

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