

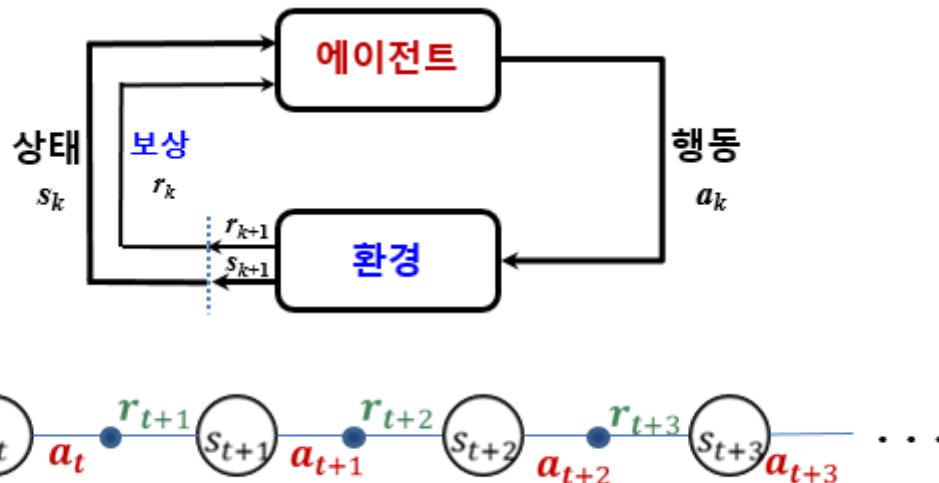
인공지능개론

기계학습

Reinforcement learning

❖ 강화 학습(reinforcement learning)

- 어떤 모르는 환경에서 동작하는 에이전트가 있을 때, 에이전트가 현재 상태(state)에서 향후 기대되는 누적 보상값(reward)이 최대가 되도록 행동(action)을 선택하는 정책(policy)을 찾는 것



- 강화학습 문제 표현
 - 마르코프 결정 과정(MDP) 사용 표현
 - 불확실성 반영

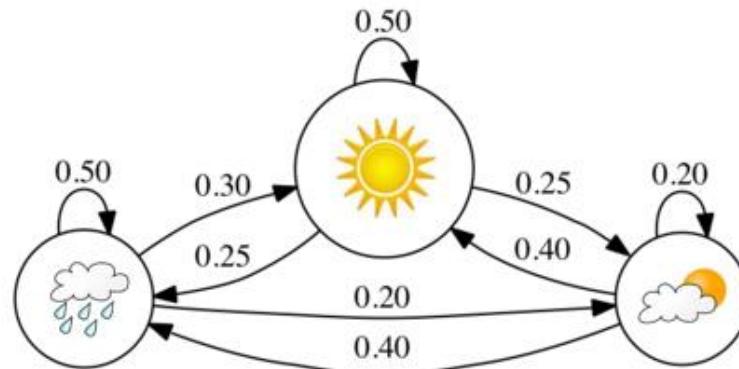
Reinforcement learning

❖ 마르코프 결정 과정(Markov Decision Process, MDP)

- 상태 전이(state transition)가 현재 상태 S_t 와 입력 (또는 행동) A_t 에 의해서 확률적으로 결정되는 마르코프 모델(Markov model)

- 마르코프 모델

- 미래의 상태 S_{t+1} 는 현재 상태 S_t 에 영향을 받고 과거 상태 S_{t-1}, S_{t-2}, \dots 에는 영향을 받지 않는 시스템에 대한 확률 모델 (stochastic model)
 - $P(S_{t+1}|S_t, S_{t-1}, \dots, S_0) = P(S_{t+1}|S_t)$



Andrei Andreyevich Markov



1856-1922
러시아, 수학자

- 마르코프 결정과정

- $P(S_{t+1}|S_t, S_{t-1}, \dots, S_0, A_t) = P(S_{t+1}|S_t, A_t)$

Reinforcement learning

❖ 마르코프 결정 과정(Markov Decision Process, MDP) – cont.

