

# Inhalt

<b>0. INTRO .....</b>	<b>11</b>
<b>1 SPIELTHEORIEN UND AKTEURSINTERAKTION .....</b>	<b>13</b>
<b>1.1 THEORIE DER GESELLSCHAFTSSPIELE .....</b>	<b>13</b>
1.1.1 Neumanns Gesellschaftsspiele .....	13
1.1.2 Gleichgewicht und Minimax-Lösung .....	22
1.1.3 Nash und Nullsumme .....	30
1.1.4 Partienverläufe und Spielregeln .....	39
1.1.5 Zusammenfassung, Überleitung .....	46
<b>1.2 STRATEGIEKONZEPTE UND SOZIALER UMGANG .....</b>	<b>48</b>
1.2.1 Gemischte Strategien .....	48
1.2.2 Routinen vs. abhängige Strategien .....	51
1.2.3 Gemischte und nicht-verhaltensabhängige Strategien .....	59
1.2.4 Erfahrungsabhängigkeit, Rationalitätserwartungen .....	63
1.2.5 Überleitung .....	76
<b>1.3 WIEDERHOLTE PARTIEN .....</b>	<b>80</b>
1.3.1 Wiederholte Spiele und tit-for-tat .....	80
1.3.2 Zwischenfazit: Wiederholte Partien spielen .....	94
1.3.3 Metaspiele 2. Ordnung .....	101
<b>1.4 ÜBERLEITUNG .....</b>	<b>116</b>
<b>2 Spielregeln, Strategien und ihre Regelmäßigkeit .....</b>	<b>121</b>
<b>2.1 SPIELREGELN VS. SOZIALE REGELN .....</b>	<b>121</b>
2.1.1 Soziale Spielregeln: Rekapitulation .....	121
2.1.2 Spielregeln ‚in Normalform‘ .....	125
2.1.3 Soziale Regeln als Institutionen .....	137
2.1.4 Überleitungen: Institutionen sind keine Spielregeln .....	150

<b>2.2 INSTITUTIONEN .....</b>	<b>164</b>
2.2.1 Institutionen-Konzepte, Kritik .....	164
2.2.2 Institutionen: Einführung .....	184
2.2.3 Institutionen: Erwartungsabhängigkeit .....	194
2.2.4 Institutionen: Rationalität I .....	200
2.2.5 Institutionen: Normativität .....	225
2.2.6 Institutionen: Rationalität II .....	244
<b>2.3 SPIELÜBERGÄNGE .....</b>	<b>264</b>
2.3.1 Was heißt ‚die Regeln brechen‘? .....	264
2.3.2. Das Spiel wechseln, falsch spielen.....	276
2.3.3 Parasitus versus Innocens.....	284
2.3.4 Täuschungsversuche .....	293
2.3.5 Handlung, Taktik und Spielrelativität.....	301
<b>2.4 FAZIT: WAS SIND INSTITUTIONEN.....</b>	<b>309</b>
<b>3 Anwendungen und Ausblick.....</b>	<b>329</b>
<b>3.0 ÜBERBLICK .....</b>	<b>329</b>
<b>3.1 ANWENDUNG I: PARASITUS, WIRT, IMMUNREAKTIONEN .....</b>	<b>330</b>
3.1.1 I gilt im isolierten $\Lambda$ .....	330
3.1.2 I gilt unter $\Sigma$ -Spielern.....	333
3.1.3 I gilt über $\Sigma$ hinaus .....	340
3.1.4 Fazit zum Parasitus .....	346
<b>3.2 ANWENDUNG II: ÖKONOMISCHE INNOVATION .....</b>	<b>347</b>
3.2.1 Die Anschlussfähigkeit des Neuen.....	347
3.2.2 Akzeptanz, Werbung, Strukturgenese.....	354
3.2.3 Informiertheit und der Antrieb zur Innovation.....	367
3.2.4 Schlussfolgerung aus Innocens .....	376
<b>3.3 AUSBLICK: ZUR KONSTITUTION VON SPIELREGELN.....</b>	<b>379</b>
3.3.1 Zum Problem ‚sozialer Ordnung‘ .....	379
3.3.2 Eigenschaften von Interaktions- und Kommunikationsmedien .....	387
3.3.3 Generalisierte Institutionen. Geld, Macht und Einfluss .....	396
3.3.4 Integrität trotz strukturellen Wandels.....	418
<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>425</b>