

Die spieltheoretische Rekonstruktion der Grundprinzipien von John Rawls

Rekonstruktion von Anthony Laden, Harvard-Absolvent und Rawls-Schüler, B.A.-Arbeit, veröff. in *Philosophy and Public Affairs* 1991

Warum eine weitere Rekonstruktion der ursprüngl. Situation bzw. der Theorie von Rawls?

Weil bisherige Rekonstruktionen das Problem der **Stabilität** vernachlässigen, d.h. das Problem, ob die aus der ursprüngl. Situation entwickelten Prinzipien auch in der Realität Bestand haben würden, insbesondere in dem Sinne daß nach Aufhebung des Schleiers des Nicht-Wissens - in der realen Umsetzung also - nicht von ihnen abgewichen wird.

Entscheidungslogische Rekonstruktionen (d'Aspremont, Gevers, Hammond, Harsanyi) haben das Problem vernachlässigt, weil sie die ursprüngl. Situation als einmalige Entscheidung konzipiert hatten, der keine weitere folgt, innerhalb derer ein 'Test auf Stabilität' formuliert werden könnte. Ähnlich kennen spieltheoret. Rekonstruktionen (Binmore, Gauthier, Roemer) kein weiteres oder Anschlußspiel, das als *testing ground* dienen könnte.

Schlußfolgerung: Die ursprüngl. Situation muß als *Folge* von Entscheidungen oder Spielen konzipiert werden. Entschdg. oder Spiele müssen zugleich *miteinander verknüpft* sein, denn: Test auf Stabilität bezieht sich nicht auf beliebige Prinzipien, sondern auf die aus der ursprüngl. Situation resultierenden. Des weiteren darf sie *nicht* als Folge von *Entscheidungen*, sondern muß als Folge miteinander verknüpfter *Spiele* formuliert werden, weil sonst das erforderl. Maß an Interaktion der Spieler in der ursprüngl. Situation nicht abgebildet werden kann.

Herangezogen werden Kooperative Spiele, weil sie einem Grundgedanken bei Rawls entsprechen, nämlich die Frage nach der Gerechtigkeit als eine Frage aufzufassen, wie der Zugewinn der Gesellschaft aus kooperativer Arbeit am besten verteilt werden kann. Grundlegende Idee Kooperativer Spiele ist die, daß Spieler in n-Personen-Spielen oft mehr erreichen können, wenn sie sich zusammenschließen, wie wenn sie als einzelne agieren.

Die notwendige Verknüpfung wird erreicht, wenn die Kooperativen Spiele als **Mehrfachspiele** konzipiert werden. Ein Kooperatives Mehrfachspiel ist ein Kooperatives Spiel, dessen Ausgang ein weiteres Spiel bildet. Beispiel von Ausscheidungsspielen im Sport (Fußball, Tennis, Eishockey). Ergebnisse von Spielen etwa in einem Achtel-Finale sind nicht für sich genommen interessant, sondern weil sie die Paarungen im Viertel-Finale definieren, also für die jeweiligen Mannschaften ein weiteres Spiel. Entsprechend definieren die Ergebnisse des Viertel-Finales die Paarungen im Halb-Finale und die Ergebnisse des Halb-Finales das letzte Spiel, das Finale.

Wenn damit der formale Rahmen gegeben ist, in dem das Problem der Stabilität formuliert werden kann, ergibt sich die Frage welches Kriterium zur Prüfung herangezogen werden kann. Th. Scanlon hat schon früh in der Diskussion um Rawls ein Kriterium der **Verwerfbarkeit** entwickelt. Er geht davon aus, daß ein aus der ursprüngl. Situation resultierendes Prinzip dann Bestand hat, so daß nicht von ihm abgewichen wird, wenn es sich von jedem gegenüber jedem anderen in vernünftiger Weise rechtfertigen läßt. Das ist der Fall, wenn es kein Argument gibt, mit dem es verworfen werden könnte.

