

Inhalt

Teil I: Was wir über das Spiel wissen

1. Wie sich das Spiel begrifflich fassen lässt.....	13
1.1. Problemaufriss	13
1.2. Verhaltensdimension: Spiel als „spielerisches Verhalten“	17
1.3. Rahmungsdimension: Spiel als Spielwelt	27
1.4. Konstruktionsdimension: Spiel als Konstrukt aus Verabredungen, Regeln und Materialien	32
1.5. Metaphorischer Sprachgebrauch.....	35
1.6. Zusammenfassung.....	36
2. Wie man Spielkonstrukte unterscheiden kann.....	41
2.1. Reizkonfigurationen von Spielkonstrukten.....	41
2.2. Orientierungsbereiche von Spielkonstrukten	49
2.3. Spielkonstrukte und Körperbewegungen	51
2.4. Spielkonstrukte und Symbole	55
2.5. Spielkonstrukte und Regeln	58
2.6. Spielkonstrukte und Denkprozesse	63
2.7. Konstruktionsspiele als besondere Kategorie	67
3. Wie Spieler ihre Spielwelten organisieren.....	71
3.1. Entwicklung sozialer Kompetenzen.....	71
3.2. Rituale und Skripts als Stützen der Spielwelten	73
3.3. Spielwünsche in der Gruppe aushandeln	77
3.4. Mit Regeln die Spielwelt regeln.....	78
3.5. Rahmungssignale geben.....	83
3.6. Spielprozesse steuern	84
3.7. Spielbalance und Aggressivität.....	86
4. Was über Spielprozesse gedacht wird	89
4.1. Schwerpunkte der Diskurse	89
4.2. Nützlichkeit.....	92
4.3. Gegenwärtigkeit und Lebendigkeit.....	96
4.4. Übertragung von Konflikten	102
4.5. Daseinthematiken	105
4.6. Entwicklung des Spielverhaltens	107
4.7. Spielprozesse im Spiegel gesellschaftlicher Strukturen.....	110

4.8.	Innovative Kraft	114
4.9.	Erklärungswert der Diskurslandschaft für Spielprozesse.....	115

Teil II: Wie sich Spiel und Lebenswelt verweben

5.	Was Wirklichkeit ist und wie sie wirksam wird	123
5.1.	Wirklichkeit	123
5.2.	Netzwerk der Lebenswelt	128
5.3.	Ausfaltung der Lebenswelt	132
5.4.	Rahmungskompetenz und Überstiege.....	137
6.	Wie sich Spielwelt und reale Welt verschränken	141
6.1.	Merkmale der realen Welt.....	141
6.2.	Beziehungen zwischen Spielwelten und realer Welt	146
6.3.	Randbereiche von Spielwelten.....	147
6.4.	Action spielt mit.....	151
6.5.	Realitätsbewältigung in Spielwelten.....	155
7.	Wie Traumwelten ins Spiel kommen.....	159
7.1.	Merkmale von Traumwelten.....	159
7.2.	Spielwelt und Traumwelt im Vergleich	162
7.3.	Mit Träumen spielen.....	164
8.	Was sich in der mentalen Welt abspielt.....	167
8.1.	Mentale Welt und ihre Grenzen	167
8.2.	Motivation, Vorstellungsvermögen und Phantasie	170
8.3.	Landkarte der mentalen Welt.....	174
8.4.	Tagträume	176
8.5.	Mediales als Objektivation des Mentalen	179
9.	Wie mediale Welten die Spielwelten beeinflussen.....	185
9.1.	Symbole, Medien, Medienwelten	185
9.2.	Weltverständnis durch mediale Welten	187
9.3.	Mediale Welten im Spiegel von Spielprozessen.....	192
9.4.	Transferprozesse	198
9.5.	Unterhaltung in der medialen Welt.....	200
10.	Wie in virtuellen Welten gespielt wird.....	203
10.1.	Cyberspace und virtuelle Welt.....	203
10.2.	Landkarte der virtuellen Welt	206
10.3.	Virtuelle Spielwelten	211
10.4.	Märchenwelten und virtuelle Spielwelten.....	221

10.5. „Traditionelle“ und virtuelle Spielkonstrukte	230
10.6. Mediale Welt des Films und virtuelle Spielwelten	234
10.7. Virtuelle Spielgemeinschaften	236
10.8. Cybernauten und ihre Avatare	241
10.9. Schemata in virtuellen Spielwelten	248
10.10. Bedeutung und Funktion virtueller Spielwelten	256
Ausblick	259
Zum Weiterlesen empfohlen	261
Personenregister	265
Sachregister	267