

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
1 Interaktive Entscheidungstheorie	3
1.1 Homo Ökonomikus	5
1.2 Strategische Entscheidung – ein Spiel	7
1.3 Gleichgewicht	8
1.4 Problematik des Gleichgewichtsbegriffes	12
1.5 Gemischte Strategien	13
1.6 Extensive Form	15
1.7 Unvollständige Information	20
1.8 Die Harsanyi-Transformation	21
1.9 Interpretation gemischter Strategien	23
1.10 Common Knowledge	23
2 Eingeschränkte Rationalität	29
3 Lernmodelle in der Spieltheorie	35
3.1 Fiktives Spiel	36
3.2 Bayesianisches Lernen	39
3.3 Wiederkehrende Interaktion	43
4 Evolutionäre Spieltheorie	47
4.1 Dynamik	49

4.2	Imitation	51
4.3	Eigenschaften der Replikatordynamik	53
4.4	Stabilität	57
4.5	Evolutionär stabile Strategie	58
4.6	Asymptotisch stabile Gleichgewichte	63
4.7	Asymmetrische Spiele	66
4.7.1	Bimatrix Spiele	67
4.8	Weitere Anpassungsdynamiken	71
4.8.1	Beste-Antwort-Dynamik	71
4.8.2	Beste-Antwort-Dynamik II	77
4.8.3	Diskrete Dynamik	79
4.8.4	Evolution Walrasianischen Verhaltens	80
5	Evolution ‘sozialer’ Präferenzen	83
5.1	Folk Theorem	84
5.2	Endlich wiederholte Interaktion	87
5.3	Gewissen als glaubwürdige Selbstbeschränkung	88
5.4	Dynamik	94
5.5	Unvollkommene Information	98
5.6	Soziale Präferenzen	101
6	Selektion von Präferenzmustern	105
6.1	Evolution von Präferenzen	106
6.2	Stabilitätsanalyse	109
6.3	Ergebnisse	112
6.4	Verallgemeinerungen	115
7	Heterogenes Lernverhalten	117
7.1	Resultate	120
7.2	Wettstreit	123
7.3	Imitation als strategisches Phänomen	126

8	Zusammenfassung	127
9	Anhang	133
9.1	Lineare Differentialgleichungen	133
9.2	Linearisierung	134
9.3	Ljapunov-Funktion	137
9.4	Hyperzyklus	138
9.5	Wettstreit	139
9.6	Programme	140
	Literaturverzeichnis	147
	Index	155