

Teorie her a politika

POL 203 18.11. 2015

Teorie her a politika: volba Urho Kekkonena finským prezidentem 1956



Urho Kekkonen zvolen finským prezidentem roku 1956 ve dvoukolové volbě (v prvním kole souboj s prezidentem Paasikivim (kandidát konzervativců) a sociálním demokratem Fagerholmem).

Volební procedura: nadpoloviční většina nutná ke zvolení, pokud jí není dosaženo, druhé kolo se dvěma kandidáty.

Preference stran:

Socialisté (72 hlasů): Fa P Pa P Ke

Agrárníci (88 hlasů): Ke P Pa I Fa

Pravice (84 hlasů): Pa P Fa I Ke

Komunisté (56 hlasů): Ke P Fa I Pa

Komunisté volili v prvním kole zčásti pro Kekkonena a zčásti pro Fagerholma, ten postoupil do druhého kola a prohrál v něm s Kekkonenem 149:151

Klíčové otázky

- Proč komunisté volili strategicky?
- Proč socialisté nevolili strategicky?
- Proč nevolila pravice strategicky?

- Udělal někdo z nich „chybu“?



Logika (zdánlivě) suboptimální volby (George Tsebelis)

Politické situace a rozhodování obvykle nutí aktéry angažovat se v několika hrách současně (**nested game**).

Strategie hráčů je možné odhalit/pochopit/ posuzovat pouze při studiu celé sítě těchto her.

(Zdánlivě) suboptimální volby jsou produktem odlišného pochopení situace hráčem a pozorovatelem.

Suboptimální rozhodnutí v jedné hře je optimálním v součtu celé sady her.

Dva typy **nested games**

- **Hry v mnoha arénách** (*games in multiple arenas*)- v těchto hrách se mění zisky hráčů z hry v jedné aréně v závislosti na situaci v dalších arénách.
- **Hry o pravidla hry** (*institutional design*)- v těchto hrách se mění zisky hráčů v souvislosti se změnou pravidel hry.

Hry s proměnlivými zisky

- Hry v mnoha arénách mají proměnlivé zisky, v závislosti na tom, jak se mění, mění se i strategie hráčů v nich a mění se i „ideální typ“ hry, kterou hráči hrají.

Tsebelis rozlišuje 4 základní 2x2 hry, v nichž oba hráči disponují strategiemi „spolupracovat (C, *cooperate*)“ a „hrát tvrdě (*defect*, D)“:

- **vězňovo dilema** (prisoners' dilemma)
- **mrtvý bod** (deadlock)
- **zbabělec** (chicken)
- **důvěra** (assurance)

Formalizace čtyř základních her

Možné výsledky (z pohledu prvního hráče):

	Spolupráce	Odmítnutí spolupráce
Spolupráce	„Odměna“ (Reward, R)	„Kořen“ (Sucker, S)
Odmítnutí spolupráce	Pokušení (Temptation, T)	Trest (Penalty, P)

Vězňovo dilema a zbabělec

Vězňovo dilema je nejčastěji používaným konceptem teorie her v sociálních vědách, především v otázce vzniku spolupráce mezi racionálními aktéry, Odmítnutí spolupráce je dominantní strategií obou hráčů, která však zároveň vede k suboptimálnímu výsledku pro oba hráče.

Zbabělec je hrou, která nemá dominantní strategii, problémy plynoucí z toho, že vzájemná nespolečnost je nejhorším možným výsledkem, poskytuje oběma hráčům jisté pobídky pro spolupráci. Hra má dvě ekvilibria $(S1, S2)$ a $(S2, S1)$, přičemž první přináší z nich je preferováno druhým hráčem a druhé z nich prvním hráčem (nelze určit, které z nich se v rámci hry ustaví).

