

Dorothea Kühme



dandelion.com

© 2008 AGI-Information Management Consultants
May be used for personal purposes only or by
libraries associated to dandelion.com network.

Bürger und Spiel

Gesellschaftsspiele im deutschen Bürgertum
zwischen 1750 und 1850

Campus Verlag
Frankfurt/New York

Inhalt

Vorwort	9
Gesellschaftsspiele als Formen »bürgerlicher Kultur«	11
Anleitungen zum Zeitvertreib	25
Gesellschaftsspiele in Almanachen und Taschenbüchern	25
Das Publikum der Spielesammlungen	29
Verfasser, Verleger und Verlagsorte	33
Gesellschaftsspiel-Traditionen	39
Schriftliche Fixierung und Normierung der Gesellschaftsspiel-Praxis	43
Die »Unwirklichkeit« des Spiels in der bürgerlichen Welt	48
»Spiel« als Gegensatz von »Arbeit« und »Ernst«	49
Moralische Desavouierung: »Spiel« als Gefahr	56
Erkenntnistheoretische Ausgrenzung: »Spiel« als Schein	62
Pädagogische Nutzenanwendung: »Spiel« als Lernmittel	65
Ästhetische Rehabilitierung: »Spiel« als Idealbegriff des Seins	71
Bürger als Gesellschafts-Spieler	80
Kostengünstige Vergnügungen des Mittelstandes	80
Spiele im Familienkreis und in vertrauten Gesellschaften	84
<i>Exkurs: Spieldyllen in Idealfamilien</i>	88
Bildungsbürger beim Gesellschaftsspiel	91

»Das Spiel macht alle Stände gleich...«	96
Männliche Selbstentfaltung unter weiblicher Regie	100
Bürgerliche Spielräume und Spielzeiten	108
Spiele im Freien: Natur als Schauplatz	109
Spiele im Zimmer: Schauplätze der »Natürlichkeit«	113
Gesellschaftsspiele im Zeitbudget der Bürger	114
Zeit für Spiele: »...nach der Arbeit«	122
Sonntage, Festtage, Feiertage.....	124
Gesellschaftsspiele im Jahres- und Tagesrhythmus	128
Kurzweil und Langeweile: Zeiterfahrung im Gesellschaftsspiel	130
Grenzen des Spiels: Der Anstand beim Gesellschaftsspiel	133
Spiel-Rituale	137
König und Kirche: Ritual- und Zeremoniellparodien	141
Partituren bürgerlicher Geselligkeit	149
<i>Exkurs: Das Kußritual im Pfänderspiel</i>	166
Spiele zwischen Licht und Dunkelheit	171
Rituale als Repetitionsübungen	189
Übungsrituale für Jungen und Mädchen	194
Vernunft im Spiel	202
Eine »Revolution der Spiele«?	202
Rezensieren, Kritisieren, Rasonnieren	210
Nützliche Kenntnisse	217
Der »Atlas im Kopf«: Welterkundung in Reisespielen	222
Spiele des Zufalls	227
Zufall als Gesprächsagent: unbeabsichtigte Indiskretionen	229
<i>Exkurs: Zufall als Magie</i>	243
Zufall als Gesprächsdefekt: eigensinnige Konversation	245

Zufall als intellektuelle Herausforderung	257
Ästhetisierung und Rationalisierung des Zufalls	271
Ausblick.....	287
Anmerkungen.....	295
Literatur.....	359