

Inhalt

Zur Ontogenese des Selbstbewußtseins	
Die Erfahrung der ersten sozialen Negation	11
<i>Ein Drama in vier Akten:</i>	
<i>Frustration – Identifizierung – Perspektivenwechsel –</i>	
<i>Selbststruktur</i>	12
<i>Erfahrungen:</i>	
<i>Der normative Charakter sozialen Handelns – Konflikt,</i>	
<i>Fremdbestimmtheit, Eigenwille – Urteil und Symbol</i>	21
<i>Phantasie des Nein-Spielens –</i>	
<i>Das Gegen-Sichselbst-Sprechen</i>	31
Zur Entwicklung der Selbststruktur	
Selbstempfinden – Selbstbewußtsein –	
Selbstgewißheit	36
Was tun wir, wenn wir spielen?	52
<i>Funktionsspiele, Phantasiespiele, Regelspiele</i>	52
<i>Spielstimmung. Spielen und spielerisches Verhalten</i>	57
<i>Spielform. Wiederholung – Modifikation – Dialog –</i>	
<i>Ungewißheit</i>	61
<i>Motive. Mehr-Sein und Anders-Sein. Allozentrische Spiele . . .</i>	67
<i>Die andere Wirklichkeit. Autonomie</i>	75

Wege der Kreativität

Erkunden, Gestalten, Sinnstiften 82

I. *Vorstellungskraft, Phantasie, Kreativität* 841. *Vorstellungskraft:**Die Präsenz des Nicht-Gegenwärtigen* 842. *Phantasie: Eindringen in Verborgenes**Erkunden – Gestalten – Sinnstiften* 923. *Kreativität: Die Begabung zur Allozentrik* 98II. *Die Kreativität erkundender Phantasie* 1031. *Kindliches Erkunden* 1032. *Entdecken und Erfinden* 1073. *Die anthropologische Basis:**Erkunden im Kontext von Handlungsoffenheit
und Umweltveränderung* 112III. *Zusammenhänge: Erkundende Phantasie –
Gestalten, Sinnstiften* 1201. *Sinnstiftendes Erkunden als Blockade
technischen Gestaltens in der
Griechischen Naturphilosophie* 1202. *Die Verkettung von Erkunden und
technischem Gestalten in der Moderne* 128

Die Kreativität religiöser Ideen

Zur Anthropologie der Sinnstiftung 135

Einleitung. 135

I. *Die Beseelung der Welt* 139II. *Der himmlische Schöpfergott* 148*Vorbemerkung zum dritten und vierten Kapitel* 155III. *Die Überwindung des Todes* 157

IV. Die Überwindung des Leidens	171
Zusammenfassung und Ergänzung	188
Anmerkungen	193
Bibliographische Nachweise	210
Sachregister	211