

## Inhaltsverzeichnis

Einleitung	S.	1
I. Zur Konzeption des Entscheidungsspiels	S.	7
1. Das Entscheidungssystem der Ministerial- verwaltung: Bürokraten sind auch Poli- tiker	S.	7
2. Politik als kognitive Problemverarbei- tung? - Die Grenzen des Policy-Ansatzes	S.	11
3. Politik als Handhabung von Problemen: die Politics-Perspektive	S.	29
4. Die Orientierung der Akteure und das Problem der Integration von Handlun- gen	S.	36
4.1. Die Grenzen der Interessen- und Zielorientierung	S.	36
4.2. Die Grenzen des rationalen Entschei- dungsmodells	S.	41
4.3. Entscheidung als politischer Prozeß	S.	43
4.4. Organisiertes Handeln: ein Spiel	S.	46
5. Das Entscheidungsspiel	S.	55
6. Die Funktionsweise des Spiels - eine Untersuchung des Spielbegriffs	S.	61
II. Die Empirie des Entscheidungsspiels	S.	78
1. Zum Ablauf der Untersuchung: Modellbildung, Erhebung und Auswertung	S.	83
2. Das 'Spielfeld'	S.	87
3. Integrated Games	S.	97
3.1. Entwicklungsgrundlagen	S.	97
3.1.1. Integrated Games auf formal-orga- nistratorischer Basis	S.	97

3.1.2. Integrated Games aus vorangegangenen Free-Action-Plays	S. 102
3.1.3. Integrated Games aus bestehenden Integrated Games	S. 103
3.1.4. Integrated Games aus gestörten Integrated Games	S. 104
3.1.5. Integrated Games aus persönlichen Beziehungen	S. 106
3.2. Die Eigendynamik der Integrated Games	S. 107
3.3. Die Strategiefähigkeit der Integrated Games	S. 110
4. Free-Action-Plays	S. 113
4.1. Erscheinungsformen	S. 114
4.2. Strategien	S. 129
4.2.1. Sachbezogene Strategien	S. 129
4.2.2. Machtbildungsstrategien	S. 134
4.2.3. Durchsetzungsstrategien	S. 145
III. Spielanalyse	S. 167
1. Organisationsspiele	S. 167
1.1. Die "negative Koordination"	S. 167
1.2. "Verantwortung vor" und "Verantwortung für"	S. 170
1.3. Das Egalisierungsspiel	S. 172
1.4. Die Vermeidung von Grundsatzdiskussionen	S. 175
1.5. Der theoretische Hintergrund	S. 177
2. Entscheidungsspiele	S. 185
2.1. Wandel erster und zweiter Ordnung	S. 185

2.2. Prämissen und Weltbilder: zum Problem der Orientierung	S. 187
2.3. Spielarten	S. 192
2.3.1. Das Spiel als kreativer Vorgang	S. 192
2.3.2. Das Spiel im Sinne der Transaktionsanalyse	S. 196
2.3.3. Wettkampfelemente und Spielfiguren	S. 200
2.4. Die Kreation kollektiver Wirklichkeiten	S. 203
Anmerkungen	S. 221
Literaturverzeichnis	S. 235
Abkürzungsverzeichnis	S. 248