

## Yepyeni Bir Oyun

Ali Nesin

Özlem Beyarslan'la aşağıdaki oyunu keşfettik:

İki oyuncunun önünde  $n$  tane nesne var. Her iki oyuncu da nesnelere, kendi zevkine göre, 1'den  $n$ 'ye kadar puanlıyor. Bu nesnelere, yiyecek, sanat yapıtları, müstakbel eş gibi öznel beğeni gerektiren şeyler olabilirler. Sözgelimi, bir oyuncunun 6 puan verdiği nesneye öbür oyuncu 4 puan verebilir, yani oyuncuların nesnelere değerlendirmesi birbirinden değişik olabilir, ki zaten ancak o zaman oyun ilginç oluyor.

Her iki oyuncu da birbirlerinin (ve kendilerinin de elbet) puanlamasını biliyor.

İki oyuncu teker teker nesnelere oyundan atıyorlar. En son kalan nesnenin puanları oyuncuların puanlarını belirliyor. Amaç, en çok puanı almak.

Örneğin, diyelim 3 nesnemiz var. Bu nesnelere A, B ve C adını verelim. Oyuncuların bu nesnelere değerlendirmesi de şöyle olsun:

	Birinci Oyuncu	İkinci Oyuncu
A	1	1
B	2	3
C	3	2

Her iki oyuncu da A'yı pek sevmiyor olacak ki, en düşük puanı A'ya vermişler. Birinci oyuncu C'yi sevmiş en çok, İkinci oyuncu da B'yi...

Sıra birinci oyuncuda. Eğer birinci oyuncu A'yı oyundan atarsa, geriye B ve C kalır ve, ikinci oyuncu C'yi oyundan atarak, oyunun B'yle bitmesini sağlar. Bu durumda, birinci oyuncu 2, ikinci oyuncu 3 puan kazanmıştır. İkinci oyuncu için daha iyi bir sonuç olamazdı. Ama ya birinci oyuncu için?.. Birinci oyuncu ilk hamlesini başka türlü yapsaydı 2 yerine 3 puan alabilir miydi?

Eğer birinci oyuncu, ilk hamlesinde B'yi silerse, sonuç onun için daha iyi olur. O zaman geriye A ve C kalır. İkinci oyuncu bu iki nesneden C'yi tercih eder, dolayısıyla A'yı siler ve geriye C kalır. Bu durumda, birinci oyuncu 3, ikinci oyuncu 2 puan kazanmıştır.

Demek ki, bu oyunda birinci oyuncu, en çok puanı almak için, ilk hamlesinde B'yi oyundan atmalıdır. Beklenmedik bir hamle... Çünkü birinci oyuncu en sevmediğini değil, ortalama sevdiğini oyundan atıyor...

Oyunun amacı öbürünü yenmek değil, en çok puanı toplamak. Yani, birinci oyuncu 2-1 yenmek yerine 4-3 yenilmeyi tercih eder, çünkü, sorun yenmek ya da yenilmek olmadığından, 2 puan yerine 3 puan almak birinci oyuncunun işine gelir.

Eğer, her iki oyuncu da aynı nesneye en yüksek puan olan  $n$ 'yi vermişse, o zaman oyunun elbette  $n-n$  sonuçlanması beklenir: Hiçbir oyuncu puanı  $n-n$  olan nesneyi silmez.

Bu oyun sonludur ve saklı bilgisi yoktur (oyuncular birbirlerinin puanlamasını biliyorlar.) Bu tür oyunlarda her zaman her iki oyuncunun da birer "en iyi stratejisi" vardır. Örneğin, yukardaki örnekte, birinci oyuncunun en iyi stratejisi B'yi silmektir.

Sadece bir soru sordum...