

Inhalt

Einführung	7
------------	---

Mit dem Glück spielen

1. Was sind Glücksspiele ?	13
2. Das Spiel wird Ordnung	15
3. Das Spiel wird persönliches Schicksal	17
4. Das Glücksspiel gefährdet die Ordnung	21
5. Das Glücksspiel fügt sich in die Gesellschaftsordnung ein	23

Mit Tarot spielen

1. Auf die Karten geschaut	27
2. Zu den Wurzeln des Tarot	29
3. Zur Symbolik der Tarot-Karten	37
4. Tarot zwischen Okkultismus und Selbsterfahrung	41
5. Symbolbefrachtungen, ästhetische Vielfalt und individuelle Vorlieben	46
6. Mit Tarot-Karten ins Spiel kommen	54
7. Tarot-Karten als Medium in Therapie und Pädagogik	60

Puppen – Spiegelbild des Menschen und seiner Gesellschaft

1. Was sind „Puppen“?	63
2. Ursprünge und Nutzungsbereiche der Puppen	66
3. Spielpuppen	73
4. Modepuppen	79
5. Puppenfiguren	82
6. Theaterpuppen	87
7. Selbsttätige Puppen	90

Märchen, Mythen und Träume im Videospiegel

1. Ein „Bilderbuch“ erwacht zum Leben	93
2. Hinter den Bildern	95
2.1 Merkmale des Videospiegels	95
2.2 Spielerscheinung	98
2.3 Spielinhalt	99
2.4 Regeldynamik	101
2.5 Spieldynamik	102
2.6 Strukturmodell der Videospiele	108
2.7 Entgegenkommen des Spiels – Erwartung der Spieler	110
3. Märchen, Mythen und Träume nach Wunsch	114
3.1 Strukturelle Einbindung der Videospiele	114
3.2 Typen der Videospiele	115
3.3 Abstrakte Denk- und Geschicklichkeitsspiele	117
3.4 Kampfspiele	121
3.5 Funny-Games	126
3.6 Simulationsspiele	133
3.7 Spielgeschichten	147