

لذت تئوری بازی

(مقدمه‌ای بر تفکر استراتژیک)



نویسنده

پرش تالوالکار

presh talwalkar

مترجمین

رامین رخشا

کارشناسی ارشد MBA

رسول استادی

کارشناسی ارشد MBA

سرشناسه	تالوالکار، پرش
	presh.Talwalkar
عنوان و نام پدیدآور	لذت تئوری بازی / مولف: پرش تالوالکار، مترجمین: رامین رخشا و رسول استادی
مشخصات نشر	تهران: ایده ماندگار، ۱۳۹۸.
مشخصات ظاهری	۱۸۱ ص.
شابک	۹۷۸-۶۲۲-۶۴۴۳-۵۸-۶
وضعیت فهرست نویسی	قیفا
یادداشت	عنوان اصلی: c, The joy game theory: on introduction to strategic thinking, [2014].
موضوع	نظریه بازی ها
موضوع	Game theory
شناسه افزوده	: رخشا، رامین، ۱۳۷۰- مترجم
شناسه افزوده	: استادی، رسول، ۱۳۷۱- مترجم
رده بندی کنگره	QA۲۶۸
رده بندی دیویی	: ۵۱۹
شماره کتابشناسی ملی	: ۵۱۰۰۸۶۱

* نام کتاب: لذت تئوری بازی (مقدمه‌ای بر سه استراتژیک) / نویسنده: پرش تالوالکار، مترجمین: رامین

رخشا و رسول استادی *

*نوبت چاپ: اول * تاریخ چاپ: بهار ۱۳۹۸ * تعداد رگان ۱۰۰ نسخه *

طراح جلد: ایده ماندگار

صفحه آرایشی: ایده ماندگار

قیمت: ۲۵۰۰۰۰ ریال. شابک: ۶-۵۸-۶۴۴۳-۶۱۰۰-۹۷۸

تلفن: * ۱۱۰۰ ۸۸ ۴۲ - ۰۲۱ *

کلیه حقوق این اثر برای اسپانسر محفوظ است.



ایده ماندگار
ideamandegar | Publishers

کلیه حقوق برای ناشر و مؤلف محفوظ است.

فهرست مطالب

۱۳	پیشگفتار
۱۵	چرا تئوری بازی را فرا بگیریم؟
۱۷	بخش ۱: معرفی بازی‌های استراتژیک
۱۹	چرا ایستگاه‌های گاز اغلب در کنار یکدیگر قرار می‌گیرند؟
۲۰	بازی هاتلینگ
۲۱	یافتن راه حل
۲۲	یافتن راه حل (ریاضی)
۲۲	گام اول: به تنهایی نهایی فکر کنید
۲۳	بهینه اجتماعی
۲۴	ایستگاه‌های گاز و نمودار دایره‌ای
۲۵	آیا تضمین قیمت رقابتی می‌تواند با جای شما کمک به کسب و کارتان کند؟
۲۶	انحصار (یک کسب و کار)
۲۶	انحصار دوقطبی (دو کسب و کار)
۲۷	چگونه تطبیق قیمت بر روی بازی تأثیر می‌گذارد
۲۸	تهدیدهای قابل اعتماد
۲۹	منع
۳۰	استراتژی‌های غالب
۳۱	برنده یک "مسابقه زیبایی"
۳۲	برخی منطق‌ها برای راهنمایی
۳۳	اعدادی که نباید شما انتخاب کنید
۳۳	اصل ۱: استراتژی‌های احمقانه را بازی نکنید (حذف استراتژی‌های غالب)
۳۴	اصل ۲: اصلاح بازی و بازگو کردن
۳۵	تعادل
۳۶	بازگشت به کلاس درس
۳۶	پیچ‌های استنفورد چقدر باهوش هستند؟

