Ann-Kathrin Günther

Posthumanismus in fiktionalen Texten

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

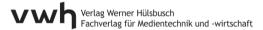


A.-K. Günther: Posthumanismus in fiktionalen Texten

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



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 Interessensschwerpunkten 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	ΙŢ
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 Videospiel und Erzählung	36
3.2	Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Erzählung und Videospiel auf formaler, inhaltlicher und sprachlicher Ebene	41
4	Textanalyse von Ich bin dein Mensch	45
4.I	Formale und erzähltheoretische Analyse	46
4.2.I 4.2.2 4.2.3 4.2.4	Inhaltlich-posthumanistische Analyse Liebe zum Posthumanen Der Posthumane als Spiegel des eigenen Posthumanseins Umkehrung von Geschlechterbildern statt Aufhebung von Dichotomien Konfrontation mit dem Posthumanen im privaten Bereich	53 56 58 60
5	Textanalyse von Detroit: Become Human	63
5.I	Formale und erzähltheoretische Analyse	64
5.2	Inhaltlich-posthumanistische Analyse	69
5.2.I 5.2.2	Der Posthumane als politischer Akteur, der neue Dichotomien erzeugt Ein <i>Zoé-</i> Konzept, das der Humane ablehnt und der Posthumane erfüllt	74 78

8 Inhaltsverzeichnis

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 Videospiel inhärente posthumanistische Besonderheiten	88
6	Die Aussagen der fiktionalen Texte über den Posthumanen und den Umgang mit ihm	93
	Literaturverzeichnis	101
	Sigelverzeichnis	IOI
	Primärliteratur	IOI
	Sekundärliteratur	102
	Onlinequellen	106
	Ludografie	108
	Abbildungsverzeichnis	109