Vězňovo dilema a Zbabělec

Vězňovo dilema		Hráč 2	
		C	D
Hráč 1	C	-1,-1	-10,0
	D	0,-10	-5,-5

Zbabělec		Hráč 2	
		C	D
Hráč1	C	0,0	-1,1
	D	1,-1	-5,-5

Deadlock a Důvěra

Deadlock je stabilní hrou, v níž nejlepší výsledek přináší temptation, druhým nejlepším výsledkem ale na rozdíl od vězňova dilematu není spolupráce, nýbrž vzájemná nespoupráce DD.

Důvěra (assurance, někdy známá též jako lov na jelena-*stag hunt*) je hrou s dvěma ekvilibrii, z nichž jedno je Pareto optimální a druhé, suboptimální, je zase méně „riskantní“. Pokud jsou zisky hráčů *common knowledge*, je Pareto-optimální výsledek vynucen samotnou hrou (**čistá koordinační hra**, viz minulé přednášky).

Assurance a Deadlock



Důvěra		Hráč 2	
		Jelen (C)	Králík D
Hráč 1	Jelen (C)	10,10	0,8
	Králík	8,0	7,7

D-lock		Hráč 2	
		C	D
Hráč 1	C	1,1	0,10
	D	10,0	5,5

Charakteristika her

Vězňovo dilema (Prisoners' dilemma)- Ti P Ri P Pi P Si

Mrtvý bod (Deadlock)- Ti P Pi P Ri P Si

Zbabělec (Chicken) – Ti P Ri P Si P Pi

Důvěra (Assurance)- Ri P Ti P Pi P Si

Ekvilibria jsou stabilní vůči **jednostranné změně strategie**, **Pareto optimální výsledky** vůči **koordinované změně strategie**.

Ha	Ekvilibrium(ekvilibria)	Pareto optimalita
Vězňovo dilema	S2 S2	ne
Mrtvý bod	S2 S2	ano
Zbabělec	S1, S2 a S2, S1	ano
Důvěra	S1, S1 a S2, S2	ano

Problém reflexivity

Pokud je do analýzy zavedena reflexivita, tj. moment, kdy strategie jednotlivých hráčů reagují na aktuální strategie ostatních hráčů (***correlated strategies, sekvenční logika***), situace se mění.

Reflexivita se zavádí do hry např. **uzavíráním dohod, založených na slibech, hrozbách a trestech** nebo **opakováním hry**.

Pravděpodobnost, že dojde ke kooperaci, se pak **zvyšuje s velikostí zisků při zvolení kooperativního řešení** a naopak pravděpodobnost, že se spolupráce nevyvine, se zvyšuje se zisky hráče nebo hráčů z nekooperativního řešení.

Zisky z kooperativních a nekooperativních řešení se dynamicky mění, podle situace v ostatních herních arénách, což **neumožňuje přiřadit politické procesy** k jednomu z typů zmíněných her. Nejčastějším faktorem, přispívajícím k proměnlivosti zisků v politice, jsou **změny pravidel hry**.

Hry o pravidla hry (institucionální změny)

Dalším zdrojem herní nestability politiky je změna pravidel hry (institucionální změna, která může nabývat řady podob.

- změna počtu hráčů
- změna možných tahů
- změna v pořadí, v jakém jsou tahy prováděny
- změna informace, dostupné hráčům při hře

Politické instituce (chápaná jako pravidla politických a sociálních interakcí –her) jsou v tomto pojetí závislá proměnná a **aktéři se je snaží měnit s cílem maximalizovat své zisky**, které závisí nejen na výběru strategií, nýbrž i na institucionálním omezení situace.

Proč má smysl měnit pravidla hry?

Některé z politických institucí (bikameralismus, parlamentní výbory, pravidla pro změnu zákonů, jednokolový většinový systém) podporují tvorbu ekvilibria (tj. systematicky vedou k určitým výsledkům).

V případě, že existuje vysoká míra korelace mezi určitými institucemi a určitými výsledky, snaží se političtí aktéři nebo koalice aktérů modifikovat efekt těchto institucí s cílem zvýšit svůj zisk.

