

Inhalt

Vorwort	5
I. Zum Begriff des Spieles, wie es sich aus einer Überschau der Theorien erstellen läßt	
1. Raum-Zeit-Begrenzung	9
2. Fiktionalität oder der ideale Raum	10
3. Weltbezug und Bilderwelt	11
4. Regelmäßigkeit	13
5. Wiederholbarkeit und Kontinuität	16
6. Ordnung	17
7. Kollektivität	18
8. Spannung	20
9. Interesselosigkeit und Freiheit	22
II. Einige mögliche Funktionen des Spieles	
1. Welterfahrung	28
2. Emanzipation	29
3. Weltbewältigung	30
4. Kreativität	31
5. Kollektivität und Rollenverständnis	33
III. Das Spiel, insofern es in Aphorismen selber thematisiert wird. In der französischsprachigen Aphoristik:	
1. François de La Rochefoucauld	37
2. Blaise Pascal	40
3. Paul Valéry	46
IV. Das Spiel, insofern es in Aphorismen auftritt. In der deutschsprachigen Aphoristik:	
1. Georg Christoph Lichtenberg	52
2. Friedrich von Hardenberg - Novalis	64
3. Johann Wolfgang von Goethe	82

4. Friedrich Nietzsche	91
5. Rudolf Alexander Schröder	106
V. Antinomie und Paradoxon in Spiel und Aphorismus	
1. Zum Wortgebrauch von Antinomie und Paradoxie ...	114
2. Die antinomische Struktur des Spieles	117
3. Die Umsetzung der Antinomie in der Lebensform "Spiel" in die Literaturform des Aphorismus' ...	122
4. Das Paradoxon in Aphorismen der französisch- sprachigen Literatur	126
5. Der paradoxe Aphorismus in der deutsch- sprachigen Literatur	135
VI. Abschließende Bemerkungen	149
Quellennachweis	154
Literaturverzeichnis:	
Primärliteratur	162
Sekundärliteratur	163