_{q_1} u_1(q_1, q_2) = q_1[100 - 0,5q_1 - 0,5q_2 - c_1] \quad 0 \leq q_1 \leq 100 / 0,5 \quad c_1 = CM_1 = \frac{dCT_1}{dQ_1} = 5$$

Para la maximización de beneficios se tienen en cuenta la condición de primer y segundo orden:

Condición de primer orden:

$$\frac{\partial u_1(q_1, q_2)}{\partial q_1} = \frac{\partial q_1[100 - 0,5q_1 - 0,5q_2 - c_1]}{\partial q_1} = 0 \rightarrow 100 - q_1 - 0,5q_2 - c_1 = 0$$

$$c_1 = CM_1 = \frac{dCT_1}{dQ_1} = 5 \rightarrow 100 - q_1 - 0,5q_2 - 5 = 0 \rightarrow q_1 = 95 - 0,5q_2 \text{ (función de reacción)}$$

Condición de segundo orden (Beneficio máximo):

$$\frac{\partial^2 u_1(q_1, q_2)}{\partial q_1^2} = \frac{\partial (95 - q_1 - 0,5q_2)}{\partial q_1} = -1 < 0 \text{ (es un máximo)}$$

Análogamente, para la producción de la empresa 2 se obtiene:

$$\max_{q_2} u_2(q_1, q_2) = q_2[100 - 0,5q_1 - 0,5q_2 - c_2]$$

$$\frac{\partial u_2(q_1, q_2)}{\partial q_2} = \frac{\partial q_2[100 - 0,5q_1 - 0,5q_2 - c_2]}{\partial q_2} = 0 \rightarrow 100 - 0,5q_1 - q_2 - c_2 = 0$$

$$c_2 = CM_2 = \frac{dCT_2}{dQ_2} = q_2 \rightarrow 100 - 0,5q_1 - 2q_2 = 0 \rightarrow q_2 = 50 - 0,25q_1 \text{ (función de reacción)}$$

Si ambas son las respuestas óptimas, significa que  $q_1^* = (95 - 0,5q_2^*)$  es la respuesta óptima para  $(q_2^* = 50 - 0,25q_1^*)$  y  $q_2^*$  es la respuesta óptima de  $q_1^*$ , por tanto  $EN = \{(q_1^*, q_2^*)\}$

Resolviendo el sistema de ecuaciones

$$\begin{cases} q_1^* = 95 - 0,5q_2^* \\ q_2^* = 50 - 0,25q_1^* \end{cases} \rightarrow q_2^* = 50 - 0,25(95 - 0,5q_2^*) \rightarrow q_2^* = 30 \text{ u.c.} \quad q_1^* = 80 \text{ u.c.}$$

El punto de equilibrio es:  $EN = \{(q_1^* = 80 \text{ u.c.}, q_2^* = 30 \text{ u.c.})\}$

Cantidad producida en equilibrio:  $Q^* = q_1^* + q_2^* = 80 + 30 = 110 \text{ u.c.}$

El precio en equilibrio, sustituyendo en la función inversa de la demanda:

$$P = 100 - 0,5Q = 100 - 0,5 \cdot 110 = 45 \text{ u.m.}$$

Beneficios obtenidos por las empresas en equilibrio:

$$u_1(80, 30) = 80 \cdot (45 - 5) = 3200 \text{ u.m.} \quad u_2(80, 30) = 30 \cdot 45 - 0,5 \cdot 30^2 = 900 \text{ u.m.}$$

Beneficio total de las empresas en equilibrio:  $U = 4100 \text{ u.m.}$

b) Según el modelo de Stackelberg, si la empresa 1 es un líder los beneficios que se obtienen por la venta del producto:

$$u_1(q_1, q_2) = q_1 P(q_1 + q_2) - C(q_1) = q_1 [100 - 0,5q_1 - 0,5q_2 - c]$$

Se tienen que decidir los niveles de producción en diferentes momentos de tiempo.

La empresa líder determina  $q_1 \geq 0$  y la empresa 2 se fija en  $q_1$  y decide  $q_2 \geq 0$ . Es una situación en la que hay dos etapas, que se resuelve por inducción hacia atrás.

De esta forma, se comienza resolviendo el problema de maximización de la empresa 2, donde

$$\max_{u_2} u_2(q_1, q_2) = q_2 [100 - 0,5q_1 - 0,5q_2 - c_2]$$

La condición de primer orden es:

$$\frac{\partial u_2(q_1, q_2)}{\partial q_2} = \frac{\partial q_2 [100 - 0,5q_1 - 0,5q_2 - c_2]}{\partial q_2} = 0 \rightarrow 100 - 0,5q_1 - q_2 - c_2 = 0$$

$$c_2 = CM_2 = \frac{dCT_2}{dQ_2} = q_2 \rightarrow 100 - 0,5q_1 - 2q_2 = 0 \rightarrow q_2^* = 50 - 0,25q_1$$

Se analiza la decisión de la empresa 1 (líder), sabiendo que la empresa 2 va a determinar su producción  $q_2^* = 50 - 0,25q_1$  para cualquier decisión que tome la empresa líder

La empresa líder posee cierta ventaja, puesto que puede anticiparse a la respuesta de la empresa 2 al resolver su problema de maximización, sustituyendo  $q_2$  por su valor.

De este modo, el problema de maximización de la empresa 1 es:

$$\begin{aligned} \max_{q_1} u_1(q_1, q_2^*) &= q_1 [100 - 0,5q_1 - 0,5q_2^* - c_1] = q_1 [100 - 0,5q_1 - 0,5(50 - 0,25q_1) - 5] = \\ &= q_1 (70 - 0,375q_1) = 70q_1 - 0,375q_1^2 \end{aligned}$$

La condición de primer orden es:

$$\frac{\partial u_1(q_1, q_2)}{\partial q_1} = \frac{\partial (70q_1 - 0,375q_1^2)}{\partial q_1} = 0 \rightarrow 70 - 0,75q_1 = 0 \rightarrow q_1^* = \frac{70}{0,75} = 93,33 \text{ u.c.}$$

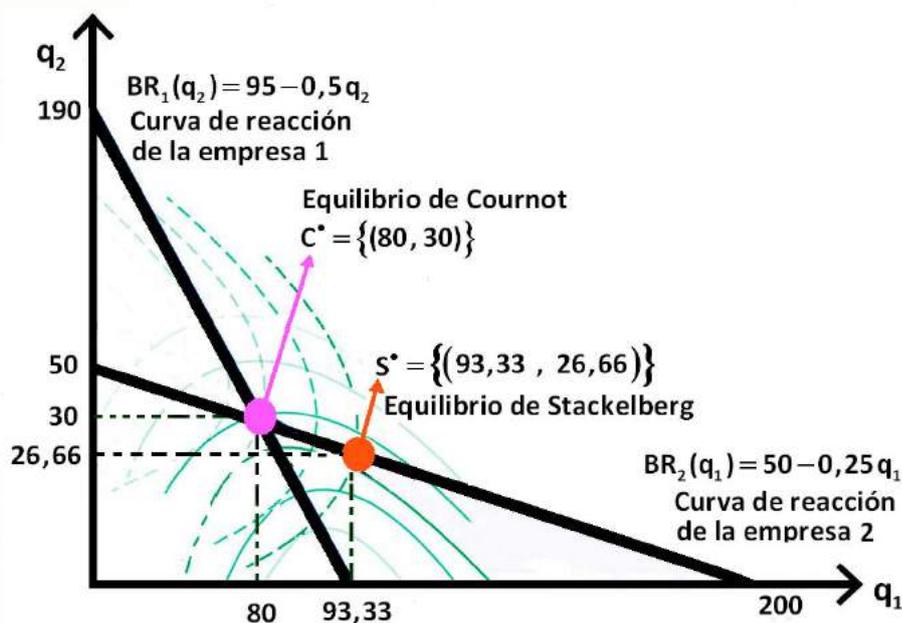
$$q_2^* = 50 - 0,25q_1 \rightarrow q_2^* = 50 - 0,25 \cdot 93,33 = 26,66$$

$$\text{ENPS} = \left\{ (q_1^* = 93,33 \text{ u.c.}, q_2^* = 26,66 \text{ u.c.}) \right\}$$

