

# Matematické modely v ekologii a na co jsou dobré

## Induktivní a deduktivní uvažování

- Indukce - mám spoustu pozorování, a v nich se snažím nalézt zákonitosti, zobecnění atd.
- Dedukce - mám řadu "pravd", a hledám jejich důsledky (matematika jako nejdokonalejší deduktivní systém).
- Hypoteticko-deduktivní přístup k vědě (K. Popper).

## Teorie - deduktivní systém

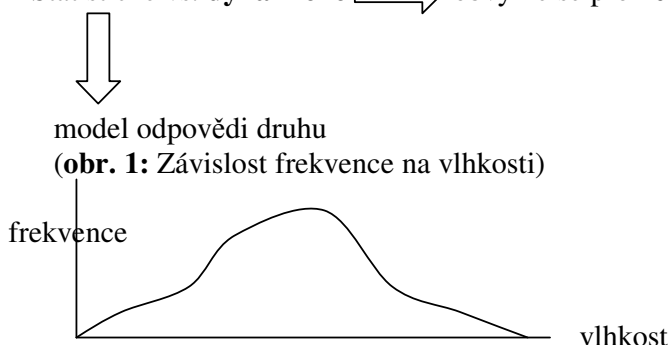
- Explikativní funkce (má za úkol vysvětlit).
- Prediktivní funkce (je schopná predikovat, co bude za podmínek, které jsme ještě nevyzkoušeli).
  
- Matematika jako deduktivní systém
- Ale - každá teorie nemusí být nutně matematická

Systémy, které modelují, jsou vždy nějakou abstrakcí, kterou si definují na reálném objektu.

## Typy modelů:

\* Verbální vs. formalizované (většinou matematikou)

\* Statistické vs. **dynamické**  $\Rightarrow$  obvykle se pro ně používá systém diferenčních nebo diferenciálních rovnic



## Věrnost, přesnost, obecnost

- Věrnost - jak dobře vystihuje mechanismy
- Jak dobře predikuje vývoj v čase
- Kolika systémů se týká

Většinou jsou rozumně splněny jen dva ze tří požadavků

Modely teoretické ekologie jsou hlavně obecné, často i věrné, přesnost není prvořadá.

Modely aplikované ekologie – u nich je důležitá přesnost, potom i věrnost.

## Modely deterministické vs. stochastické

Každý reálný objekt podléhá stochastickým (tj. námi neměřeným) vlivům. Při modelování se rozhodujeme, jak je pro nás stochastická důležitá

Např.: Sleduji, zda vyhyne populace, když má každé individuum 50% pravděpodobnost přežití.

1. Populace ohroženého druhu, čítající 10 individuí

(stochasticitu asi musím vzít v úvahu, šance, že vyhyne je  $0,5^{10}=0.000977$ , což je sice málo, ale asi bych to neměl ignorovat)

2. Populace druhu s 10 000 individui. Šance, že vyhyne, je  $0,5^{10000}=0,000000000000\dots$

### Modely analyticky řešitelné vs. simulační

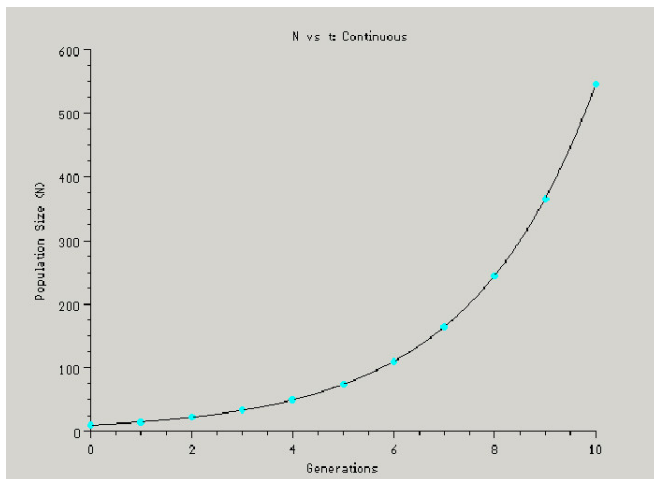
- Analyticky řešitelné - dostávám úplné řešení, ale jsem omezen ve složitosti rovnic.
- Simulační - mohu si vymyslet rovnice, jak chci složité, ale dostávám řešení pouze numerické a pro dané počáteční podmínky.

### Modelování: populační růst

Hustotně nezávislý růst populace neomezený – exponenciální funkce

Diferenciální rovnice:

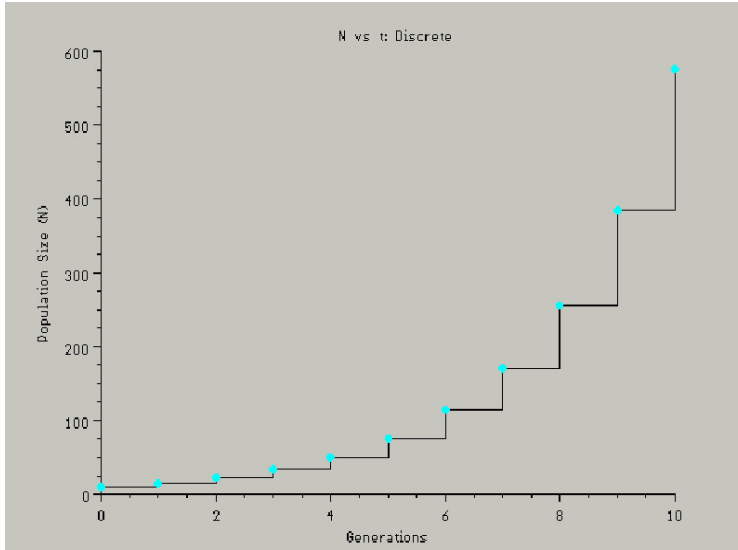
$$\frac{dN}{dt} = rN$$



**Obr. 2:** hustotně nezávislý exponenciální růst populace

Diferenční rovnice - Diskrétní forma rovnice:

$$r = \ln(\lambda)$$

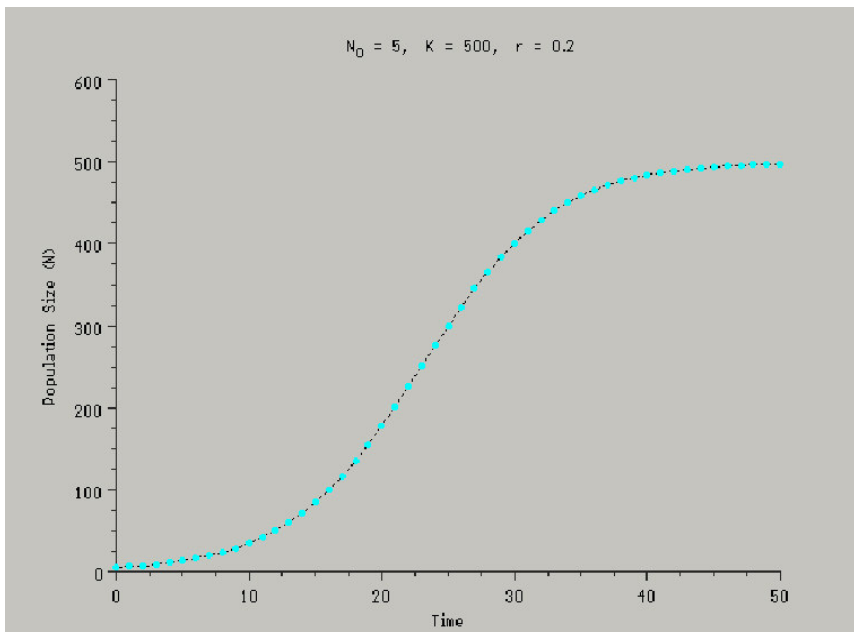


$$N_t = \lambda N_{t-1}$$

$$\lambda = 1 + b - d$$

**Obr. 3:** Hustotně nezávislý diskrétní růst

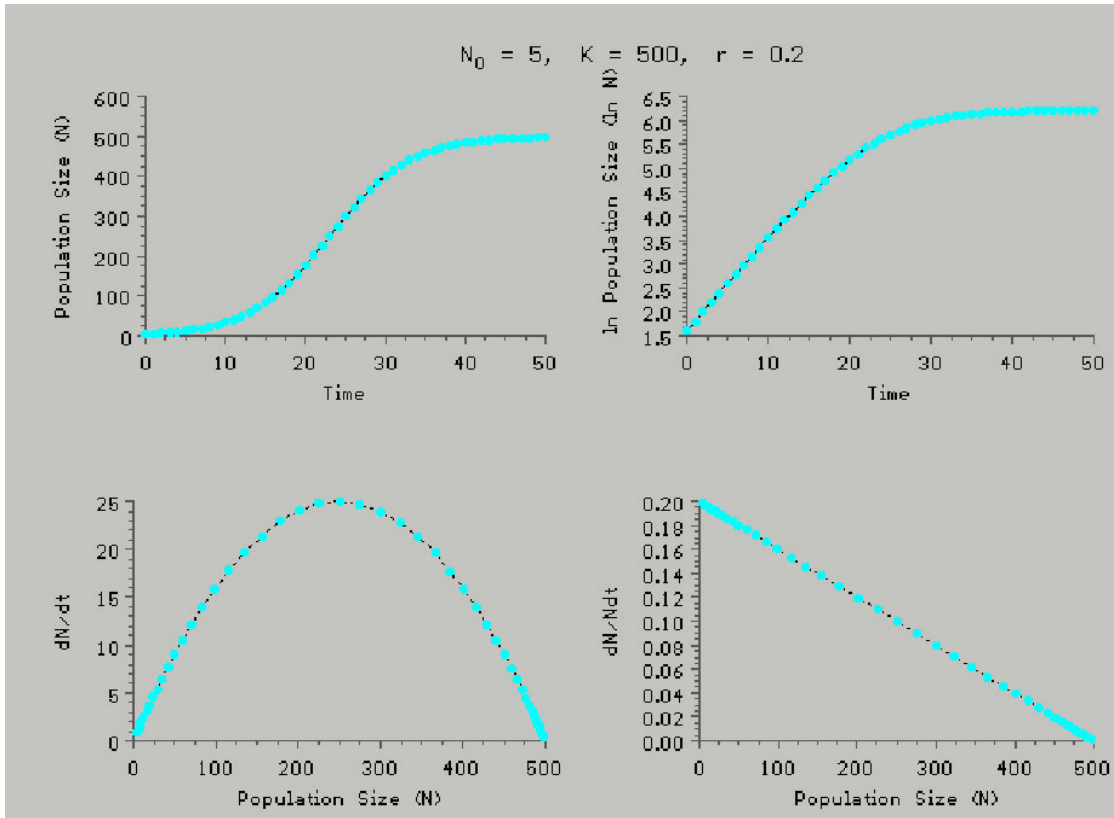
Hustotně závislý růst populace – logistický:



