

INTRODUCERE

Teoria jocurilor este o ramură relativ nouă a microeconomiei, dezvoltată în ultimii 60 de ani. Ea a apărut o dată cu publicarea lucrării *The Theory of Games and Economic Behaviour* de către John von Neumann și Oskar Morgenstern în anul 1944. Aceștia au definit jocul ca fiind *orice interacțiune între diverși agenți, guvernată de un set de reguli specifice care stabilesc mutările posibile ale fiecărui participant și câștigurile pentru fiecare combinație de mutări*. Această descriere se poate aplica aproape oricărui fenomen social, astfel încât se aștepta de la științele sociale rezolvarea tuturor situațiilor în care oamenii înțeleg că rezultatul acțiunilor lor depinde nu numai de propriile fapte, dar și de cele ale celorlalți participanți la acea interacțiune.

De la comportamentul în trafic până la deciziile de producție și de la războiul prețurilor la decizia de a avea copii, totul părea că va fi analizat științific cu ajutorul teoriei jocurilor. Deși nu a satisfăcut toate aceste așteptări, teoria jocurilor și-a găsit numeroase aplicații în domeniul științelor sociale și, mai ales, în domeniul economiei.

Teoria jocurilor utilizează trei ipoteze fundamentale: jucătorii se comportă rațional; fiecare știe că ceilalți jucători sunt raționali; toți jucătorii cunosc regulile jocului.

Pentru a înțelege un joc oarecare este necesară, mai întâi, cunoașterea regulilor acestuia, deoarece numai astfel se poate afla care acțiuni sunt permise (posibile) la un moment dat. Apoi ar fi necesar a se cunoaște modul cum aleg jucătorii o acțiune din mulțimea celor posibile.

Problema alegerii acțiunilor de către jucători este legată de primele două ipoteze amintite anterior. Jucătorul cu un comportament rațional are o anumită ierarhie a preferințelor, astfel încât este posibilă exprimarea acestora cu ajutorul unor funcții de utilitate, în fiecare moment scopul jocului fiind maximizarea câștigurilor obținute.

Se poate observa că ipotezele cu care operează teoria jocurilor sunt aceleași cu care se lucrează în economie și în alte domenii.

O clasificare a jocurilor, în raport cu diverse criterii, ar fi:

- a. în funcție de modul în care jucătorii comunică între ei:
 - jocuri cooperative;
 - jocuri necooperative.
- b. în funcție de desfășurarea jocurilor:
 - jocuri statice;
 - jocuri dinamice.
- c. în funcție de natura informației:

- jocuri în informație completă;
 - jocuri în informație incompletă.
- d. în cazul jocurilor dinamice, în raport cu tipul informației:
- jocuri în informație perfectă;
 - jocuri în informație imperfectă.

Culegerea de față constituie prima încercare de a aduce în fața specialiștilor din România fascinantă problematică a unui nou domeniu: Teoria jocurilor. Aplicațiile prezente în lucrare urmează structura logică a clasificării prezentate, cartea fiind structurată în cinci capitole. Există patru clase de jocuri care vor fi analizate în primele patru capitole: în primul vor fi studiate jocurile statice în informație completă, în capitolul al doilea sunt analizate jocurile dinamice în informație completă. În capitolul al treilea sunt prezentate jocurile statice în informație incompletă, iar al patrulea capitol este dedicat jocurilor dinamice în informație incompletă. Culegerea de aplicații se încheie cu un al cincilea capitol, o analiză a negocierilor.

În speranța că această lucrare va fi un instrument util de analiză atât pentru studenți, cât și pentru toți cei interesați de acest domeniu, vă dorim lectură plăcută și analize interesante.

Autorii