V rámci změn pravidel hry rozeznává Tsebelis **redistributivní** a **efektivní** instituce

Efektivní a redistributivní instituce

- **Efektivní instituce** jsou takové, které přibližují zisky hráčů Pareto-optimálnímu výsledku. Všechny instituce, které naopak vzdalují výsledek hry od Pareto- optimálního, jsou redistributivními.
- **Redistributivní** instituce slouží k tomu, aby buďto zvyšovaly zisky dosavadní většiny (*consolidating institutions*) anebo ustavily novou většinu (*new deal institutions*) a zvýšily její zisky.
- Většina skutečných institucí leží mezi oběma typy a navíc nepanuje shoda o tom, kde (příkladem peněžní ekonomika a názor Smithe a Marxe na ni, obecně marxismus připisuje institucím *konsolidační redistributivní* úlohu, ekonomie *efektivní* a liberalismus analyzuje zejména *new deal institutions*).

Efektivní instituce

Některý z následujících typů

- usnadňují komunikaci mezi hráči (řešení koordinačních problémů)
- umožňují uzavírat závazné smlouvy
- modifikovat zisky ve hře- např. *logrolling* (výměna hlasů a zájmů)
- modifikovat typ hry (např. z vězňova dilematu činit hru typu „důvěra“ nebo „zbabělec“).

Specifickým případem efektivní instituce je zajištění opakování hry tak, aby neměla předem určený počet kol.

Redistributivní instituce

- Jejich cílem není Paretova optimalita, nýbrž změna zisků, plynoucích ze strategií hráčů.
- *Konsolidační* instituce mají posílit zisky stávající většiny, *new deal* instituce jsou spojeny s vytvořením nové většiny (a ovlivňují tak zisky hráčů v dalších arénách). Mohou být např. součástí strategií hráčů, kteří nejsou zahrnuti do stávající většiny.
- Jak *konsolidační*, tak *new deal* instituce vyvolávají ideologizované spory.

Nejistota jako faktor volby mezi efektivními a redistributivními institucemi

- Rozhodujícím faktorem v institucionálním designu je podle Tsebelise **(ne)jistota aktérů ohledně účinku institucí.**
- Pokud jsou si jisti účinkem, který v součtu všech herních arén zvyšuje jejich zisk, je vznik redistributivní instituce pravděpodobný. Pokud nedokáží efekt instituce na strukturu zisků přesně odhadnout, volí raději efektivní instituce.



Politika- herní sada bez ekvilibria

Důvody nestability- mění se pravidla hry (počet hráčů, strategie, zisky v součtu *multiple games*).

Zdánlivě suboptimální volby- souvisí s existencí herních sad

Politické rozhodování jako „superhra“ nemá stabilní řešení, malá změna v některé ze *subgames* může významně ovlivnit změny ve všech dalších herních arénách (podobné jako teorie chaosu).

Jiný pohled- William Riker a herestetika

- vícedimenzionální prostředí přináší soutěž o dominanci v daném systému (o agendu - viz volby/vláda)

důležitá tedy nejsou jen témata a dimenze samotné, ale také intenzita s jakou jsou prosazovány a jejich vzájemná vzdálenost i jejich vzdálenost od postojů voličů a v neposlední řadě důležitost/naléhavost s jakou jsou témata vnímána

- princip dominance (tematické vlastnictví)
- princip disperze
- vytváří se tak prostor pro manipulace



- Logika: pravdivost a smysl (pravda)
- Gramatika: komunikační hodnota (komunikace)
- Rétorika: proces přesvědčování (přesvědčení)
- **Herestetika**: strategická hodnota (manipulace)

Druhy herestetiky

strukturování výchozích podmínek pro rozhodování tak, aby byly výhodné pro toho, kdo se herestetiky dopouští

Tvorba nových většin a rozbíjení většin stávajících

- agenda control (příklad: volby českého prezidenta 2008)
- strategické hlasování (příklad: finské volby)
- manipulace dimenzemi (příklad: M. Zeman)