



*Johannes Surek*

Perspektiven  
in der  
Science Fiction  
Literatur

Tad Williams  
**OTHERLAND**

# Inhalt

- Einführung
- Das Netz
- Soziale Auswirkungen
- Vergleich: „Snow Crash“

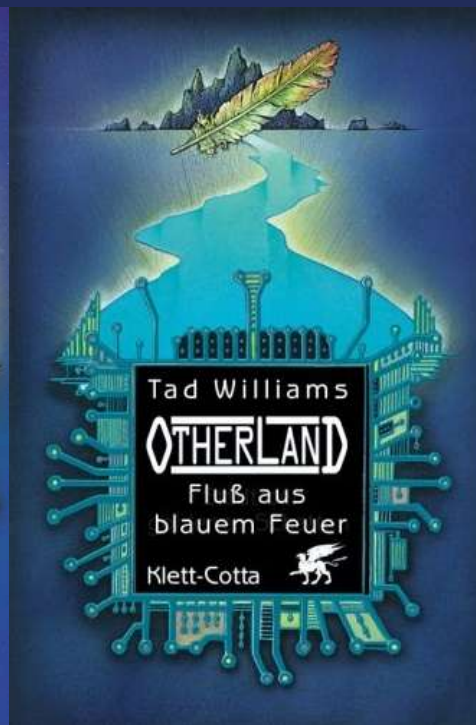
# Tad Williams



- 1957 in Kalifornien geboren
- Studium in Berkeley
- Bekannt als Autor von Fantasy-Romanen, Comics, Hörspielen, Drehbüchern etc.

# Otherland

- 4 Bände, erschienen zwischen 1996 und 2001



# Handlung

- Keine Zeitangabe, vermutlich um 2080
- „Netz“ ist fester Bestandteil des menschlichen Alltags
- Seltsame Krankheit bei Kindern
- Spur führt verschiedene Leute ins geheime Netzwerk „Otherland“

# Handlung (2)

- Verschwörung der reichsten und mächtigsten Menschen der Welt (Gralsbruderschaft)
- Ewiges Leben durch virtuelle Kopien
- Die Eindringlinge können nicht mehr offline gehen und beschließen, die Pläne der Bruderschaft zu vereiteln

# Das Netz

- Ersetzt nahezu jedes heutige Medium
- Reichhaltige Freizeitmöglichkeiten
- Für soziales/berufliches Leben unverzichtbar

# Zugangsgeräte (1)

- Einfacher Netzzugang über Wandbildschirm in fast jedem Haushalt
- Mediatheken mit Netzzimmern
- Mobiler Zugang über PAD (Personal Access Device)
- Ohne weitere Peripherie nur Arbeit am flachen Bildschirm möglich



# Zugangsgeräte (2)

- Ausgabe durch Einwirkung auf menschliche Sinne
  - Headset mit Datenhandschuh
  - Gurte zur Simulation von Bewegungen
  - V-Tank: Körper schwimmt in Gel, das seine Beschaffenheit ändern kann
- Eingabe durch Sprachbefehle oder Gestik

# Zugangsgeräte (3)

- Direkte Interaktion mit Nervensystem durch Neurokanüle
  - Im Nacken angebrachtes Implantat
  - Realitätsnahes Empfinden möglich
  - Unterdrücken realer Bewegungen und Empfindungen möglich
  - Spracheingabe auch subvokal

# Sim

- Darstellung des Körpers (Avatar)
- Relativ frei gestaltbar  
(Richtlinien, Kosten)
- Kann meistens auch ausgeblendet werden
- Bürger/Replikanten
- Direkte Sprünge im virtuellen Raum möglich

# Orte im Netz

- Lambda Mall (größtes Einkaufszentrum)
- Mittland (Online-Rollenspiel)
- Innerer Distrikt:
  - Zugang sehr teuer
  - Simzwang
  - Adresse hier ist Prestigefaktor

