

Inhalt

Einleitung	- 1 -
Bezeichnungen	- 5 -
Kapitel I. Endliche Spielermengen	- 7 -
§ 1 Stabile Mengen	- 7 -
§ 2 Konvexe Spiele	- 15 -
§ 3 Balancierte Spiele	- 22 -
§ 4 Der Shapley-Wert	- 30 -
§ 5 Markt und Gleichgewicht	- 40 -
§ 6 Transferierbarer Nutzen	- 57 -
Kapitel II. Grenzwertsätze	- 77 -
§ 1 Wert und Gleichgewicht	- 77 -
§ 2 Core eines Marktes	- 92 -
§ 3 Das ϵ -Core	- 98 -
Kapitel III. Kontinuierlich viele Spieler	- 107 -
§ 1 Maßtheoretische Ergänzungen	- 107 -
§ 2 Nichtkonvexe Präferenzen, Gleichgewicht und Core	- 120 -
§ 3 Verschiedene Ansätze für den Shapley-Wert	- 128 -
Literatur	- 148 -