Cantidad producida en equilibrio:  $Q^* = q_1^* + q_2^* = 93,33 + 26,33 = 120 \text{ u.c.}$

Precio en equilibrio:  $P(Q^*) = 100 - 0,5Q^* = 100 - 0,5 \cdot 120 = 40 \text{ u.m.}$

La producción con Stackelberg es mayor que la solución con Cournot ( $120 \text{ u.c.} > 110 \text{ u.c.}$ ), mientras que el precio es menor ( $40 \text{ u.m.} < 45 \text{ u.m.}$ )



Las empresas 1 y 2 fabrican los productos  $q_1$  y  $q_2$ , respectivamente, donde las demandas por cada uno de estos productos se representan por:  $q_1 = 100 - 2p_1 + p_2$  y  $q_2 = 100 - 2p_2 + p_1$ . El coste marginal de producción de cada bien es de 10 euros.

- Determinar cantidades y precios que maximizan el beneficio con el modelo de Bertrand.
- Determinar cantidades y precios que maximizan el beneficio cuando hay colusión

**Solución:**

a) Función de pagos (beneficios netos):

$$u_1(p_1, p_2) = q_1(p_1, p_2)(p_1 - c) = (100 - 2p_1 + p_2)(p_1 - 10)$$

$$u_2(p_1, p_2) = q_2(p_1, p_2)(p_2 - c) = (100 - 2p_2 + p_1)(p_2 - 10)$$

Para maximizar la función de pagos de la empresa 1:

$$\frac{\partial u_1(p_1, p_2)}{\partial p_1} = \frac{\partial [(100 - 2p_1 + p_2)(p_1 - 10)]}{\partial p_1} = 120 - 4p_1 + p_2 = 0 \rightarrow p_1^* = \frac{120 + p_2}{4}$$

Análogamente, para la empresa 2:  $p_2^* = \frac{120 + p_1}{4}$

$$\text{Resolviendo el sistema: } \begin{cases} p_1^* = \frac{120 + p_2}{4} \\ p_2^* = \frac{120 + p_1}{4} \end{cases} \rightarrow \text{EN} = \{(p_1^* = 40 \text{ euros}, p_2^* = 40 \text{ euros})\}$$

Cantidad producida en equilibrio:

$$q_1 = 100 - 2p_1 + p_2 = 100 - 80 + 40 = 60 \text{ u.c} \quad q_2 = 100 - 2p_2 + p_1 = 100 - 80 + 40 = 60 \text{ u.c}$$

Beneficio en equilibrio para cada empresa:

$$u_1(p_1, p_2) = u_2(p_1, p_2) = (100 - 2 \cdot 40 + 40)(40 - 10) = 1800 \text{ euros}$$

Beneficio total de las empresas en equilibrio con Bertrand:  $U = 3600$  euros

b) Si hay colusión entre las empresas, y de ser el precio la variable a seleccionar, las empresas maximizarán las utilidades conjuntas:

$$U = q_1 \cdot (p_1 - c) + q_2 \cdot (p_2 - c) = (100 - 2p_1 + p_2)(p_1 - 10) + (100 - 2p_2 + p_1)(p_2 - 10)$$

Para maximizar la función de pagos de la empresa 1:

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

$$\frac{\partial}{\partial p_1} [(100 - 2p_1 + p_2)(p_1 - 10) + (100 - 2p_2 + p_1)(p_2 - 10)] = 110 - 4p_1 + 2p_2 = 0 \rightarrow$$

$$\rightarrow p_1^* = \frac{110 + 2p_2}{4}$$

Análogamente, para la empresa 2:  $p_2^* = \frac{110 + 2p_1}{4}$

Resolviendo el sistema  $\begin{cases} p_1^* = \frac{110 + 2p_2}{4} \\ p_2^* = \frac{110 + 2p_1}{4} \end{cases} \rightarrow EN = \{p_1^* = 55 \text{ euros}, p_2^* = 55 \text{ euros}\}$

Cantidad producida en equilibrio en colusión:

$$q_1 = 100 - 2p_1 + p_2 = 100 - 110 + 55 = 45 \text{ u.c} \quad q_2 = 100 - 2p_2 + p_1 = 100 - 110 + 55 = 45 \text{ u.c}$$

Beneficio en equilibrio para cada empresa en colusión:

$$u_1(p_1, p_2) = u_2(p_1, p_2) = 45 \cdot (55 - 10) = 2025 \text{ euros}$$

Beneficio total de las empresas en equilibrio en colusión:

$$U = q_1 \cdot (p_1 - c) + q_2 \cdot (p_2 - c) = 45 \cdot (55 - 10) + 45 \cdot (55 - 10) = 4050 \text{ euros}$$

Si las empresas están coludidas obtendrían una utilidad de 2025 euros, superiores a las utilidades de 1800 euros que obtendrían en el equilibrio de Bertrand.

El modelo de Bertrand es más realista y tiene más sentido cuando las empresas compiten vendiendo productos diferenciados. Esta diferenciación puede ser real o percibida. Prácticamente todos los productos tienen algún grado de diferenciación, con la excepción de algunos productos financieros - la acción de cierta empresa o un gramo de oro de 18 quilates es el mismo independientemente a quién se compre -

Según el modelo de competencia de Bertrand, si se rompe la colusión se da inicio a una bajada de precios, hasta que llega al equilibrio de Nash en el punto de competencia perfecta.

 Dos compañías aéreas 1 y 2 compiten como duopolistas en una ruta. Los pasajeros consideran que el servicio de estas empresas es idéntico. La curva de demanda del mercado viene definido por  $Q = 339 - P$ , donde  $Q$  son miles de pasajeros y  $P$  es el precio en euros. Los costes totales para cada aerolínea son  $CT_i = 147Q_i$ .

- Según el modelo de Cournot, determinar las cantidades y precios que maximizan el beneficio de las aerolíneas. Calcular el beneficio de cada aerolínea.
- Considerar que la aerolínea 1 es un líder de Stackelberg.
- Determinar el equilibrio de Bertrand, calcular el precio, la producción y el beneficio de las aerolíneas.
- Si las aerolíneas forman un Cartel donde cada una de ellas tiene la misma importancia. Calcular producción, precio y beneficio óptimo.
- ¿Existen incentivos para no cumplir con la cuota de producción del Cartel?

