

**TEORIA DELL'UTILITÀ
E DECISION PROCESS**

UTILITÀ



Classicamente sinonimo di Desiderabilità



Fisher (1930): “..... uno degli elementi che contribuiscono ad identificare la natura economica di un bene e sorge del rapporto che si instaura tra l’uomo e il bene stesso”



Marginalismo



L’utilità viene considerata “misurabile” (utilità in senso cardinale) matematicamente è ritenuta funzione della quantità di un bene.



Teoria paretiana (V. Pareto)

“Utilità non misurabile ma confrontabile”



(1944) Teoria dei giochi *à la* Von Neumann e Morgenstern
“ritorno” della cardinalità.

UTILITÀ ORDINALE

X = insieme delle possibilità di scelta x, y, z = terna di scelte
“appartenente ad X ”

Giudizi esprimibili da un agente razionale

- Preferisco x ad y : $x \succ y$ (\succ relazione di preferenza)
- Preferisco y ad x : $y \succ x$
- x ed y sono indifferenti = $x \sim y$

Condizioni di coerenza

$$(1) x \succ y \text{ e } y \succ z \Rightarrow x \succ z$$

$$(2) x \succ y \text{ e } y \sim z \Rightarrow x \succ z$$

$$(3) x \sim y \text{ e } y \succ z \Rightarrow x \succ z$$

$$(4) x \sim y \text{ e } y \sim z \Rightarrow x \sim z$$

X è organizzato con un **ordine quasi totale** (ossia relazione binaria con la proprietà riflessiva, transitiva e antisimmetrica).

Proprietà riflessiva: $x R x \quad \forall x \in X$

Proprietà transitiva: $x R y \text{ e } y R z \Rightarrow x R z$

Proprietà (anti) simmetrica: $x R y \text{ e } y R x \Rightarrow x = y$

Nasce una **relazione d'ordine**

Nell'insieme delle possibilità di scelta X possiamo introdurre una “applicazione o funzione” tale che:

$$u: X \rightarrow R$$

nota come funzione di utilità ordinale, per cui

$$(\bullet) x \succ y \Leftrightarrow u(x) > u(y) \text{ (> maggiore)}$$

$$(\bullet\bullet) x \sim y \Leftrightarrow u(x) = u(y) \text{ con } x, y \in X \text{ e } u(x), u(y) \in R$$

Importante : tale funzione traduce numericamente l'ordinamento di preferenza espresso dall'agente economico. Analiticamente posso determinare, per uno stesso agente più f.d.u. ma....

Se consideriamo una funzione strettamente crescente φ del tipo

$$\varphi : R \rightarrow R$$

con $X \subseteq R$ ottengo la funzione composta

$$\varphi \left[(u(x)) \right] \tag{1}$$

che esprime analiticamente un altro “oggetto” rispetto la $u(x)$ ma con riferimento allo stesso agente traduce lo stesso “ordinamento di preferenza”. L’operazione (1) si definisce tecnicamente una **trasformazione monotona crescente** (t.m.c.).

TEOREMA

*Una f.d.u. ordinale è univocamente determinata **a meno** di una trasformazione monotona crescente (t.m.c.).*

UTILITÀ CARDINALE

TEOREMA

Si definisce funzione di utilità cardinale una funzione $u: X \rightarrow R$ per la quale valgono le proprietà

$$(i) \ x \succ y \Leftrightarrow u(x) > u(y)$$

$$(ii) \ x \sim y \Leftrightarrow u(x) = u(y)$$

e che sia univocamente determinata a meno di una trasformazione **lineare crescente** (t.l.c.) \neq (t.m.c.)

