

Daniel Martin Feige
Computerspiele

Eine Ästhetik

Suhrkamp

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 |