

SADRŽAJ

	<i>strana</i>
I Uvod	2
II Igra, igrač, strategija	3
III Vrste igara	5
IV Prijetnja, obvezivanje i vjerodostojnost	8
V Vrste strategija	10
1. Sprečavanje ulaska	10
2. Strategija pregovaranja	12
3. Primjena teorije igara	13
VI Zaključak	15
VII Literatura	16

UVOD

Malo je vjerovatno da postoji neko ko nikada nije ušao u sportsku kladionicu da odigra «keca» ili «dvojku» ili igrao igre na sreću na vašaru gdje «svaka dobija». Koliko smo puta čuli uvriježeni izraz «siguran par, dobitak zagarantovan». Ali šta se ustvari krije iza tih parova, tombole, lutrije i kladionice? Krije se nešto što je puno širi pojam od kladionice ili pobjede i poraza. Krije se nauka koja je utkana u sve sfere života. Tu se krije, među običnim ljudima nepoznata, TEORIJA IGARA. Teorija igara predstavlja puno više od osvrta na igru. Teorija igara sadrži strategiju kao najsavršeniji pojam u igri. Šta je to strategija koju primjenjuju igrači u igri? Ko su igrači? Šta je igra? Nas je to zanimalo više nego ostale, pa smo odlučili da pokušamo obraditi tu temu u ovom seminarskom radu. Igra je lijepa stvar, lijepo je biti igrač. Sjajno je biti strateg. Ali samo kad se radi o zabavi. Zamislite da ste u situaciji da vam život ovisi o vašoj strategiji i da vas pogrešna procjena ili rizikovanje može stajati glave. To je već nešto sasvim drugo. To je ono što ćemo vam mi pokušati približiti u ovom seminarskom radu. Još uvijek držite ovaj rad u rukama? To je znak da vas zanima šta imamo reći. Mi smatramo da je interesantno, a vi to procijenite sami.

Igra, igrač, strategija

U teoriji igara se obrađuje način na koji se dva igrača u igri odlučuju na strategiju, koja procjenjuje namjeru drugog sudionika u igri. Historijat teorije igara seže u daleku '44. godinu prošlog stoljeća, a veže se za njenog tvorca Johna von Neumann-a (J. Nojman 1903.-1957.), koji je porijeklom iz Mađarske. Temeljno djelo iz oblasti strategijskih igara primijenjenih u ekonomiji objavljeno je od strane Johna von Neumann-a, koji je u saradnji sa O. Morgenstern-om objavio djelo pod nazivom «Theory of Games and Economic Behaviour» (Teorija igara i ekonomsko ponašanje). Bazični pojmovi u teoriji su: igra, igrač, strategija i rezultat (ishod).

Igra je aktivnost u kojoj učestvuju ne manje od dva igrača čiji su interesi suprotnosmjerni. Dakle to je situacija u kojoj igrači (sudionici) donose strateške odluke - odluke kod kojih se uzimaju u obzir međusobne akcije i reakcije. Najbolji primjer za pojašnjenje pojma **igra** su preduzeća, koja međusobno konkuriraju određivanjem cijena ili grupe potrošača, koje se takmiče na aukciji za kupovinu nekog umjetničkog djela.

Glavni cilj teorije igara je određivanje optimalne strategije, koju će primjenjivati svaki pojedinac u igri. Dakle **strategija** je pravilo ili plan akcija za igranje igre. Za preduzeće, koje određuje cijenu moguća je strategija: «Održavat ću visoku cijenu sve dok tako postupaju i moji konkurenti, ali ću, kad neki od konkurenata snizi cijenu, svoju cijenu spustiti još niže». Natjecatelj na aukciji može imati ovakvu strategiju: «Ja ću dati prvu ponudu od 2000 dolara kako bih uvjerio druge natjecatelje da ozbiljno namjeravam dobiti, ali ću odustati, ako ostali natjecatelji podignu ponudu iznad 5000 dolara»¹. **Optimalna strategija** je strategija koja svakom igraču maksimizira njegov očekivani povrat, odnosno rezultat (ishod). U igrama mogu učestvovati dva ili više igrača odnosno stratega, što preneseno na ekonomiju može da znači oligopol, duopol, i preduzeće u monopolističkoj konkurenciji.

