



BÜCHNER



Arno Görgen, Rudolf Inderst (Hg.)

## Wissenschaft und Technologie in digitalen Spielen

2020 • 280 Seiten • 14,5 x 20,5 cm • kartoniert

ISBN 978-3-96317-194-9

29,- €



Auch als E-Book verfügbar: ISBN 978-3-96317-716-3 • 23,- €

Technik, Forschung und Wissenschaft bilden Schlüsselbegriffe unserer Moderne. Sie bestimmen in unterschiedlichen Ausprägungen große Teile unseres alltäglichen Lebens und werden daher – bewusst wie unbewusst – medial wahrgenommen, aufgegriffen und neu zusammengesetzt. Eine solche Form der Reflexion und Verarbeitung, aber auch ihrer Anwendung, findet in Video- und Computerspielen statt. Sie greifen wissenschaftliche und technologische Entwicklungen und ihre möglichen Bedeutungen für die Gesellschaft auf und verarbeiten diese in einer Klammer aus spekulativer Erzählung und fesselndem Spiel-Design.

**Dr. Arno Görgen**, geb. 1977 in Prüm, Rheinland Pfalz, ist Kulturhistoriker. Von 2009 bis 2017 arbeitete er an verschiedenen medizinhistorischen und medizinetischen Instituten vor allem zu Themen der Repräsentationen von Medizin in digitalen Spielen und der Populärkultur. Derzeit zweitpromoviert er im Rahmen des SNF-Projektes *Horror – Game – Politics* an der Hochschule der Künste Bern zu *Medikalisierung in digitalen Horrorspielen* und ist zudem als Redakteur für *GAIN – Das unabhängige Magazin* für Spielkultur tätig. Bei Twitter findet man ihn unter @pachukipachuki.

Der von Arno Görgen und Rudolf Inderst herausgegebene Band skizziert die vielfältigen Darstellungen von Technik, Forschung und Wissenschaft in modernen Video- und Computerspielen wie etwa der Science-Fiction-Saga *Mass Effect* oder der postapokalyptischen *Fallout*-Serie und stellt Fragen nach den gesellschaftlichen Rückbezügen, Verortungen und Konsequenzen. Damit verstehen sich die Ausführungen der Autor\_innen als Teil eines technowissenschaftlichen Diskurses, der als Verbindung von Erkenntnis und Innovation gedeutet werden kann und erste Einblicke in dieses spannende und bisher weitgehend unbeobachtete Forschungsfeld gibt.

**Dr. Dr. Rudolf Inderst**, geb. 1978 in München, studierte Politikwissenschaften, Neuere Geschichte und Amerikanische Kulturgeschichte in München und Kopenhagen. Er promovierte sowohl zu *Vergemeinschaftungen in Online-Rollenspielen* in München als auch zur *Darstellung von Wissenschaft, Forschung und Technologie im digitalen Spiel* in Passau. Aktuell ist er als Dozent an verschiedenen Hochschulen zum Schwerpunktthema Game Studies sowie als Ressortleiter des Schweizer Kulturjournals *nahaufnahmen.* ch tätig. Einige Veröffentlichungen findet sich unter [inderst.wordpress.com/veroeffentlichungen-auswahl/](http://inderst.wordpress.com/veroeffentlichungen-auswahl/). Auf Twitter findet man ihn als @benflavor.