**Ders 8 1 Ekim 2007**

Geçen sefer : Seçmen – Aday Modeli

 (pozisyonunu seçemiyor)

Dersler (1) bir çok ND, hepsi merkezde değil ( .Downs)

(şimdiye kadar) (2) giriş daha uzakta bir adayın kazanmasına neden olabilir

 <<(3) eğer aralarındaki mesafe uzaksa, birileri merkeze atlar>>

<< iki denge adayı birbirinden ne kadar uzakta olabilir?>>

 << iddia : (1/6, 5/6) içinde>>



SAĞ

MERKEZ

SOL

 (3) eğer 2 aday aşırı uçtaysa merkezden birisi girer

Oyun Teorisi dersi (4) tahmin et ve kontrol et etkilidir.

Konuşlanma Modeli

Stratejiler iki kasaba D ve B 100 kişi alır [doğu ve batı]

Oyuncular iki tip insan U ve K her birinden 100 [uzun ve kısa]

Sizin faydanız

1

1/2

0

½(100ncü)

50nci

Sizin kasabanızda aynı tipten olan sayısı

100ncü

Kurallar: eşanlı seçim

 Eğer yer kalmadıysa paylaştırmak için randomize et

<< sonuç: ayırım>>

<<Dengeler: 2 ayırımcı denge, tam olarak %50-%50, entegre olmuş>>

<< entegre denge:

* Zayıf denge, 2 kasaba arasında kayıtsız
* Kararlı olmayan denge >>

ND (1) iki ayırımcı ND (U’lar D’de, K’ler B’de) ve tam tersi “kararlı, tam”

 (2) entegre ND her kasabada her birinden ½ “zayıf”

“Devrilme Noktası”

 (3) hepsi aynı kasabayı seçer ve randomize olurlar

Ders:

* Alakasızmış gibi duran detaylar fark yaratabilir
* Toplumun sizin yerinize randomizasyon yapması aktif seçimden daha iyi oldu

Dersler

1. “sosyoloji” ayırım görmek ≠> ayırım tercih etmek
2. Politika randomizasyon, taşıma
3. Bireysel randomizasyon ND

Randomize veya “karma stratejiler”

Örnek. Taş, Kâğıt, Makas

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | T | K | M |
| T | 0, 0 | 1, -1 | -1, 1 |
| K | -1, 1 | 0, 0 | 1, -1 |
| M | 1, -1 | -1, 1 | 0, 0 |

“saf stratejilerde” ND yok

Saf stratejiler = {T, K, M}

İddia: ND’de her oyuncu şunu seçer (1/3, 1/3, 1/3)

(1/3, 1/3, 1/3)’e karşı T’nin beklenen getirisi = 1/3(0) + 1/3(1) + 1/3(-1) = 0

(1/3, 1/3, 1/3)’e karşı M’nin beklenen getirisi = 1/3(-1) + 1/3(0) + 1/3(1) = 0

(1/3, 1/3, 1/3)’e karşı K’nın beklenen getirisi = 1/3(1) + 1/3(-1) + 1/3(0) = 0

(1/3, 1/3, 1/3)’e karşı (1/3, 1/3, 1/3)’ün beklenen getirisi = 1/3(0) + 1/3(0) + 1/3(0) = 0

TKM’de, (1/3, 1/3, 1/3)’e karşı (1/3, 1/3, 1/3) oynamak bir BR’dir (en iyi tepkidir)

Yani [(1/3, 1/3, 1/3), (1/3, 1/3, 1/3)] bir ND’dir.