IMPORTANTE: Si ottiene una t.l.c. moltiplicando e aggiungendo ad una f.d.u. di partenza una costante positiva a ed una costante arbitraria b ossia:

$$U(x) = x \Rightarrow \text{applico una t.l.c.}$$

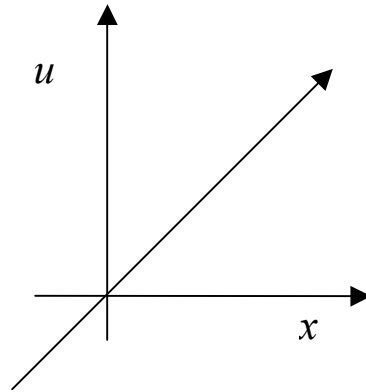
$$\Rightarrow u(x) = a \ x + b$$

$$\Rightarrow u(x) = \begin{array}{ccc} a & x & + b \\ \downarrow & & \downarrow \\ \text{Moltiplico} & & \text{Aggiungo} \end{array}$$

PRINCIPALI FUNZIONI DI UTILITÀ
utilizzate nei DECISION PROCESSES

1) Funzione utilità lineare

$$u(x) = x$$

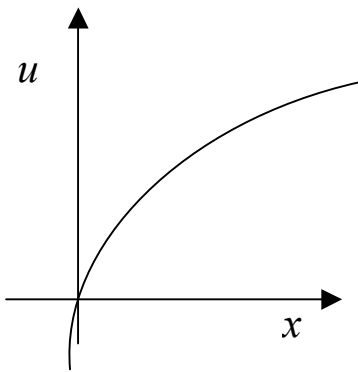


2) Funzione di utilità concava

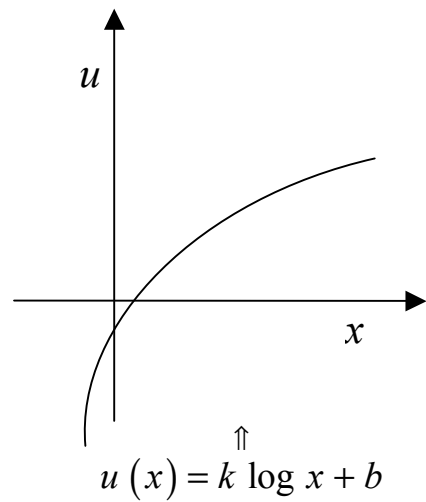
$$u'(x) \geq 0$$

$$u''(x) \leq 0$$

$$\forall x \in X$$

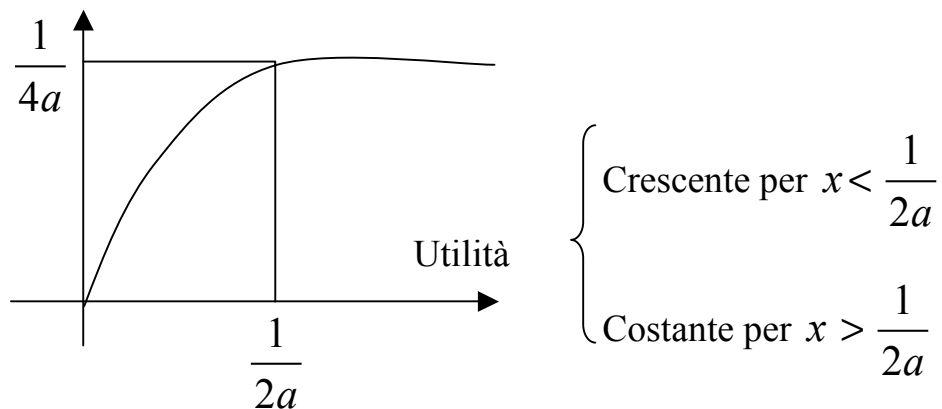


\subset
(include)



3) Funzione di utilità quadratica

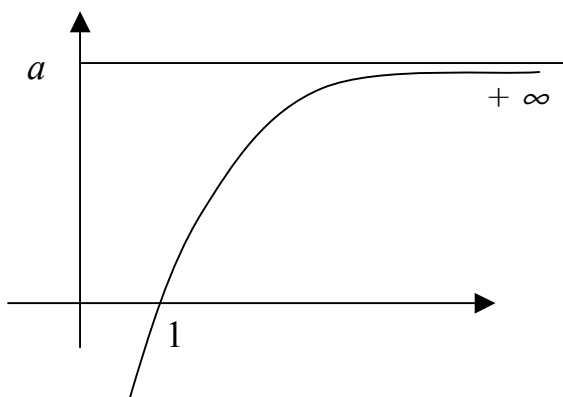
$$u(x) = x - ax^2 \quad a > 0$$



4) Funzione di utilità esponenziale

$$u(x) = a \left[1 - e^{-x/a} \right] \text{ definita } \forall x \in X \text{ e limitata superiormente}$$

