

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