

# Einführung in die Theorie der Spiele

Mit Anwendungsbeispielen, insbesondere aus  
Wirtschaftslehre und Soziologie

Dr. Ewald Burger

o. Professor der Mathematik  
an der Universität Köln

2., durchgesehene Auflage



Walter de Gruyter & Co · Berlin 1966

vormals G. J. Göschen'sche Verlagshandlung · J. Guttentag, Verlags-  
buchhandlung · Georg Reimer · Karl J. Trübner · Veit & Comp.

## Inhalt

	Seite
Vorwort . . . . .	5
<b>I. Der allgemeine Spielbegriff</b>	
§ 1. Einleitung . . . . .	9
§ 2. Beispiele . . . . .	12
§ 3. Spiele in Normalform . . . . .	26
<b>II. Nichtkooperative Theorie allgemeiner Spiele</b>	
§ 4. Gleichgewichtspunkte . . . . .	29
§ 5. Einige Anwendungen der nichtkooperativen Theorie . . . . .	48
<b>III. Zweipersonen-Nullsummen-Spiele</b>	
§ 6. Wert und optimale Strategien. . . . .	58
§ 7. Matrixspiele . . . . .	69
§ 8. Lineare Programme . . . . .	81
§ 9. Einige Anwendungen von Matrixspielen und linearen Programmen . . . . .	103
§ 10. Unendliche Zweipersonen-Nullsummen-Spiele . . . . .	110
<b>IV. Kooperative Theorie allgemeiner Spiele</b>	
§ 11. Die charakteristische Funktion eines Spieles . . . . .	129
§ 12. Der v. NEUMANNsche Lösungsbegriff . . . . .	139
§ 13. Der SHAPLEYSche Wert eines Spieles . . . . .	152
<b>Anhang</b>	
§ 14. Das SPERNERSche Lemma und einige Folgerungen . . . . .	162
Literaturverzeichnis . . . . .	166
Sachverzeichnis . . . . .	168