

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
I. Der allgemeine Spielbegriff	
§ 1. Einleitung	9
§ 2. Beispiele	12
§ 3. Spiele in Normalform	26
II. Nichtkooperative Theorie allgemeiner Spiele	
§ 4. Gleichgewichtspunkte	29
§ 5. Einige Anwendungen der nichtkooperativen Theorie	48
III. Zweipersonen-Nullsummen-Spiele	
§ 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
IV. Kooperative Theorie allgemeiner Spiele	
§ 11. Die charakteristische Funktion eines Spieles	129
§ 12. Der v. NEUMANNsche Lösungsbegriff	139
§ 13. Der SHAPLEYSche Wert eines Spieles	152
Anhang	
§ 14. Das SPERNERSche Lemma und einige Folgerungen	162
Literaturverzeichnis	166
Sachverzeichnis	168