

# 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