

kapitola 14

Proč se tisíc doktorů spletlo u tří dveří?

Deset tisíc dopisů

1990, rubrika *Ask Marilyn*: přisedni u tří dveří a vyhraješ ve **dvou třetinách**. Odpověď je správná.

Přišlo 10 000 dopisů, 1 000 od lidí s doktorátem — většina, že se mylí. I Paul Erdős odpověď odmítal, dokud mu ji **nedokázala simulace**.

Kapituloval nerad: viděl, ŽE to platí, ale pořád chtěl vědět PROČ.

Kde intuice lže

- Pocit „padesát na padesát,, má i tisíc doktorů — **nejsi hloupý.**
- Lež je v tom, že dvoje zbylé dveře jsou si rovny. **Nejsou.**
- Moderátor **ví**, kde je auto, a odkryje vždy kozu — jeho ruka nese informaci.
- Se sto dveřmi to křičí: 98 obejde, ta jediná zbylá je skoro jistě auto.

Nevěř, simuluj — ale předpověď napiš první

Přepočítání lidem nestačí; pocit křičí hlasitěji než tabulka. Tak hru **odehraj** — desettisíckrát, metodou Monte Carlo.

Nejdřív ale **zapiš dvě čísla**: kolik vyhraje „měním“, a „nechávám“. Bez zapsané předpovědi ti paměť namluví, žes to věděl.

Výsledek: „měním“, se usadí na **66,7 %**, „nechávám“ na 33,3 %. Nikdy ne 50:50.

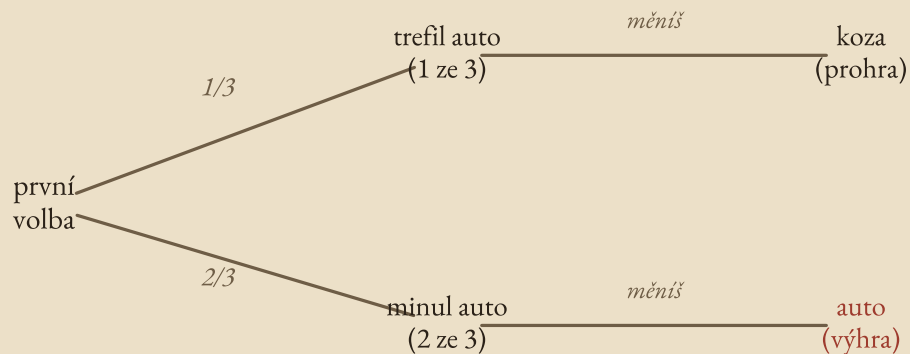
Když moderátor jen zakopne

Co když moderátor **neví**, kde je auto — zakopne a dveře se náhodou rozletí, za nimi koza? Scéna vypadá na chlup stejně.

A přece: teď je to **opravdu 50:50**. Táž koza, dvě pravdy.

*O pravdě nerozhoduje, co v datech vidíš, ale **jak vznikla**. Nejdřív se ptej, jak data vznikla; teprve pak, co říkají.*

Rozhodovací strom hry



strategie „MĚNÍM“ prohraje jen v 1 ze 3 případů, vyhraje tedy $2/3$

„Měním,“ prohrává jen v té jedné třetině, kdy jsi napoprvé trefil auto — vyhrává tedy ve dvou.

„Jak bych poznal, že se pletu?„

Test máš v ruce, protože je to kód: zapiš předpověď, PAK pusť deset tisíc her. A než uvěříš jakémukoli číslu — zeptej se, jaký proces ho vyrobil. Protokol rozhoduje.