

JARO KŘIVOHLAVÝ

Zwischenmenschliche Konflikte und experimentelle Spiele

VERLAG HANS HUBER BERN STUTTGART WIEN

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	13
Ein Wort an die lieben Nicht-Fachleute	16
1 Experimentelle Spiele	21
1.1 Experimentelle Spiele in Nicht-Normalform, die Gesellschaftsspielen ähnlich sind	27
1.1.1 Das Akme-Bolt-Transportspiel	27
1.1.2 Das Spiel "Herausziehen von Zäpfchen"	37
1.1.3 Das Wasserwaage-Spiel	38
1.1.4 Das Spiel "Teilen eines Dollars"	39
1.1.5 Das Versteigerungsspiel	40
1.1.6 Das Drehknopfspiel	42
1.1.7 Das Zweipartner-Belohnungssystem-Spiel	43
1.1.8 Das Erkenntnis-Konfliktspiel	45
1.1.9 Die Verhandlungsspiele	47
1.1.10 Die Koalitionsspiele	51
1.1.11 Das Zuweisungsspiel	54
1.1.12 Die Spiele, die einen grösseren Umfang haben	57
1.2 Die experimentellen Spiele in Normalform	59
1.2.1 Das Gefangenen-Dilemma-Spiel	63
1.2.2 Das Feiglings-Spiel	73
1.2.3 Der Held	76
1.2.4 Der Führer	77
1.2.5 Lukas und Matthäus	78
1.2.6 Der Inspektor und der Dieb	79
1.2.7 Das Maximierung-von-Differenzen-Spiel	79
1.2.8 Die gegenseitige Kontrolle des Schicksals	81
1.2.9 Die Beherrschung des Schicksals und des Handelns	82

1.2.10	Das Bild	83
1.2.11	Andere Arten von 2x2-Spielen	86
1.2.12	Die wichtigsten 3x3-Spiele	90
1.2.13	Wie spielt man experimentelle Spiele in Matrix-Form? ..	93
2	Die Kriterien der Entscheidung	107
2.1	Kriterien der Matrixform-Spiele	109
2.1.1	Direkte Wahl-Kriterien	110
2.1.2	Ökonomische Kriterien	118
2.1.3	Stochastische Kriterien	119
2.1.4	Kriterien der Erwartung	124
2.1.5	Subjektive Sicherheit	130
2.1.6	Die Latenzzeit als Kriterium	131
2.1.7	Der Informationsbedarf als Kriterium	131
2.1.8	Die gewünschte Wahlkombination als Kriterium	132
2.1.9	Der emotionale Zustand der Vp als Kriterium	133
2.1.10	Indirekte Kriterien	134
2.2	Kriterien bei Spielen, die nicht in Matrixform dargestellt sind	135
3	Die Auszahlungsmatrix und ihre Wirkung auf die Konflikts- spannung	138
3.1	Die Entscheidungen von naiven Vpn in verschiedenen Arten von Spielen	140
3.2	Die Wirkung der Variation der Höhe der Beträge in der Matrix	148
3.3	Das mathematische Modell der Grausamkeit des Konfliktes	156
3.4	Der Nutzen	161
3.5	Die veränderte Matrix	166
3.6	Die Möglichkeit der Wahl zwischen zwei Matrizen	170

4	Die Asymmetrie in der Situation der Teilnehmer	172
4.1	Wie kann man aus einer symmetrischen Situation eine asymmetrische machen?	173
4.2	Die Wirkung der Asymmetrie bei verschiedenen Arten von Spielen	185
4.3	Die subjektiv wahrgenommene Asymmetrie	205
4.4	Die mathematische Formulierung der Asymmetrie	209
4.5	Die Theorie der asymmetrischen Verhältnisse	212
4.6	Zusammenfassung: Wie sieht es wirklich aus, wenn zwei Leute im Konflikt verschiedene Möglichkeiten haben? ...	217
5	Die Situationsbedingungen	222
5.1	Die Wirkung der Kenntnis der Situation	223
5.2	Die Kommunikation	239
5.3	Die Wirkung der technischen Entscheidungsbedingungen	257
5.4	Die Wirkung der Anweisung	262
5.5	Die Wirkung der sozialen Umstände	268
6	Die Wirkung der absichtlich programmierten Strategien auf die Entwicklung von zwischenmenschlichen Konflikten	276
6.1	Statische Strategien	280
6.1.1	Die unbedingten Strategien	280
6.1.2	Die bedingten Strategien	281
6.1.3	Vergleich der Wirkung verschiedener statischer Strategien	283
6.2	Dynamische Strategien	297
6.2.1	Zwei nacheinander folgende Strategien	299
6.2.2	Die Wirkung einer Folge von drei verschiedenen Strategien	302
6.2.3	Die zyklische Änderung verschiedener Strategien	307
6.2.4	Die Strategie des stets eindeutig geänderten Niveaus der Kooperation	309

