

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*.

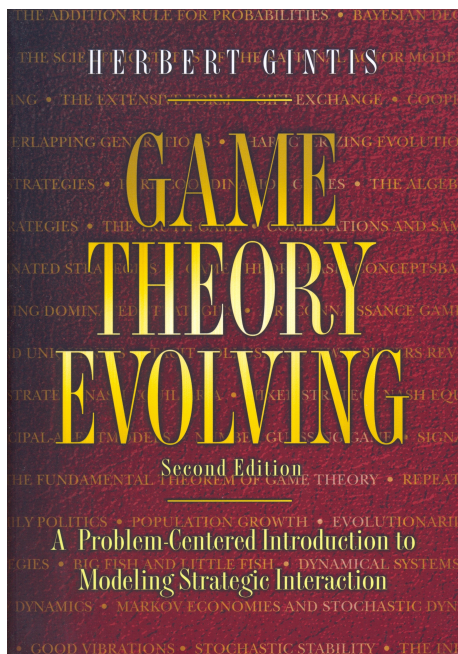
Marko Razpet

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



za določeno nalogo, toda agent razpolaga z informacijami, ki jih verjetno izrablja za doseganje lastnih ciljev.

Vse pravkar omenjene teme, zlasti njihova pestrost, vključno s klasično teorijo iger in dinamiko sistemov, so v prid knjigi, če jo primerjamo z drugimi s podobno vsebino.

Poglavje se običajno začne s krajšim uvodom v snov, ki jo namerava obravnavati. Sledi glavna razlaga, ki je podkrepljena z zgledi in nalogami za samostojno reševanje. Le-ti posegajo na primer v ekonomske, družboslovne in psihološke znanosti. Rešitve nalog so zbrane na koncu knjige.

Druga izdaja opisane knjige prihaja med bralce devet let za prvo, in to nekoliko predelana ter krajša. Ni običajen učbenik, saj snov podaja s številnimi zgledi z različnih področij in ne le s suhoparno teorijo. V zglede se je treba zares poglobiti ter vživeti. Ravno zaradi tega in vrstnega reda podajanja snovi morda knjiga marsikomu ne bo preveč všeč. Tu in tam je treba kak pojem iskati celo na kasnejših straneh namesto na že pregledanih, je pa tudi nekaj podvajanja. Morda se je avtorju v trenutku nepazljivosti to zgodilo pri predelavi prve izdaje. Zdi se, da se je avtor marsičesa lotil preveč formalno in abstraktno, kar je v nasprotju z njegovim konceptom knjige. So pa raznovrstni zgledi pravi vir nalog iz teorije iger.

Na koncu knjige najdemo seznam uporabljenih simbolov, rešitve nalog, ki so zastavljene sproti, njihove vire, obsežen seznam literature in stvarno kazalo.

Avtorja, uglednega ekonomista Herberta Gintisa, smo že predstavili v opisu njegove knjige *The Bounds of Reason – Game Theory and the Unification of the Behavioral Sciences*.

Marko Razpet

<http://www.obzornik.si/>