# Orte im Netz (2)

## ➤ Treehouse

- Geheime Hackerwelt, Zutritt nur mit Einladung
- Unberührt von Kommerzialisierung und Gesetzen des übrigen Netzes
- Dezentral organisiert

# Otherland

- Geheimes Netzwerk der Gralsbruderschaft
- Photorealistische Simulationen
- Vorwiegend literarisch/mythologisch inspirierte Welten
- Alle Welten verbunden durch Fluss

# Soziale Auswirkungen

- Unterscheidung zwischen zwei Welten fällt nicht immer leicht
- RL wird vernachlässigt
- Leichtere Überwindung von Barrieren

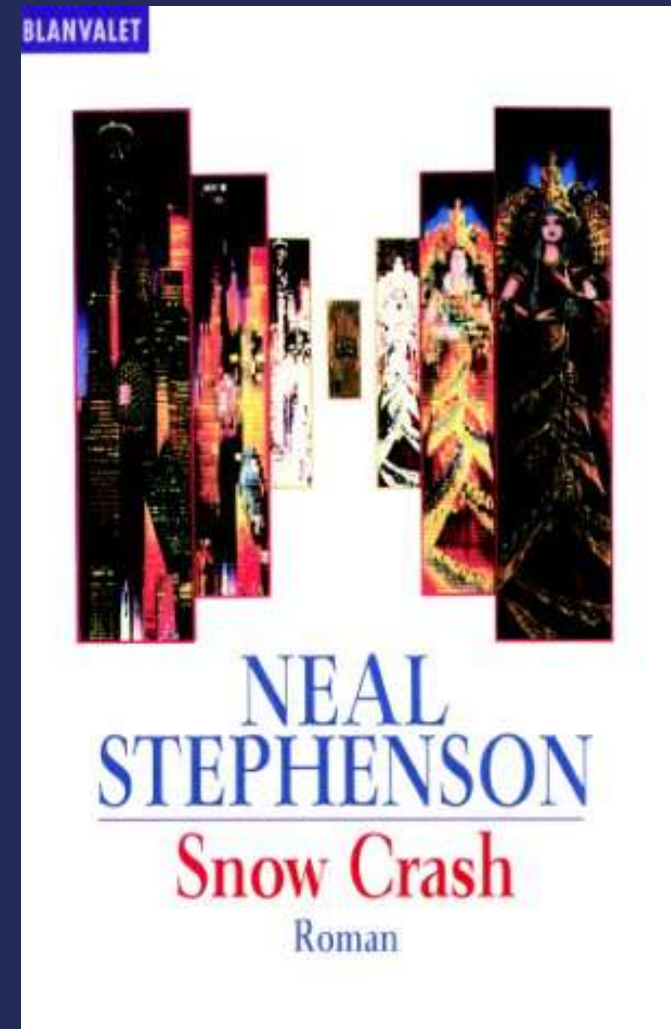
# Soziale Auswirkungen (2)

- Weltbild von Otherland eher pessimistisch oder optimistisch?
  - *„Ich denke, daß Computertechnik genau wie der elektrische Strom weder gut noch schlecht ist, sie ist einfach da.“* (Tad Williams)
  - Bei genauerer Betrachtung kaum Unterschied zur heutigen Welt



# Vergleich „Snow Crash“

- Klassischer Cyberpunk-Roman
- Metaversum
- Eng an realer Welt angelehnt



# Vergleich „Snow Crash“

## ➤ Otherland

- Völlig kommerzialisiert
- Viele kleine Welten
- Nur teilweise realitätsnah
- Verschiedene Zugangsgeräte

## ➤ Snow Crash

- Hackerkultur
- Einzige große Welt
- Sehr realitätsnah
- Nur Datenbrille

# Vergleich „Snow Crash“

- Gemeinsamkeiten:
  - Feste Regeln für Umgang im Netz
  - Unterscheidung zw. Menschen und KI im Netz
  - Individuelles Avatardesign
  - Freizeit und Beruf zunehmend online