

Inhalt

<i>Vorwort von Helm Stierlin</i>	11
<i>I. Vor- und Ansätze</i>	13
<i>II. Subjektive und intersubjektive Zeichensysteme</i>	24
Das Er-Rechnen einer Realität	24
Die zwei Regelungs-Prinzipien des psychischen Geschehens: Lustprinzip und Realitätsprinzip	29
<i>III. Vorsprachliche Strukturen der Logik</i>	38
Das „alte“ und das „neue“, das „linke“ und das „rechte“ Hirn	39
Die Transformation von Kontinuität in Diskontinuität	42
Die Konstruktion von Zeit und Raum	46
Das Identitätsprinzip	52
Der Satz vom ausgeschlossenen Widerspruch	53
Grundlegende Operationen	56
<i>IV. Die Evolution unbewußter Strukturen</i>	61
Die Strukturierung des Repräsentanzensystems	61
Die Rationalität der Affekte	69
Die unbewußten Hierarchien	74
Anmerkungen zur „Zwei-Hirn-Theorie“	82
<i>V. Spracherwerb und Traumarbeit – Die Beziehungen bewußter zu unbewußten, subjektiver zu intersubjektiven Zeichensystemen</i>	84
Die „Ein-Wort-Phase“ und der „Gegensinn der Urworte“	87
Die Bedeutung des Kontextes und der Kontext der Bedeutungen	93

Die „Umwertung aller psychischen Werte“	101
<i>VI. Das Selbst und die Welt der Objekte – ein System</i>	108
Identität, Selbstwert und kultureller Kontext	109
Die Individuation in der schizophrenen Familie	129
<i>VII. Exkurs: Konfusion als Machtstrategie – Ein Experiment zur schizophrenen Ich-Organisation</i>	141
Die Konstruktion des Modells – Methodik	143
Die Ausgangssituation: die Gruppenzusammensetzung; die Trainer	146
Die Strategie der Trainer	147
Die Stadien der Gruppenentwicklung	147
1. Die Phase der Konfusion	147
2. Die Phase der Abhängigkeit	152
3. Die Konfrontation mit der äußeren Realität	154
4. Der Versuch, „Macht“ und „Vertrauen“ zu begrenzen	156
Ich-psychologische Interpretation des Gruppenverlaufs	158
<i>VIII. Konkurrenz und Kooperation – Schichtspezifische Spielweisen der Individuation</i>	164
Strategische Spiele	164
Das schichtspezifische Bild vom Individuum	166
Formale Spielanalyse	175
Schizophrenie und Anorexie – schichtspezifische Lösungsstrategien	179
<i>IX. Die Geburt der Schizophrenie aus dem Geist der Tragödie</i>	187
Das analoge Muster von Schizophrenie und Tragödie	189
Die sinnliche und die abstrakte Ordnung	191
„Spiel“ und „Wirklichkeit“	196
Zum Beispiel Ödipus	197
Der schizophrene Kontext	200

Dionysos, Apollon und Sokrates	
– Die Funktion der Tragödie	201
Die Grenze der Analogie:	
Der individuelle Wahnsinn der Schizophrenie	203
X. „Sokrates, treibe Musik!“ – Nachbemerkung zum Verhältnis von Wissenschaft, Mythos und Kunst	205
<i>Bibliographie</i>	209
<i>Personenregister</i>	219
<i>Sachregister</i>	222