

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	3
Глава 1. Определение игры	5
1.1. Общие понятия	5
1.2. Позиционные игры	5
1.3. Стратегии. Нормальная форма игры	9
1.4. Ситуации равновесия	11
Задачи	14
Глава 2. Антагонистические игры	15
2.1. Игры с нулевой суммой	15
2.2. Нормальная форма	16
2.3. Смешанные стратегии	17
2.4. Теорема о минимаксе	20
2.5. Вычисление оптимальных стратегий	28
2.6. Симметричные игры	35
Задачи	37
Глава 3. Линейное программирование	40
3.1. Введение	40
3.2. Двойственность	41
3.3. Решение задач линейного программирования	47
3.4. Алгоритм симплекс-метода	48
3.5. Алгоритм симплекс-метода (продолжение)	55
3.6. Примеры	60
3.7. Игры с ограничениями	65
Задачи	67
Глава 4. Бесконечные игры	70
4.1. Игры со счетными множествами стратегий	70
4.2. Игры на квадрате	72
4.3. Игры с непрерывным ядром	74
4.4. Вогнуто-выпуклые игры	77
4.5. Игры с выбором момента времени	80
4.6. Более высокие размерности	85
Задачи	92

Глава 5. Многошаговые игры	96
5.1. Стратегии поведения	96
5.2. Игры на разорение	98
5.3. Стохастические игры	103
5.4. Рекурсивные игры	108
5.5. Дифференциальные игры	112
Задачи	119
Глава 6. Теория полезности	122
6.1. Ординальная полезность	122
6.2. Лотереи	124
6.3. Наборы товаров	129
6.4. Абсолютная полезность	131
Задачи	132
Глава 7. Игры двух лиц с произвольной суммой	134
7.1. Биматричные игры (некооперативная теория)	134
7.2. Задача о сделках	137
7.3. Угрозы	145
Задачи	150
Глава 8. Игры n лиц	152
8.1. Бескоалиционные игры	152
8.2. Кооперативные игры	152
8.3. Доминирование. Стратегическая эквивалентность. Нормализация	157
8.4. Ядро. НМ-решения	160
8.5. Модель рынка по Эджворту. Пример	168
Задачи	173
Глава 9. Другие понятия решения в играх n лиц	176
9.1. Вектор Шепли	176
9.2. Устойчивые множества	182
9.3. ψ -устойчивость	189
Задачи	191
Глава 10. Модификации понятия игры	193
10.1. Игры с континуумом игроков	193
10.2. Игры без побочных платежей	197
10.3. Игры, заданные в форме функции разбиения	199
Задачи	208
Приложение	209
1. Выпуклость	209
2. Теоремы о неподвижной точке	213