Ein Prinzip ist **verwerfbar** (*rejectable*), wenn (a) die generelle Einhaltung des Prinzips eine Person in ernste Not bringen würde (*.. will do serious harm to someone*) und wenn es (b) alternative Prinzipien gibt, deren generelle Einhaltung keine vergleichbare Belastung für irgendjemand mit sich bringt.

Das Kriterium erscheint auf den ersten Blick relativ schwach: es verlangt nur, daß keine Person in ernste Not kommt. Es ist jedoch wegen des zweiten Teils, der verlangt, daß es ein alternatives Prinzip gibt, daß dies vermeidet, ziemlich stark. Außerdem gilt eine Verallgemeinerungsbedingung: Kann kein Individuum das Prinzip verwerfen, kann es auch keine Gruppe oder Koalition.

Hat man damit ein Kriterium, mit dem die Stabilität der Prinzipien überprüft werden kann, ist die weitere Aufgabe, im Sinne der Rawls'schen Idee der *Gerechtigkeit als Fairness* zu garantieren, daß die eingeführte Folge Kooperativer Mehrfachspiele tatsächlich fair ist.

Kooperative Spiele werden durch eine **Charakteristische Funktion** und einen **Auszahlungsvektor** beschrieben. Die Charakteristische Funktion ist eine Funktion v , die jeder Teilmenge S der Menge der Spieler K ($\#K = n$) einen Wert $v(S)$ zuordnet, der den Nutzen angibt, den das Spiel für S hat. Der Auszahlungsvektor $\mathbf{x} = \langle x_1, \dots, x_n \rangle$ gibt die Auszahlungen an, die jeder Spieler $i = 1, 2, \dots, n$ erhält.

Die Auszahlungsvektoren (Imputationen) Kooperativer Spiele sollen individuell und kollektiv rational sein. Sie sind **individuell rational**, wenn jeder Spieler in einer Koalition wenigstens soviel an Auszahlung erhält, wie er sich selbst als Einer-Koalition sichern könnte. Sie sind **kollektiv rational**, wenn die Summe aller individuellen Auszahlungen gleich dem Wert oder Nutzen ist, den sich die Gesamtkoalition aller Spieler sichern kann.

Eine weitere wichtige Eigenschaft ist die der **Koalitions-Rationalität**. Sie ist gegeben, wenn für *alle* Koalitionen die Summe der Auszahlungen für die Koalitionsmitglieder wenigstens so groß ist wie der Wert des Spiels für die jeweilige Koalition, wie er von der Charakteristischen Funktion garantiert wird.

Koalitionsrationale Imputationen sind stabil, weil sich durch Veränderung der Koalitionsstruktur (Vergrößerung oder Verkleinerung von Koalitionen) keine Verbesserung des Werts des Spiels für die Koalitionen herbeiführen läßt. Daher besteht kein Anlaß zur Veränderung. Man sagt auch, daß damit die Menge der Imputationen gegeben ist, die keine Koalition blockieren kann.

Koalitionsrationale Imputationen liegen, wie man sagt, im **Kern** eines Kooperativen Spiels. Es ist dann nicht möglich, daß eine Koalition von Spielern dadurch mehr erlangt, daß eine andere Koalition weniger als das bekommt, was die Charakteristische Funktion garantiert

Das Konzept der Koalitions-Rationalität überträgt damit zum einen die Idee der **Pareto-Optimalität** auf die Koalitionsstruktur Kooperativer Spiele und nimmt zum anderen die Idee der **Fairness** in einem schwachen Sinne auf, indem verhindert wird, daß eine der Koalitionen sich *auf Kosten* einer anderen besser stellt.

Man kann also sagen, daß Imputationen, die nicht im Kern Kooperativer Spiele liegen, **unfair** sind, weil dann der Fall eintreten kann, daß eine Koalition auf Kosten einer anderen Koalition mehr erlangt (und zwar mehr als die Charakteristische Funktion garantiert - sie haben im Sinne Roemers ausbeutenden Charakter).

Der Umkehrschluß, daß dann alle Imputationen im *Kern* Kooperativer Spiele fair sein müssen, ist jedoch falsch. Es gibt Beispiele von Imputationen, die im Kern liegen, dennoch aber offensichtlich nicht fair sind.