Rezultat (ishod) igre može biti **stalna** ili **nestalna suma**. U igri sa **stalnom sumom** može biti bilo koji broj, ako je u igri dobitak jednog igrača jednak gubitku drugog igrača, imamo igru sa sumom 0. Na primjer, preraspodjela tržišta kod oligopola, koji je na tržištu sa koeficijentom elastičnosti potražnje 1. Što jedan dobije drugi gubi.

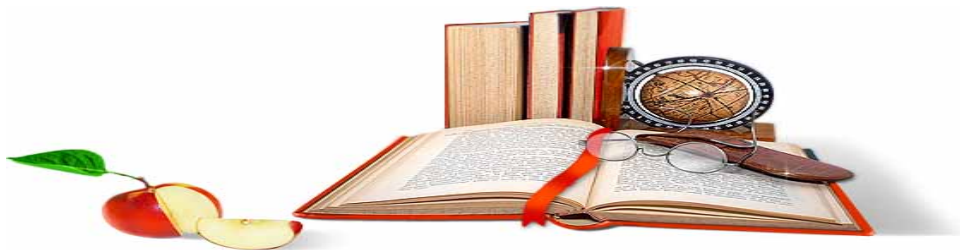
U igri sa nestalnom sumom zbir rezultata nije i ne može biti konstantan. Ilustracije radi dajemo primjer: Ako je koeficijent elastičnosti potražnje na tržištu duopolista različit od 1, tada će ukupni prihod biti također različit, odnosno veći ili manji, zavisno od nivoa cijene. U teoriji igara rezultat svakog igrača se zove isplata. U oligopolskoj konkurenciji rezultat je profit ili gubitak oligopoliste. Rezultati su determinisani primjenjenim strategijama oligopolista,

¹ «Mikroekonomija» Robert S. Pindyck, Daniel L. Rubinfeld 2001. ; MATE d.o.o. Zagreb 2005.

**---- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE
PREUZETI NA SAJTU WWW.MATURSKI.NET ----**

**WWW.SEMINARSKIRAD.ORG
RAZMENA LINKOVA - RAZMENA RADOVA
RADOVI IZ SVIH OBLASTI, POWERPOINT PREZENTACIJE I DRUGI EDUKATIVNI MATERIJALI.**

**WWW.SEMINARSKIRAD.ORG
WWW.MAGISTARSKI.COM
WWW.MATURSKIRADOVI.NET**



NA NAŠIM SAJTOVIMA MOŽETE PRONAĆI SVE, BILO DA JE TO **[SEMINARSKI](#)**, **[DIPLOMSKI](#)** ILI **[MATURSKI](#)** RAD, POWERPOINT PREZENTACIJA I DRUGI EDUKATIVNI MATERIJAL. ZA RAZLIKU OD OSTALIH MI VAM PRUŽAMO DA POGLEDATE SVAKI RAD, NJEGOV SADRŽAJ I PRVE TRI STRANE TAKO DA MOŽETE TAČNO DA ODABERETE ONO ŠTO VAM U POTPUNOSTI ODGOVARA. U BAZI SE NALAZE **[GOTOVI SEMINARSKI, DIPLOMSKI I MATURSKI RADOVI](#)** KOJE MOŽETE SKINUTI I UZ NJIHOVU POMOĆ NAPRAVITI JEDINSTVEN I UNIKATAN RAD. AKO U **[BAZI](#)** NE NAĐETE RAD KOJI VAM JE POTREBAN, U SVAKOM MOMENTU MOŽETE NARUČITI DA VAM SE IZRADI NOVI, UNIKATAN SEMINARSKI ILI NEKI DRUGI RAD RAD NA LINKU **[IZRADA RADOVA](#)**. PITANJA I ODGOVORE MOŽETE DOBITI NA NAŠEM **[FORUMU](#)** ILI NA

maturskiradovi.net@gmail.com