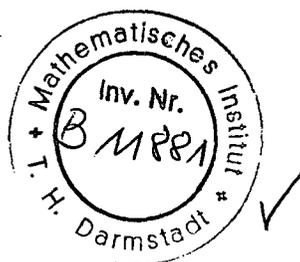


G. Owen

Spieltheorie

Aus dem Englischen übersetzt von
H. Skarabis



T

Springer-Verlag
Berlin · Heidelberg · New York 1971

H

FB Mathematik TUD



58280160

Inhaltsverzeichnis

<u>Kapitel I: Definition eines Spiels</u>	1
I.1 Einleitende Bemerkungen	1
I.2 Spiele in extensiver Form	1
I.3 Strategien. Die Normalform	4
I.4 Gleichgewichts- n- Tupel	6
Aufgaben	9
<u>Kapitel II: Zwei-Personen-Nullsummen-Spiele</u>	11
II.1 Nullsummenspiele	11
II.2 Die Normalform	12
II.3 Gemischte Strategien	14
II.4 Das Minimax-Theorem	17
II.5 Berechnung optimaler Strategien	26
II.6 Symmetrische Spiele	33
Aufgaben	35
<u>Kapitel III: Lineare Programme</u>	39
III.1 Einführung	39
III.2 Dualität	41
III.3 Lösung linearer Programme	47
III.4 Der Simplex-Algorithmus	49
III.5 Simplex-Algorithmus (Fortsetzung)	55
III.6 Beispiele	60
III.7 Spiele mit Nebenbedingungen	67
Aufgaben	69
<u>Kapitel IV: Unendliche Spiele</u>	74
IV.1 Spiele mit abzählbar vielen Strategien	74
IV.2 Spiele über dem Einheitsquadrat	76

IV.3	Spiele mit stetigem Kern	78
IV.4	Konkav-konvexe Spiele	82
IV.5	Zeitspiele	85
IV.6	Höhere Dimensionen	92
	Aufgaben	99
<u>Kapitel V: Mehrstufige Spiele</u>		103
V.1	Verhaltensstrategien	103
V.2	Spiele bis zur Erschöpfung	105
V.3	Stochastische Spiele	109
V.4	Rekursive Spiele	115
V.5	Differentialspiele	118
	Aufgaben	127
<u>Kapitel VI: Nutzentheorie</u>		130
VI.1	Ordinaler Nutzen	130
VI.2	Lotterie	132
VI.3	Güterbündel	137
VI.4	Absoluter Nutzen	139
	Aufgaben	140
<u>Kapitel VII: Allgemeine Zwei-Personen-Spiele</u>		142
VII.1	Bimatrixspiele (Nicht-kooperativ)	142
VII.2	Das Verhandlungsproblem	145
VII.3	Drohstrategien	153
	Aufgaben	157
<u>Kapitel VIII: n-Personen-Spiele</u>		159
VIII.1	Nicht-kooperative Spiele	159
VIII.2	Kooperative Spiele	159
VIII.3	Domination, Strategische Äquivalenz, Normierung	163
VIII.4	Kern und stabile Mengen	166
VIII.5	Edgeworth Marktspiele - ein Beispiel	174
	Aufgaben	178
<u>Kapitel IX: Andere Lösungskonzepte für n-Personen-Spiele</u>		182
IX.1	Der Shapley-Wert	182
IX.2	Die Verhandlungsmenge	188
IX.3	ψ -Stabilität	195
	Aufgaben	196

<u>Kapitel X: Modifikation des Spielkonzepts</u>	198
X.1 Spiele mit einem Kontinuum von Spielern	198
X.2 Spiele ohne Seitenzahlung	202
X.3 Spiele in Partitionsform	204
Aufgaben	212
<u>Anhang</u>	214
A.1 Konvexität	214
A.2 Fixpunktsätze	218
<u>Literaturverzeichnis</u>	219
<u>Sachverzeichnis</u>	225