Drei Fälle sind zu unterscheiden: Der Kern eines Kooperativen Spiels kann *leer* sein. Dann ist der obige Fall möglich, daß eine Koalition auf Kosten einer anderen gewinnt. Solche Spiele sind von vornherein **unfair**. (Im Sinne Roemers: ausbeutend.)

Zum anderen kann es sein, daß es mehrere Imputationen gibt, die im Kern liegen. Dann ergibt sich das Problem, zwischen faireren und weniger fairen Imputationen zu unterscheiden. Man kann das mit einer Verfeinerung des Begriffs des Kerns erfassen.

Betrachten wir eine Koalitionsstruktur, die sich aus einigen kleineren und größeren Koalitionen zusammensetzt und die einen leeren Kern hat. Dann werden die kleineren Koalitionen weniger und die größeren mehr bekommen als die Charakteristische Funktion garantiert. Welche Veränderungen müssen stattfinden, daß die Koalitionsstruktur in den Kern gelangt?

Mitglieder kleiner Koalitionen werden zu den größeren Koalitionen abwandern bzw. mehrere kleine Koalitionen werden sich zusammenschließen. Auf diesem Weg entstehen Koalitionen, die groß

genug sind, so daß jede Koalition wenigstens soviel erhält wie ihr die Charakteristische Funktion garantiert. Es können aber auch Koalitionen entstehen, die mehr erlangen (ohne daß irgendeine andere Koalition weniger hat als ihr die Charakteristische Funktion zubilligt).

Damit ist die Summe der individuellen Auszahlungen für einige Koalitionen größer als der Wert, den das Spiel für die Koalition nach der Charakteristischen Funktion hat. Die Differenz zwischen der Summe individueller Auszahlungen und dem Wert nach der Charakteristischen Funktion ist der **Mehrbetrag** an individuellen Auszahlungen.

Man kann die Imputationen nun nach aufsteigendem Mehrbetrag anordnen. Der Kern eines kooperativen Spiels enthält *alle* koalitionsrationalen Imputationen. Schließen wir daraus Imputationen mit geringerem Mehrbetrag aus, erhalten wir **kleinere Kerne** (mit höherem Mehrbetrag). Verringern wir den Kern soweit, daß nur mehr die Imputation mit dem höchsten Mehrbetrag enthalten ist, haben wir einen **kleinsten Kern**.

Man kann demnach sagen, daß die Fairness kooperativer Spiele in gradueller Betrachtung vom kleinsten über den kleineren Kern bis zum Kern abnimmt, denn: der kleinste Kern ist die Imputation mit dem höchsten Mehrbetrag - er ist offensichtlich am fairsten. Kleinere Kerne - mit geringeren Mehrbeträgen - sind weniger fair.

Dritter Fall: Der Kern enthält eine einzige Imputation. Das entsprechende kooperative Spiel kann fair sein oder nicht. Wir können erst dann sicher sein, daß das Spiel **fair** ist, wenn auch das vorausgehende und nachfolgende Spiel fair ist. Anders gesagt, um festzustellen, ob es fair ist, müssen wir es in eine Folge kooperativer Mehrfachspiele auflösen. Stellen wir fest, daß die einzelnen Spiele fair sind, also Imputationen haben, die im Kern oder im kleinsten Kern liegen, können wir sagen, daß auch das 'Gesamtspiel' fair ist.