- 상태의 집합 $S = \{s_1, s_2, \dots, s_N\}$
- 행동의 집합 $A = \{a_1, a_2, \dots, a_M\}$
- 상태 전이(state transition) 결정 확률분포
 - t 시점의 상태 S_t 에서 행동 A_t 를 취할 때 도달하는 다음 상태 S_{t+1} 를 결정하는 것 (s_t, a_t, s_{t+1})
 - $P(S_{t+1} = s' | S_t = s, A_t = a) = T(s, a, s')$
- 상태 전이가 일어날 때 즉시 보상값(immediate reward)
 - 상태 전이 (s_t, a_t, s_{t+1}) 에서 받는 즉시 보상값 r_{t+1}
 - $R(s_t, a_t, s_{t+1}) = R(s_{t+1}) = r_{t+1}$

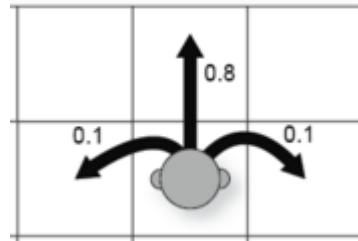
❖ 강화학습의 목적

- 기대 누적 보상값(expected accumulated reward)이 최대가 되도록 하는 정책(policy)을 찾는 것
 - 정책 : 각 상태에서 선택할 행동 지정

Reinforcement learning

❖ 예. 강화 학습 문제

- $S = \{(1,1), (1,2), (1,3), (2,1), (2,2), (2,3), (3,1), (3,2), (3,3), (4,1), (4,2), (4,3)\}$
- $A = \{east, west, south, north\}$
- 상태전이확률



$$T((3,1), north, (3,2)) = 0.8$$

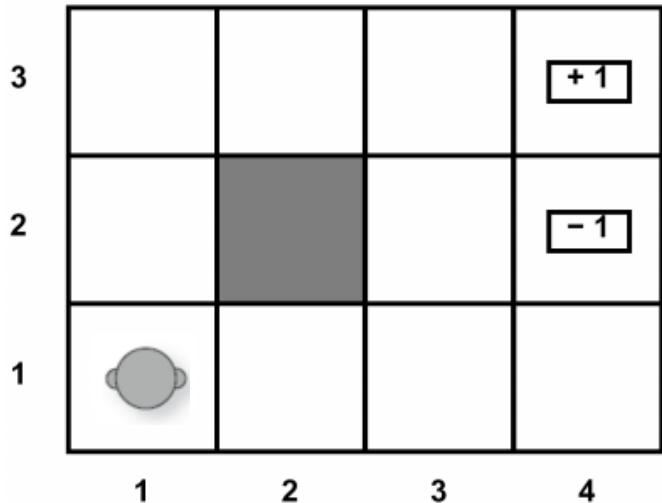
$$T((3,1), north, (2,1)) = 0.1$$

$$T((3,1), north, (4,1)) = 0.1$$

- 보상(Reward)

$$R((4,3)) = +1, R((4,2)) = -1$$

$$R((x,y)) = c \quad (x,y) \neq (4,2) \text{ or } (4,3)$$



Reinforcement learning

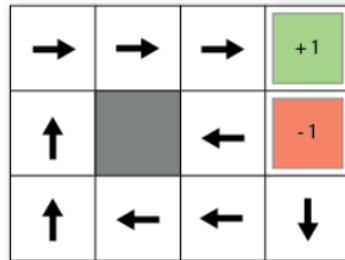
❖ 예. 강화 학습 문제

▪ 정책(policy)

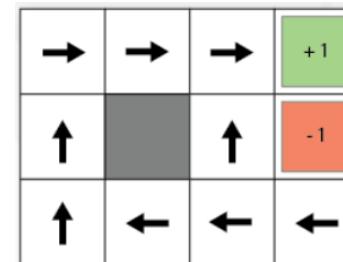
- 각 상태 s 에서 취할 행동 a 을 결정해 둔 것

$$R((4,3)) = +1, R((4,2)) = -1, R((x,y)) = \text{c} \quad (x,y) \neq (4,2) \text{ or } (4,3)$$