### Solución:

- a) Modelo de Cournot, Sea  $Q = 339 - P \rightarrow P = 339 - Q$

La utilidad de cada aerolínea es el beneficio que obtienen en la venta de billetes. Es decir, la función de pagos (beneficios netos) es:

$$u_1(q_1, q_2) = q_1[339 - q_1 - q_2] - cq_1 = q_1[339 - q_1 - q_2 - c]$$

$$u_2(q_1, q_2) = q_2[339 - q_1 - q_2] - cq_2 = q_2[339 - q_1 - q_2 - c]$$

La respuesta óptima de cualquiera de las dos aerolíneas para una estrategia fijada de la otra ( $q_1$  o  $q_2$ ).

Se determina (en el caso de la aerolínea 1) resolviendo la función:

$$\max_{q_1} u_1(q_1, q_2) = q_1(339 - q_1 - q_2 - c) \quad 0 \leq q_1 \leq 339$$

Se trata de obtener el máximo beneficio o el máximo pago, solución que tiene que estar en el intervalo  $[0, 339]$ , donde se cumple que la cantidad que van a producir ambas empresas es positiva y además que para cada cantidad producida los beneficios son máximos. Estas dos situaciones se denominan, respectivamente, condiciones de *primer* y *segundo orden*

Condición de primer orden:

$$\frac{\partial u_1(q_1, q_2)}{\partial q_1} = \frac{\partial q_1(339 - q_1 - q_2 - c)}{\partial q_1} = 0 \rightarrow 339 - 2q_1 - q_2 - c = 0 \rightarrow q_1 = \frac{339 - q_2 - c}{2}$$

Análogamente, la respuesta óptima para la aerolínea 2 sería:

$$\frac{\partial u_2(q_1, q_2)}{\partial q_2} = \frac{\partial q_2(339 - q_1 - q_2 - c)}{\partial q_2} = 0 \rightarrow 339 - q_1 - 2q_2 - c = 0 \rightarrow q_2 = \frac{339 - q_1 - c}{2}$$

Condición de segundo orden (Beneficios máximos):

$$\frac{\partial^2 u_1(q_1, q_2)}{\partial q_1^2} = \frac{\partial(339 - 2q_1 - q_2 - c)}{\partial q_1} = -2 < 0 \text{ (es un máximo)}$$

La respuesta óptima de la aerolínea 1 es  $BR_1(q_2) = \frac{339 - c - q_2}{2}$  (curva de reacción)

La mejor respuesta de la aerolínea 2 es  $BR_2(q_1) = \frac{339 - c - q_1}{2}$  (curva de reacción)

Resolviendo el sistema de ecuaciones

$$\begin{cases} q_1^* = \frac{339 - c - q_2^*}{2} \\ q_2^* = \frac{339 - c - q_1^*}{2} \end{cases} \rightarrow q_2^* = \frac{339 - c - \left(\frac{339 - c - q_2^*}{2}\right)}{2} = \frac{339 - c + q_2^*}{4} \rightarrow q_2^* = \frac{339 - 147}{3} = 64$$

$$CT_1 = 147Q_1 \Rightarrow CM_1 = \frac{dCT_1}{dQ_1} = 147$$

Análogamente,  $q_1^* = 64$

El punto de equilibrio es:  $EN = \{(q_1^* = 64 \text{ billetes}, q_2^* = 64 \text{ billetes})\}$

Cantidad producida en equilibrio:  $Q^* = q_1^* + q_2^* = 128 \text{ billetes}$

El precio en equilibrio, sustituyendo en la función inversa de la demanda:

$$P = 339 - Q = 339 - 128 = 211 \text{ euros}$$

Beneficios obtenidos por las aerolíneas en equilibrio:

$$u_1(64, 64) = 64 \cdot (211 - 147) = 4096 \text{ euros} \quad u_2(64, 64) = 64 \cdot (211 - 147) = 4096 \text{ euros}$$

Beneficio total de las aerolíneas en equilibrio:  $U = 8192 \text{ euros}$

b) Según el modelo de Stackelberg hay decidir los niveles de producción en diferentes momentos de tiempo. La aerolínea líder determina  $q_1 \geq 0$  y la aerolínea 2 se fija en  $q_1$  y decide  $q_2 \geq 0$ .

Es una situación en la que hay dos etapas, que se resuelve por inducción hacia atrás.

De esta forma, se comienza resolviendo el problema de maximización de la aerolínea 2, donde:

$$\max_{q_2} u_2(q_1, q_2) = q_2(339 - q_1 - q_2 - c)$$

$$\frac{\partial u_2(q_1, q_2)}{\partial q_2} = \frac{\partial q_2 (339 - q_1 - q_2 - c)}{\partial q_2} = 0 \rightarrow 339 - q_1 - 2q_2 - c = 0 \rightarrow$$

$$\rightarrow q_2 = \frac{339 - q_1 - 147}{2} = 96 - \frac{q_1}{2}$$

Se analiza la decisión de la aerolínea líder, sabiendo que la aerolínea 2 va a determinar su producción  $q_2^* = 96 - \frac{q_1}{2}$  para cualquier decisión que tome la aerolínea líder.

La aerolínea líder posee cierta ventaja, puesto que puede anticiparse a la respuesta de la aerolínea 2 al resolver su problema de maximización, sustituyendo  $q_2$  por su valor.

De este modo, el problema de maximización de la aerolínea 1 es:

$$\max_{q_1} u_1(q_1, q_2^*) = q_1 (339 - q_1 - q_2^* - c) = q_1 \left[ 339 - q_1 - \left( 96 - \frac{1}{2} q_1 \right) - 147 \right] =$$

$$= q_1 \left( 96 - \frac{1}{2} q_1 \right) = 96q_1 - \frac{1}{2} q_1^2$$

La condición de primer orden es:

$$\frac{\partial}{\partial q_1} \left( 96q_1 - \frac{1}{2} q_1^2 \right) = 0 \rightarrow 96 - q_1 = 0 \rightarrow q_1^* = 96 \text{ billetes}$$

$$q_2^* = 96 - \frac{1}{2} q_1 \rightarrow q_2^* = 48 \text{ billetes}$$

$$\text{ENPS} = \left\{ (q_1^* = 96 \text{ billetes}, q_2^* = 48 \text{ billetes}) \right\}$$

Cantidad producida en equilibrio:  $Q^* = q_1^* + q_2^* = 96 + 48 = 144$  billetes

Precio en equilibrio:  $P(Q^*) = 339 - Q^* = 339 - 144 = 195$  euros

Beneficio en equilibrio para la aerolínea líder y la aerolínea 2, respectivamente, es:

$$u_1 = 195 \cdot 96 - 147 \cdot 96 = 4608 \text{ euros} \quad u_2 = 195 \cdot 48 - 147 \cdot 48 = 2304 \text{ euros}$$

Beneficio total de las aerolíneas en equilibrio con Stackelberg:  $U = 6912$  euros

La producción con Stackelberg es mayor que la producción con Cournot (144 billetes > 128 billetes), mientras que el precio es menor (195 euros < 211 euros)

c) La paradoja de Bertrand surge porque la demanda y los beneficios son discontinuos: Quien vende al menor precio se lleva toda la demanda. Una forma de escapar a la paradoja es tener un producto diferenciado.

PARADOJA: Sí los clientes estiman que el servicio es idéntico demandarán pasajes a la aerolínea que venda billetes a menor precio. Sí una aerolínea baja su precio se apodera de todo el mercado y actúa como monopolista.

La reacción de la otra aerolínea es bajar más el precio para quedarse con todo el mercado actuando de monopolista.

