

上級協力ゲーム理論

第3回, 第4回

2 特性関数形ゲームと配分

2.1 特性関数

2.2 配分

2.3 例とその特性関数表現および配分

2.4 配分の支配

3 コア

3.1 支配されない配分と提携合理性

3.2 例におけるコア

3.3 コアの存在条件

3.4 3人ゲームにおけるコアの存在条件

3.5 市場ゲームとコア

3.5.1 ベームバヴェルクの馬の市場

3.5.2 交換市場