

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.