La guerra de precios continuará hasta que el precio baje al nivel del coste marginal. Siendo el mismo coste marginal  $CM_i = 147$  ( $i = 1, 2$ ), el precio bajará hasta el coste marginal:

$$P = 339 - Q = CM = 147 \rightarrow Q = 192 = 96 + 96 \rightarrow u_1 = u_2 = 0 \rightarrow U = 0$$

Se asume que  $q_1 = q_2 = 96$  pensando que la competitividad entre las aerolíneas conducirá como máximo a tomar la mitad del mercado.

d) Un Cartel es el acuerdo entre las dos aerolíneas con el fin de eliminar la competencia, obteniendo un poder sobre el mercado aeronáutico para obtener los mayores beneficios posibles en perjuicio de los pasajeros. Las consecuencias son las mismas que con un mercado monopolista, a diferencia que se reparten los beneficios totales.

Actualmente, el término se aplica a los acuerdos que regulan la competencia en el comercio internacional.

Siendo  $q_1 = q_2$ , la utilidad de cada aerolínea será:

$$u_1(q_1, q_2) = q_1[339 - q_1 - q_2] - cq_1 = q_1[339 - 2q_1 - c]$$

$$u_2(q_1, q_2) = q_2[339 - q_1 - q_2] - cq_2 = q_2[339 - 2q_2 - c]$$

El beneficio óptimo de la aerolínea 1 se obtiene maximizando la función:

$$\max_{q_1} u_1(q_1, q_2) = q_1(339 - 2q_1 - 147) = q_1(192 - 2q_1) = 192q_1 - 2q_1^2$$

$$\frac{\partial}{\partial q_1}(192q_1 - 2q_1^2) = 192 - 4q_1 = 0 \rightarrow q_1^* = 48 \text{ billetes}$$

Análogamente,  $q_2^* = 48$  billetes

Cantidad producida en equilibrio:  $Q^* = q_1^* + q_2^* = 48 + 48 = 96$  billetes

Precio en equilibrio:  $P(Q^*) = 339 - Q^* = 339 - 96 = 243$  euros

Beneficio en equilibrio para cada aerolínea:

$$u_1 = u_2 = 243 \cdot 48 - 147 \cdot 48 = 4608 \text{ euros}$$

Beneficio total de las aerolíneas en equilibrio:  $U = 9216$  euros

e) El Cartel maximiza beneficios conjuntos en el mercado si la producción conjunta es de 96 unidades, asumiendo (en la medida que las aerolíneas tienen los mismos costes) producirá 48 unidades cada una.

Si la aerolínea 1 sabe que la aerolínea 2 va a producir 48 unidades cumpliendo su acuerdo en el cartel, la demanda residual del mercado será:

$$Q = 339 - P \rightarrow Q_1 + 48 = 339 - P \rightarrow Q_1 = 291 - P$$

La utilidad de la aerolínea 1 será:

$$u_1(q_1, q_2) = q_1 [291 - q_1 - 147] = q_1 [144 - q_1] = 144q_1 - q_1^2$$

Para maximizar el beneficio de la aerolínea 1:

$$\frac{\partial}{\partial q_1} (144q_1 - q_1^2) = 144 - 2q_1 = 0 \rightarrow q_1^* = 72 \text{ billetes}$$

Cantidad producida en equilibrio:  $Q^* = q_1^* + 48 = 72 + 48 = 120$  billetes

Precio en equilibrio:  $P(Q^*) = 339 - Q^* = 339 - 120 = 219$  euros

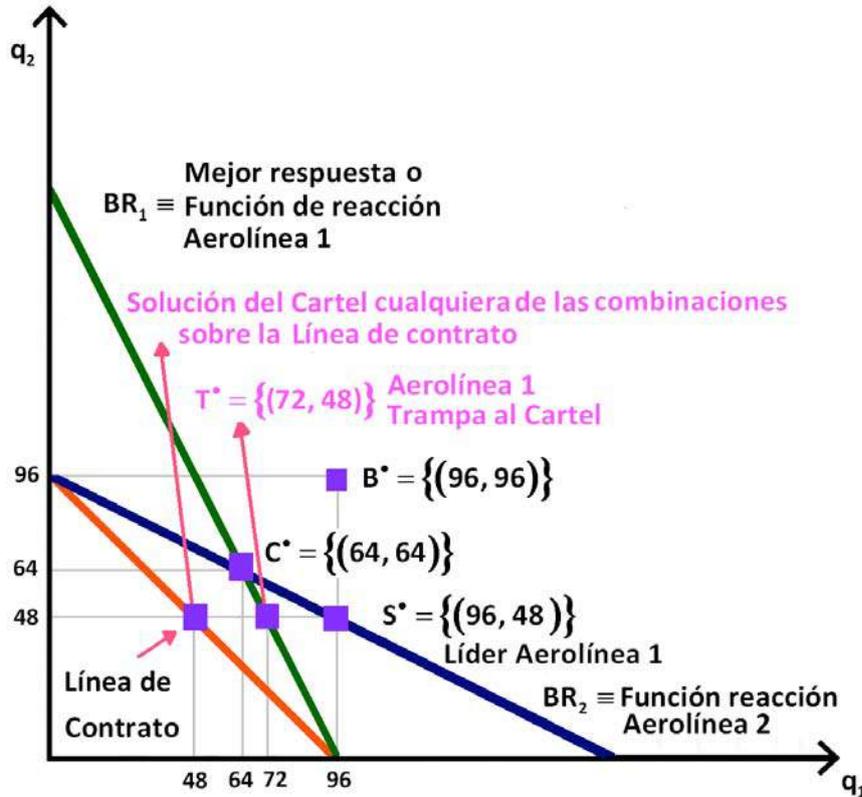
Beneficio en equilibrio para cada aerolínea:

$$u_1 = 219 \cdot 72 - 147 \cdot 72 = 5184 \text{ euros} \quad u_2 = 219 \cdot 48 - 147 \cdot 48 = 3456 \text{ euros}$$

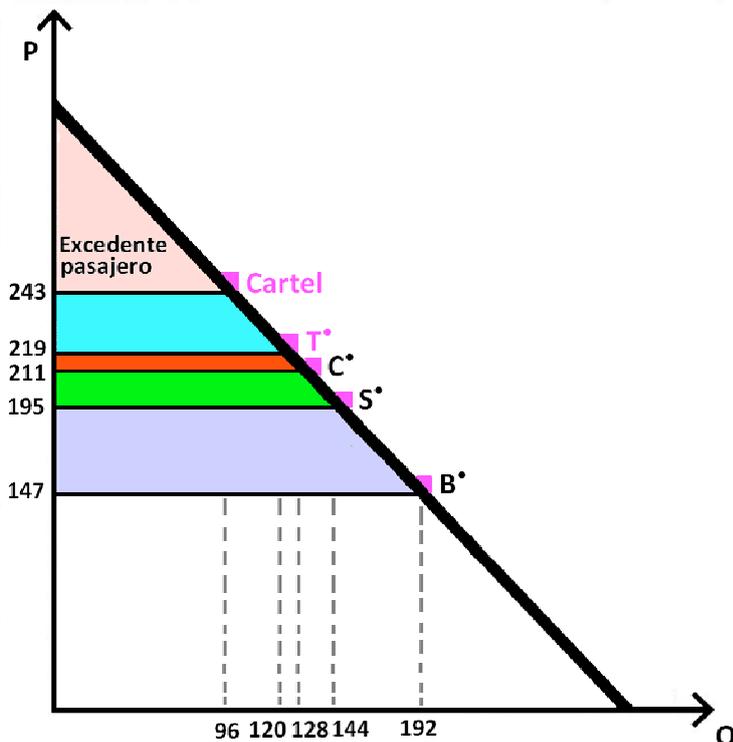
Beneficio total de las aerolíneas en equilibrio:  $U = 8640$  euros

Se observa que si las dos aerolíneas respetan las cuotas de producción establecidas por el Cartel, cada una obtiene un beneficio de 4608 euros.

