

# Équilibre de Nash

L'équilibre de Nash est un concept fondamental dans la [théorie des jeux](#), développé par le mathématicien et économiste américain John Nash. Il est utilisé pour analyser les situations où plusieurs acteurs prennent des décisions stratégiques et cherchent à maximiser leurs propres gains. L'équilibre de Nash est considéré comme un état stable où aucun joueur n'a intérêt à dévier unilatéralement de sa stratégie, étant donné les choix des autres joueurs.

## Concept de l'équilibre de Nash

Dans un jeu, chaque joueur a un ensemble de stratégies possibles à sa disposition. L'équilibre de Nash se produit lorsque chaque joueur a choisi une stratégie et aucun joueur ne peut améliorer son gain en changeant unilatéralement sa propre stratégie, compte tenu des choix des autres joueurs. En d'autres termes, chaque joueur est à un point où il maximise son propre gain, sachant que les autres joueurs font de même.

L'équilibre de Nash peut être illustré par le célèbre jeu du [dilemme du prisonnier](#).

Dans de nombreux jeux, l'équilibre de Nash peut conduire à des résultats sous-optimaux où les joueurs ne parviennent pas à coopérer même si la [coopération](#) serait mutuellement bénéfique.

Bien que l'équilibre de Nash puisse ne pas conduire directement à la coopération dans de nombreux jeux, il existe des solutions et des mécanismes qui peuvent être utilisés pour encourager la coopération mutuellement bénéfique. La répétition du jeu, les mécanismes de punition et de récompense, la communication, la négociation et les institutions sont autant d'approches qui peuvent permettre de surmonter les défis de la coopération et d'atteindre des résultats collectivement avantageux.

[http://wiki.niskacolades.org/%C3%89quilibre\\_de\\_Nash](http://wiki.niskacolades.org/%C3%89quilibre_de_Nash)