

Inhalt

Danksagung	7
<i>Kapitel 1</i>	
Einleitung	9
Das Computerspiel als Gegenstand der Ästhetik und Kunstphilosophie	9
Eine kurze Geschichte des Computerspiels	25
<i>Kapitel 2</i>	
Zur Bestimmung des Wesens des Computerspiels	39
Falsche Alternativen	39
Jenseits der Definition?	55
Das Wesen als Entwicklung bestimmter Unbestimmtheit	67
<i>Kapitel 3</i>	
Das Computerspiel als ästhetisches Medium	81
Die Irreduzibilität des Ästhetischen	81
Zur Praxeologie des MediaLEN	101
Ästhetische Valenzen des Computerspiels	116
<i>Kapitel 4</i>	
Das Computerspiel als Kunst	133
Kunst als Reflexionsgeschehen	133
Der Streit um die Kunst	155
Computerspielen als Durchspielen des Selbst	165
<i>Kapitel 5</i>	
Schluss	183
Dialektik oder: Zur philosophischen Geste dieses Buchs	183
Literaturverzeichnis	
187	
Gameography	199
Namenregister	205