

Inhalt

1. Einleitung	9
1.1 Auswahl des Untersuchungsgegenstands: Kinderspiel und Glücksspiel	10
1.2 Forschungsstand	11
1.3 Das Spiel als geschichtsphilosophische Denkfigur	13
1.4 Fragestellungen und Aufbau der Arbeit	19
2. Das Spiel zwischen Vorwelt und Moderne	23
2.1 Die Vorwelt als messianische Zeit	25
2.2 Zwei Arten der Moderne: Hölle und Erlösung	32
2.3 Das Kinderspiel und das Glücksspiel als Formen der Erfahrung von Moderne	37
2.3.1 Das Kinderspiel – Wiederherstellung der Vorwelt in der Moderne	41
2.3.2 Das Glücksspiel – Zerstörung der Verbindung zwischen Vorwelt und Moderne.....	50
3. Benjamins Spielkonzeption als Unbegriff	57
3.1 Merkmale des benjaminschen Spielkonzepts im Vergleich mit anderen Spieltheorien	58
3.2 Das Spiel als psychisch-historischer Prozess	62
3.2.1 Das Kinderspiel als psychische Arbeit an der Vergangenheit und die körperliche Aneignung der Erinnerung	62
3.2.2 Das Spielzeug als körperliches Medium der Erinnerung	66
3.2.3 Die Erinnerung im Spielzeug als kollektive Geschichte	68
3.2.4 Das Glücksspiel als Affekt gegen die Erinnerung.....	70
3.2.5 Kinderspiel als Schockbewältigung versus Glücksspiel als Schockerlebnis.....	75
4. Zeit und Raum des Spiels.....	79
4.1 Entstellung des Zeitraumes – Erinnerung und Erinnerungslosigkeit ..	82
4.2 Der Zeitraum des literarischen Textes: Zur Ähnlichkeit des Zeitraums im Rausch und im Kinderspiel	87

4.3 Die Großstadt als psychisches Dasein des Erinnerns	91
4.3.1 Die Großstadt als menschliche Psyche	92
4.3.2 Der Flaneur – der Traum als Schauplatz von Geschichte	93
4.3.3 Die Stadt als Landschaft – eine ästhetische Betrachtung mit Bezug auf die historische Psyche	95
4.3.4 Die Großstadt: Spielraum des Kindes – poetischer Text	97
5. Die Kabbala als Methode des Erinnerns im Spiel	103
5.1. Tohu wa Bohu – eine Sefhira des kabbalistischen Baums als Vorbild der Vorwelt in der Erinnerung des Kinderspiels	104
5.2 Die Kabbala als geschichtsphilosophische Methode in Benjamins Spielbegriff	106
5.3 Die Schechina in der Übereinstimmung mit dem Tohu wa Bohu als Methode des Erinnerns – erinnern als Formen der Stoffe	114
5.3.1 Der Mond als Symbol für die Schechina – das Spiel als Formen der Zeit im Erinnern	115
5.3.2 Mystik in der Frühfassung der Mond-Prosa	120
5.3.3 Die Schechina als Mutter des Glücksspiels	123
6. Spiel und Ästhetik – das Spiel als Rettung der Schönheit vor dem Verfall	127
6.1 Die Aura – die vom Kinderspiel zurückgeholte Schönheit aus der Vorwelt	128
6.1.1 Das auratische Ornament – Metapher für das Erinnern im Kinderspiel	128
6.1.2 Das Kinderspiel – Rettung der Schönheit durch Literatur	131
6.2 Das Glücksspiel – Zerstörung der Aura und Herstellung einer neuen Ästhetik	134
6.2.1 Das Glücksspiel – Ästhetik des Hässlichen	136
6.3 Religiöser Mythos als Voraussetzung für die Schönheit – Verfall des Mythos als Schönheit	138
6.3.1 Der Verfallscharakter der Schönheit	139
6.3.2 Die Aura als ästhetische Dimension des Mythos – das Kinderspiel als Rettung des Mythos	143
6.4 Das Glücksspiel als Modell für den profanen Mythos	146
6.5 Das Märchen als Maßnahme des Kinderspiels gegen die dämonische Kraft des profanen Mythos	149
6.5.1 Der Mut zum Abenteuer als Merkmal des Märchens	150
6.5.2 Entzauberung als Merkmal des Märchens und Kinderspiels	151
6.5.3 Tod als Merkmal des Märchens und Spiels	151

6.6 Das Märchen als Zeichen für den Verfall des profanen Mythos.....	153
6.7 Erinnerung als Merkmal des Märchens – das Märchen als literarische Methode zur Erzeugung der Aura im Kinderspiel.....	154
7. Exkurs: Parallele Spielkonzeptionen in der Literatur	159
7.1 Die Spielkonzeption von Hermann Hesse – die musikalische Literatur aus geschichtsphilosophischer Sicht.....	160
7.1.1 Hermann Hesses unbegriffliche Darstellung des Spiels.....	170
7.1.2 Musik – Gleichsetzung mit dem Kinderspiel als Literatur.....	171
7.1.3 Das Spiel als Leben – Schwelle (Benjamin) und Grenze (Hesse).....	176
7.2 Dostojewskis Glücksspiel – Vergessen in der jüdischen Hölle.....	179
7.2.1 Das Böse im Glücksspiel als Vergessen	180
7.2.2 Die Leidenschaft im Glücksspiel – Unvermögen des Erinnerns	182
7.3 Dostojewskis Gegenbild zum Glücksspiel – das Gute aus der Quelle des Kinderspiels.....	184
8. Fazit.....	187
9. Literatur	195