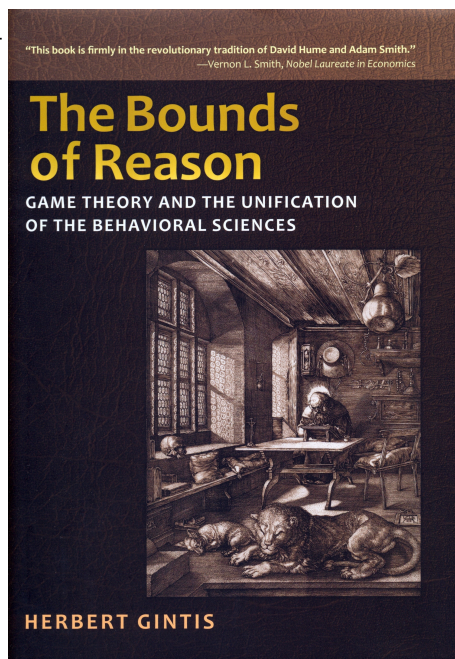


H. Gintis, THE BOUNDS OF REASON – Game Theory and the Unification of the Behavioral Sciences, Princeton University Press, Princeton, Oxford, 2009, 304 strani.

V predstavljeni knjigi Herberta Gintisa ima teorija iger osrednjo vlogo pri razumevanju človekovega vedenja in njegove prirojene nagnjenosti k spreminjanju družbenih norm, četudi v lastno škodo. Teorija iger je namreč pomembna za vse tiste znanosti, ki imajo kakorkoli opravka z obnašanjem oziroma vedenjem ljudi. Take znanosti so na primer biologija, ekonomija, antropologija in politološke znanosti. Vendar pa knjiga dokazuje, da teorija iger sama ne more povsem razložiti človekovega vedenja in da pogosto potrebuje pomoč drugih, tako imenovanih *behaviorističnih znanosti*. Gintis dokazuje, da je sama teorija iger brez širše podpore družboslovnih znanosti zgolj matematični pripomoček in da, če pogledamo z druge strani, ni pravih družboslovnih znanosti brez teorije iger.

Gintis opozarja, da teorija iger ne pojasni, kdaj in kako lahko zaupamo razumu. Teorija iger neupravičeno predpostavlja določene pogoje, toda ljudje imamo svojevrstno obliko spoznavanja in razumevanja, ki nimata le razumskega, ampak tudi socialni predznak. Gintis zagovarja enoten pristop k razumevanju človekovega obnašanja in meni, da postavljanje strogih meja med behavioristična področja v ekonomiji, sociologiji, antropologiji in psihologiji nima nobenega znanstvenega opravičila in da imamo zdaj analitična orodja, ki jih usklajeno povezujejo. Knjiga združuje prednosti klasičnih, evolucijskih in behaviorističnih znanstvenih področij s teorijo iger ter slednje



ponuja kot koristno orodje za inovativen študij behaviorističnih znanosti.

Še na kratko o avtorju. Leta 1940 rojeni Herbert Gintis je diplomiral iz matematike na University of Pennsylvania, nato je magistriral, prav tako iz matematike, in sicer na Harvardu, kjer je tudi opravil doktorat iz ekonomije. Kot profesor je predaval na več univerzah in inštitutih v ZDA in Evropi. Od leta 2003 je upokojen. Je avtor knjige *Game Theory Evolving* in avtor oziroma soavtor številnih člankov ter knjig, na primer *Moral Sentiments*, *Material Interests*, *Unequal Chances* in *Foundations of Human Sociality*.

Marko Razpet

H. Gintis, GAME THEORY EVOLVING – A Problem-Centered Introduction to Modeling Strategic Interaction, Princeton University Press, Princeton, Oxford, 2009, 408 strani, druga izdaja.

Knjiga se začne s poglavjem o teoriji verjetnosti in nadaljuje s poglavjem, ki obravnava Bayesovo teorijo odločanja. Začetni poglavji sta namenjeni lažjemu prehodu v tretje poglavje, v katerem so predstavljeni osnovni pojmi teorije iger.

Naslednja tri poglavja obravnavajo različne vrste strategij v teoriji iger in Nashevo ravnovesje. Sledijo poglavja z bolj specifično vsebino, ki vsebujejo tudi manj znane izraze iz poslovnega sveta: model principal-agent, signalne igre in ponovljene igre. Zadnja štiri poglavja knjige imajo poudarek

na značilnostih razvojne teorije iger, razvojno stabilnih strategij, dinamičnih sistemih, razvojni dinamiki in stohastičnih dinamičnih sistemih. Pojasnimo na kratko, za kaj gre pri modelu principal-agent. Principal plačuje agenta