**Obr. 4:** Hustotně závislý logistický růst

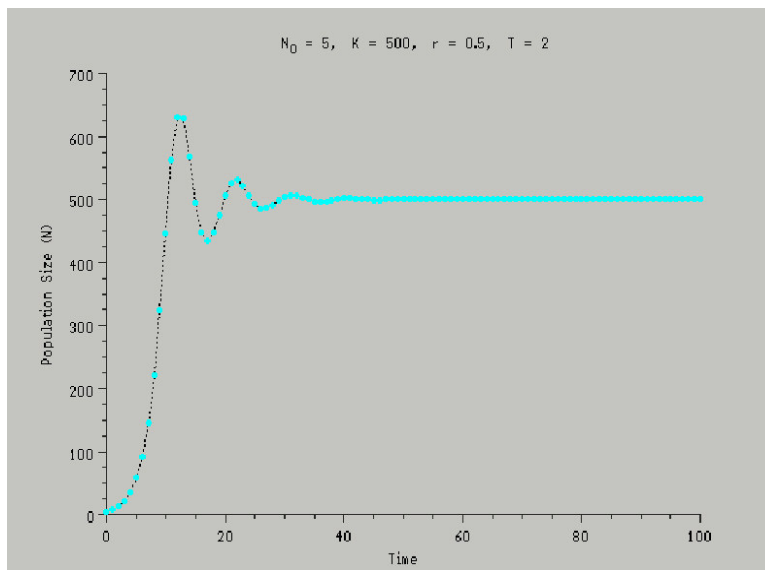
$$\frac{dN}{dt} = rN \left( \frac{K - N}{K} \right)$$

první N na pravé straně rovnice má za následek kladnou zpětnou vazbu, druhé N na pravé straně rovnice má za následek zápornou zpětnou vazbu.

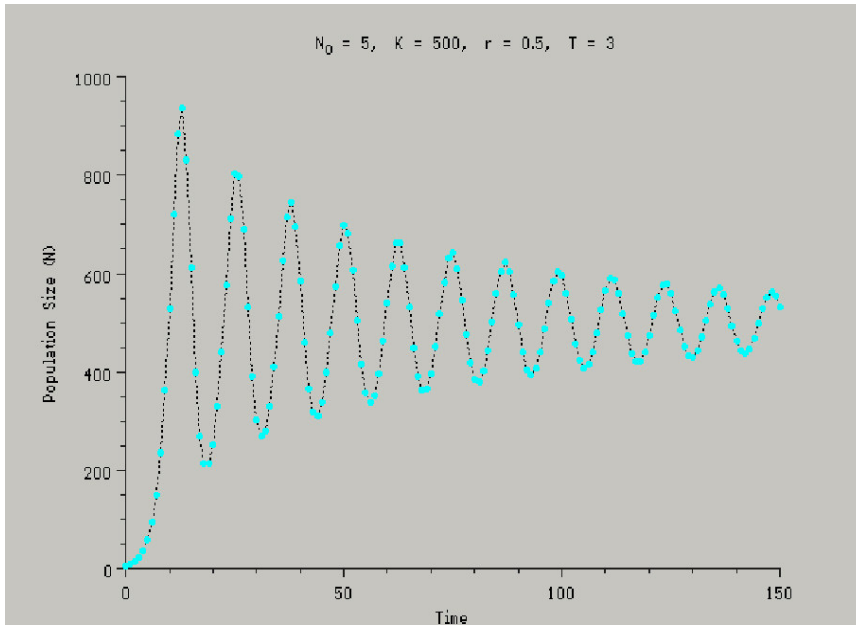


**Obr. 5:** z těchto vztahů mimo jiné vyplývá, kdy nastane nejmaximálnější přírůstek za časovou jednotku, a tudíž i nejvhodnější čas ke sklizni či lovu dané populace.

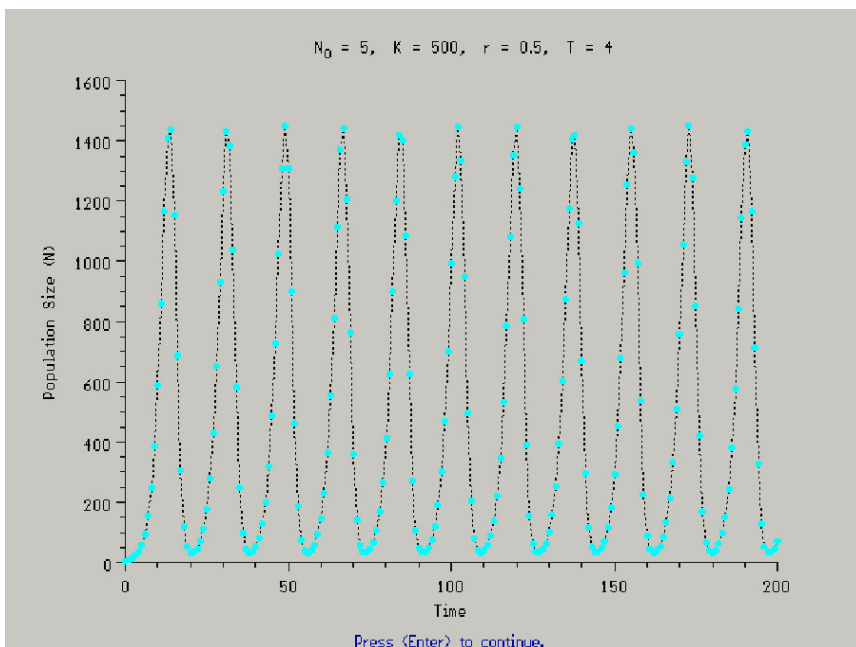
Zpoždění způsobuje fluktuace - nedřív tlumené: 
$$\frac{dN}{dt} = rN \frac{K - N_{t-D}}{K}$$



