

Inhaltsverzeichnis

1 Was Computerspiele sind	1
2 Computerspielen als Handeln	9
2.1 Der praktische Syllogismus	11
2.1.1 Von Aristoteles bis Davidson	12
2.1.2 Wille, Körperbewegung und Handlung	16
2.2 Drei Arten von Computerspielhandlungen	21
2.2.1 Virtuelle Handlungen	25
2.2.2 Fiktionale Handlungen	31
2.2.3 Fiktive Handlungen	41
2.3 Zwischenfazit	47
3 Ethik des Computerspielens	51
3.1 Evaluative Dimension: Der Utilitarismus und Aristoteles’ Tugendethik	55
3.1.1 Können Computerspielhandlungen schädliche Folgen haben?	56
3.1.2 Können Spielende lasterhaft handeln?	65
3.2 Deontische Dimension: Kants Pflichtenethik	76
3.2.1 Die Rolle der Fiktion	82
3.2.2 Können Quasi-Handlungen moralisch verboten sein?	98
4 Abschließende Bemerkungen	109
Glossar	113
Quellenverzeichnis	117