

Spiele

Zwischen Rausch und Regel



Herausgegeben vom Deutschen Hygiene-Museum
Begleitbuch zur Ausstellung »Spielen. Die Ausstellung«
22. Januar – 31. Oktober 2005

Hatje Cantz Verlag

Inhalt

Vorwort

- 6 Spielen. Zwischen Rausch und Regel
Klaus Vogel und Gisela Staupe

Geleitwort

- 8 Von der Aktualität des Spielens
Günter Dibbern

Spielen

- 9 Zur Ausstellung
Margret Kampmeyer-Käding und Sigrid Walther
- 11 Die Welt, ein Spiel?
Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit
Sybille Krämer

Wettkampfs Spiele

- 20 Spiegel und Gegenwelt
Axel Heimssoth
- 32 Spielen Sie schon oder kämpfen Sie noch?
Die Agonie des Agonalen
Klaus Theweleit mit Daniel Theweleit
- 44 Die Immunität des Fußballs
Ein Kunststück
Horst Bredekamp

Identitätsspiele

- 52 Nachahmen und Hervorbringen
Thorsten Tynior
- 60 Die Kindheit, ein Spiel
100 Jahre Nachdenken über Kreation und Imagination
Jürgen Oelkers

- 73 Feindliche Übernahme
Anmerkungen zu Spiel, Rolle und *performance*
Natascha Adamowsky
- Strategiespiele
- 84 Taktische Spielvergnügen mit Verstand und Fantasie
Margret Kampmeyer-Käding
- 94 Induktion statt Deduktion
Neues Denken für neue Spiele
Ulrich Schädler
- 109 »Keine Angst, die spielen nur!«
Argumente pro und contra Gewalt in Computerspielen
Zusammengestellt von Markus Sailer
- 112 Kriegstheater
Im Zeitalter des Computers
Eine Skizze von Philipp von Hilgers
- Glücksspiele
- 118 Wer wagt, gewinnt!
Sigrid Walther
- 126 Wenn der Mensch nach dem Glück greift
Über Gewinner und Verlierer
Rainer Buland
- 136 Nichts geht mehr
Erfahrungen eines Croupiers
Walter Hübner
- 139 Das Leben, ein Spiel
Spiel und Wahrheit sind kein Gegensatz
Gerhard Schulze
- 152 Objektverzeichnis
- 175 Autorenbiografien
- 176 Dank
- 178 Leihgeber
- 180 Bildnachweis