Die genaue Definition ist die folgende: Ein kooperatives Spiel Γ ist **fair** genau dann, wenn es eine Folge kooperativer Mehrfachspiele $\Gamma_1, \dots, \Gamma_n$ gibt, so daß jedes von ihnen einen nicht-leeren Kern hat. Γ_1 , das Ausgangsspiel, muß unbezweifelbar fair sein, jedes Γ_i im kleinsten Kern von Γ_{i-1} liegen und Γ im kleinsten Kern von Γ_n .

$$\Gamma_1 \leftarrow \Gamma_2 \leftarrow \dots \leftarrow \Gamma_i \leftarrow \dots \leftarrow \Gamma_n \leftarrow \Gamma$$

Dann läßt sich (als Satz) wie folgt ein Zusammenhang zwischen Fairness und Kern eines kooperativen Spiels formulieren: *Im Allgemeinen haben faire kooperative Spiele einen Kern.* (Beweis im Paper 'Faire Mehrfachspiele')

Die Fairness eines kooperativen Spiels ist also garantiert, wenn gezeigt werden kann, daß es eine Folge kooperativer Mehrfachspiele gibt, die alle einen Kern bzw. einen kleinsten Kern haben.

Damit sind drei Forderungen verbunden: Das Ausgangsspiel muß unbezweifelbar fair sein. Alle Spiele in der Folge müssen im Kern des vorangegangenen Spiels liegen. Und: alle Spiele in der Folge müssen auch im kleinsten Kern des vorangegangenen Spiels liegen. Das ist ein sehr anspruchsvoller Begriff von Fairness, der weit darüber hinausgeht, nur zu zeigen, daß ein bestimmtes kooperatives Spiel einen Kern hat, also in einem schwachen Sinn nicht unfair ist.

Es muß noch gezeigt werden, daß das Prüfkriterium der Verwerfbarkeit diesem Begriff von Fairness kooperativer Spiele logisch entspricht, denn sonst würden wir im zweiten Spiel, dem Test auf Stabilität etwas anderes überprüfen als die Fairness eines Prinzips wie es sich aus der ursprünglichen Situation, dem ersten Spiel, ergeben soll.

Die Verbindung zwischen Fairness und Verwerfbarkeit stellt der folgende Satz her: *Ein Spiel Γ genügt der obigen Definition der **Fairness** kooperativer Spiele genau dann, wenn es **nicht verwerfbar** ist.* (Beweis im Paper 'Faire Mehrfachspiele')

Damit ist die Aufgabe der Rekonstruktion der ursprünglichen Situation - soweit es die spieltheoretische Seite betrifft - beendet: Wir haben ein Ausgangsspiel, das **Rawls'sche Ursprungsspiel**, das wegen der Einführung des *Schleiers des Nicht-Wissens* unbezweifelbar fair ist. Die Prinzipien

en, die sich daraus ergeben, sind fair, wenn sie im Kern bzw. im kleinsten Kern des Ausgangsspiels liegen.

Für das zweite Spiel, den Stabilitätstest, ist ein Prüfkriterium formuliert: die **Verwerfbarkeit**. Wegen der logischen Äquivalenz von Fairness und Verwerfbarkeit muß das zweite Spiel im kleinsten Kern des ersten Spiels liegen, wenn sich zeigen läßt, daß die nicht-verwerfbaren Prinzipien im kleinsten Kern des zweiten Spiels liegen.

Ehe man diese spieltheoretischen Konzepte anwendet, um zu zeigen daß sich aus dieser Konstruktion die Rawls'schen Prinzipien ergeben, sind noch drei Annahmen einzuführen.

Zum einen eine Bedingung der **Allgemeingültigkeit** (*generality*). Sie besagt: Ist ein Prinzip (oder ein Spiel) unfair für *eine* Gruppe oder *eine* Person, dann ist es schlicht und einfach unfair - ohne Bezug zu Gruppen oder Personen. (Ähnlichkeit mit der Neutralitätsbedingung in den entscheidungslogischen Rekonstruktionen)

Die Bedingung lenkt erkennbar die Aufmerksamkeit auf Personen oder Gruppen, die sich mit bestimmten Prinzipien besonders schlecht stellen, weil das jene sein werden, die aufgrunddessen unfair behandelt werden. Die Bedingung erlaubt es, von einer solchen Person oder Gruppe auf das Prinzip überhaupt zu schließen.

Zum zweiten die Bedingung der **Öffentlichkeit** (*publicity*): Sie fordert, daß die Beteiligten in der ursprünglichen Situation bei Ihrer Entscheidung die sozialen und psychologischen Folgen einer öffentlichen Anerkennung und Einhaltung der gewählten Prinzipien durch die Bürger berücksichtigen.