Si la aerolínea 1 asume que la aerolínea 2 va a respetar el acuerdo del Cartel encuentra más beneficioso que ella no lo respete, consiguiendo 72 billetes (en lugar de 48) y un beneficio de 5184 euros.



Considerando las producciones calculadas sobre la función de demanda del mercado, se puede hacer una estimación del excedente del pasajero (cantidad máxima que está dispuesto a pagar y lo que en realidad paga) para cada una de estas situaciones.



El excedente se puede interpretar como áreas de triángulos que se pegan unos encima de otros.

Mientras más alto el precio de la solución menor será el excedente del pasajero, como ocurre en la solución bajo Cartel. El precio es 243 y el excedente del consumidor es el área del triángulo.

En esta línea, el excedente del consumidor es mayor en la solución de Bertrand  $B^*$  y menor en la solución de Cournot  $C^*$

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....

## TEORÍA DE LAS SUBASTAS

Una subasta es un mecanismo de venta o compra caracterizado por un conjunto de reglas por el que se determina la asignación de recursos y su precio en función de las pujas de los participantes

La Teoría de las Subastas se estudian por:

- Formación de precios: Identificar cómo se forman los precios en presencia de información asimétrica.
- Relevancia empírica: Subastas de arte, licencias de franquicia, construcciones públicas, y en todos los mercados.

Porqué se utilizan ciertos mecanismos de subastas.

Mejora en el diseño de mecanismos.

### ESTRATEGIA DEL VENDEDOR DEL OBJETO SUBASTADO:

¿Cuál es el mejor mecanismo para maximizar ingresos?

¿Es conveniente exigir un pago para participar?

¿Conviene establecer un precio mínimo?

¿Conviene revelar información sobre el valor del objeto?

¿Qué hacer para evitar la colusión?

### ESTRATEGIA DEL COMPRADOR DEL OBJETO SUBASTADO:

¿Cuál debería ser mi puja óptima?

¿Cuál es el comportamiento esperado de los otros pujadores?

¿Se puede obtener información sobre el valor del objeto a través de las pujas de los otros compradores?

Si puedo influir en el tipo de subasta, ¿qué tipo de subasta me conviene más?

Asignatura..... Grupo.....  
Apellidos..... Nombre.....  
Ejercicio del día.....

### CLASIFICACIÓN DE LAS SUBASTAS:

Valoraciones de los compradores: { Privadas (Objeto de un pintor)  
Comunes (Explotaciones petrolíferas)

Información sobre las valoraciones de otros compradores: { Completa: Subastas eléctricas  
Incompleta: Subastas de UMTS

Número de objetos a la venta: { Único: Una obra de arte  
Múltiples: Subastas de bonos del Estado

### SUBASTAS DE UN OBJETO:

A SOBRE CERRADO: { Al primer precio (contratación pública)  
Al segundo precio

En subastas al primer precio el pujador con la puja más alta gana y paga su propia puja.

En subastas al segundo precio el pujador con la puja más alta gana y paga la siguiente puja.

ABIERTAS ORALES: { Descendente u Holandesa (lonjas de pescado)  
Ascendente o Inglesa (subastas de arte)

En la subasta Descendente u Holandesa el precio baja hasta que un pujador lo compra.

En la subasta Ascendente o Inglesa el precio sube hasta que solo queda un pujador.

### INFORMACIÓN INCOMPLETA: ESCENARIO SUBASTA A SOBRE CERRADO

Dos jugadores (compradores) participan en una subasta a sobre cerrado para adquirir un objeto. Las acciones posibles con sus pujas son  $A_1 = A_2 = b_i \geq 0 \quad i = 1, 2$

Los jugadores tienen una valoración  $v_i$  independiente y uniformemente distribuida  $[0, 1]$ , que es información privada.

**SUBASTA AL PRIMER PRECIO:** Es el formato estandarizado de subastas para licitaciones gubernamentales. Cada comprador potencial determina y envía su puja de manera privada.

El subastador se encarga de vender el objeto a quien haya hecho la puja mas alta.

En caso de empates, el subastador suele asumir un sorteo aleatorio entre aquellos que hayan presentado la puja más alta.

$$\text{Utilidad o pago: } u_i(b_1, b_2; v_1, v_2) = \begin{cases} 0 & b_i < b_j \\ \frac{v_i - b_i}{2} & b_i = b_j \\ v_i - b_i & b_i > b_j \end{cases}$$

Se prueba que  $\text{ENB} = \left\{ \left( b_1(v_1) = \frac{v_1}{2}, b_2(v_2) = \frac{v_2}{2} \right) \right\}$  Equilibrio de Nash Bayesaiano

Con  $n$  jugadores el equilibrio es  $b_i(v_i) = \frac{(n-1)v_i}{n}$

Dada la estrategia del jugador 2, el jugador 1 gana la subasta si puja  $b > \frac{v_2}{2} \rightarrow v_2 < 2b$

El pago del jugador 1 es:  $u_1 = (v_1 - b) \cdot p(v_2 < 2b)$

$$u_1 = (v_1 - b) \cdot \int_0^{2b} f(v_2) dv_2 = (v_1 - b) \cdot [v_2]_0^{2b} = 2b(v_1 - b)$$

El valor que maximiza  $u_1$  es:  $\frac{\partial [2b(v_1 - b)]}{\partial b} = 2v_1 - 4b = 0 \rightarrow b_1(v_1) = \frac{v_1}{2}$

Análogamente, el valor que maximiza  $u_2$  es  $b_2(v_2) = \frac{v_2}{2}$

En el equilibrio cada jugador (comprador) puja la mitad de su valoración. Consecuencia de que se enfrentan a una tensión:

- Cuanto mayor es la puja, mayor es la probabilidad de ganar.
- Cuanto menor es la puja, mayor es el pago en caso de ganar.

**SUBASTA AL SEGUNDO PRECIO:** Subastas de Vickrey, propuestas y analizadas en 1961 por William Vickrey (Nobel de Economía en 1996). En la actualidad constituyen el paradigma económico predominante para pensar las subastas.

Vickrey sostenía la necesidad del uso de subastas diseñadas especialmente cuando se trata de bienes públicos importantes. En una subasta de Vickrey el bien es vendido al postor más alto, al precio de la puja perdedora más alta.

Gana el jugador que hace la puja más alta, pero paga por el objeto una cantidad igual a la segunda puja más alta.

