

## Amalgame, jeu de Frank et Nash

P. Gazzano, N. Lygeros

$$\begin{array}{ccc} B & \Rightarrow & D \\ f \uparrow & & \uparrow \\ A & \xrightarrow{g} & C \end{array} \quad \text{Diagramme commutatif de la propriété d'amalgamation}$$

Un amalgame est la donnée du 5-uple  $(A, f, B, g, C)$  tel que  $A, B, C$  soient des structures qui aient la même signature et que  $f : A \rightarrow B$  et  $g : A \rightarrow C$  soient des morphismes injectifs qui correspondent à des plongements.

Une classe  $K$  de structures à la propriété d'amalgamation si pour tout amalgame avec  $A, B, C \in K$  et  $A \neq \emptyset$  il existe simultanément une structure  $D \in K$  et des plongements  $f' : B \rightarrow D$  et  $g' : C \rightarrow D$  tels que  $f' \circ f = g' \circ g$

En associant cette idée à celle d'âge dans l'approche fraïssienne, nous pouvons nous interroger sur l'application de cette méthodologie à l'analyse du jeu de Frank pour mettre en place la notion de limite dans un contexte de la théorie de jeux à la Nash.