

Inhalt

subTexte	7
Danksagung	9
Vorwort	11
Einleitung	13
1 Haschen nach Wind: Spieldefinitionen und warum sie scheitern	21
1.1 Das klassische Modell	21
1.2 Heimliche Annahmen: Was ist primär?	27
1.3 Kapitulation vor der Definition	29
1.4 Familien von Spielen	30
1.5 Neuer Auftritt: Das Game beim Improvisationstheater	46
1.6 Neuer Auftritt: Gamedesign	48
1.7 Der Modus des Spielens	49
2 Die Spielhaftigkeit der Welt	51
2.1 Sind wir von Spielen geformt?	51
2.2 Können wir durch Spiel die Wirklichkeit verändern?	72
2.3 Parallelwelten: Strukturelle Ähnlichkeit zwischen Spiel und Wirklichkeit	80
2.4 Verdoppelung der Welt	84
2.5 Die Drei-Welten-Theorie der Performativität	90
3 Künstliche Regenbögen: Das Theater	95
3.1 Bitte einsteigen! Die Einladung zum Spiel	97
3.2 Identifikation	104
3.3 Hineinschlüpfen: Die Schauspielenden	109
3.4 Gespannte Saiten: Die Zuschauenden	126
3.5 Games im Theater	131
3.6 Die Ästhetik des Spiels im Theater	147

4 Performative Spiele	153
4.1 Primäres und sekundäres Spiel	154
4.2 Erwartungen	160
4.3 Die Kunst der Aufspaltung	167
5 Dunkle Spiele des Theaters	169
5.1 Warum tun wir uns das an?	170
5.2 Die Entdeckung des Dark Play	172
5.3 Dunkle Aufspaltung	194
5.4 Im Rausch der Verantwortungslosigkeit	201
6 Integration und Schluss	203
6.1 Mocking, Aufziehen	203
6.2 Verliererspiele	205
6.3 Kapitulation	206
6.4 So what?	208
Literatur	213