Se modela como en la subasta al primer precio:

$$\text{Utilidad o pago: } u_i(b_1, b_2; v_1, v_2) = \begin{cases} 0 & b_i < b_j \\ \frac{v_i - b_i}{2} & b_i = b_j \\ v_i - b_i & b_i > b_j \end{cases}$$

Se prueba que  $\text{ENB} = \{(b_1(v_1) = v_1, b_2(v_2) = v_2)\}$

Dada la estrategia del jugador 2, con la regla de decisión  $b(v) = v$ , el jugador 1 gana la subasta si puja  $b > v_2 \rightarrow v_2 < b$

En tal caso, la ganancia del jugador 1 es:  $u_1 = (v_1 - v_2)$

$$\begin{aligned} u_1 &= \int_0^b (v_1 - v_2) b(v_2) dv_2 = \int_0^b (v_1 - v_2) v_2 dv_2 = \int_0^b v_1 v_2 dv_2 - \int_0^b v_2 v_2 dv_2 = \\ &= v_1 [v_2]_0^b - \left[ \frac{1}{2} v_2^2 \right]_0^b = b v_1 - \frac{1}{2} b^2 \end{aligned}$$

El valor que maximiza  $u_1$  es:  $\frac{\partial}{\partial b} \left[ b v_1 - \frac{1}{2} b^2 \right] = v_1 - b = 0 \rightarrow b_1(v_1) = v_1$

Ya no existe la tensión de la subasta al primer precio, ahora cada jugador puja su valor.

### CÁLCULO DE PUJAS EN SUBASTA A SOBRE CERRADO AL PRIMER PRECIO

Los jugadores que son neutrales al riesgo

Se supone simetría, todas las valoraciones proceden de la misma distribución

El jugador  $i$  tiene una valoración  $v_i$  independiente, que es una extracción aleatoria de una distribución uniforme  $U[0, k]$

Cada jugador conoce su valoración pero no conoce la de los demás, aunque sabe que proceden de una distribución  $U[0, k]$

Las funciones de puja de cada jugador son  $b_i = \alpha_i v_i$ , siendo  $0 \leq \alpha_i \leq 1$

El pago del jugador  $i$  se resuelve:  $\max u_{b_i} = (v_i - b_i) \cdot p(\text{ganar} / b_i) + 0 \cdot [1 - p(\text{ganar} / b_i)]$

$p(\text{ganar} / b_i) \equiv$  Probabilidad que tiene el jugador  $i$  de ganar la subasta cuando realiza una puja igual a  $b_i$

$$p(\text{ganar} / b_i) = p(b_i > b_j) = p(b_i > \alpha_j v_j) = p\left(\frac{b_i}{\alpha_j} > v_j\right) = p\left(v_j < \frac{b_i}{\alpha_j}\right) \stackrel{v_j \sim U[0, k]}{=} \frac{1}{k} \frac{b_i}{\alpha_j} = \frac{b_i}{k \alpha_j}$$

$$\max u_{b_i} = (v_i - b_i) \cdot p(\text{ganar} / b_i) = (v_i - b_i) \cdot \frac{b_i}{k \alpha_j} = \left(v_i \cdot \frac{b_i}{k \alpha_j} - \frac{b_i^2}{k \alpha_j}\right)$$

Para calcular el valor que maximiza  $u_{b_i}$ :

$$\frac{\partial}{\partial b_i} \left(v_i \cdot \frac{b_i}{k \alpha_j} - \frac{b_i^2}{k \alpha_j}\right) = v_i - 2b_i = 0 \rightarrow b_i = \frac{v_i}{2} \text{ puja óptima}$$

### LA OFERTA GANADORA AUMENTA CON EL NÚMERO DE PUJANTES

Considerando tres jugadores, el jugador  $i$  gana la subasta cuando realiza una puja igual a  $b_i$

$$p(\text{ganar} / b_i) = p(b_i > \alpha_j v_j) \cdot p(b_i > \alpha_k v_k) = \left(\frac{b_i}{k \alpha_j}\right)^2$$

$$\max u_{b_i} = (v_i - b_i) \cdot p(\text{ganar} / b_i) = (v_i - b_i) \cdot \frac{b_i^2}{k^2 \alpha^2} = \left(v_i \cdot \frac{b_i^2}{k^2 \alpha^2} - \frac{b_i^3}{k^2 \alpha^2}\right)$$

Para calcular el valor que maximiza  $u_{b_i}$  :

$$\frac{\partial}{\partial b_i} \left( v_i \cdot \frac{b_i^2}{k^2 \alpha^2} - \frac{b_i^3}{k^2 \alpha^2} \right) = 2b_i v_i - 3b_i^2 = 0 \rightarrow b_i = \frac{2v_i}{3} \text{ puja óptima}$$

Si se consideran  $n$  jugadores:

$$p(\text{ganar} / b_i) = p(b_i > \alpha_j v_j) \cdot p(b_i > \alpha_k v_k) \dots p(b_i > \alpha_n v_n) = \left( \frac{b_i}{k \alpha} \right)^{n-1}$$

$$\max u_{b_i} = (v_i - b_i) \cdot p(\text{ganar} / b_i) = (v_i - b_i) \cdot \frac{b_i^{n-1}}{k^{n-1} \alpha^{n-1}} = \left( v_i \cdot \frac{b_i^{n-1}}{k^{n-1} \alpha^{n-1}} - \frac{b_i^n}{k^{n-1} \alpha^{n-1}} \right)$$

Para calcular el valor que maximiza  $u_{b_i}$  :

$$\frac{\partial}{\partial b_i} \left( v_i \cdot \frac{b_i^{n-1}}{k^{n-1} \alpha^{n-1}} - \frac{b_i^n}{k^{n-1} \alpha^{n-1}} \right) = (n-1) b_i^{n-2} v_i - n b_i^{n-1} = 0 \rightarrow b_i = \frac{(n-1)v_i}{n} \text{ puja óptima}$$

Se observa que a medida que aumenta el número de jugadores aumenta la valoración.

### PRECIO ESPERADO EN LA SUBASTA

El precio esperado por el subastador cuando se extraen  $n$  valoraciones independientemente de una distribución  $U[0, k]$  es:  $\left( \frac{n-1}{n+1} k \right)$

El valor esperado de la valoración más alta:  $\frac{n}{n+1} k$

El precio esperado en la subasta y por tanto el valor esperado de la puja más alta:

$$\left( \frac{n-1}{n} \right) \cdot \left( \frac{n}{n+1} k \right) = \frac{n-1}{n+1} k$$

### PUJAS EN INCERTIDUMBRE EN SUBASTA A SOBRE CERRADO AL PRIMER PRECIO

El riesgo que asume cada jugador está estrechamente ligado a la opción que maximice su utilidad esperada con la obtención del bien que se está subastando.

Existe la probabilidad que en una subasta se enfrenten jugadores con diferentes tipos de riesgo. En este sentido, se analizan casos en que dos jugadores asume su riesgo (diferente al de su adversario).

El objetivo es determinar cuál sería la puja óptima de un jugador cuando se enfrenta a un contrincante con diferente riesgo al suyo.

