

Spis treści

Wstęp	7
1 Wprowadzenie w problematykę teorii uczenia się w grach populacyjnych	13
2 Elementy teorii gier	19
2.1 Statyczne gry z kompletną informacją	19
2.2 Dynamiczne gry z kompletną informacją	24
3 Procedury uczenia się	27
3.1 Populacja, strategie i ewolucja	27
3.2 Procedury uczenia się	29
3.2.1 Procedury porównań	30
3.2.2 Gra fikcyjna	34
3.3 Przykładowe symulacje	36
4 Średnie zachowanie populacji	43
4.1 Procedury porównań	44
4.2 Gra fikcyjna	48
5 Istnienie i stabilność równowagi	57
5.1 Zmienne lokalne i pojęcie równowagi	57
5.2 Istnienie równowagi	61
5.3 Stabilność równowagi	63
6 Złożoność systemu podatkowego	67
6.1 Instrumenty fiskalne w ramach systemu finansowego	67
6.2 Opodatkowanie populacji producentów	69
6.3 Kształtowanie się dochodów budżetowych	77

6.4	Wnioski	82
7	Duopol Bertranda a dobra o losowych charakterystykach	85
7.1	Klasyczny duopol Bertranda	85
7.2	Losowe charakterystyki dóbr	88
7.3	Równowaga dla modelu z dobrami o losowych charakterystykach	91
7.4	Wnioski	94
8	Gra przetargowa	95
8.1	Wyniki eksperymentalne w kontekście klasycznej teorii gier . .	96
8.2	Podjęcie ewolucyjne do modelowania normy społecznej	98
8.2.1	Dynamika replikatora	104
8.2.2	Dynamika testowania	106
8.3	Rola innowacji w modelowaniu normy społecznej	111
8.4	Wnioski	116
9	Zakończenie	119
A	Dodatek matematyczny	123
A.1	Elementy topologii	123
A.2	Elementy teorii układów dynamicznych	126
A.3	Elementy geometrii różniczkowej	129
	Bibliografia	131