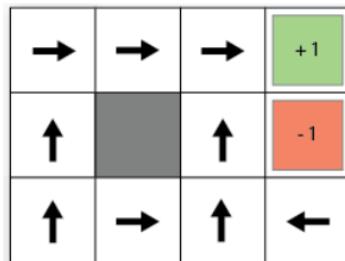
$$c = -0.01$$



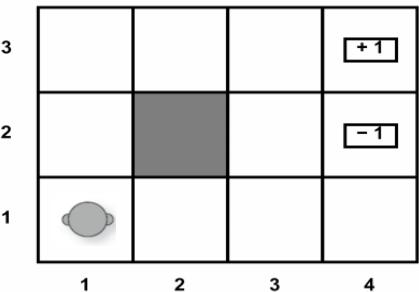
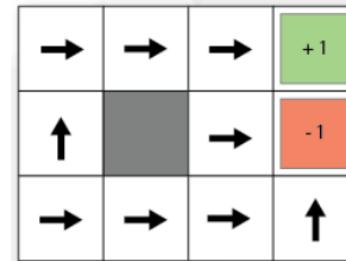
$$c = -0.04$$



$$c = -0.09$$



$$c = -2.00$$



Reinforcement learning

❖ 누적 보상치의 계산 방법

- 단순 합계

- $V(s_0, s_1, \dots) = r(s_0) + r(s_1) + r(s_2) + \dots$
- 연속해서 보상치가 더해지면 지속적으로 커질 수 있음

- 할인 누적 합계 (sum of discounted reward)

- $V(s_0, s_1, \dots) = r(s_0) + \gamma^*r(s_1) + \gamma^{2*}r(s_2) + \dots$
 - 할인율 (discount factor) $\gamma : 0 < \gamma < 1$
 - 가까운 보상이 먼 미래의 보상보다 가치가 있음

Reinforcement learning

❖ 가치 함수 (value function)

▪ 상태 가치 함수(state value function) $V^\pi(s)$

- 상태 s 에서 시작하여 정책 π 에 따라 행동을 할 때 얻게 되는 기대 보상(expected reward)

$$\begin{aligned} V^\pi(s) &= \mathbb{E}[r_{t+1} + \gamma r_{t+2} + \gamma^2 r_{t+3} + \dots | s_t = s, \pi] \\ &= \mathbb{E}\left[\sum_{k=0}^{\infty} \gamma^k r_{t+k+1} | s_t = s, \pi\right] \\ &= \mathbb{E}_\pi [R_{t+1} + \gamma v_\pi(S_{t+1}) | S_t = s] \end{aligned}$$

▪ 상태-행동 가치 함수(state-action value function) $Q^\pi(s, a)$

- 상태 s 에서 행동 a 를 한 다음, 정책 π 에 따라 행동을 할 때 얻게 되는 기대 보상

$$\begin{aligned} Q^\pi(s, a) &= \mathbb{E}[r_{t+1} + \gamma r_{t+2} + \gamma^2 r_{t+3} + \dots | s_t = s, a_t = a, \pi] \\ &= \mathbb{E}\left[\sum_{k=0}^{\infty} \gamma^k r_{t+k+1} | s_t = s, a_t = a, \pi\right] \\ &= \mathbb{E}_\pi [R_{t+1} + \gamma q_\pi(S_{t+1}, A_{t+1}) | S_t = s, A_t = a] \end{aligned}$$

