

Rudolf Thomas Inderst

„Press Start“ to Deteriorate?

**Eine ideengeschichtliche Untersuchung
dystopischer Manifestationen in
ausgesuchten digitalen Spielen
und zugehörigen Paratexten**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

R. T. Inderst: „Press Start“ to Deteriorate?

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <https://www.dnb.de> abrufbar.

[Zugl.: Dissertation, Universität Vechta, 2024]

© 2026 Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt. Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung des Autors möglich.

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch, Glückstadt

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-218-0

Inhaltsverzeichnis

Widmung	6
Danksagung	7
<i>Einreichungsfassung – Juli 2024</i>	
Eine kritische Rückschau auf eine herausfordernde Zeit	9
<i>Vorwort zur Buchfassung – April 2026</i>	
Abstract	13
Deutsch	13
Englisch	13
Abbildungsverzeichnis	19
Formale Einlassungen	29
Content-Notiz	29
Finanzielle Unterstützung und konkurrierende Interessen	29
Gendersensible Sprache	29
Zum Begriff des „digitalen Spiels“	30
Zitierstil unter besonderer Berücksichtigung des Gegenstands „digitales Spiel“	31
1 Einleitung	33
1.1 Ausgangslage und Problemstellung	33
1.2 Zielsetzung und Forschungsfrage	39
1.3 Zur Methode der kritischen Digitalspielanalyse	40
1.4 Forschungsstand	43
1.5 Aufbau der Arbeit	48

2	Hauptteil	51
2.1	Theoretische Rahmung und Grundlagen	51
2.1.1	Zum Utopie- und Dystopiediskurs in der Politischen Theorie und Ideenlehre	51
2.1.1.1	Zur Einführung – Ursprünge, Wesenszüge und Charakteristika	51
2.1.1.2	Utopische Modi im 18. Jahrhundert – von <i>topos</i> und <i>chronos</i>	59
2.1.1.3	Semantische Wechselstrategie, frühsozialistische Schriften und Science-Fiction: der Utopiediskurs im 19. Jahrhundert	62
2.1.1.4	Dystopische Schreckensbilder, mediale Verflechtungen und utopische Neuorientierung im 20. Jahrhundert	72
2.1.2	Ein interdisziplinäres Forschungsfeld: die Digital Game Studies	97
2.1.2.1	Einführende Überlegungen	97
2.1.2.2	Forschungsgemeinschaften	100
2.1.2.3	Exaptation als Verbindung zwischen Digitalspielforschung und Politischer Theorie in der Digitalspielpolitologie	103
2.1.3	Die Entwicklung einer Digitalspielpolitologie	106
2.1.3.1	Einführende Überlegungen	106
2.1.3.2	Das Konzept einer Filmpolitologie	106
2.1.3.3	Auftakt zu einer Digitalspielpolitologie	109
2.1.4	Die dystopische Denk- und Erzähltradition als Verknüpfungspunkt der Digitalspielpolitologie	113
2.1.4.1	Einführende Überlegungen	113
2.1.4.2	Freiheit und Freiwilligkeit als Kennzeichen des Spiels	116
2.1.4.3	Gamedesign-Entscheidungen für eine gemäßigte Dystopie	118
2.1.4.4	Ernsthaftes Spielen mit Serious Games	120
2.1.4.5	Digitale Spiele als komplexe Systeme	124
2.1.4.6	Interaktivität als medienpezifisches Charakteristikum digitaler Spiele	126
2.1.4.7	Die Ludodystopie als Störfall und Kontrollverlust	130
2.1.4.8	Spielarten der Ludodystopie	139
2.1.5	Weitere Les- und Spielarten des Dystopischen innerhalb der Digitalspielindustrie	162
2.1.5.1	Digitalspiel-Produktionsparadigmen	164
2.1.5.2	Hate Games und Digital-Gaming-Communities	168
2.2	Forschungsdesign und Methode	177
2.2.1	Close Playing und Wide Reading als Form der kritischen Digitalspielanalyse	177
2.2.2	Gaming Capital als Bestandteil des Close Playing	185
2.2.3	Paratexte im Digitalspielumfeld	188
2.3	Anmerkungen zum Digitalspiel- und Paratextkorpus	192

2.4	Untersuchung	195
2.4.1	Digitale Spiele	195
2.4.1.1	Von der Simulation in der Simulation – <i>A Mind Forever Voyaging</i>	195
2.4.1.2	Unter Originalmitwirkung – <i>Fahrenheit 451</i>	212
2.4.1.3	„Wirtschaft ist Frieden!“ – die <i>Syndicate</i> -Reihe	222
2.4.1.4	Der Kampf um Lebensmittel (und um sich selbst) – <i>Booth: A Dystopian Adventure</i>	245
2.4.1.5	Vorgebliche Vergewerkschaftungsgerechtigkeit im All – <i>Hardspace: Shipbreaker</i>	251
2.4.1.6	Ambivalente Kontrollhoheit – <i>Inside</i>	264
2.4.1.7	Von der Zerstörung (in) einer zerstörten Welt – <i>Armored Core: For Answer</i> und <i>Armored Core 6: Fires of Rubicon</i>	273
2.4.1.8	Das (vermeintliche) Glück einiger weniger – <i>We Happy Few</i>	289
2.4.1.9	Die ludodystopische Welt des Cosmic Horror – <i>Signalis</i>	306
2.4.1.10	Von der Ludo- in die Invasionsdystopie – <i>S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl</i>	321
2.4.2	Paratexte	337
2.4.2.1	Aufstieg, Blüte und Verfall eines ozeanischen Traums – der Roman <i>BioShock: Rapture</i>	338
2.4.2.2	Das Brettspiel zur Postapokalypse – <i>Fallout</i>	349
2.4.2.3	Von der dystopischen Neunten Kunst – <i>Mirror's Edge Exordium</i> und <i>Deus Ex Universe: Children's Crusade</i>	357
2.4.2.4	Geschützt durch die dystopische Zombieplage – die <i>Dying-Light-My-Apocalypse-Collector's-Edition</i>	369
2.4.2.5	Puzzlestück einer antinationalsozialistischen Dystopie: das <i>International Journal aus Turning Point: Fall of Liberty</i>	380
2.4.2.6	Nordkoreanische Nicht-Zukünfte – die Story-Trailer aus <i>Homefront</i> und <i>Homefront: The Revolution</i>	407
2.4.2.7	Ein Regisseur, zwei Kurzfilme zu Ludodystopien: <i>BEHOLDER</i> und <i>PAPERS, PLEASE</i>	424
2.4.2.8	Ludodystopisches demake – <i>Disco Elysium: Game Boy Edition</i>	435
2.4.2.9	Paratext zum Anfassen – der Messeauftritt von <i>Watch Dogs: Legion</i>	442
2.4.2.10	Versuche der Ordnung nach dem Chaos – die Fernsehserie <i>The Last of Us</i>	455
3	Schlussbetrachtung	467
3.1	Zusammenfassung des Untersuchungsverlaufs	467
3.2	Diskussion der Ergebnisse der Untersuchung	468
3.3	Ausblick	472

Medienverzeichnis	475
Primärliteratur	475
Sekundärliteratur	476
Videografie	562
Ludografie	566