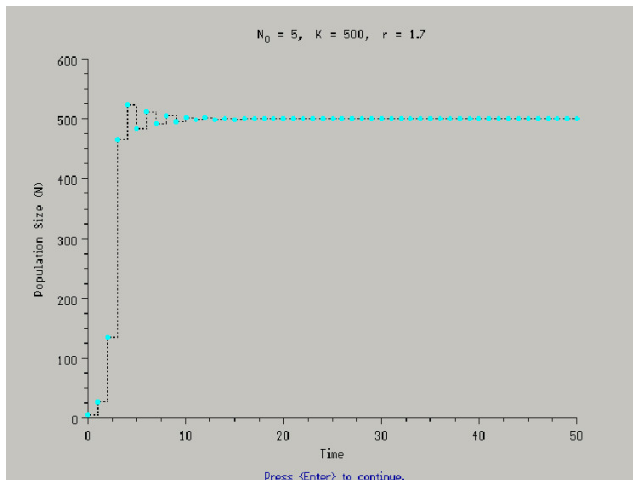
**Obr. 6:**  
tlumené  
fluktuace



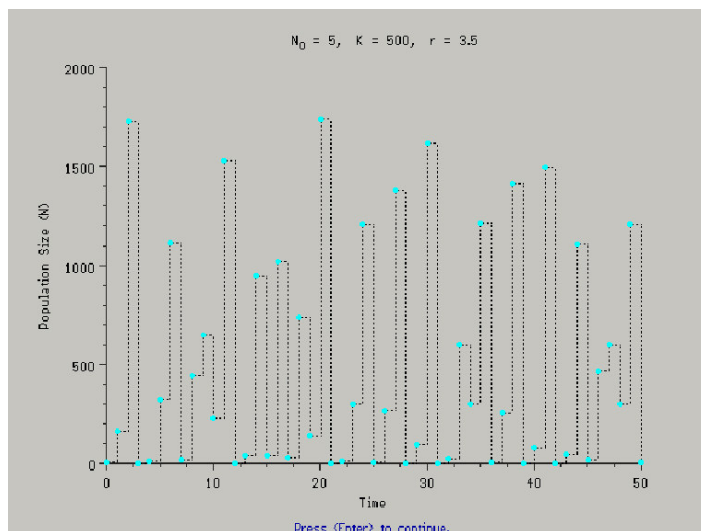
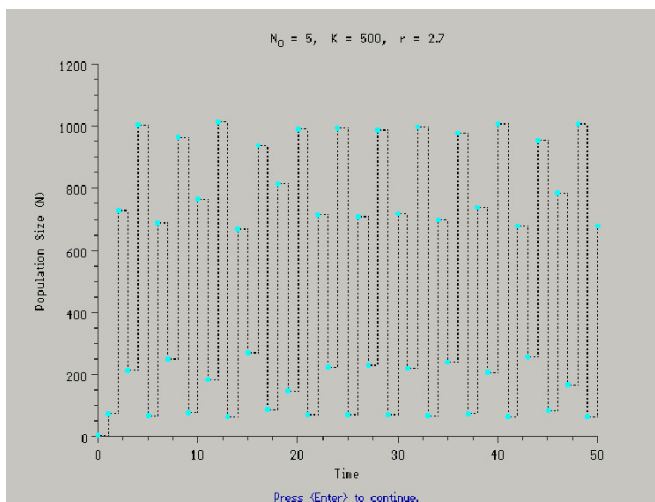
**Obr. 7:** Čím větší zpoždění, tím menší tlumení



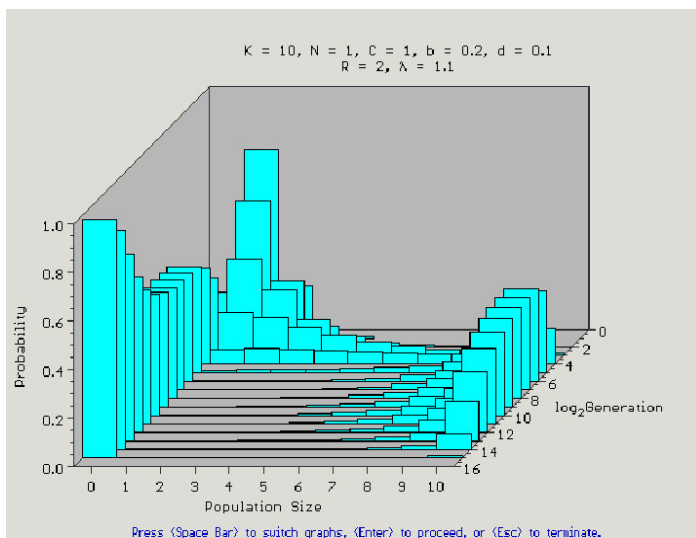
**Obr. 8:** Až jsou nakonec oscilace netlumené.



