

INHALT

Vorwort	11
Einleitung	15
Soziale Verbindungen	15
Die Strukturierung der Zeit	19

I. Analyse von Spielen

1. Struktur-Analyse	29
2. Transaktions-Analyse	37
3. Verfahren und Rituale	47
4. Arten von Zeitvertreib	57
5. Spiele	67
Definition	67
Ein typisches Spiel	70
Der Ursprung von Spielen	83
Die Funktion von Spielen	88
Die Klassifizierung von Spielen	91

II. Ein Spiel-Brevier

Einleitung	97
Schema	98
Kolloquialismen	100
6. Lebensspiele	103
1. «Alkoholiker»	103
2. «Schuldner»	116

3. «Mach mich fertig»	122
4. «Jetzt hab ich dich endlich, du Schweinehund!»	124
5. «Sieh bloß, was du angerichtet hast»	128
7. Ehespiele	135
1. «Zwickmühle»	135
2. «Gerichtssaal»	141
3. «Frigide Frau»	145
4. «Überlastet»	151
5. «Wenn du nicht wärst»	156
6. «Du siehst, ich gebe mir wirklich die größte Mühe»	157
7. «Schätzchen»	163
8. Partyspiele	167
1. «Ist es nicht schrecklich»	167
2. «Makel»	172
3. «Schlemihl»	174
4. «Warum nicht – Ja, aber ...»	177
9. Sexspiele	191
1. «Macht den Sieger unter euch aus»	192
2. «Perversion»	193
3. «Hilfe! Vergewaltigung!»	195
4. Das «Strumpfspiel»	201
5. «Tumult»	204
10. Räuberspiele	207
1. «Räuber und Gendarm»	207
2. «Wie kommt man hier bloß wieder raus»	216
3. «Dem Burschen wolln wir mal ein Ding verpassen»	219

11. Doktorspiele	223
1. «Treibhaus»	223
2. «Ich versuche nur, dir zu helfen»	226
3. «Armer Teufel»	234
4. «Verehrerin»	240
5. «Psychiatrie»	245
6. «Blöd»	251
7. «Holzbein»	255

12. Gute Spiele	261
1. «Urlaub im Beruf»	262
2. «Kavalier»	263
3. «Hilfreiche Hand»	267
4. «Weiser Mann»	268
5. «Die werden noch einmal froh sein, dass sie mich gekannt haben»	269

III. Jenseits des Spielbereichs

13. Die Bedeutung der Spiele	273
14. Die Spieler	277
15. Ein Paradigma	281
16. Autonomie	287
17. Die Erringung der Autonomie	293
18. Blick in die Zukunft	297

Anhang	299
Anmerkungen	301
Erklärendes Wörterverzeichnis	305
Register für Zeitvertreib und Spiele	313
Sachwortregister	317
Namenregister	320