

# Die Macht der **DYSTOPIEN**.

Wie digitale Spiele unsere Wahrnehmung  
von Demokratie prägen.

---

gamescom  
**congress**

Prof. Dr. Dr. Rudolf Thomas Inderst | IU Internationale Hochschule | 22. August 2024

# Theoretischer Rahmen: Digitalspielpolitologie I/II

**Digitalspielpolitologie** bedeutet in meinem Fall die Zusammenführung der **Digital Game Studies** sowie der **Politischen Theorie und Ideengeschichte** als klassischem Teilbereich der **Politikwissenschaften** anhand des **Diskursfelds “Utopie”**.

# Theoretischer Rahmen: Digitalspielpolitologie II/II

Das Themenfeld **“Utopie”** gehört zum  
**Kernbestand** der **Politischen Ideengeschichte**  
bzw. der **Politischen Theorie**.

# Digitale Spiele als Träger von Bedeutung I/IV

Digitale Spiele können vielfältig in den Blick genommen werden:

## **\_erfolgreiche Wirtschaftsgüter**

2022: 10 Milliarden Euro Umsatz in DE, 185 Milliarden US-Dollar Umsatz global

## **\_omnigenutzte Kulturartefakte**

2022: 76% d. 12-19-Jährigen spielen 109min Ø (JIM); 66% aller US-All-Agers 1x / Woche (ESA)

## **\_fortschrittliche Technologiekatalysatoren**

PlayStation2 als DVD-Player, Augmented- & Virtual Reality, Cloud-Gaming

## **\_Gegenstände interdisziplinärer Forschung**

Institutionalisierung der Digital Game Studies seit den späten 1990er Jahren

# Digitale Spiele als Träger von Bedeutung II/IV

**Digitale Spiele** bilden als **Weltentwürfe** oder **Weltmodelle** mittels **ludischer Mechaniken**, **Regeln** und **Systeme** Wirklichkeit ab und / oder konstituieren diese. Damit kommunizieren sie gleichzeitig **Sinnzusammenhänge**.

# Digitale Spiele als Träger von Bedeutung III/IV

**Digitale Spiele** bieten damit **Projektionsflächen** und kreieren **Möglichkeitsräume** mittels derer Teilnehmer:innen ihr **kulturelles Wissen** interaktiv-immersiv **bestätigen** und **einüben**, jedoch auch **hinterfragen** und **verwerfen** können.

# Digitale Spiele als Träger von Bedeutung IV/IV

**Digitale Spiele** lassen sich somit als eine Form von **medialen Texten** begreifen, die den **Quellenbestand** einer **Digitalspielpolitologie** ausmachen und sich anhand ausgewählter Fragestellungen **interpretieren** lassen.

# Blick in die Forschungsliteratur I/II

„Da die Rezipienten durch die **interaktive** Steuerung der Spielfigur als **handelnder Teil der Diegese** gelten können, wird ihnen die Möglichkeit geboten, sich ‚spielerisch‘ in der dystopischen Diegese zu bewegen und diese im Rahmen des Spiels zu ‚erleben‘. Aufgrund dieser **Interaktivität**, die auf diese Art [...] nur dem Medium Computerspiel inhärent ist, weisen Computerspiele mit dystopischem Gehalt ein hohes **Immersionspotential** auf.“

Dominik Orth (2013). ‚Game Over‘ für den Fortschritt? Überlegungen zur Rolle der Technik in dystopischen Computerspielen. S. 121–127. In: Viviana Chilese & Heinz-Peter Preusser (Hrsg): *Technik in Dystopien*. Universitätsverlag Winter. S. 331.

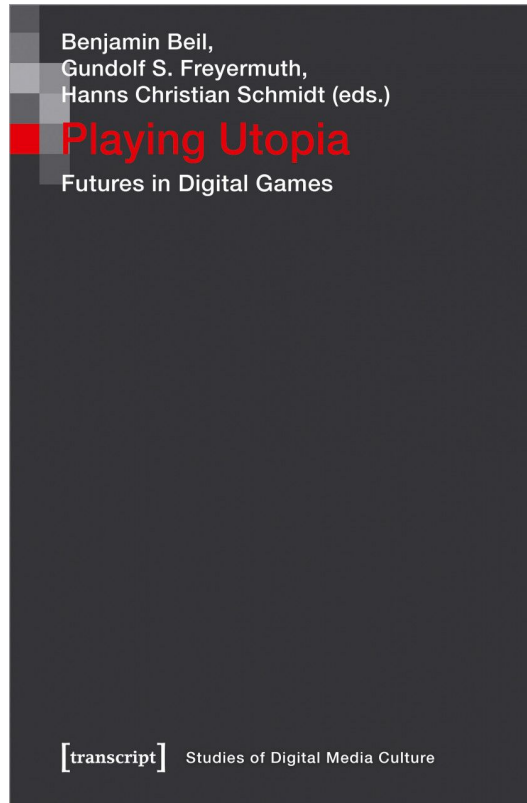
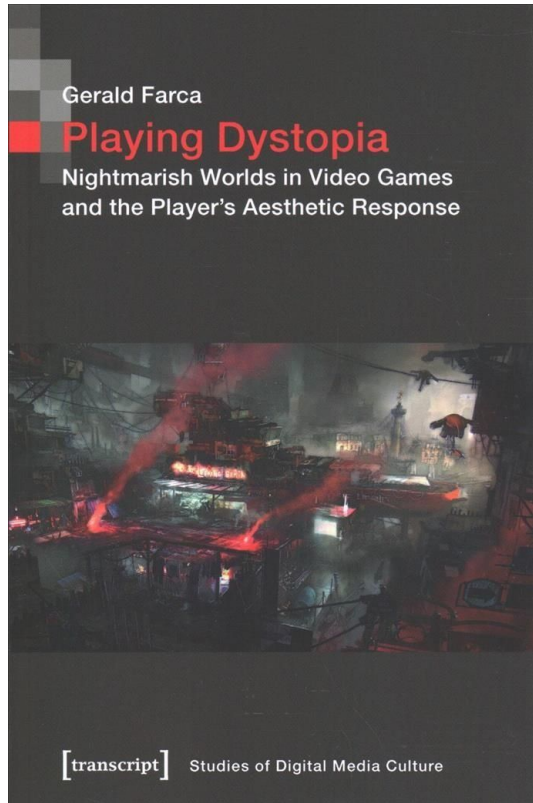


