

Inhalt

Einführung: Sie.	9
1. Priming.	17
2. Konfabulation	31
3. Bestätigungsfehler.	45
4. Rückschaufehler.	51
5. Zielscheibenfehler.	55
6. Verzögerungstaktik	65
7. Normalitätsbias	75
8. Introspektion	87
9. Verfügbarkeitsheuristik.	93
10. Zuschauereffekt	97
11. Dunning-Kruger-Effekt	103
12. Apophänie	107
13. Markentreue	113
14. Autoritätsargument	119
15. Argument aus Ignoranz	123
16. Strohmänn-Argument	127
17. Argumentum ad hominem.	131
18. Gerechte-Welt-Glaube	135
19. Öffentliche-Güter-Spiel.	141
20. Ultimatumspiel	145
21. Subjektive Validierung	149
22. Indoktrination durch Sekten.	155
23. Gruppendenken.	159
24. Übernormale Auslöser	163

25. Affektheuristik	169
26. Dunbar-Zahl.	179
27. Selling Out	185
28. Selbstwertdienliche Verzerrung	191
29. Spotlight-Effekt	195
30. Third-Person-Effekt.	199
31. Katharsis	205
32. Fehlinformationseffekt	211
33. Konformität	219
34. Extinktionsausbruch	227
35. Soziales Faulenzen	233
36. Informativer sozialer Einfluss	237
37. Erlernte Hilflosigkeit	243
38. Embodied Cognition	249
39. Ankerheuristik	253
40. Aufmerksamkeit.	259
41. Self-Handicapping	267
42. Selbsterfüllende Prophezeiung.	273
43. Der jetzige Augenblick	279
44. Konsistenzeffekt.	283
45. Repräsentativitätsheuristik.	289
46. Erwartung	295
47. Kontrollillusion	301
48. Attributionsfehler	311
 DANKSAGUNG	 323
LITERATURVERZEICHNIS	327