

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort zur Buchausgabe	5
1	Kampf gegen die Endlichkeit des Menschen als Jahrtausende alte Tradition	9
2	Herkunft, Themen, Strömungen und Kritikpunkte des Trans- und Posthumanismus	17
2.1	Transhumanismus: Verbesserung des Mängelwesens Mensch	17
2.2	Technologischer Posthumanismus: Aufkommen einer maschinellen Superintelligenz	23
2.3	Kritischer Posthumanismus: Überwindung des humanistischen Menschen	26
3	Fiktionale Erzähltexte als posthumanistisches Medium und Moment	33
3.1	Erweiterter Textbegriff und die Bezeichnungen <i>Videospiel</i> und <i>Erzählung</i>	36
3.2	Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Erzählung und Videospiel auf formaler, inhaltlicher und sprachlicher Ebene	41
4	Textanalyse von <i>Ich bin dein Mensch</i>	45
4.1	Formale und erzähltheoretische Analyse	46
4.2	Inhaltlich-posthumanistische Analyse	49
4.2.1	Liebe zum Posthumanen	53
4.2.2	Der Posthumane als Spiegel des eigenen Posthumanseins	56
4.2.3	Umkehrung von Geschlechterbildern statt Aufhebung von Dichotomien	58
4.2.4	Konfrontation mit dem Posthumanen im privaten Bereich	60
5	Textanalyse von <i>Detroit: Become Human</i>	63
5.1	Formale und erzähltheoretische Analyse	64
5.2	Inhaltlich-posthumanistische Analyse	69
5.2.1	Der Posthumane als politischer Akteur, der neue Dichotomien erzeugt	74
5.2.2	Ein <i>Zoé</i> -Konzept, das der Humane ablehnt und der Posthumane erfüllt	78

5.2.3	Der Posthumane als Gläubiger und Messias	81
5.2.4	Konfrontation mit dem Posthumanen im öffentlichen Bereich	86
5.3	Gameplay und Interface als dem Videospiel inhärente posthumanistische Besonderheiten	88
6	Die Aussagen der fiktionalen Texte über den Posthumanen und den Umgang mit ihm	93
	Literaturverzeichnis	101
	Sigelverzeichnis	101
	Primärliteratur	101
	Sekundärliteratur	102
	Onlinequellen	106
	Ludografie	108
	Abbildungsverzeichnis	109