Reinforcement learning

❖ Bellman 방정식

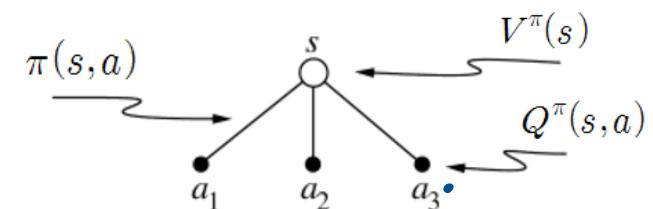
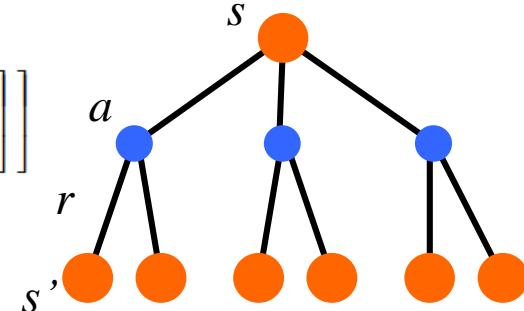
▪ 상태 가치 함수와 상태-행동 가치 함수의 관계

$$\begin{aligned} V^\pi(s) &= \mathbb{E}\left[\sum_{k=0}^{\infty} \gamma^k r_{t+k+1} \mid s_t = s, \pi\right] \\ &= \mathbb{E}\left[r_{t+1} + \gamma \sum_s \gamma^k r_{t+k+2} \mid s_t = s, \pi\right] \\ &= \sum_a \pi(s|a) \sum_{s'} P_{ss'}^a \left[r_{ss'}^a + \gamma \mathbb{E}\left[\sum_{k=0}^{\infty} \gamma^k r_{t+k+2} \mid s_{t+1} = s'\right]\right] \\ &= \sum_a \pi(s|a) \sum_{s'} P_{ss'}^a [r_{ss'}^a + \gamma V^\pi(s')] \\ &= \sum_a \pi(s|a) Q^\pi(s,a) \end{aligned}$$

- $\pi(s|a)$: 정책 π 가 상태 s 에서 행동 a 를 선택할 확률
- $P_{ss'}^a$: 상태 s 에서 행동 a 를 할 때, 상태 s' 이 될 확률
- $r_{ss'}^a$: 상태 s 에서 행동 a 를 할 때, 보상값
- γ : 할인율

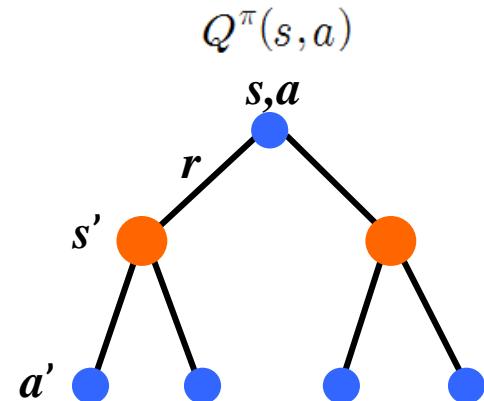
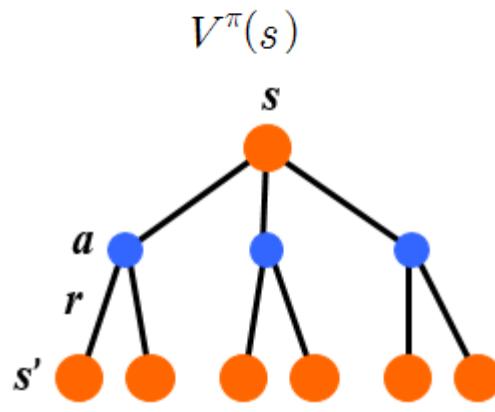
$$V^\pi(s) = \sum_a \pi(s|a) Q^\pi(s,a)$$

$$Q^\pi(s,a) = \sum_{s'} P_{ss'}^a [r_{ss'}^a + \gamma V^\pi(s')]$$



Reinforcement learning

❖ 가치 함수 (value function)



$$v_\pi(s) = \sum_{a \in \mathcal{A}} \pi(a|s) \left(\mathcal{R}_s^a + \gamma \sum_{s' \in \mathcal{S}} \mathcal{P}_{ss'}^a v_\pi(s') \right)$$

$$q_\pi(s, a) = \mathcal{R}_s^a + \gamma \sum_{s' \in \mathcal{S}} \mathcal{P}_{ss'}^a \sum_{a' \in \mathcal{A}} \pi(a'|s') q_\pi(s', a')$$

