

Vorbemerkung	11
1. Die Spur des Sinns	17
<i>Sinn und Sinnverlust in der Moderne</i>	20
<i>Das durchgestrichene Subjekt des Begehrens</i>	32
<i>Narzisstische Selbstwidersprüche</i>	43
<i>Dekonstruierte Identitäten</i>	59
2. Das Spielfeld der Postmoderne	67
<i>Das Spiel als Individuell-Allgemeines</i>	71
<i>Das Spiel in der virtuellen Realität</i>	77
<i>Das Spiel mit dem Öffentlich-Privaten</i>	86
3. Im Bann des Spiels	91
<i>Das Interesse am Spiel</i>	92
<i>Wiederholung als Zeitlichkeit des Spiels</i>	103
<i>Der Ernst des Spiels und sein Einsatz</i>	112
4. Die Ethik des Spiels	125
<i>Der Spielraum begrenzter Freiheit</i>	128
<i>Der Maßstab der Ewigen Wiederkunft</i>	135
<i>Das Spiel als ethische Alternative</i>	141
Anmerkungen	147