

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
	Literatur	6
2	Funktion und Eigensinn des Spiels	9
2.1	Elementare Sozialität: Interaktion, Gesellschaft, Person	11
2.2	Theorie-Exkurs: Das Spiel, die Spielenden und die Sozialform Aktion	19
2.3	Selbstbefreiung: Vorübergehendes unverbindliches Tun als ob.	28
2.4	Selbstfesselung: Erlebnisqualitäten im Nichts-ist-Unmöglichen.	34
	Literatur	41
3	Der Spiel-Diskurs: Konsens-, Kontakt-, Kontrapunkte	45
3.1	Was heißt „Tun als ob“ und „unverbindlich“? Mit einem Exkurs über das Sprachspiel	47
3.2	Gängige Merkmale des Spiels im theoretischen Licht	58
3.3	Die ludische Aktion als pragmatische Paradoxie	63
3.4	Ohne Spiel keine Normalität oder ohne Normalität kein Spiel?	71
	Literatur	73
4	Funktionswandel und Variationen des Spiels	77
4.1	Ludische Aktionsvielfalt, historisch und systematisch	78
4.2	Spielen in der tribalen, ständischen, modernen, digitalen Gesellschaft.	81

4.3	Mit sich selbst und mit Anderen spielen	89
4.4	Mit Themen, Zeichen und Medien aller Art spielen	96
	Literatur.	103
5	Spiele im digitalen Sandkasten	109
5.1	Computer als Werkzeug und Verbreitungsmedium	113
5.2	Interaktion zwischen Adressen	122
5.3	Ein dreifaches Ich-Erlebnis als Spieler, Beobachter und Gespielter	128
5.4	Unverbindlich killen: Faszination der Gewalt und die digitale Leichtigkeit des Todes.	134
	Literatur.	141
6	Übergänge I: Expansionen und Korruptionen des Spiels	145
6.1	Gutes Spiel, böses Spiel: Deutungsmuster im Dissens	149
6.2	Spielsucht: Eine Verführung des Spiels oder dessen Missbrauch?	152
6.3	Träume von Reinheit und Realitäten des Erfolgs: Erziehung und Wirtschaft dominieren	154
6.4	Gamification – Bullshit oder Tor in eine bessere Welt.	160
	Literatur.	163
7	Übergänge II: Moderne Spielräume und das ludische Grundgefühl digitaler Kultur	167
7.1	Zeitweise freiwillige Teilnahme: Vereine und Arbeitsorganisationen	170
7.2	Unverbindlich: Sinnpluralität, positives Recht, Erlebnisorientierung des Konsums	172
7.3	Unerwartet: Ein versichertes Leben im Als ob	175
7.4	Always on: Achtsamkeit und Anschlussfähigkeit	179
7.5	Die andauernde Anrufung des Spiels: Gute Gründe, zweifelhafte Zwecke	185
	Literatur.	187