Reinforcement learning

❖ 가치 함수 계산 방법

- 동적계획법 방법 (dynamic programming, DP)
 - 모든 상태에 대한 섭렵하면서 Bellman 최적 방정식 성질을 이용하여 가치 함수 계산
 - 정책반복 학습, 값반복 학습 알고리즘
- 몬테 카를로 방법(Monte Carlo method)
 - 주어진 정책 π 에 따라 에이전트가 행동을 하여 상태와 행동에 따른 보상값을 기록하여 상태 가치 함수 또는 상태-행동 가치 함수 추정
- 모수적 함수(parameterized function) 학습 방법
 - 상태의 개수의 매우 많은 경우 각 상태에 대한 보상값 관리 곤란
 - 가치 함수의 역할을 하는 모수적 함수를 학습하여 사용

Reinforcement learning

- ❖ 최적 정책(optimal policy) π^* 과 최적 상태 가치 함수 V^*

$$\pi^* = \arg \max_{\pi} V^{\pi}(s), (\forall s)$$

$$V^*(s) = V^{\pi^*}(s)$$

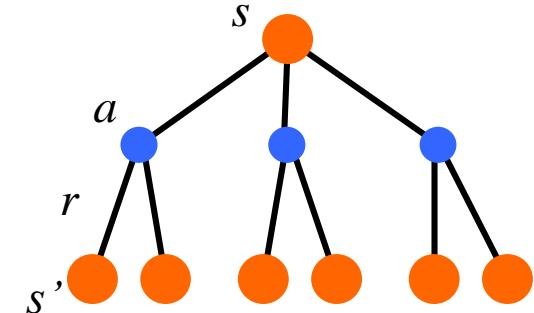
- ❖ Bellman 최적 방정식(optimality equation)

- 최적 정책에 따른 가치 함수들이 만족하는 성질
- 상태 가치 함수의 경우

$$V^*(s) = \max_a \sum_{s'} P_{ss'}^a [r_{ss'}^a + \gamma V^*(s')]$$

- 모든 가능한 행동 중에서 가장 큰 기대보상값을 주는 행동의 값
- 상태-행동 가치 함수의 경우

$$Q^*(s, a) = \sum_{s'} P_{ss'}^a [r_{ss'}^a + \gamma V^*(s')]$$



Reinforcement learning

❖ 정책 평가 (policy evaluation) $\pi \rightarrow V^\pi$

- 주어진 정책 π 을 따를 때, 각 상태에서 얻게 되는 기대보상 값 V^π 계산

$$V_{k+1}(s) = \sum_a \pi(s, a) \sum_{k'} P_{ss'}^a [r_{ss'}^a + \gamma V_k(s')]$$

- 임의의 가치 함수 V_0 에서 시작하여, V_k 가 수렴할 때까지 반복

Input : 평가할 정책 π

$V(s) \leftarrow 0$ for each $s \in S$

repeat

$\Delta \leftarrow 0$

for each $s \in S$

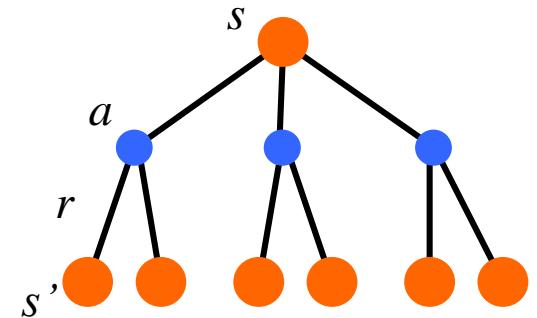
$temp \leftarrow V(s)$

$V(s) \leftarrow \sum_a \pi(s, a) \sum_{k'} P_{ss'}^a [r_{ss'}^a + \gamma V_k(s')]$

$\Delta \leftarrow \max(\Delta, |temp - V(s)|)$

until $\Delta < \theta$ (작은 양수)