۳۷	درس کاربردی
۳۷	استراتژی‌های غالب
۳۸	استراتژی‌های غالب
۳۹	نقاط کانونی (نقاط شلینگ)
۴۰	نقاط کانونی (نقاط شلینگ)
۴۱	هدف از امتحان چیست؟
۴۱	نتایج
۴۲	هماهنگی
۴۳	منابع
۴۴	بازی برخورد دو برابری
۴۴	بازی دو چرخه
۴۶	بعضی از دانش آموزان بازی را سخت‌تر می‌کنند
۴۸	چطور می‌بایست چک حقوق و میانه‌ان را تقسیم کنید؟
۴۹	چگونه نظریه بازی یک راز مذهب را آشکار کرد
۵۱	جواب خود کتاب
۵۲	پیشنهاد جواب تئوری بازی
۵۳	تقسیم برابر، مبلغ مورد بحث
۵۴	تقسیم برابری مبلغ مورد بحث، دو طلبکار
۵۵	توضیح معمای کتاب
۵۷	یک الگوریتم
۵۸	منبع
۵۹	شکست‌های هماهنگی
۵۹	تعادل نش
۶۰	تعریف: تعادل نش
۶۱	برو برای عروسک بلوندی
۶۴	آیا باید محصولات دست دوم را بخرید؟
۶۵	معمای سخت زندانی

۶۸	یک ضرب المثل هندی قدیمی
۶۹	مراجعه به پزشک
۶۹	بازی مشاوره پزشکی
۷۱	منبع
۷۲	معمای زندانی در کازینو
۷۳	جی سی پنی ۱۶۳ میلیون دلار از دست داد
۷۳	صداقت در مقابل حيله گری
۷۴	قیمت گذاری یادقانه معمای زندانی
۷۵	منبع
۷۶	شهرت زدایی برند
۷۷	منبع
۷۸	مزیت رقابتی
۷۹	معمای زندانی "خواندن یا نخو..."
۸۰	اخطارها
۸۱	درآمد ۱۴۴ میلیون دلاری شرکت هواپیمایی ساود و س...
۸۲	تغییرات اخیر "صندلی آزاد"
۸۳	معمای زندانی در مورد EARLYBIRD
۸۵	خط زیرین: سود، سود، سود
۸۶	منابع
۸۷	نمایش تلویزیونی توپ های طلایی
۸۸	منبع
۸۹	حل معمای زندانی
۸۹	چرا قول "تقسیم کردن" یک قول بد است
۹۰	خودت را بشناس!
۹۲	منبع
۹۳	بخش دوم: تغییر بازی
۹۵	مسئله تلفن اداره

- ۹۶..... ۱- سواران آزاد (رایگان) وجود دارند
- ۹۶..... ۲- پاسخ به تلفن، تبدیل به یک "بازی جوجه" می‌شود
- ۹۷..... چگونه مشکل تلفن‌ها را حل کنیم؟
- ۹۷..... ۴ نکته برای برنده شدن در یک بازی جوجه
- ۹۸..... ۱- خودتان را تثبیت کنید
- ۹۹..... ۲- به سرسخت بودن مشهور شوید
- ۹۹..... ۳- به دنبال ورشکستگی بگردید!
- ۱۰۰..... ۴- ریسک اعمال خود را بالا ببرید (سیاست ریسک خواهی)
- ۱۰۱..... منابع
- ۱۰۲..... تهدیدات قابل باور
- ۱۰۲..... روش ۱: یک بازیکن داشته باشید
- ۱۰۳..... روش ۲: از یک "تهدید ریسکی" استفاده کنید
- ۱۰۴..... روش ۳: فرض کنید چندین جایگزین دسترس دارید
- ۱۰۴..... روش ۴: تهدید به عمومی سازی اطلاعات
- ۱۰۵..... روش ۵: دیوانه باش (در رابطه با ریسک خود)
- ۱۰۶..... بازی اولتیماتوم
- ۱۰۷..... من تصمیم گیرنده هستم!
- ۱۰۹..... اما آیا بازیکن ۲ قدرت تنبیه ندارد؟
- ۱۱۰..... اما به وضوح، این حالت، اتفاقی نیست که در زندگی واقعی رخ دهد!
- ۱۱۰..... تمام مسئله در رابطه با باورهاست
- ۱۱۱..... چه موقع این بازی در زندگی واقعی اتفاق می‌افتد؟
- ۱۱۲..... منابع
- ۱۱۳..... جنگ‌های شایعات و نابودی حتمی مشترک (MAD)
- ۱۱۶..... معادله نش
- ۱۱۸..... تفسیر
- ۱۱۹..... MAD در جنگ‌های شایعه
- ۱۲۱..... معادله نش