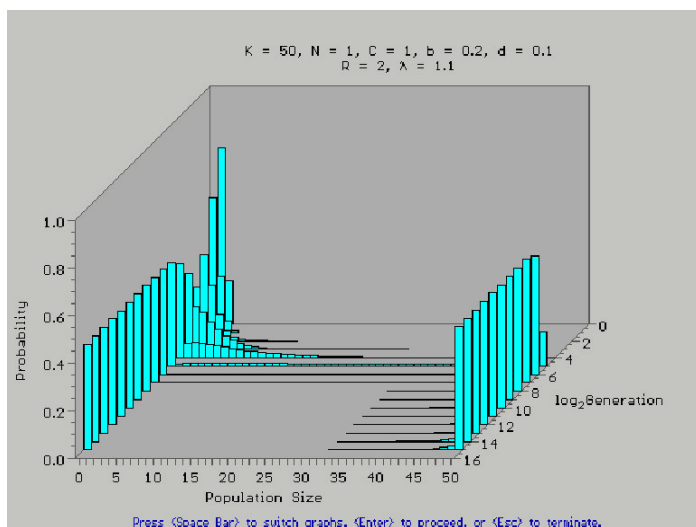
**Obr. 9 a 10:** Diskrétní logistická rovnice se zvětšující se rychlostí růstu (krok je jednotka času, takže čím větší rychlost, tím větší zpoždění)



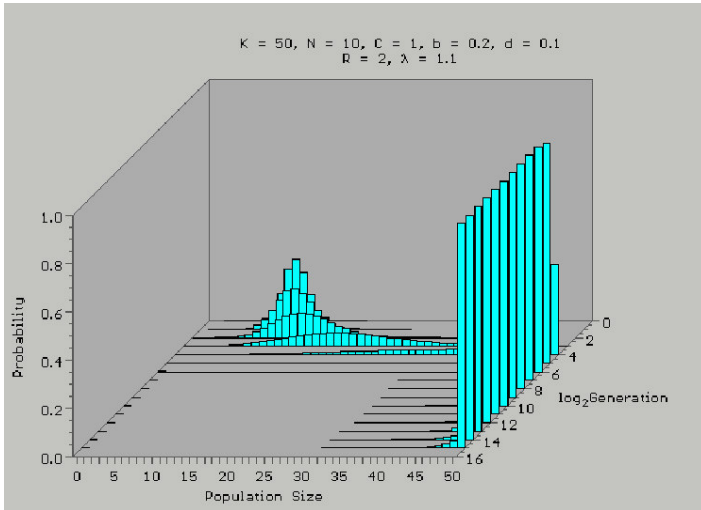
**Obr. 11:** Deterministický chaos



**Obr. 12:** Demografická stochasticita -  $b$  a  $d$  jsou pravděpodobnosti



**Obr. 13:** Pokud je vyšší  $K$



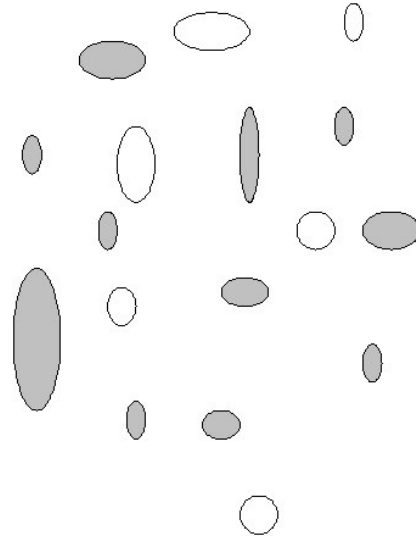
**Obr 14:** Pokud je vyšší počáteční velikost populace

**Populace v krajině – metapopulace** čili populace populací  
Levinsův model :

$$\frac{dP}{dt} = -Pe + P(1-P)c$$

$$P^* = 1 - \frac{e}{c}$$

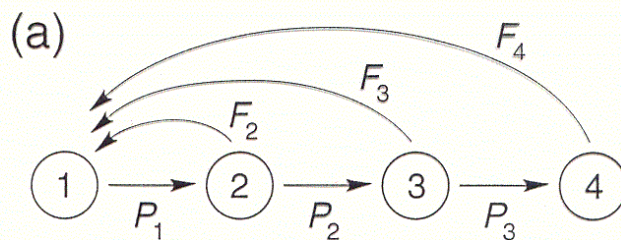
P... počet obsazených míst v krajině  
1 - P...počet vhodných neobsazených míst v krajině  
e ...extinkce populace  
c...kolonizace nového místa



Tento model předpokládá, že všechna potenciálně vhodná místa k obsazení jsou stejně kvalitní a stejnou měrou dosažitelná pro případnou kolonizaci.

**Strukturované populace - maticové modely**

- Věková struktura vs. velikostní struktura
- Individua nejsou stejná, každý ročník (či vývojové stádium) má jinou pravděpodobnost přežití do dalšího ročníku (stádia), a také má jinou plodnost.