$$\text{da } a \text{ essendo } \lim_{x \rightarrow +\infty} u(x) = a$$



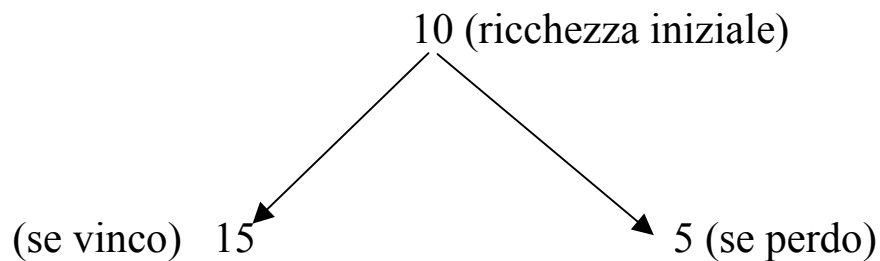
DEFORMAZIONE NELLA VALUTAZIONE SOTTO INCERTEZZA:

L'UTILITÀ ATTESA

Problema:

Abbiamo una somma di 10 euro. Facendo una scommessa ho il

50% di probabilità $\left(\frac{1}{2}\right)$ di vincere 5 euro o di perdere – 5 euro.



Introducendo una funzione d'utilità $u(x)$ (del tipo $u : X \rightarrow \mathbb{R}$)

ottengo:

1. L'utilità attesa

$$E(u(x)) = \frac{1}{2} u(15) + \frac{1}{2} u(5).$$

2. Il valore atteso della scommessa

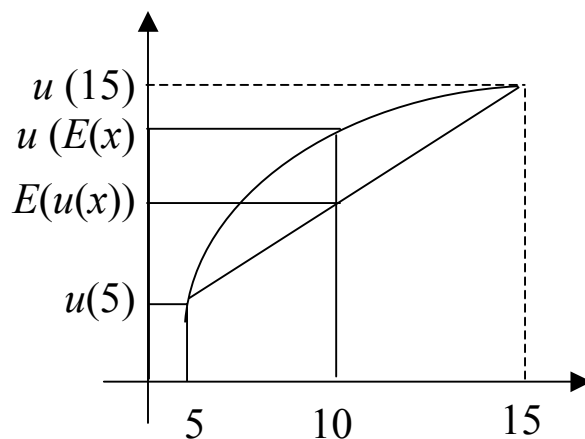
$$u(E(x)) = u\left(\frac{1}{2}(5) + \frac{1}{2}(15)\right) = u(10).$$

ma esiste una somma che il decisore considera “equivalente” alla somma aleatoria?

Certo equivalente: *ossia una somma certa che razionalmente e soggettivamente si giudica equivalente alla aleatoria.*

Bisogna distinguere i decisori – tipo in due categorie

1. Avversi al rischio

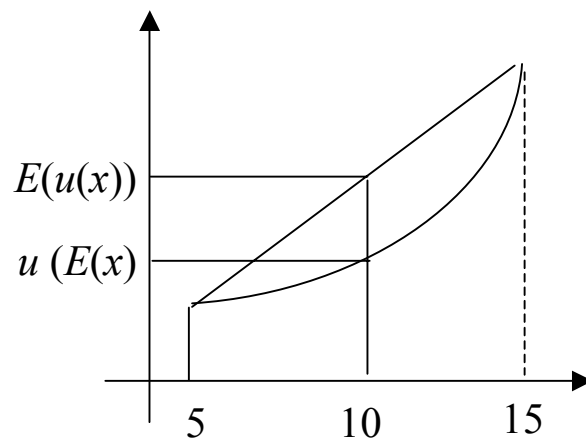


Funzione di utilità “concava”

$$u\left(\frac{1}{2}(5) + \frac{1}{2}(15)\right) > E\left(\frac{1}{2}u(5) + \frac{1}{2}u(15)\right)$$

$$u(E(x)) > E(u(x))$$

2. Propensi al Rischio



Funzione di utilità “convessa”

$$E(u(x)) > u(E(x))$$

Le funzioni di utilità considerate nei **Decision Processes** devono essere di classe C^2 , continue e monotone.

TEOREMA

Sia f una funzione di classe C^2 nell'intervallo aperto I .

