

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	1
1.1	Spieltheorie ist Sozialwissenschaft	1
1.2	Überblick über die weiteren Kapitel	2
1.3	Präferenzrelationen und Nutzenfunktionen bei unsicheren Ergebnissen	4
1.4	Kardinale Nutzenfunktionen	6
1.5	Anforderungen für die Wahl zwischen Lotterien und ein Repräsentationstheorem	9
2	Stufenspiele	15
2.1	Die Form der Stufenspiele	16
2.2	Das (Bei)Spiel: “Wiederholte Interaktion auf einem Markt mit stochastischer Nachfrage”	20
2.3	Das (Bei)Spiel: “Mehrheitsentscheidung durch Alternativene- limination”	21
2.4	Spezielle Klassen von Stufenspielen	23
2.5	Das (Bei)Spiel: “Private Bereitstellung öffentlicher Güter”	25
2.6	Wer ist ein Spieler in Stufenspielen?	27
2.7	Abstrakte Rationalitätskonzepte versus ad hoc-Kriterien	30
2.8	Evolutionstheoretische Begründung individuellen Rationalverhaltens	32

3	Extensive Spiele	35
3.1	Die Spielbaumdarstellung (die extensive Form)	36
3.2	Perfekte Erinnerung	42
3.3	Allgemein bekannte Spielregeln	45
3.4	Das (Bei)Spiel: "Jobvermittlung"	47
4	Lösungskonzepte für extensive Spiele	51
4.1	Strategie, beste Antwort und wiederholte Elimination dominiert er Strategien	51
4.2	Gleichgewichtspunkte	58
4.2.1	Das (Bei)Spiel: "Normierungskartell"	60
4.2.2	Gleichgewichte mit korrelierter Strategiewahl	62
4.3	Axiomatische Rechtfertigung von Gleichgewichten	68
4.4	Zur Existenz von Gleichgewichtspunkten	71
4.5	Zur Bestimmung von Gleichgewichten	75
4.6	Verfeinerte Gleichgewichtsbegriffe	79
4.6.1	Das teilspielperfekte Gleichgewicht	80
4.6.2	Wiederholte Spiele, Folk Theorem und das (Bei)Spiel "Preiskonkurrenz auf homogenen Märkten"	83
4.6.3	Perturbierte Spiele	93
4.6.4	Das sequentielle Gleichgewicht	96
4.6.5	Das perfekte Gleichgewicht	103
4.6.6	Reputationsgleichgewichte illustriert am (Bei)Spiel: "Kann ich Dir trauen?"	113
5	Spiele in Agentennormalform	121
5.1	Die Agentennormalform	121
5.2	Spiele mit unvollständiger Information	125
5.2.1	Der Begriff der unvollständigen Information	125
5.2.2	Der fiktive Zufallszug	130
5.2.3	Konsistente versus inkonsistente unvollständige Infor- mation	132
5.2.4	Das Revelationsprinzip und das (Bei)Spiel "Wie ver- kauft man öffentliche Güter?"	136
5.3	Lösungskonzepte für Spiele in Agentennormalform	143

6	Spiele in Normalform	149
6.1	Definition der Normalform	149
6.2	Das (Bei)Spiel: "Koalitionsbildung der Arbeitnehmer"	150
6.3	Matrixspiele	152
6.4	2-Personen-Nullsummen-Spiele	160
6.5	Gleichgewichts- versus Maximin-Verhalten	161
6.6	Lösungskonzepte für Spiele in Normalform	165
6.7	Das Stabilitätskonzept für Normalformspiele	169
6.8	Die Theorie evolutionärer Spiele	173
7	Gleichgewichtsauswahltheorie	179
7.1	Kriterien zur Auswahl von Gleichgewichten	179
7.2	Auswahl zwischen strikten Gleichgewichten für 2×2 — Bimatrix-Spiele	183
7.3	Allgemeine Spiele in Normalform	189
7.3.1	Vergleichsspiele	190
7.3.2	Relative Stärke	191
7.3.3	Axiome für Aggregationsregeln	192
7.4	Nicht-strikte Lösungskandidaten	194
7.5	Paarweiser Vergleich von Gleichgewichtspunkten und Aus- wahlprinzip	198
7.6	Markteintrittsspiele	200
7.7	Der Einfluß von Verhandlungskosten auf das Verhandlungser- gebnis	202
7.8	Einstimmigkeitsverhandlungen	205
7.9	Das "intuitive Kriterium" für Signalisierspiele	208
8	Theorie kooperativer Spiele	215
8.1	Zum Begriff der charakteristischen Funktion	216
8.2	Beispiele kooperativer Spiele	220
8.2.1	Tauschökonomien	220

8.2.2	Homogene Oligopolmärkte	220
8.2.3	Demokratische Mehrheitsentscheidungen	221
8.2.4	Monopolkapitalismus	221
8.2.5	Das Apex-Spiel	222
8.3	Lösungskonzepte für kooperative Spiele	222
8.3.1	Die Imputationsmenge	223
8.3.2	Der Kern	224
8.3.3	Die intern und extern stabilen Mengen	226
8.3.4	Die Verhandlungsmenge	229
8.3.5	Der Kernel	232
8.3.6	Der Nucleolus	235
8.3.7	Die kooperative Nash-Lösung	236
8.3.8	Der Shapley-Wert	241
8.4	Das Konsistenzaxiom in der kooperativen Theorie	245
8.5	Zum Stand der kooperativen Spieltheorie	247
9	Abschließende Bemerkungen	249
	Appendix A: Beweis des Repräsentationstheorems	253
	Appendix B: Wiederholte Elimination dominierter Strategien im Jobvermittlungsspiel	263
	Literaturverzeichnis	267
	Index	277