### OBTENCIÓN DE LAS PUJAS ÓPTIMAS A PARTIR DE UNA FUNCIÓN DE PUJA

Diferentes pujas con distintos tipos de riesgo

{	Neutral al riesgo: $b_i = \alpha_i v_i$
	Adverso al riesgo: $b_i = \alpha_i \sqrt{v_i}$
	Amante del riesgo: $b_i = \alpha_i v_i^2$

### Dos jugadores, uno neutral al riesgo ( $b_i$ ) y otro amante al riesgo ( $b_j$ )

$$p(\text{ganar} / b_i) = p(b_i > b_j) = p(b_i > \alpha_j v_j^2) = p\left(\sqrt{\frac{b_i}{\alpha_j}} > v_j\right) = p\left(v_j < \sqrt{\frac{b_i}{\alpha_j}}\right) \stackrel{v_j \sim U[0, k]}{=} \frac{1}{k} \sqrt{\frac{b_i}{\alpha_j}}$$

$$\max u_{b_i} = (v_i - b_i) \cdot p(\text{ganar} / b_i) = (v_i - b_i) \cdot \frac{1}{k} \sqrt{\frac{b_i}{\alpha_j}} = \frac{v_i b_i^{1/2}}{k \sqrt{\alpha_j}} - \frac{b_i^{3/2}}{k \sqrt{\alpha_j}}$$

Para calcular el valor que maximiza  $u_{b_i}$ :

$$\frac{\partial}{\partial b_i} \left[ \frac{v_i b_i^{1/2}}{k \sqrt{\alpha_j}} - \frac{b_i^{3/2}}{k \sqrt{\alpha_j}} \right] = v_i - 3b_i = 0 \rightarrow b_i = \frac{v_i}{3} \quad \text{puja óptima neutral al riesgo}$$

Análogamente, para el jugador amante ( $b_j$ ) al riesgo

$$p(\text{ganar} / b_j) = p(b_j > b_i) = p(b_j > \alpha_i v_i) = p\left(\frac{b_j}{\alpha_i} > v_i\right) = p\left(v_i < \frac{b_j}{\alpha_i}\right) \stackrel{v_i \sim U[0, k]}{=} \frac{1}{k} \frac{b_j}{\alpha_i}$$

$$\max u_{b_j} = (v_j - b_j) \cdot p(\text{ganar} / b_j) = (v_j - b_j) \cdot \frac{1}{k} \frac{b_j}{\alpha_i} = \frac{v_j b_j}{k \alpha_i} - \frac{b_j^2}{k \alpha_i}$$

Para calcular el valor que maximiza  $u_{b_i}$  :

$$\frac{\partial}{\partial b_j} \left[ \frac{v_j b_j}{k \alpha_i} - \frac{b_j^2}{k \alpha_i} \right] = v_j - 2b_j = 0 \rightarrow b_j = \frac{v_j}{2} \text{ puja óptima amante al riesgo}$$

**Dos jugadores, uno amante al riesgo ( $b_i$ ) y otro adverso al riesgo ( $b_j$ )**

$$p(\text{ganar} / b_i) = p(b_i > b_j) = p(b_i > \alpha_j \sqrt{v_j}) = p\left(\frac{b_i}{\alpha_j} > \sqrt{v_j}\right) = p\left(v_j < \frac{b_i^2}{\alpha_j^2}\right) \stackrel{v_j \sim U[0, k]}{=} \frac{1}{k} \frac{b_i^2}{\alpha_j^2}$$

$$\max u_{b_i} = (v_i - b_i) \cdot p(\text{ganar} / b_i) = (v_i - b_i) \cdot \frac{1}{k} \frac{b_i^2}{\alpha_j^2} = \frac{v_i b_i^2}{k \alpha_j^2} - \frac{b_i^3}{k \alpha_j^2}$$

Para calcular el valor que maximiza  $u_{b_i}$  :

$$\frac{\partial}{\partial b_i} \left[ \frac{v_i b_i^2}{k \alpha_j^2} - \frac{b_i^3}{k \alpha_j^2} \right] = 2b_i v_i - 3b_i^2 = 0 \rightarrow b_i = \frac{2v_i}{3} \text{ puja óptima amante al riesgo}$$

Análogamente, para el jugador adverso ( $b_j$ ) al riesgo

$$p(\text{ganar} / b_j) = p(b_j > b_i) = p(b_j > \alpha_i v_i^2) = p\left(\sqrt{\frac{b_j}{\alpha_i}} > v_i\right) = p\left(v_i < \sqrt{\frac{b_j}{\alpha_i}}\right) \stackrel{v_i \sim U[0, k]}{=} \frac{1}{k} \frac{b_j^{1/2}}{\alpha_i^{1/2}}$$

$$\max u_{b_j} = (v_j - b_j) \cdot p(\text{ganar} / b_j) = (v_j - b_j) \cdot \frac{1}{k} \frac{b_j^{1/2}}{\alpha_i^{1/2}} = \frac{v_j b_j^{1/2}}{k \alpha_i^{1/2}} - \frac{b_j^{3/2}}{k \alpha_i^{1/2}}$$

Para calcular el valor que maximiza  $u_{b_j}$  :

$$\frac{\partial}{\partial b_j} \left[ \frac{v_j b_j^{1/2}}{k \alpha_i^{1/2}} - \frac{b_j^{3/2}}{k \alpha_i^{1/2}} \right] = v_j - 3b_j = 0 \rightarrow b_j = \frac{v_j}{3} \text{ puja óptima adverso al riesgo}$$

**Dos jugadores, uno adverso al riesgo ( $b_i$ ) y otro neutral al riesgo ( $b_j$ )**

$$p(\text{ganar} / b_i) = p(b_i > b_j) = p(b_i > \alpha_j v_j) = p\left(\frac{b_i}{\alpha_j} > v_j\right) = p\left(v_j < \frac{b_i}{\alpha_j}\right) \stackrel{v_j \sim U[0, k]}{=} \frac{1}{k} \frac{b_i}{\alpha_j}$$

$$\max u_{b_i} = (v_i - b_i) \cdot p(\text{ganar} / b_i) = (v_i - b_i) \cdot \frac{1}{k} \frac{b_i}{\alpha_j} = \frac{v_i b_i}{k \alpha_j} - \frac{b_i^2}{k \alpha_j}$$

Para calcular el valor que maximiza  $u_{b_i}$  :

$$\frac{\partial}{\partial b_i} \left[ \frac{v_i b_i}{k \alpha_j} - \frac{b_i^2}{k \alpha_j} \right] = v_i - 2 b_i = 0 \rightarrow b_i = \frac{v_i}{2} \text{ puja óptima adverso al riesgo}$$

Análogamente, para el jugador neutral ( $b_j$ ) al riesgo

$$p(\text{ganar} / b_j) = p(b_j > b_i) = p(b_j > \alpha_i \sqrt{v_i}) = p\left(\frac{b_j^2}{\alpha_i^2} > v_i\right) = p\left(v_i < \frac{b_j^2}{\alpha_i^2}\right) \stackrel{v_i \sim U[0, k]}{=} \frac{1}{k} \frac{b_j^2}{\alpha_i^2}$$

$$\max u_{b_j} = (v_j - b_j) \cdot p(\text{ganar} / b_j) = (v_j - b_j) \cdot \frac{1}{k} \frac{b_j^2}{\alpha_i^2} = \frac{v_j b_j^2}{k \alpha_i^2} - \frac{b_j^3}{k \alpha_i^2}$$

Para calcular el valor que maximiza  $u_{b_j}$  :

$$\frac{\partial}{\partial b_j} \left[ \frac{v_j b_j^2}{k \alpha_i^2} - \frac{b_j^3}{k \alpha_i^2} \right] = 2v_j - 3b_j^2 = 0 \rightarrow b_j = \frac{2v_j}{3} \text{ puja óptima neutral al riesgo}$$

En una subasta hay dos jugadores, donde todos pagan por su puja sin importar si ganó el objeto subastado. Cada jugador conoce su valoración pero no sabe cuál es la valoración del contricante, solo sabe que es una variable aleatoria que se distribuye  $U[0,1]$

a) Encontrar la oferta óptima del jugador si el oponente sigue la regla de decisión  $b(v) = kv^2$

b) En equilibrio la oferta óptima del jugador  $i$  debe seguir  $b(v) = kv^2$ , ¿cuál es el ENB?

