

# Inhalt

## *Teil I: Was wir über das Spiel wissen*

1. Wie sich das Spiel begrifflich fassen lässt
  - 1.1. Problemaufriss
  - 1.2. Verhaltensdimension: Spiel als „spielerisches Verhalten“
  - 1.3. Rahmungsdimension: Spiel als Spielwelt
  - 1.4. Konstruktionsdimension: Spiel als Konstrukt aus Verabredungen, Regeln und Materialien
  - 1.5. Metaphorischer Sprachgebrauch
  - 1.6. Zusammenfassung
2. Wie man Spielkonstrukte unterscheiden kann
  - 2.1. Reizkonfigurationen von Spielkonstrukten
  - 2.2. Orientierungsbereiche von Spielkonstrukten
  - 2.3. Spielkonstrukte und Körperbewegungen
  - 2.4. Spielkonstrukte und Symbole
  - 2.5. Spielkonstrukte und Regeln
  - 2.6. Spielkonstrukte und Denkprozesse
  - 2.7. Konstruktionsspiele als besondere Kategorie
3. Wie Spieler ihre Spielwelten organisieren
  - 3.1. Entwicklung sozialer Kompetenzen
  - 3.2. Rituale und Skripts als Stützen der Spielwelten
  - 3.3. Spielwünsche in der Gruppe aushandeln
  - 3.4. Mit Regeln die Spielwelt regeln
  - 3.5. Rahmungssignale geben
  - 3.6. Spielprozesse steuern
  - 3.7. Spielbalance und Aggressivität
4. Was über Spielprozesse gedacht wird
  - 4.1. Schwerpunkte der Diskurse
  - 4.2. Nützlichkeit
  - 4.3. Gegenwärtigkeit und Lebendigkeit
  - 4.4. Übertragung von Konflikten
  - 4.5. Daseinsthematiken
  - 4.6. Entwicklung des Spielverhaltens
  - 4.7. Spielprozesse im Spiegel gesellschaftlicher Strukturen
  - 4.8. Innovative Kraft
  - 4.9. Erklärungswert der Diskurslandschaft für Spielprozesse

## *Teil II: Wie sich Spiel und Lebenswelt verweben*

5. Was Wirklichkeit ist und wie sie wirksam wird
  - 5.1. Wirklichkeit
  - 5.2. Netzwerk der Lebenswelt
  - 5.3. Ausfaltung der Lebenswelt
  - 5.4. Rahmungskompetenz und Überstiege
6. Wie sich Spielwelt und reale Welt verschränken

- 6.1. Merkmale der realen Welt
- 6.2. Beziehungen zwischen Spielwelten und realer Welt
- 6.3. Randbereiche von Spielwelten
- 6.4. Action spielt mit
- 6.5. Realitätsbewältigung in Spielwelten
  
7. Wie Traumwelten ins Spiel kommen
  - 7.1. Merkmale von Traumwelten
  - 7.2. Spielwelt und Traumwelt im Vergleich
  - 7.3. Mit Träumen spielen
  
8. Was sich in der mentalen Welt abspielt
  - 8.1. Mentale Welt und ihre Grenzen
  - 8.2. Motivation, Vorstellungsvermögen und Phantasie
  - 8.3. Landkarte der mentalen Welt
  - 8.4. Tagträume
  - 8.5. Mediales als Objektivation des Mentalen
  
9. Wie mediale Welten die Spielwelten beeinflussen
  - 9.1. Symbole, Medien, Medienwelten
  - 9.2. Weltverständnis durch mediale Welten
  - 9.3. Mediale Welten im Spiegel von Spielprozessen
  - 9.4. Transferprozesse
  - 9.5. Unterhaltung in der medialen Welt
  
10. Wie in virtuellen Welten gespielt wird
  - 10.1. Cyberspace und virtuelle Welt
  - 10.2. Landkarte der virtuellen Welt
  - 10.3. Virtuelle Spielwelten
  - 10.4. Märchenwelten und virtuelle Spielwelten
  - 10.5. „Traditionelle“ und virtuelle Spielkonstrukte
  - 10.6. Mediale Welt des Films und virtuelle Spielwelten
  - 10.7. Virtuelle Spielgemeinschaften
  - 10.8. Cybernauten und ihre Avatare
  - 10.9. Schemata in virtuellen Spielwelten
  - 10.10. Bedeutung und Funktion virtueller Spielwelten

Ausblick

Zum Weiterlesen empfohlen

Personenregister

Sachregister