

INHALT

VORSPIEL: \ KOPFSCHUSS! ...	
UND SOKRATISCHE BEDENKEN	7

ERSTER TEIL: \ COMPUTERSPIELE	17
--------------------------------------	-----------

- \ Die Wesensfrage 18
- \ Kennzeichen des Spiels 29
- \ Das Computerspiel im Dschungel der Spiele 40
- \ Die zwei Seiten des Computerspiels:
Zeichen und Handlung 55

ZWEITER TEIL: \ MORAL	73
------------------------------	-----------

- \ Die Herausforderung des Amoralismus 74
- \ Virtuelle Welten, reale Weltanschauungen 93
- \ Der Spieler und die Moral 111
- \ Erkenne dich selbst! 122
- \ Virtual Born Killers? 133
- \ Der kategorische Imperativ und
die Würde des Gamers 145

DRITTER TEIL: \ DAS GUTE LEBEN	161
---------------------------------------	------------

- \ Der tugendhafte Spieler und das gute Leben 162
- \ Kulturelle Hegemonie und Computerspiele 184
- \ (Alb-)Traum »Gamification« 195

DURCHGESPIELT UND BONUSLEVEL: \ **VIRTUAL REALITY
ALS GAMECHANGER?** 204

ANHANG 204

\ Dank **215**

\ Glossar **216**

\ Nachweise und Anmerkungen **223**

\ Literaturverzeichnis **239**

\ Gameographie **252**