Output : $V \approx V^\pi$



Reinforcement learning

❖ 정책 개선 (policy improvement) $V^\pi \rightarrow \pi$

- 상태 가치 함수 $V(s)$ 값으로부터 정책 π 결정

$$\begin{aligned}\pi'(s) &= \arg \max_a Q^\pi(s, a) \\ &= \arg \max_a \sum_{s'} P_{ss'}^a [r_{ss'}^a + \gamma V^\pi(s')]\end{aligned}$$

Input : 상태가치 함수 V

for each $s \in S$

$$\pi(s) \leftarrow \arg \max_a \sum_{s'} P_{ss'}^a [r_{ss'}^a + \gamma V^\pi(s')]$$

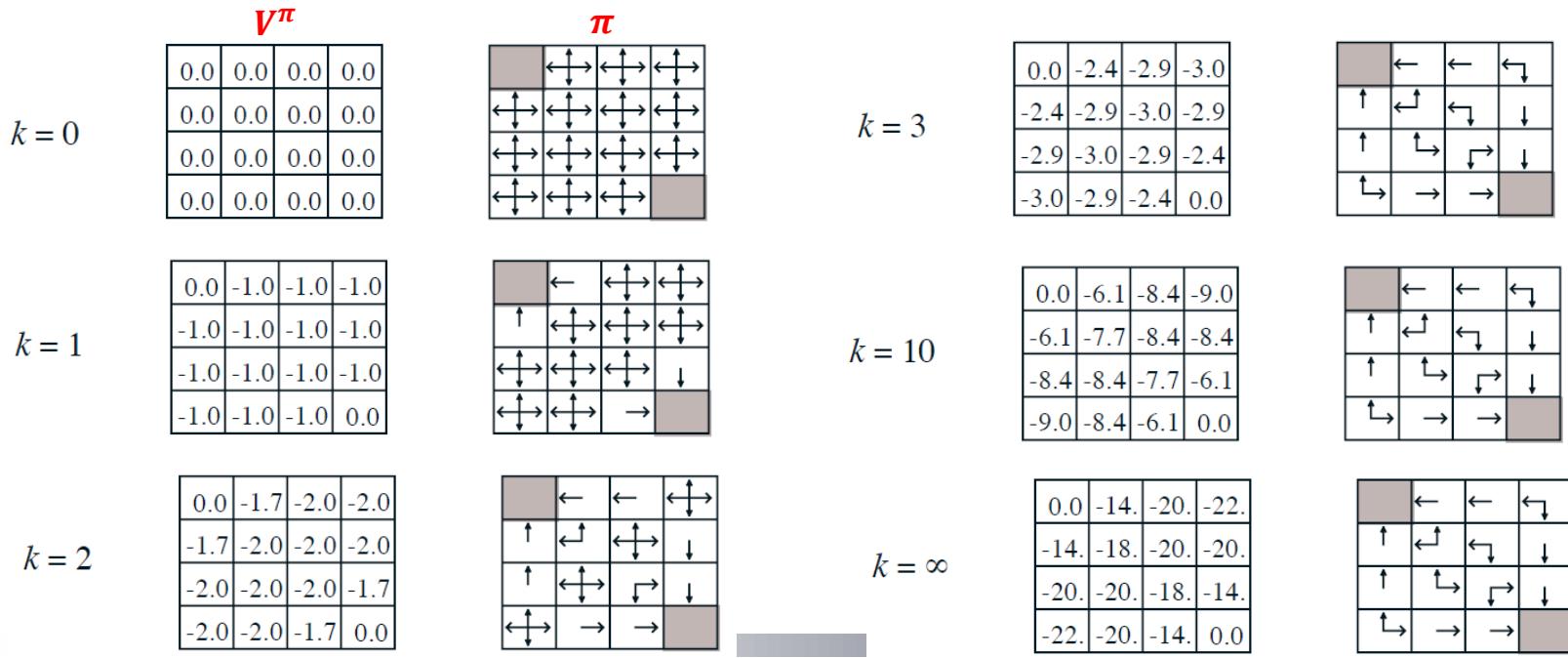
Output : 정책 π

Reinforcement learning

❖ 정책 반복(policy iteration) 학습



- 임의의 정책 π 에서 시작하여, π 에 대해서 Bellman 방정식을 수렴할 때 까지(즉, 바꾸지 않을 때까지) 적용하여 V^π 를 계산하고, V^π 를 사용하여 π 를 개선하는 과정을 정책 π 가 수렴할 때까지 반복



