

Spielerische Alpträume: Dystopien in Video- und Computerspielen

Vortrag am 16. Februar 2013

Tagung „SpielkulturEN“ - Universität Bayreuth

Zur eigenen Person



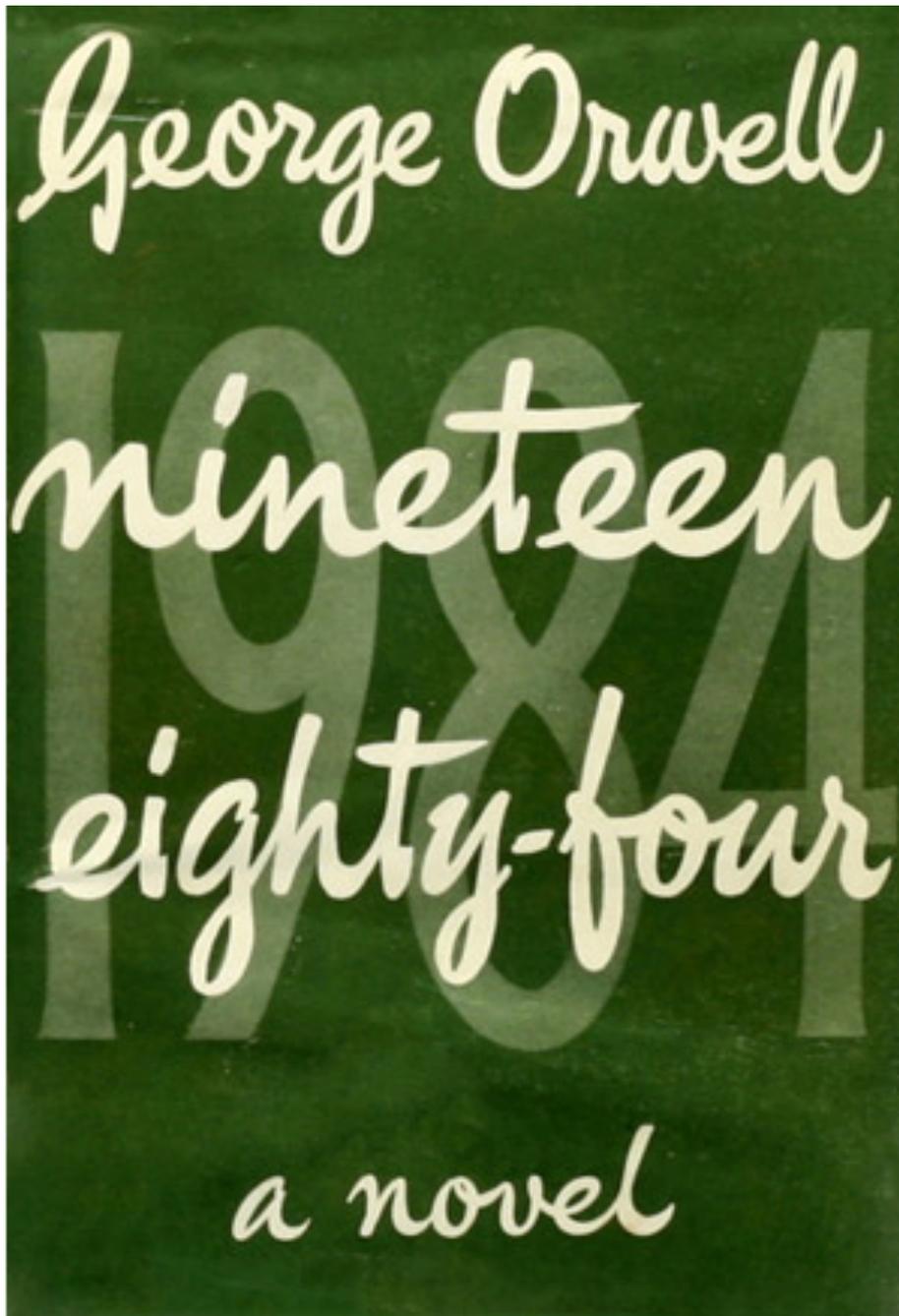
1988

2009



Quizfrage:

Was sehen wir
auf der Abbildung
links?



Die Umkehrung
des Utopischen im
20. Jahrhundert:

Anti-Utopie

Negativ-Utopie

Schwarze Utopie

D Y S T O P I E

DYSTOPIEN

sind heute fester Bestandteil in
Kunst- und Unterhaltungsformaten.

DYSTOPISCHE Inhalte

tauchen zum Beispiel auf in:

Romanen

Comics

Filmen

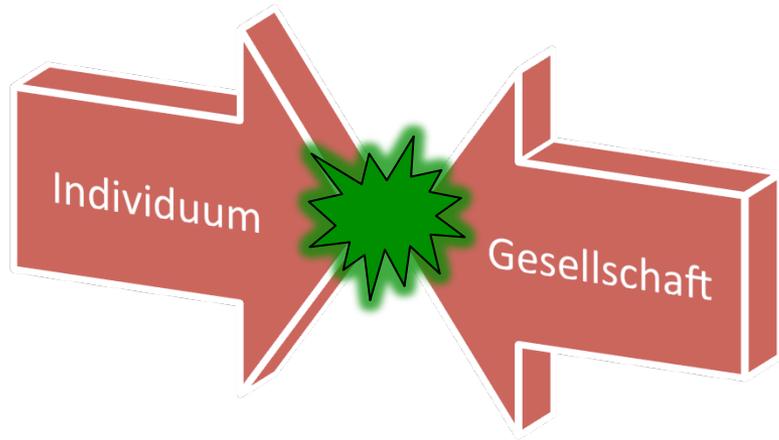
TV-Serien

...aber auch in...

DIGITALEN SPIELEN

Wie funktioniert das?

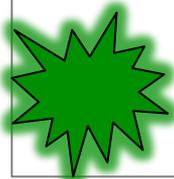
Dystopischer Roman



 = Romanhandlung

Dystopisches digitales Spiel



 = Gameplay / Narration

Gleicher unter Gleichen

- Einige Spielegenres eignen sich besser als andere für **dystopische** Inhalte
- Ideal sind **Adventures** und **Rollenspiele**. Sie bieten sehr oft eine hohe erzählerische Dichte und eine längere historische Perspektive.
- Andere Genres, wie Shooter, nutzen Tricks einer **historischen Perspektivierung** (z.B. das Im-Spiel-Finden von Texten / Tonbändern)

Der aktuelle **Trend**

unter den dystopischen digitalen
Spielen heißt **Cyberpunk**.

Cyberpunk in digitalen Spielen

- Welten ohne **nationale** Regierungen
- Welten voller Hoch**technologie**konzerne & **paramilitärischen** Sicherheitsdienste
- Welten voller Über**kommerzialisierung**
- Welten voller **überbevölkerter** Groß**metropolen**
- Welten mit extremen **arm-reich** Gefällen

Warum dieser Trend?

Digitale Spiele sind Abbildungen und Simulationen von lebensweltlichen, kollektiven **Wahrnehmungs- und Wissensbeständen.**

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

Ich freue mich auf Ihre Fragen und Anmerkungen.

Kontakt:

rudolf.inderst@googlemail.com