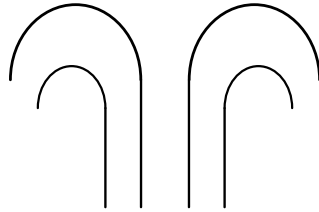


Premetto che ho veramente poca conoscenza nell'ambito della Teoria dei Giochi, avendo letto la sola Wikipedia al riguardo.

Intendo proporre un nuovo tipo nei giochi nell'ambito della Teoria dei Giochi: i Giochi a Mutua Distruzione.

Un gioco a mutua distruzione è un gioco non cooperativo in cui tutti i giocatori hanno un payoff tendente a meno infinito quando il tempo tende al tempo T da sinistra e hanno l'informazione che l'unica strategia vincente è non giocare a un gioco a mutua distruzione in quanto perderanno tutti i giocatori che partecipano al gioco; in questo tipo di giochi esistono solamente due strategie: "Non giocare" o "Guerra Totale".



Questo è il simbolo che vorrei proporre per indicare l'insieme di questo tipo di giochi: il glifo di un fungo atomico stilizzato.

Un esempio (secondo me) lampante per questo tipo di giochi potrebbe essere una guerra termonucleare globale: essa è un gioco che non ha vincitori per tutti gli attori che intendono giocare (in realtà per tutti).

Se fosse vera la frase soprastante, allora, è anche possibile scrivere che:

$$\exists \text{ } \text{glifo} \neq \emptyset$$

Vorrei proporre una costruzione assiomatica per questo tipo di giochi:

1) Non esiste nessun gioco vincente che sia anche un gioco a mutua distruzione.

2) Assioma: l'intersezione dell'insieme dei giochi vincenti e dell'insieme dei giochi a mutua distruzione è l'insieme vuoto.

I due assiomi sono entrambi veri contemporaneamente.