Das betrifft besonders das *Verhältnis* von Gruppen von Bürgern zueinander: Wird es durch die Einhaltung der Prinzipien enger, d.h. wird Reziprozität bzw. Solidarität im Sinne der *wohlgeordneten* Gesellschaft bei Rawls gefördert oder nicht? So gesehen ist die Bedingung eine deutliche Restriktion für die Auswahl in der ursprünglichen Situation und ein Grund für die Wahl des Differenzprinzips. (Weitergehend als Test auf Stabilität?)

Zum dritten geht es um die Wahl der **Maßeinheit**. Für Spiele, auch Kooperative Spiele, wird üblicherweise ein *kardinales Maß* definiert, um die Auszahlungen an die Spieler (und den Wert des Spiels für die Koalitionen) auszudrücken. Das ist nach Laden im Ursprungsspiel aber *nicht* erforderlich.

Der Punkt ist, daß es für die hier gestellte Aufgabe der Feststellung der *Fairness* eines Kooperativen Spiels ausreichend ist zu zeigen, daß eine Imputation (ein Prinzip) im Kern bzw. im kleinsten Kern des jeweiligen Spiels liegt.

Um zu zeigen, daß ein Prinzip im Kern eines Kooperativen Spiels liegt, muß nur bewiesen werden, daß es bei seiner Anwendung nicht möglich ist, daß eine Koalition (über das hinaus, was ihr die Charakteristische Funktion gibt) sich besser stellt als eine andere. Dann wäre das Prinzip im Kern.

An diesem Punkt sind also nur Argumente zulässig, die sich darauf beziehen, was eine Koalition für sich selbst erlangt gegenüber dem, was sie haben könnte, d.h. was ihr die Charakteristische Funktion garantiert. Das läßt sich auch mit dem *ordinalen Maß* einer Allzweck-Ressource feststellen.

Schwieriger ist die Feststellung des kleinsten Kerns. Dabei muß gezeigt werden, daß über das hinaus, was die Charakteristische Funktion den Koalitionen zubilligt noch Verbesserungen möglich sind. Die Koalitionsstruktur verändert sich nicht mehr. Die Veränderungen betreffen vielmehr die Auszahlungssummen der Koalitionen, etwa wenn eine Koalition an eine andere abgibt.

Hier sind also Argumente relevant, die sich darauf beziehen, was eine Koalition in Relation zu anderen Koalitionen erhält. Auch das läßt sich mit dem *ordinalen Maß* einer Allzweck-Ressource feststellen.

Versuchen wir nun herauszufinden, ob sich aus dem Rawls'schen Ursprungsspiel seine zwei Prinzipien ergeben.

Für dessen ersten Teil (Spiel um die Prinzipien, Fairness-Test) sollen die Annahmen wie für die *original position* gelten: Schleier des Nicht-Wissens, Symmetrie.

Die Beteiligten agieren als Repräsentanten für gesellschaftliche Gruppen, die sie aber nicht kennen. Wir führen zunächst das gesellschaftliche Grundgut 'Grundrechte und Grundfreiheiten' ein.

Nun sind in Bezug darauf nur zwei Möglichkeiten denkbar: Gleichverteilung oder Ungleichverteilung. Nehmen wir also als alternative Prinzipien an: zum einen ein System größtmöglicher Grundfreiheiten für jeden und zum anderen eine Art Apartheidssystem, also Einschränkungen der Freiheiten bestimmter Gruppen.

Ein solches Apartheidssystem läge erkennbar nicht im Kern. Bestimmte Gruppen erhalten weniger an Grundfreiheiten als sie - bei Gleichverteilung - erhalten könnten. Demgegenüber erhalten sie bei einem System größtmöglicher Grundfreiheiten soviel wie sie eben erhalten können. Dieses Prinzip liegt also im Kern des ersten Spiels.

