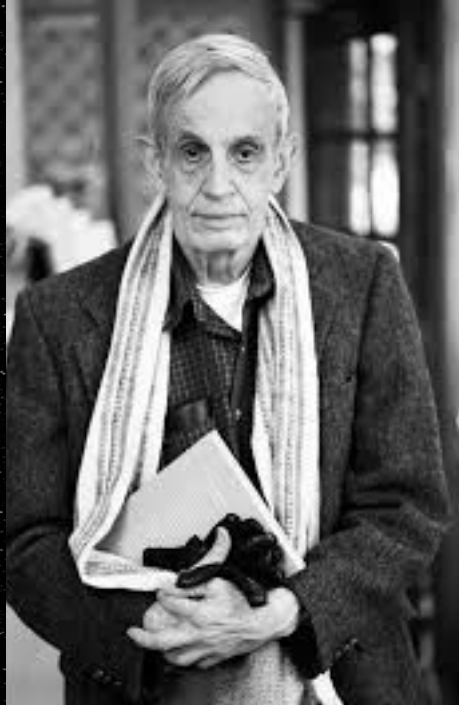


# John Forbes Nash



Prowadził badania nad teorią gier. Wprowadził koncept równowagi w grach niekooperacyjnych nazwany od jego nazwiska równowagą Nasha.

Równowaga Nasha - strategia każdego z graczy jest optymalna, przyjmując wybór jego oponentów za ustalony. Jeśli każdy z graczy wybrał strategię, wybierając ją na podstawie tego, co do tej pory wydarzyło się w grze, a jednocześnie żaden z graczy nie może zwiększyć własnej oczekiwanej wygranej poprzez zmianę swojego planu działania, podczas gdy pozostali gracze pozostają przy swojej, pierwotnie wybranej strategii, wówczas zestaw wybranych przez poszczególnych graczy strategii nazywamy równowagą Nasha.

Każda skończona **gra** ma przynajmniej jedną równowagę Nasha, niekoniecznie w strategiach czystych (strategia, w której każdy gracz dokonuje jednego wyboru z prawdopodobieństwem 1 i trwa przy nim)

Równowaga Nasha nie musi być efektywna w sensie Pareta. (alokacja czynników produkcji lub dóbr konsumpcyjnych, przy której nie można zwiększyć produkcji jednego dobra bez zmniejszenia produkcji innego dobra.)

Klasycznym przykładem tej nieefektywności jest paradoks znany jako dylemat więźnia.

W latach 50. pracował w Massachusetts Institute of Technology, później był profesorem Uniwersytetu w Princeton.

Wynalazł on niemal równocześnie z Pietem Heinem grę planszową Hex.

**Hex** – duńska gra planszowa dla dwóch osób, grana na planszy w kształcie rombu z sześciokątnymi polami.



Był współ laureatem Nagrody Banku Szwecji im. Alfreda Nobla w dziedzinie ekonomii w 1994

Nash cierpiał na schizofrenię paranoidalną, która wcześniej wyłączyła go z życia naukowego. Historia jego życia została zekranizowana w 2001 roku w filmie *Piękny umysł*.

Film dokumentalny poświęcił mu również kanał telewizyjny National Geographic oraz Discovery Communications.

Nash i jego żona zginęli 23 maja 2015 w wypadku samochodowym na drodze New Jersey Turnpike.



**DZIĘKUJE ZA UWAGĘ**

**Weronika Pietrzak**