7	Die Diagnose der strategischen Absichten	311
7.1	Die logische Analyse der Struktur der Konfliktssituation	312
7.2	Die Analyse der Zugfolge als Quelle der Diagnose der Strategie	315
7.3	Die Bevorzugung der verschiedenen Strategien und die Abschätzung der strategischen Absichten	324
7.4	Die erwartete Wahl des Partners als eine Quelle zur Abschätzung der strategischen Absichten	326
7.5	Die phänomenologische Analyse	332
7.6	Hypothetisch diagnostizierte strategische Absichten	337
8	Die Analyse der Zugfolge	334
8.1	Die Lösung der isolierten Konfliktssituation	334
8.2	Die zwei ersten Züge	349
8.3	Die Wirkung der Anfangszugfolge	353
8.4	Die Veränderung der Kooperation während längerer Zugfolgen	355
8.5	Psychologische Theorien der Veränderung der Kooperation während der Zugfolge	363
8.6	Die mathematische Analyse des Verlaufes der Kooperation während der Zugfolge	367
9	Die Wirkung der Drohung	385
9.1	Die systematische Ausnutzung verschiedener Arten von Nicht-Nullsummen-Spielen in den Drohungsstudien	386
9.2	Die Hauptprobleme der Drohung	393
9.2.1	Die innere und die äussere Situation	394
9.2.2	Der Signalwert der Drohung und die Wirkung der Strafe ..	402
9.2.3	Die Glaubwürdigkeit der Drohung	406
9.3	Strategische Zusammenhänge mit der Drohung	409
9.4	Die Theorie der Drohung	416

9.5	Die bindende Verpflichtung als eine spezielle Art der Drohung	421
10	Die Wirkung des Versprechens	425
10.1	Die Rolle der subjektiven Sicherheit, dass das Versprechen eingehalten wird	426
10.2	Experimente mit der systematisch variierten Glaubwürdigkeit des Versprechens	429
10.3	Die Theorie des Versprechens	433
10.4	Die Mitteilung einer kurzfristigen unbedingten Kooperation als eine spezielle Art des Versprechens	434
11	Die Wirkung der Inspektion	440
11.1	Freiwillige und obligatorische Inspektion	441
11.2	Verbindliche und verlangbare Inspektion	442
11.3	Das Recht, Inspektion zu fordern	443
11.4	Die Möglichkeit der Verweigerung der Inspektion	444
11.5	Die Zeit der Inspektion	445
11.6	Die dritte Person in einem Zweipartner-Konflikt	448
12	Die Teilnehmer eines Konfliktes und ihre Wirkung auf die Art der Lösung	452
12.1	Das Geschlecht der Teilnehmer	453
12.1.1	Unterschiede zwischen den Entscheidungen von Männern und Frauen im PDG	455
12.1.2	Männer und Frauen in anderen Arten von Spielen als PDG	468
12.1.3	Der Einfluss des Geschlechtes des Versuchsleiters auf die Entscheidungen von naiven Versuchspersonen	475
12.1.4	Die theoretische Auffassung der unterschiedlichen Lösung von Konflikten bei Männern und Frauen	477
12.2	Das Alter der Teilnehmer	480

12.3	Die sozio-ökonomische und kulturelle Herkunft der Teilnehmer	484
12.4	Die Persönlichkeit der Teilnehmer und die Art der Lösung von experimentellen Konflikten	495
12.4.1	Die autoritäre Persönlichkeit	499
12.4.2	Der Persönlichkeitszug des Internationalismus	501
12.4.3	Die ethische Flexibilität	506
12.4.4	Das Vertrauen	508
12.4.5	Der Zug des Machiavellismus	510
12.4.6	Das Wagnis in sozialen Beziehungen	512
12.4.7	Andere Persönlichkeitszüge	514
12.4.8	Psychopathische Züge der Persönlichkeit	515
12.4.9	Die Intelligenz	517
12.4.10	Die Konfiguration von mehreren Persönlichkeitszügen	519
12.5	Die Benutzung von experimentellen Spielen zur Diagnose der Persönlichkeit	524
12.6	Die Wirkung der Vorstellung vom Partner	533
12.6.1	Wie die Vorstellung vom Partner gebildet wird	534
12.6.2	Die Wirkung der Vorstellung vom Partner auf die Wahlen der Versuchsperson	539
12.6.3	Die Wirkung des in der Anweisung absichtlich geformten Bildes vom Partner	544
12.7	Der Typ des Paares	551
12.7.1	Computer gegen Mensch als Partner	551
12.7.2	Freunde und Unbekannte	555
12.7.3	Tauben und Habichte	556
12.8	Die Wirkung der Zahl der Teilnehmer eines Konfliktes ..	559
12.8.1	PDG von 2 und 3 Personen gespielt	560
12.8.2	PDG für 6 Teilnehmer	561
12.8.3	Grössere Gruppen von Teilnehmern	562
12.8.4	Koalitionen und Gegenkoalitionen	562

12.9	Konfliktsspiele von zwei Teilnehmergruppen	564
13	Die Theorie	572
13.1	Psychologische Theorien zwischenmenschlicher Konflikte	573
13.2	Mathematische Modelle für zwischenmenschliche Konflikte	585
13.3	Philosophische Probleme der Nicht-Nullsummen-Spiele ..	594
14	Allgemeine Probleme der experimentellen Konfliktsspiele	603
14.1	Die Kritik	604
14.2	Die Gültigkeit	608
14.3	Die Anwendbarkeit der experimentellen Nicht-Nullsummen- Spiele	616
14.4	Die Bedeutung der Nicht-Nullsummen-Spiele ,.....	625
	Schlussfolgerung	628
	Literaturverzeichnis	631
	Sachregister	657