۱۲۳.....	تفسیر
۱۲۴.....	مایکل جردن
۱۲۴.....	منبع
۱۲۵.....	صداقت، بهترین سیاست نیست
۱۲۵.....	دروغ مؤثر #۱: به من نرخ پایستری بده و گرنه معامله را کنسل می‌کنم.
۱۲۶.....	دروغ مؤثر #۲: "هرگز با تو نخواهم بود- هرگز!"
۱۲۷.....	تهدید افراد بسیار با یک بار (عمل کردن)
۱۲۹.....	۱- جریمه باید به سرعت اعمال شود
۱۲۹.....	۲. تماشاگران هدفت، باید شاهد مجازات باشند
۱۲۹.....	۳. تهدید تکرار مجازات، اند معتبر باشد
۱۳۰.....	نکته آخر
۱۳۰.....	استراتژی محدود کردن ذهن
۱۳۱.....	غذاهای خط هوایی
۱۳۲.....	استادان اقتصاد دانشگاه استنفورد
۱۳۳.....	دریافت پروژه‌های خوب
۱۳۳.....	انتخاب‌های محدود کننده در مذاکره برای حقوق
۱۳۴.....	بازی کارت
۱۳۶.....	آیا آدم می‌تواند بهتر عمل کند؟ بله- امتناع از عرضه
۱۳۷.....	مثال‌ها: مایکروسافت، نیتسندو، اوکلند اتلتیکس و زارا
۱۳۹.....	منابع
۱۴۰.....	پارادوکس BRAESS
۱۴۰.....	یک سؤال ترافیکی
۱۴۱.....	معادله نش
۱۴۲.....	چه اتفاقی می‌افتد اگر یک مسیر جدید اضافه کنید؟
۱۴۳.....	حل بازی جدید (پارادوکس BRAESS)
۱۴۳.....	چه اتفاقی افتاد؟
۱۴۴.....	سوزاندن پل‌ها

- ۱۴۴..... سوزاندن پل هایی که هیچگاه وجود نداشته اند
- ۱۴۵..... هنگام بازگشت به یک گوشه، همه پل ها را به طور مساوی بسوزانید
- ۱۴۶..... چگونه می توانید از این توصیه استفاده کنید؟
- ۱۴۷..... معمای رهبر
- ۱۴۸..... اجرای بازی نوبتی (آگاهی کامل از واکنش)
- ۱۴۹..... خروجی بازی
- ۱۵۰..... تفسیر
- ۱۵۱..... بازی بازی می شد - بازی همزمان (بدون آگاهی از رفتار)
- ۱۵۳..... ضمیمه: مدل ترکیبی ریاضی
- ۱۵۳..... بازار واگرا
- ۱۵۶..... چند راه حل
- ۱۵۷..... یک قرص هوشمند
- ۱۵۷..... بازی مواد مخدر
- ۱۵۸..... در زندگی واقعی
- ۱۵۹..... پارادوکس رأی گیری
- ۱۶۰..... تئوری عدم امکان "ارو"
- ۱۶۱..... یک پارادوکس رأی گیری (پارادوکس CONDORCET)
- ۱۶۳..... طرح هوشمندانه معلم من
- ۱۶۴..... بازی مزایده دلار
- ۱۶۴..... بازی "صدای چه کسی بلندتر است؟"
- ۱۶۵..... بازی مزایده دلار
- ۱۶۷..... بازی بلندی صدا در رستوران
- ۱۶۸..... ۱. بازی را انجام ندهید
- ۱۶۸..... ۲. درخواست تنظیم مقررات
- ۱۶۹..... ۳. از گوشی استفاده کنید
- ۱۶۹..... منابع
- ۱۷۰..... انتظار در صف، تپه های بلند و امتحان نهایی