Es liegt auch im kleinsten Kern, weil darüber hinaus keine Verbesserungen denkbar sind. Mögliche Verbesserungen für bestimmte Gruppen würden außerdem wieder zu einer Ungleichverteilung führen, die nicht im Kern liegt.

Aus dem ersten Spiel ergibt sich also zwanglos das Rawls'sche Prinzip größtmöglicher Grundfreiheiten. Wäre das auch der Fall, wenn wir als kardinales Maß individuellen Nutzen vorgeben und das utilitaristische Prinzip in der üblichen Formulierung als Maximierung des Durchschnittsnutzens bzw. der Summe individuellen Nutzens?

Die Antwort wäre nein. Unter Vorgabe der Maßeinheit individueller Nutzen könnten mit dem utilitaristischen Prinzip Grundfreiheiten gegen ökonomische Wohlfahrt aufgerechnet werden und eine Ungleichverteilung von Grundfreiheiten resultieren.

Es gibt aber eine regelutilitaristische Variante des utilitaristischen Prinzips, für die ein größtmögliches System an Grundfreiheiten den Gesamtnutzen für die Gesellschaft erhöht. Diese Variante läge demnach im Kern und im kleinsten Kern des ersten Spiels. Es ist jedoch eine Variante, die das utilitaristische Prinzip - bezogen auf das Grundgut Grundfreiheiten - dem Rawls'schen ersten Prinzip faktisch äquivalent macht.

Wir können also festhalten, daß einzig das Prinzip größtmöglicher Grundfreiheiten - oder ein ihm äquivalentes Prinzip den Fairness-Test besteht.

Es besteht auch den Stabilitätstest. Es ist nicht verwerfbar, denn es bringt niemanden in ernste Not (bezogen auf das Grundgut Grundfreiheiten). Umgekehrt kann eine Ungleichverteilung einzelne Personen in Not bringen.

Gehen wir nun über zum sozialen Grundgut 'Einkommen und Vermögen' und stellen wir drei Prinzipien zur Auswahl: das Differenzprinzip, das utilitaristische Prinzip und das utilitaristische Prinzip verbunden mit einem sozialen Minimum.

Das utilitaristische Prinzip liegt nicht im Kern des ersten Spiels, denn: Erhöhungen der Nutzensumme könnten ausschließlich bestimmten Gruppen zugute kommen, womit andere Gruppen weniger erhalten als sie erlangen könnten.

Anders verhält es sich mit dem utilitaristischen Prinzip plus sozialem Minimum. Das dürfte im Kern liegen, wenn das soziale Minimum so definiert ist, daß es ausreichend über dem Existenzminimum liegt, so daß auch schlechter gestellte Gruppen erhalten, was sie erlangen können. Es könnte sogar - abhängig von der Definition des sozialen Minimums in einem kleineren Kern liegen. Es liegt aber nicht im kleinsten Kern, denn Verbesserungen über das soziale Minimum hinaus sind für die schlechtest gestellte Gruppe nicht möglich.

Zum Differenzprinzip. Es ist zweifellos im Kern, denn es ist ja gerade auf die Besserstellung schlecht gestellter Gruppen ausgerichtet, vermeidet also, daß solche Gruppen weniger bekommen als sie erhalten könnten. Es liegt auch im kleinsten Kern, denn es ermöglicht weitergehende Verbesserungen für schlecht gestellte Gruppen - jedenfalls so weit wie nicht besser gestellte Gruppen unter das Niveau der schlechtest gestellten Gruppe sinken.

Nun könnte man argumentieren, daß im kleinsten Kern zu liegen nur besagt, den höchstmöglichen Mehrbetrag erreicht zu haben, nicht aber, wem dieser zugute kommt. Das könnten auch besser gestellte Gruppen sein. Würde demnach nicht auch (im Rahmen der 'weitergehenden Verbesserungen' allerdings nur) ein Prinzip der Umverteilung von unten nach oben im kleinsten Kern liegen?

