

Inhalt

Vorwort	9
Einleitung	12
Soziale Verbindungen	12
Die Strukturierung der Zeit	16

I. Analyse von Spielen

1. Struktur-Analyse	25
2. Transaktions-Analyse	32
3. Verfahren und Rituale	40
4. Arten von Zeitvertreib	48
5. Spiele	57
Definition	57
Ein typisches Spiel	60
Der Ursprung von Spielen	71
Die Funktion von Spielen	75
Die Klassifizierung von Spielen	78

II. Ein Spiel-Brevier

Einleitung	83
Schema	84
Kolloquialismen	86
6. Lebensspiele	87
1. «Alkoholiker»	87
2. «Schuldner»	99

3. «Mach mich fertig»	103
4. «Jetzt hab ich dich endlich, du Schweinehund!»	105
5. «Sieh bloß, was du angerichtet hast»	109
7. Ehespiele	115
1. «Zwickmühle»	115
2. «Gerichtssaal»	120
3. «Frigide Frau»	124
4. «Überlastet»	129
5. «Wenn du nicht wärst»	134
6. «Du siehst, ich gebe mir wirklich die größte Mühe»	134
7. «Schätzchen»	139
8. Partyspiele	142
1. «Ist es nicht schrecklich»	142
2. «Makel»	146
3. «Schlemihl»	148
4. «Warum nicht – Ja, aber . . .»	151
9. Sexspiele	162
1. «Macht den Sieger unter euch aus»	163
2. «Perversion»	164
3. «Hilfe! Vergewaltigung!»	166
4. Das «Strumpfspiele»	171
5. «Tumult»	173
10. Räuberspiele	176
1. «Räuber und Gendarm»	176
2. «Wie kommt man hier bloß wieder raus»	184
3. «Dem Burschen woll'n wir mal ein Ding verpassen»	186
11. Doktorspiele	189
1. «Treibhaus»	189
2. «Ich versuche nur, dir zu helfen»	192
3. «Armer Teufel»	198
4. «Verehrerin»	204
5. «Psychiatrie»	208

6. «Blöd»	213
7. «Holzbein»	216
12. Gute Spiele	221
1. «Urlaub im Beruf»	222
2. «Kavalier»	223
3. «Hilfreiche Hand»	226
4. «Weiser Mann»	227
5. «Die werden noch einmal froh sein, daß sie mich gekannt haben»	228
 <i>III. Jenseits des Spielbereichs</i>	
13. Die Bedeutung der Spiele	233
14. Die Spieler	236
15. Ein Paradigma	239
16. Autonomie	244
17. Die Erringung der Autonomie	249
18. Blick in die Zukunft	251
 Anhang	
Anmerkungen	252
Erklärendes Wörterverzeichnis	254
Register für Zeitvertreib und Spiele	257
Sachwortregister	263
Namenregister	266
	268