1) se f è “convessa” in I si ha

$$f''(x) \geq 0 \quad \forall x \in I$$

2) se f è “concava” in I allora

$$f''(x) \leq 0 \quad \forall x \in I$$

Case Study

Consideriamo due somme aleatorie X, Y stocasticamente indipendenti (ad es. i prezzi futuri di due “pacchetti azionari”) che oggi possiamo comprare con la stessa somma. Consideriamo le due *funzioni di ripartizione*.

$$X \Rightarrow F(x) = P(X \leq x) \quad \text{e} \quad Y \Rightarrow G(x) = P(Y \leq y)$$

Fissiamo una soglia s per il valore del pacchetto e confrontiamo le due probabilità di “*superare*” quella soglia attraverso l’acquisto

$$1 - F(s) = P(X > s) ; 1 - G(s) = P(Y > s)$$

supponiamo che $\forall s \Rightarrow P(X > s) \geq P(Y > s)$

Si dirà che X domina Y in base al 1° criterio di dominanza stocastica, si ha

$$X \succ_s Y$$

**RISULTATO CENTRALE
IN TEORIA DELLE DECISIONI**



**PARADIGMA DI RAZIONALITÀ
(SOTTO INCERTEZZA)**



CERTO EQUIVALENTE < VALORE ATTESO

Consideriamo tre somme aleatorie X, Y, Z . Individuiamo un sistema razionale di valutazione, attraverso quattro requisiti:

- 1) ogni somma aleatoria (X, Y, Z) ha un certo equivalente $z[x]$
- 2) se X **non** è aleatorio ma è certo e ha un valore uguale a c il suo certo equivalente è

$$z[x] = c$$

- 3) se $X \succ_s Y \Rightarrow z[X] > z[Y]$

- 4) abbiamo due situazioni aleatorie

Situazione I

$$\begin{cases} x & y \\ \downarrow & \downarrow \\ p & 1-p \end{cases}$$

;

Situazione II

$$\begin{cases} z[x] & Y \\ \downarrow & \downarrow \\ p & 1-p \end{cases}$$

sit I \sim sit II

poichè $z[x] = x$

Sia X una somma aleatoria con x_1, x_2, \dots, x_n con probabilità p_1, p_2, \dots, p_n . Qualora un sistema di valutazione soddisfi le condizioni – requisito introdotte, esisterà una deformazione u (f.d.u.) delle somme monetarie, continua e monotona crescente t.c.

$$z[x] \simeq E(u(x)) \quad \text{ossia}$$

$$u(z) = u(x_1)p_1 + \dots + u(x_n)p_n$$

Indice di avversione al rischio

Sia X una v.a. e $E(x)$ il suo valore atteso. Si parla di avversione al rischio quando un DM considera **equivalente** ad x una somma $z <$ del valore atteso

$$\begin{aligned} \pi(x) &= E(x) - z[x] \\ \downarrow \\ &\text{premio per il rischio} \end{aligned}$$

INDICE DI AVV. AL RISCHIO

$$(\text{De Finetti – Arrow – Pratt (1964)}) \Rightarrow r(x) = - \frac{u''(x)}{u'(x)}$$

- Quanto maggiore è l'avv. al rischio tanto più grande è π e minore il certo equivalente.
- $z[x] < E(x) \Rightarrow u$ è concava $r(x) \geq 0$
- $z[x] > E(x) \Rightarrow u$ è convessa $r(x) \leq 0$

Esempio numerico

Consideriamo una funzione u del tipo

$$u(x) = -e^{-x/50}$$

e di voler valutare con essa la somma aleatoria di 50 mln

$$\begin{cases} 0 & 100 \\ \frac{1}{2} & \frac{1}{2} \end{cases}$$

Avremo le

$$u(z) = u(x_1) p_1 + \dots + u(x_n) p_n$$

come

$$-e^{-z/50} = -e^{-0/50} \cdot \frac{1}{2} - e^{-100/50} \cdot \frac{1}{2}$$

ossia

$$-e^{-z/50} = \frac{1 + e^{-2}}{2}$$

onde

$$z = -50 \cdot \left[\log(1 + e^{-2}) - \log^2 \right] \approx 12,295$$

certo equivalente