Aus einem Grund nicht. Faßt man das Differenzprinzip als ein Prinzip der Umverteilung von oben nach unten (im Rahmen der 'weitergehenden Verbesserungen') auf, so hat es eine natürliche Schranke, insofern die besser gestellten Gruppen nicht unter das Niveau der am schlechtesten gestellten Gruppe sinken dürfen.

Eine vergleichbare Schranke kann für das Prinzip der Umverteilung von unten nach oben in einem ordinalen Rahmen aber gar nicht formuliert werden. Daher kann es leicht sein, daß bei konsequenter Umverteilung von unten nach oben Imputationen entstehen, die nicht mehr im kleinsten Kern liegen. (Die 'weitergehenden Verbesserungen' werden sozusagen von besser gestellten Gruppen aufgefressen.)

Vereinfacht kann man sagen: Der Kern schaltet Umverteilungen von oben nach unten über das durch die Charakteristische Funktion garantierte Maß hinaus aus. Der kleinste Kern läßt in diesem Rahmen nur mehr Umverteilungen von oben nach unten zu.

Die Frage ist natürlich: Warum sollen besser gestellte Gruppen akzeptieren, daß sie an schlechter gestellte Gruppen abgeben?

Diese Frage sollte eigentlich der Stabilitätstest beantworten, wonach ein Prinzip stabil ist, also eingehalten wird, wenn es dem Kriterium der Nicht-Verwerfbarkeit genügt. Nach diesem Kriterium ist das Differenzprinzip nicht verwerfbar, denn es bringt keine Person in ernste Not und es ist auch kein alternatives Prinzip erkennbar, dessen generelle Einhaltung geringere Belastungen für irgendjemand mit sich bringt.

Das daraus resultierende Argument für die besser gestellte Gruppe wäre also, daß sie sozusagen mit der Abgabe an die schlechter gestellte Gruppe garantiert, daß sie nicht in die Situation der schlechter gestellten Gruppe kommt.

Reicht dieses Argument aus, die besser gestellten Gruppen zu überzeugen? Hier nun wird bei Läden (und Rawls) - obwohl es aus dem engeren Bereich spieltheoretischer Argumentation herausfällt - mit der Bedingung der Öffentlichkeit und dem damit zusammenhängenden Konzept der Reziprozität in der Gesellschaft argumentiert.

Soweit es dabei um das Verhältnis von Gruppen von Bürgern zueinander geht, läuft das Argument darauf hinaus, daß mit dem Differenzprinzip Reziprozität (Solidarität) im Sinne einer wohlgeordneten Gesellschaft bei Rawls befördert wird, nicht jedoch mit den anderen Prinzipien, die im Gegenteil eine Gesellschaft spalten können.

Das erscheint zunächst wie ein weitergehendes Argument für gesellschaftliche Stabilität, die eben nur durch das Differenzprinzip garantiert werden kann. Letztlich impliziert es aber ebenfalls, daß im gesellschaftlichen Zusammenhang keine Situation entstehen kann, die den besser gestellten Gruppen ihre Besserstellung kostet.

Schlußbemerkung: Die Rekonstruktion löst sehr elegant das Fundierungsproblem, indem es den Blick auf die Punkte lenkt, die für die letzte Begründung der Prinzipien die relevanten sind: Ist ein Prinzip im Kern und im kleinsten Kern eines Kooperativen Spiels?

Prinzipien lassen sich danach auch eindeutig unterscheiden: Das utilitaristische Prinzip liegt nicht im Kern, utilitaristisches Prinzip plus soziales Minimum liegt mindestens im Kern, möglicherweise sogar in einem kleineren Kern, das Differenzprinzip liegt im kleinsten Kern.

Damit sind Abstufungen formuliert, die erkennen lassen, welcher Anspruch an die Prinzipien gestellt wird - und das lädt ein zur Diskussion darüber, ob der Anspruch nicht zu weit geht, und daher möglicherweise nicht gerechtfertigt ist.

Zusammengestellt
Von Lucian Kern

nach:

Laden, Anthony Simon (1991), Games, Fairness, and Rawls's *A Theory of Justice*, in: *Philosophy and Public Affairs*, Bd. 20, S. 189-222