

Ann-Kathrin Günther

Posthumanismus in fiktionalen Texten

Umgang mit dem Posthumanen in *Ich bin dein Mensch* und *Detroit: Become Human*

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

A.-K. Günther: Posthumanismus in fiktionalen Texten

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 2024

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

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

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.

Lektorat und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-205-0

Vorwort zur Buchausgabe

Die vorliegende Publikation ist im Rahmen meiner literaturwissenschaftlichen Masterarbeit an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg an der Fakultät Geistes- und Kulturwissenschaften 2022 entstanden. Die Arbeit wurde sehr gut bewertet und für die Veröffentlichung geringfügig bearbeitet.

Ausgangspunkt für die Entstehung war mein Interesse an unterschiedlichen Phänomenen und Entwicklungen rund um Künstliche Intelligenz und die Frage danach, was den Menschen ausmacht, die sich für mich am Ende meines Studiums alle in dem Konzept des Posthumanismus vereinten. Zusätzlich wollte ich unterschiedliche Textsorten mit einbeziehen, um aufzuzeigen, dass beispielsweise Erzählungen und narrative Videospiele mehr verbindet als trennt. Als zusammenhaltendes Konstrukt wählte ich den kritischen Posthumanismus und die Vorstellung von einem Posthumanen, um die Texte dahingehend zu analysieren. Die Arbeit ist somit eine Zusammenfassung meiner Beschäftigung mit narrativen und fiktionalen Texten und den inhaltlichen Interessenschwerpunkten während meines Studiums und bildet einen Abschluss für diese Phase in meinem Leben.

An dieser Stelle möchte ich meiner Betreuerin Prof. Dr. Andrea Bartl für ihr motivierendes Feedback und meinem Partner und besten Freund Eugen für seine anhaltende Unterstützung und sein offenes Ohr danken.

Bamberg, im Dezember 2024

Ann-Kathrin Günther

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort zur Buchausgabe	5
1	Kampf gegen die Endlichkeit des Menschen als Jahrtausende alte Tradition	9
2	Herkunft, Themen, Strömungen und Kritikpunkte des Trans- und Posthumanismus	17
2.1	Transhumanismus: Verbesserung des Mängelwesens Mensch	17
2.2	Technologischer Posthumanismus: Aufkommen einer maschinellen Superintelligenz	23
2.3	Kritischer Posthumanismus: Überwindung des humanistischen Menschen	26
3	Fiktionale Erzähltexte als posthumanistisches Medium und Moment	33
3.1	Erweiterter Textbegriff und die Bezeichnungen <i>Videospiel</i> und <i>Erzählung</i>	36
3.2	Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Erzählung und Videospiel auf formaler, inhaltlicher und sprachlicher Ebene	41
4	Textanalyse von <i>Ich bin dein Mensch</i>	45
4.1	Formale und erzähltheoretische Analyse	46
4.2	Inhaltlich-posthumanistische Analyse	49
4.2.1	Liebe zum Posthumanen	53
4.2.2	Der Posthumane als Spiegel des eigenen Posthumanseins	56
4.2.3	Umkehrung von Geschlechterbildern statt Aufhebung von Dichotomien	58
4.2.4	Konfrontation mit dem Posthumanen im privaten Bereich	60
5	Textanalyse von <i>Detroit: Become Human</i>	63
5.1	Formale und erzähltheoretische Analyse	64
5.2	Inhaltlich-posthumanistische Analyse	69
5.2.1	Der Posthumane als politischer Akteur, der neue Dichotomien erzeugt	74
5.2.2	Ein <i>Zoé</i> -Konzept, das der Humane ablehnt und der Posthumane erfüllt	78

5.2.3	Der Posthumane als Gläubiger und Messias	81
5.2.4	Konfrontation mit dem Posthumanen im öffentlichen Bereich	86
5.3	Gameplay und Interface als dem Videospiele inhärente posthumanistische Besonderheiten	88
6	Die Aussagen der fiktionalen Texte über den Posthumanen und den Umgang mit ihm	93
	Literaturverzeichnis	101
	Sigelverzeichnis	101
	Primärliteratur	101
	Sekundärliteratur	102
	Onlinequellen	106
	Ludografie	108
	Abbildungsverzeichnis	109