Pohled teorie her

- Pro jednoduchost uvažme, že CB může zvolit jen dvě možné míry inflace, a že veřejnost jednu z těchto dvou možností očekává. Výsledek, který odvodíme, lze zobecnit na možnost libovolné volby.

- Inflace, a tedy i inflační, očekávání nabývají hodnot z množiny $\{0, \pi_1\}$. Jsou tedy čtyři možné kombinace skutečné a očekávané inflace, které mohou nastat. Užitek z každé situace pro vládu a pro agenty popisuje následující tabulka.

Agenti	CB	
	$\pi = 0$	$\pi = \pi_1$
$\pi^e = 0$	$U^p = 0,\ U^{CB} = 0$	$U^p = -1,\ U^{CB} = 1$
$\pi^e = \pi_1$	$U^p = -1,\ U^{CB} = -1$	$U^p = 0,\ U^{CB} = -0.5$

- Jedná se vlastně o bimaticovou hru.

- V každém kole domácnosti volí řádek a CB sloupec, dosáhnou při tom užitku zapsaného v jejich matici v příslušném řádku a sloupci.

- Nyní nalezneme rovnovážnou situaci naší hry, která je vlastně modelem nekooperativního vedení MP, tj. případ diskrece s pomocí matic P a CB.

$$P = \begin{pmatrix} 0 & -1 \\ -1 & 0 \end{pmatrix} \quad CB = \begin{pmatrix} 0 & 1 \\ -1 & -0.5 \end{pmatrix}$$

- Očekává-li domácnost nulovou inflaci (volí 1. řádek), je pro CB nejvýhodnější přivodit inflaci $\pi = \pi_1$ (modře), tj. 2. sloupec.

- Očekává-li domácnost inflaci π_1 (volí 2. řádek), je pro CB nejvýhodnější přivodit inflaci $\pi = \pi_1$ (červeně), tj. 2 sloupec.

- Pokud CB nastaví nulovou inflaci (volí 1. sloupec), je pro agenty nejlepší očekávat nulovou inflaci (fialově) – tj. 1. řádek, ale nejdená se o rovnovážný bod, tj. není to tzv. bod Nashovy rovnováhy, protože pro CB by pak bylo optimální nastavení nenulové inflace.

- Pokud CB nastaví inflaci π_1 (volí 2. sloupec), je pro agenty nejlepší očekávat inflaci π_1 (zeleně), tj. volí 2 řádek. Protože nejlepší reakce CB na tuto situaci je nastavit inflaci na π_1, jedná se o jedinou rovnovážnou situaci, kdy dochází ke zbytečnému vzniku nenulové míry inflace, protože se CB a agenti neumí domluvit. Pokud by se domluvit mohli a hráli by $\pi = \pi^e = 0$, byli by na tom lépe.