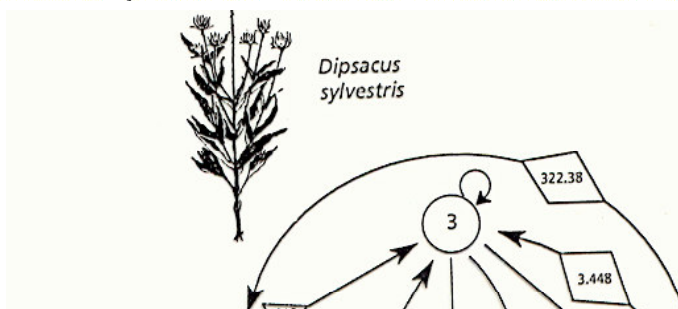




**Obr. 15 a 16:** a) model životního cyklu, kde jednotlivá stádia-ročníky mají přesně dané intervaly – P je pravděpodobnost přechodu do dalšího stádia-ročníku, F je plodnost, b) model, kdy mají jednotlivá stádia různě dlouhé trvání, P je pravděpodobnost přežití do dalšího roku ve stejném stádiu, G je pravděpodobnost přechodu v příštím roce do dalšího stádia, F je plodnost. Dole je matematicky vyjádřená matice.

$$\mathbf{A}_a = \begin{pmatrix} 0 & F_2 & F_3 & F_4 \\ P_1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & P_2 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & P_3 & 0 \end{pmatrix}$$

$$\mathbf{A}_b = \begin{pmatrix} P_1 & F_2 & F_3 & F_4 \\ G_1 & P_2 & 0 & 0 \\ 0 & G_2 & P_3 & 0 \\ 0 & 0 & G_3 & P_4 \end{pmatrix}$$



**Obr. 17:** Model životního cyklu populace štetky plané (*Dipsacus sylvestris*) čtyřúhelníky obsahují produkci semen při přechodech mezi jednotlivými stádii, trojúhelníky obsahují pravděpodobnost přechodu mezi jednotlivými stádii (Caswell 1989).

$$\begin{pmatrix} 0 & F_2 & F_3 & F_4 \\ P_1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & P_2 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & P_3 & 0 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} N_{1,t} \\ N_{2,t} \\ N_{3,t} \\ N_{4,t} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} N_{1,t+1} \\ N_{2,t+1} \\ N_{3,t+1} \\ N_{4,t+1} \end{pmatrix}$$

Když  $N$  je charakteristický vektor **matice A**, pak může být matice nahrazena svým charakteristickým číslem  $\lambda$ .  $N$  odpovídá stabilní věkové struktuře,  $\lambda$  je ekvivalentní  $\lambda$  v diskrétním modelu **exponenciálního růstu**.

Klasické maticové modely ignorují závislost na hustotě.

$$AN_t = N_{t+1} \longrightarrow \lambda N_t = N_{t+1}$$

*Projekce vs. predikce.*

**Lotka-Volterra kompetiční model:**

Stabilní equilibrium nastane, když:

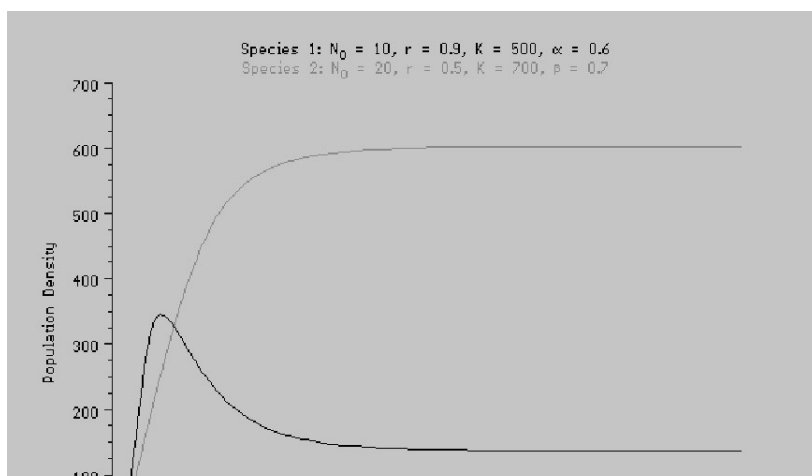
$$\alpha < K_1 / K_2$$

a

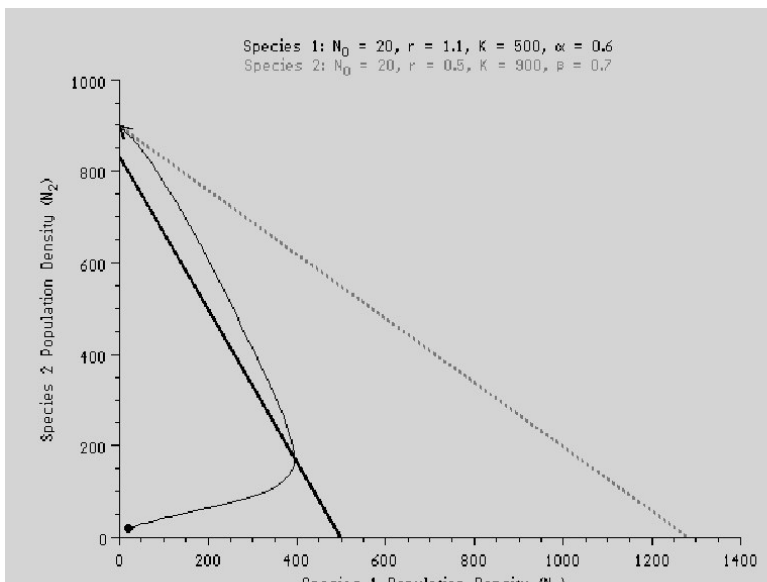
$$\beta < K_2 / K_1$$

$$\frac{dN_1}{dt} = r_1 N_1 \frac{K_1 - N_1 - \alpha N_2}{K_1}$$

$$\frac{dN_2}{dt} = r_2 N_2 \frac{K_2 - N_2 - \beta N_1}{K_2}$$



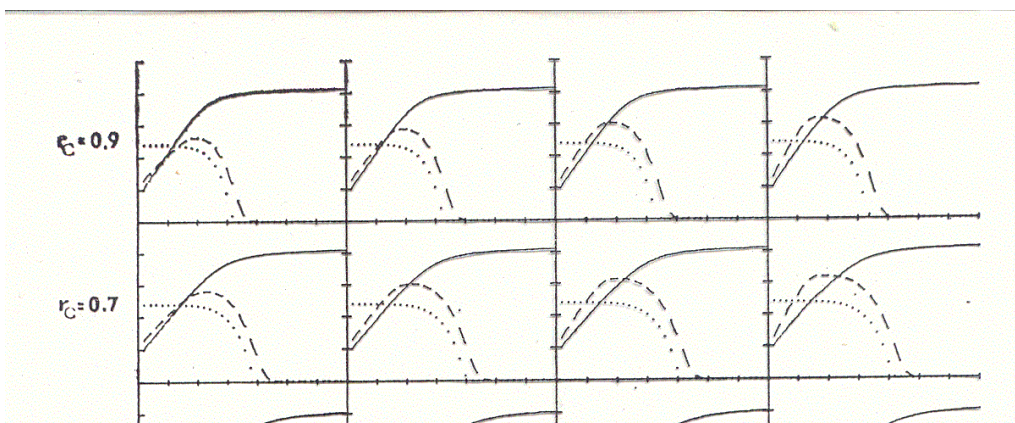
**Obr. 18:**



**Obr. 19:**

**Analýza sensitivity**

**Obr. 20:** Jak se mění průběh funkce v závislosti na změnách okamžitých růstových rychlostí.

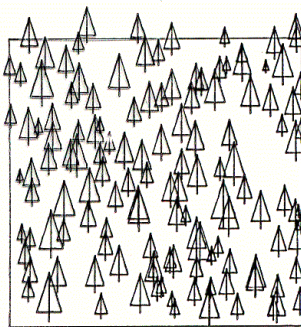
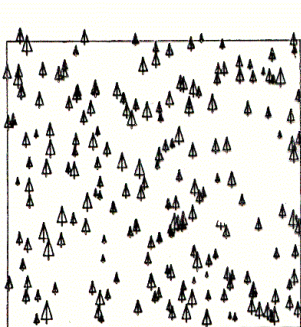
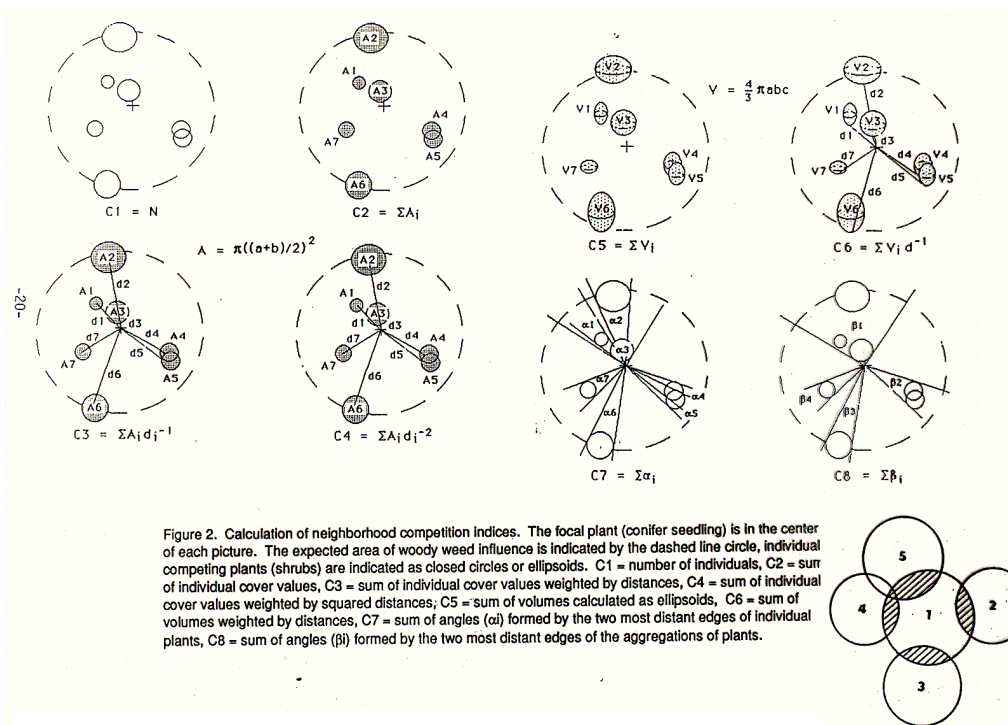


### Modely založené na jedincích

- Každé individuum je popsáno stavovou proměnnou (nebo více proměnnými).
  - V každém kroku, růst individua závisí na jeho velikosti, a na kompetici.
  - Podobně, pravděpodobnost přežití je závislá na velikosti individua a kompetičním tlaku.
- Monte Carlo simulace rozhodne, zda přežije.

