

# Chapitre 2 :

# Jeux sous forme normale

→ **Jeux sous forme normale.**

→ **Définition : représentation formelle d'un problème d'interaction dans laquelle on fait abstraction du caractère séquentiel des décisions.**

→ Détails pertinents pour : comprendre la nature de l'interaction et en prévoir son issue.

→ **Jeu sous forme normale : description.**

→ Ensemble fini  $N$  de  $n$  joueurs, indicés par  $i$  .

→ Pour chaque joueur  $i$  : ensemble  $A_i$  des actions disponibles à  $i$  .

→ Aucune hypothèse sur  $A_i$  : fini ou infini.

→ Chaque joueur  $i$  : fonction de paiement  $U_i : A_1 \times \dots \times A_n$  dans  $\mathbb{R}$  .

→ Associe à chaque liste  $(a_1, \dots, a_n)$  d'actions individuelles : paiement (subjectif) reçu par  $i$  .

→ Lorsque : joueurs choisissent les actions considérées.

→ **Exemple : la course cycliste.**

→  $N = (1 ; 2) = (\text{Alberto} , \text{Lance})$  .

→  $A_1 = A_2 = (\text{EPO} , \text{NON})$  .

→  $U_1$  et  $U_2$  : définies par.

→  $U_1(\text{EPO} , \text{EPO}) = U_2(\text{EPO} , \text{EPO}) = 1$  .

→  $U_1(\text{NON} , \text{NON}) = U_2(\text{NON} , \text{NON}) = 2$  .

→  $U_1(\text{EPO} , \text{NON}) = U_2(\text{NON} , \text{EPO}) = 5$  .

→  $U_1(\text{NON} , \text{EPO}) = U_2(\text{EPO} , \text{NON}) = -5$  .

→ **Stratégies mixtes : stratégie aléatoire modélisée comme une fonction de probabilité.**

→ Ensembles d'actions  $A_i$  finis.

→ Stratégie mixte  $\sigma$  pour un joueur  $i$  : fonction de probabilité sur  $A_i$  .

→ Interprétation :  $\sigma(a)$  : « probabilité que  $i$  choisisse l'action  $a$  ».

→  $\sigma \in [0,1] \forall a \in A_i \forall i$  .

→  $\sum_{a \in A_i} \sigma(a) = 1$  .

→ Stratégie pure  $a \in A_i$  : peut être une stratégie mixte particulière.

→ Probabilité de 1 à  $a$  et de 0 aux autres actions.

→  $S_i$  : ensemble de toutes les stratégies mixtes sur  $A_i = (a_1, \dots, a_{(A_i)})$  .

→  $S_i$  : simplexe de dimension  $A_i - 1 = (\sigma_1, \dots, \sigma_{(A_i)}) \in [0,1]^{(A_i)}$  .

→  $\sum_i \sigma_i = 1$  .