**Solución:**

$$a) p(\text{ganar} / b_i) = p(b_i > b_j) = p(b_i > kv_j^2) = p\left(\sqrt{\frac{b_i}{k}} > v_j\right) = p\left(v_j < \sqrt{\frac{b_i}{k}}\right) \stackrel{v_j \sim U[0, k]}{=} \sqrt{\frac{b_i}{k}} = \frac{b_i^{1/2}}{k^{1/2}}$$

$$\max u_{b_i} = v_i \cdot p(\text{ganar} / b_i) - b_i = \frac{v_i b_i^{1/2}}{k^{1/2}} - b_i$$

$$\text{Para calcular el valor que maximiza } u_{b_i}: \frac{\partial}{\partial b_i} \left[ \frac{v_i b_i^{1/2}}{k^{1/2}} - b_i \right] = v_i - 2\sqrt{k b_i} = 0 \rightarrow b_i = \frac{v_i^2}{4k}$$

$$b) b_i = \frac{v_i^2}{4k} = kv_1^2 \rightarrow k = \frac{1}{2} \rightarrow \text{ENB} = \left\{ \left( b_1 = \frac{v_1^2}{2}, b_2 = \frac{v_2^2}{2} \right) \right\}$$

Demostrar que en una subasta de primer precio entre dos jugadores, que un jugador ofrezca su valoración, con la regla de decisión  $b(v) = v$ ,  $v \sim U[0, 1]$ , no es un equilibrio de Nash.

**Solución:**

$$a) p(\text{ganar} / b_i) = p(b_i > b_j) = p(b_i > v_j) = p(v_j < b_i) \stackrel{v_j \sim U[0, 1]}{=} b_i$$

$$\max u_{b_i} = (v_i - b_i) \cdot p(\text{ganar} / b_i) = (v_i - b_i) \cdot b_i$$

$$\text{Para calcular el valor que maximiza } u_{b_i}: \frac{\partial}{\partial b_i} [(v_i - b_i) \cdot b_i] = v_i - 2b_i = 0 \rightarrow b_i = \frac{v_i}{2}$$

$$\text{ENB} = \left\{ \left( b_1 = \frac{v_1}{2}, b_2 = \frac{v_2}{2} \right) \right\}$$

Si el jugador 2 puja su valoración, el jugador 1 puja prefiere pujar la mitad de la suya, con lo que no es un ENB porque tiene incentivos unilaterales a desviarse.

**Herencia Subastada:** Dos hermanos heredan la empresa de su padre, para decidir quien se queda con la herencia de la empresa hacen una subasta de primer precio entre ellos donde la puja más alta gana, paga su puja y se queda con la empresa. La diferencia con una subasta normal de primer precio es que el perdedor se queda con la puja del ganador. Es decir, si el hermano  $i$  gana con  $b_i$ , entonces el se queda con  $v_i - b_i$  y el perdedor se queda con  $b_i$ .

Se supone que cada uno conoce su valoración, pero no la de su hermano y sabe que  $v_i \sim U[0, 1]$  y en equilibrio  $b(v) = kv$ .

Calcular la utilidad esperada en equilibrio.

$$\text{Utilidad esperada: } u_i = (v_i - b_i) \cdot p(b_i > b_j) + \int_{b_i/k}^1 b_j(v_j) dv_j$$

$$p(\text{ganar} / b_i) = p(b_i > b_j) = p(b_i > kv_j) = p\left(\frac{b_i}{k} > v_j\right) = p\left(v_j < \frac{b_i}{k}\right) \stackrel{v_j \sim U[0,1]}{=} \frac{b_i}{k}$$

$$\int_{b_i/k}^1 b_j(v_j) dv_j = \int_{b_i/k}^1 kv_j dv_j = k \int_{b_i/k}^1 v_j dv_j = \frac{k}{2} [v_j^2]_{b_i/k}^1 = \frac{k}{2} - \frac{b_i^2}{2k}$$

$$u_i = (v_i - b_i) \cdot \frac{b_i}{k} + \frac{k}{2} - \frac{b_i^2}{2k^2} = \frac{v_i b_i}{k} - \frac{b_i^2}{k} + \frac{k}{2} - \frac{b_i^2}{2k}$$

Para calcular el valor que maximiza la utilidad esperada:

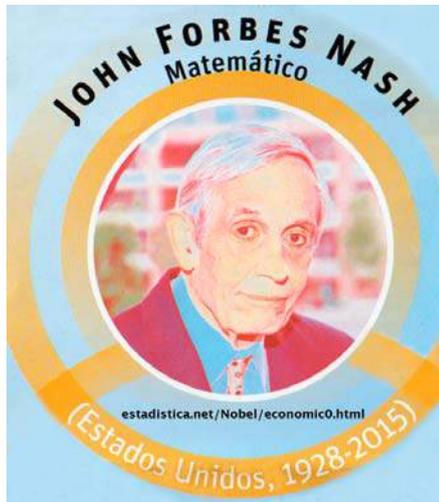
$$\frac{\partial}{\partial b_i} \left[ \frac{v_i b_i}{k} - \frac{b_i^2}{k} + \frac{k}{2} - \frac{b_i^2}{2k} \right] = \frac{v_i}{k} - \frac{2b_i}{k} - \frac{b_i}{k} = 0 \rightarrow v_i - 3b_i = 0 \rightarrow v_i - 3kv_i = 0 \rightarrow k = \frac{1}{3}$$

$$\text{La utilidad esperada en equilibrio: } u_i = \left(v_i - \frac{v_i}{3}\right) \cdot v_i + \frac{3}{2} [v_i^2]_{v_i}^1 = \frac{3}{2} - \frac{5}{6} v_i^2$$

Asignatura..... Grupo.....

Apellidos..... Nombre.....

Ejercicio del día.....



John Nash desarrolló estudios en torno a la teoría de juegos, que le valieron el Premio Nobel de Economía en 1994.

Identificó puntos básicos sobre estrategias y posibilidades de predicción del comportamiento que se dan en juegos no cooperativos.

El denominado equilibrio de Nash define la confrontación entre la cooperación y el deseo de obtener el máximo beneficio.

Los notables logros de John inspiraron a generaciones de matemáticos, economistas y científicos. John Nash se ganó un lugar especial en la historia por sus contribuciones revolucionarias en áreas tan diversas de las matemáticas como teoría de los juegos, geometría, topología y ecuaciones diferenciales parciales.

Asignatura ..... Grupo .....

Apellidos ..... Nombre .....

Ejercicio del día .....

Asignatura ..... Grupo .....

Apellidos ..... Nombre .....

Ejercicio del día .....

(IMPRESO EN PAPEL RECICLADO)

UNICAMENTE PARA USO ESCOLAR



Instrumentos Estadísticos Avanzados  
Facultad Ciencias Económicas y Empresariales  
Departamento de Economía Aplicada  
Profesor: Santiago de la Fuente Fernández