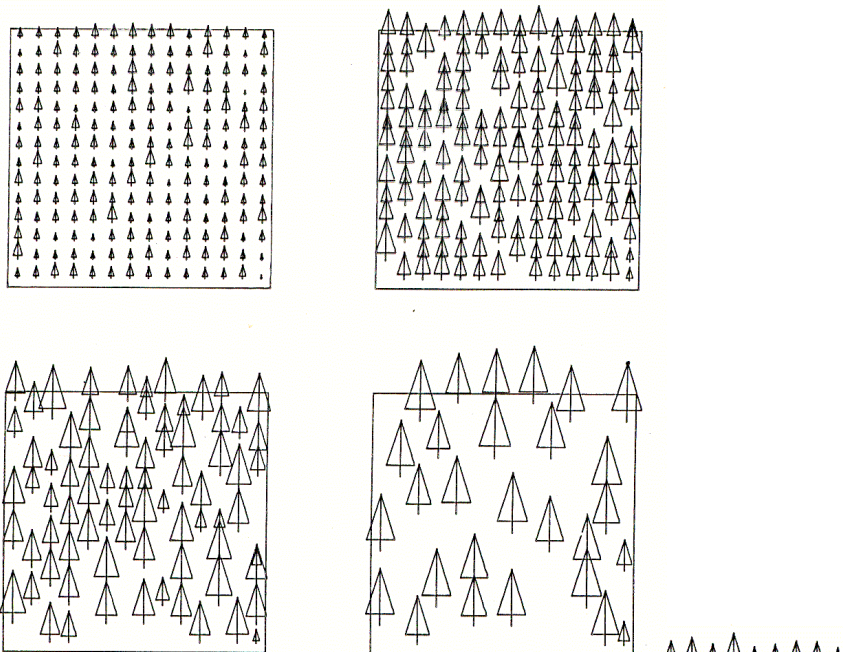
### Spatially explicit models

**Obr. 21:** konkurence je závislá pouze na nejbližších sousedech.



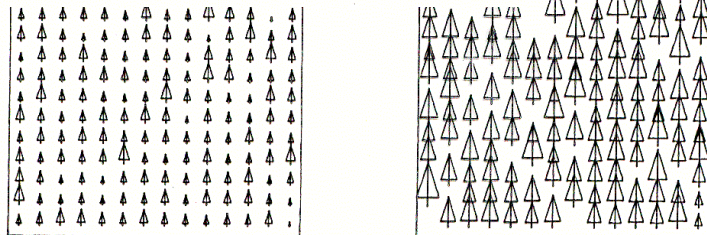
**Obr. 22:** Náhodné rozmístění semenáčků smrku – postupně dochází k takzvanému

sa

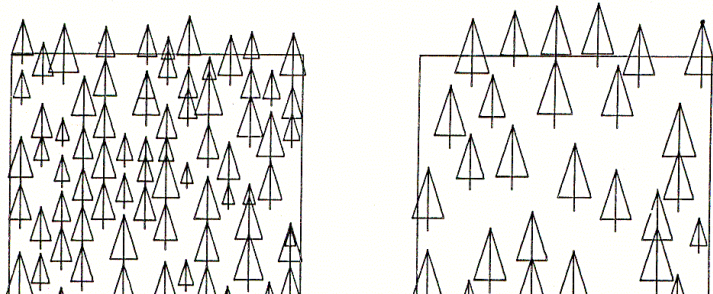
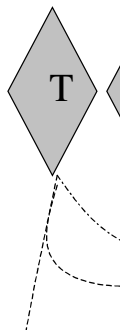


**Obr. 23:** Při  
kompetiční  
podobný ja

**Velké ek**  
obr. 24:



možďování a  
porostu je



**Mikrobní  
rozklad  
[gC]**

Fotosyntéza =  $P \cdot f(T, Z)$       Dýchání herbivorů =  $k \cdot H$

**Bilanční rovnice:**

$\Delta P/\Delta t$  = fotosyntéza - dýchání - co je sežráno - co odumřelo z P

$\Delta H/\Delta t$  = co je sežráno - co je prodýcháno - co odumřelo z H

$\Delta D/\Delta t$  = co odumřelo z P + co odumřelo z H

$\Delta M/\Delta t$  = co mikroorganismy sežraly z detritu - co prodýchaly

Aktivita mikrobů jako pomocná proměnná vstupuje do několika procesů (není nutná, ale ulehčuje výpočty)

Další modely - mohou být prostorově explicitní (např. pohyb vody krajinou)  
Při současném vybavení počítačů mohou být značně složité

Otázka je, zda je to vždy výhoda (není), resp. kdy je to výhoda.

**Na co modely používáme?**

**Model jako deduktivní nástroj**

- struktura modelovaného systému
- hodnoty parametrů
- změny hodnot v čase

Pomocí dvou můžeme odhadnout (testovat) třetí

Máme-li strukturu modelovaného systému a hodnoty parametrů, můžeme predikovat změny hodnot v čase (nejběžnější užití v praktické ekologii - můžeme si i “vyzkoušet” management).  
Dobrý simulační model s grafickým výstupem je vlastně počítačová hra.

Máme-li strukturu modelovaného systému a změny hodnot v čase, můžeme odhadovat hodnoty parametrů.

Máme-li všechny tři, můžeme testovat shodu predikcí modelu s reálným chováním - nejčastěji testujeme věrohodnost struktury modelu (má různá úskalí).

Další užití - Sumarizace znalostí  
Hraní si...