چرا در صف منتظر می مانیم؟	۱۷۰
پاشنه بلندها: چه کسی قد بلندترین است؟	۱۷۲
دانش آموزان می توانند هم کاری کنند، اما نمی کنند	۱۷۲
خلاصه	۱۷۴
چطور برنده شویم؟	۱۷۴
حسادت	۱۷۵
تحلیل بازی	۱۷۶
هیولای چشم سز حسادت	۱۷۷
بر حسادت پول آورد غلبه کنید	۱۷۹
منابع	۱۷۹
نتیجه گیری	۱۸۱

پیشگفتار

مدیریت علمی که بیشتر و بهتر از مهندسی با هنر کنار آمده، با هنر درآمیخته و با هنر کامل می‌شود. مدت بود دنبال تعریفی مناسب برای مدیریت می‌گشتم. واژه‌ای که علیرغم شخصیت درونی، وجه مناسبی برای من و خیلی‌های دیگر نداشت. اشتباه رایجی بود که می‌گفت: "مدیریت باید توی خنجر آدم باشد. به هیچ دانشی نیاز ندارد!" شاید برای عموم افراد، این دیدگاه قابل قبول باشد، ولی برای یک دانشجوی مدیریت، به هیچ وجه. پس باید تعریفی مناسب و کارآ برای آن پیدا می‌شد...

حالا بعد از سال‌ها، به این نتیجه رسیدم که مدیریت یعنی "هنر تصمیم‌گیری". در تمام موقعیت‌ها. این تصمیمات هستند که آینده یک سیستم تحت هدایت را مشخص می‌کنند. این تصمیمات هستند که قراردادهای بد را به خوب و خوب را به عالی تبدیل می‌کنند. این تصمیمات هستند که از یک کارمند بی‌انگیزه و غیرمفید یک مهره کلیدی می‌سازند و... اصلاً تصمیم‌گیری، یعنی مدیریت. تصمیم همیشه انتخاب بین چنانچه راهکار است. گاهی برای تصمیمات، معیارهای ملموس و واضحی داریم و گاهی نه. گاه آینده تصمیم مشخص و گویاست و گاه مبهم و درهم تنیده. و گاه این تصمیم کاملاً متکی به خودیاست و گاهی بسته به واکنش محیط. محیطی که هوشیار و آگاه است. محیطی که اطلاعات کامل و نوین دارد. محیطی که هم دوست است و هم دشمن. در تصمیم‌گیری، مدیر نیاز به ابزاری کارآ و اثربخش دارد. در واقع هرچه او ابزار بیشتری در دست داشته باشد، گزینه‌های تصمیم‌گیری بیشتر و احتمالاً بهتری در اختیار خواهد داشت. یکی از ابزارهای بسیار مفید در تقابل با تصمیماتی که به واکنش محیط و افراد دخیل در آن وابسته هستند، "تئوری بازی" است. تئوری بازی، به مدیر کمک می‌کند با محاسبات و اعمال ساده، رقیب و حتی محیط را تحت کنترل خود درآورد.

کمک می‌کند با اطمینان بیشتر، مسیر پرتلاطم تغییرات محیط را بیماید و بسیار کاربردهای دیگر که هستند و در این مجال نمی‌گنجند یا هنوز نیستند و کشف خواهند شد.

این کتاب، با بررسی چندین موقعیت رایج در زندگی و ارائه مثال‌هایی بسیار ساده و ملموس، کمک می‌کند تصمیم‌گیری، به یک بازی تبدیل شود. یک بازی مشخص، با نتایج مشخص و احتمالات مشخص. سپس برای هر بازی، راه حلی ارائه می‌کند که در عین سادگی، بهترین تصمیم ممکن برای هر یک از موقعیت‌هاست. تصمیمی که شاید در عین سادگی، هنگام برخورد اول، به ذهن انسان خطور نکند. این یعنی کتاب پیش‌رو، می‌تواند یک مشاور عالی در مدیریت باشد. پس بر آن شدیم با ترجمه و انتقال برداشت‌های شخصی، قطره‌ای هرچند ناچیز، به اقیانوس مدیریت گمان هدیه کنیم. به امید داشتن آینده‌ای بهتر و مدیرانی کاربلدتر.

رامین رخشا

رسول استادی