Reinforcement learning

❖ 값 반복(value iteration) 학습

$$V_{k+1}(s) = \max_a \sum_{s'} P_{ss'}^a [r_{ss'}^a + \gamma V_k(s')]$$

- 임의의 가치 함수 V_0 에서 시작하여 정책은 계산하지 않고 **가치 함수가 수렴할 때까지 반복**
- 수렴한 가치 함수 V^* 를 사용하여 **정책 π 를 결정**

```
V(s) ← 0 for each s ∈ S
repeat
    Δ ← 0
    for each s ∈ S
        temp ← V(s)
        V(s) ← maxa ∑s' Pss'a [rss'a + γ Vk(s')]
        Δ ← max(Δ, |temp - V(s)|)
    until Δ < θ (작은 양수)
    정책결정
    for each s ∈ S
        π(s) = arg maxa ∑s' Pss'a [rss'a + γ Vπ(s')]
```

Reinforcement learning

❖ 정책 반복, 값 반복 학습 알고리즘

- 정확한 MDP 모델이 필요
- 실제 상황에서는 정확한 MDP 모델을 모르는 경우가 많음

❖ Q-learning 알고리즘

- 모델이 없이 학습하는 강화학습 알고리즘

for each s and a

$$\hat{Q}(s, a) \leftarrow 0$$

현재 상태 s 관찰

repeat forever

 행동 a 를 선택하여 수행

 즉시보상값 r 를 관측

 새로운 상태 s' 관찰

$$\hat{Q}(s, a) \leftarrow r + \gamma \max_{a'} \hat{Q}(s', a')$$

$$s \leftarrow s'$$

Reinforcement learning

for each s and a

$$\hat{Q}(s, a) \leftarrow 0$$

현재 상태 s 관찰

repeat forever

행동 a 를 선택하여 수행

즉시보상값 r 를 관측

새로운 상태 s' 관찰

$$\hat{Q}(s, a) \leftarrow r + \gamma \max_{a'} \hat{Q}(s', a')$$

$$s \leftarrow s'$$

상태 $s = 1$ 에서 시작, $\gamma = 0.8$

행동 $a = 5$ 선택 수행

새로운 상태 $s' = 5$ 관측

$$\hat{Q}(1, 5) \leftarrow$$

$$r(1, 5) + 0.8 * \max\{\hat{Q}(5, 1), \hat{Q}(5, 4), \hat{Q}(5, 5)\}$$
$$= 100 + 0.8 * 0 = 100$$

State	Action					
	0	1	2	3	4	5
0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0

State	Action					
	0	1	2	3	4	5
0	-1	-1	-1	-1	0	-1
1	-1	-1	-1	0	-1	100
2	-1	-1	-1	0	-1	-1
3	-1	0	0	-1	0	-1
4	0	-1	-1	0	-1	100
5	-1	0	-1	-1	0	100

$\hat{Q}(s, a)$	0	1	2	3	4	5
	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	100
3	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0

Reinforcement learning

❖ 역강화 학습(inverse reinforcement learning)

- 보상함수가 직접적으로 제공되지 않는 경우 적용
- 전문가의 바람직한 행동 시연이 가능한 상황
- 시연을 관측한 데이터로부터 보상함수 학습
→ 보상함수를 사용하여 가치함수를 함수를 학습하고 정책 결정
- 상태 s 에 대한 전형적인 보상함수 $R(s)$ 의 표현
 - 상태 s 의 특징 $\phi_i(s)$ 들에 대한 선형결합 표현

$$R(s) = \sum_{i=1}^N w_i \phi_i(s)$$