## Blick in die Forschungsliteratur II/II

**[V]irtual dystopias also magnify the critical capacity of dystopia** in ways that are unique to the gaming medium. Among the distinctive critical advantages of dystopian video games are that they can create enormous worlds that can display the myriad dimensions of dystopia, they show dystopias as dynamic places that change over time, and they often force players to become **participants** in the causal processes **responsible** for producing dystopia.”

Marcus Schulzke (2014). The Critical Power of Virtual Dystopias. S. 315–334. In: Games and Culture. Volume 09. S. 331.

# Weitere empfohlene Forschungsliteratur



# Remediation dystopischer Tropen I/V (Erzählung)

## Politische Strukturen der Überwachung:

- ❑ Zensur und Propaganda
- ❑ Autoritäre, diktatorische, totalitäre Regierungszuschnitte
- ❑ Polizeistaat und Kriegsrecht

# Remediation dystopischer Tropen II/V (Erzählung)

## Ökologie und Gesellschaft:

- ❑ Klimakrise und Umweltkatastrophen
- ❑ Ressourcenknappheit und Überbevölkerung
- ❑ Institutioneller Zusammenbruch
- ❑ Postapokalyptische Ödlande

# Remediation dystopischer Tropen III/V (Erzählung)

## Technologische und wissenschaftliche Dystopien:

- ❑ Künstliche Intelligenz und Automation
- ❑ Bioengineering und genetische Modifikationen
- ❑ Virtual Realities und digitale Welten
- ❑ Cyberkriegführung und Hacking

# Remediation dystopischer Tropen IV/V (Erzählung)

## Individuelle Unterdrückung und Gleichschaltung:

- ❑ Gedankenkontrolle und Gehirnwäsche
- ❑ Unterdrückung individueller Entfaltung wie der Kreativität
- ❑ Strenge soziale Hierarchien und Klassensysteme
- ❑ Zwangsarbeit und Ausbeutung

# Remediation dystopischer Tropen V/V (Erzählung)

## Widerstand und Rebellion:

- ❑ Untergrund-Widerstandsbewegung und offenere Rebellion
- ❑ Revolution und Sturz des repressiven Systems
- ❑ Held:innen-Inszenierung und -kämpfe
- ❑ Hoffnung auf die Möglichkeit einer besseren Zukunft

# Remediation dystopischer Tropen I/V (Spiel)

## Ressourcenknappheit:

- Durch die Beschränkung des Zugriffs des Spielers und der Spielerin auf Ressourcen wie Gesundheit, Munition oder Währung können Entwickler:innen ein Gefühl von Knappheit und Verwundbarkeit erzeugen, das oft mit dystopischen Welten in Verbindung gebracht wird.



# Remediation dystopischer Tropen II/V (Spiel)

## Anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad:

- Indem Entwickler:innen das Spiel schwierig, unversöhnlich oder bestrafend gestalten, können sie bei Spieler:innen ein Gefühl der Hoffnungslosigkeit und Verzweiflung erzeugen, das die bedrückende und herausfordernde Natur einer dystopischen Gesellschaft widerspiegelt.

# Remediation dystopischer Tropen III/V (Spiel)

## Eingeschränkte Selbstwirksamkeit:

- Indem die Fähigkeit der Spieler:innen, Veränderungen in der Spielwelt zu beeinflussen, eingeschränkt wird, können Entwickler:innen ein Gefühl der Ohnmacht und Hilflosigkeit erzeugen, das oft mit dystopischen Erzählungen in Verbindung gebracht wird.

# Remediation dystopischer Tropen IV/V (Spiel)

## Moralische Mehrdeutigkeiten:

- Indem Spieler:innen mit moralischen Dilemmata oder Situationen konfrontiert werden, in denen es keine klare „richtige“ Antwort gibt, können Entwickler:innen ein Gefühl moralischer Ambiguität erzeugen, das die Komplexität dystopischer Gesellschaften widerspiegelt.

# Remediation dystopischer Tropen V/V (Spiel)

## Überwachung und Tracking:

- ❑ Durch die Einbeziehung von Mechanismen, die die Aktionen der Spieler:innen in der Spielwelt überwachen oder verfolgen, können Entwickler:innen ein Gefühl von Paranoia und Angst erzeugen, das oft mit dystopischen Gesellschaften in Verbindung gebracht wird.

# Selektierte Digitalspiele als Untersuchungsgegenstände



# Beispiel *Wolfenstein: The New Order* (2016)

**Medialer Text:  
World Building +  
Ludische Systeme**

**Paratexte:  
z. B. Marketing-Assets**



# Vielen Dank für Ihre/Eure Aufmerksamkeit.

---

rudolf.inderst@iu.org (Mitglied bei DiGRA D-A-CH, AKGWDS, AG GAMES)

**Ressort:** Titel kulturmagazin

**Newsletter:** DiGRA D-A-CH Game Studies Watchlist auf Telegram | Signal | LinkedIn | WhatsApp

**Podcast:** Game Studies Series im New Books Network

**Tiktok:** @gamestudies