

Information structures in non-cooperative games

Citation for published version (APA):

Perea y Monsuwe, A. (1997). *Information structures in non-cooperative games*. [Doctoral Thesis, Maastricht University]. Unigraphic. <https://doi.org/10.26481/dis.19970626ap>

Document status and date:

Published: 01/01/1997

DOI:

[10.26481/dis.19970626ap](https://doi.org/10.26481/dis.19970626ap)

Document Version:

Publisher's PDF, also known as Version of record

Please check the document version of this publication:

- A submitted manuscript is the version of the article upon submission and before peer-review. There can be important differences between the submitted version and the official published version of record. People interested in the research are advised to contact the author for the final version of the publication, or visit the DOI to the publisher's website.
- The final author version and the galley proof are versions of the publication after peer review.
- The final published version features the final layout of the paper including the volume, issue and page numbers.

[Link to publication](#)

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal.

If the publication is distributed under the terms of Article 25fa of the Dutch Copyright Act, indicated by the "Taverne" license above, please follow below link for the End User Agreement:

www.umlib.nl/taverne-license

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at:

repository@maastrichtuniversity.nl

providing details and we will investigate your claim.

**Stellingen behorende bij het proefschrift
"Information structures in non-cooperative games"**

1. Het is mogelijk om een algebraïsche karakterisering van consistente assessments te geven, zonder gebruik te maken van limietprocessen. Bovendien kan deze karakterisering worden gebruikt om een algoritme te ontwikkelen, die bij een gegeven spel in uitgebreide vorm de verzameling der consistente assessments berekent. (Dit proefschrift, Hoofdstuk 2).
2. Bij het kopen van informatie in een spel in uitgebreide vorm is het van cruciaal belang om te weten hoe de informatieverkoper de prijzen voor informatie vaststelt. (Dit proefschrift, Hoofdstuk 5).
3. Indien een speler in een spel in uitgebreide vorm beslissingen uitbesteedt aan agenten en dit op een zodanige manier doet dat in elk verloop van het spel, hoogstens een van zijn agenten aan bod komt, dan heeft dit geen invloed op de Nash-evenwichten, perfecte evenwichten en stabiele verzamelingen van het spel. Komen in een bepaald verloop van het spel meerdere agenten van dezelfde speler aan bod, dan kan men bijpassende uitbetalingen maken zodanig dat de Nash-evenwichten, perfecte evenwichten en stabiele evenwichten veranderen. (Dit proefschrift, Hoofdstuk 7).
4. Liefde is ... als een twee-persoons niet-coöperatief spel: een perfect evenwicht bestaat altijd maar is soms moeilijk te vinden.
5. Mertens-stabiele verzamelingen lijken in veel opzichten op het late werk van Mondriaan: veel mensen vinden het prachtig maar slechts weinigen weten wat het is.
6. Het spelen van een oneindig herhaald spel moet worden opgenomen in het Wetboek van Strafrecht.
7. De naam "universally divine equilibria" laat er geen twijfel over bestaan dat dit de Miss Universe onder de verfijningen moet zijn.
8. De zoektocht naar een identiteit is een belangrijk onderdeel van iemands identiteit.
9. De doodoener "het is maar een spelletje" is een nachtmerrie voor iedere speltheoreticus.
10. Zonder fantasie blijft de realiteit steken op drie dimensies.