Inhalt

Prolog 9

Erster Kreis: Spiele *in vitro* 17

1 Glück, Geschicklichkeit, Nachahmung 19
2 Ein paar populäre Spiele – und ein unpopuläres 36
3 Minimaxen, Eskalieren, Nachgeben, Kooperieren 66

Zweiter Kreis: Spiele in der Wirklichkeit 105

4 Geschicklichkeit macht auch Glücksspieler glücklich 107
5 Menschliches Verhalten: intuitiv, begrenzt rational 149
6 Spiele um Regelfindung; Macht, Dogmen, Asymmetrien 173

Dritter Kreis: Spiele um die Interpretation der Welt 199

7 Grenzen des Rationalen; Illusion des Absoluten 201
8 Yin-Yang-Spiele, Poppers Welt 3 und der Zufall 219
9 Zu wissen, was wir nicht wissen … 233

Epilog 241

Literatur: Quellen und Hinweise 245

Bibliografische Informationen
http://d-nb.info/984318704

digitalisiert durch DEUTSCHE NATIONAL BIBLIOTHEK