

# **Narrative Gaming - Gaming Narratives**

Futures of a Complex World

Turku 12.-13. June 2017

State of the Art

# NARRATIVES AND GAMES

# Turning Points in Foresight

- ***Narrative*** Turn
  - critical futures studies
  - narratives as cognitive frames of futures thinking
- ***Experimental*** Turn
  - experiment and experience
  - testable and tangible outcomes

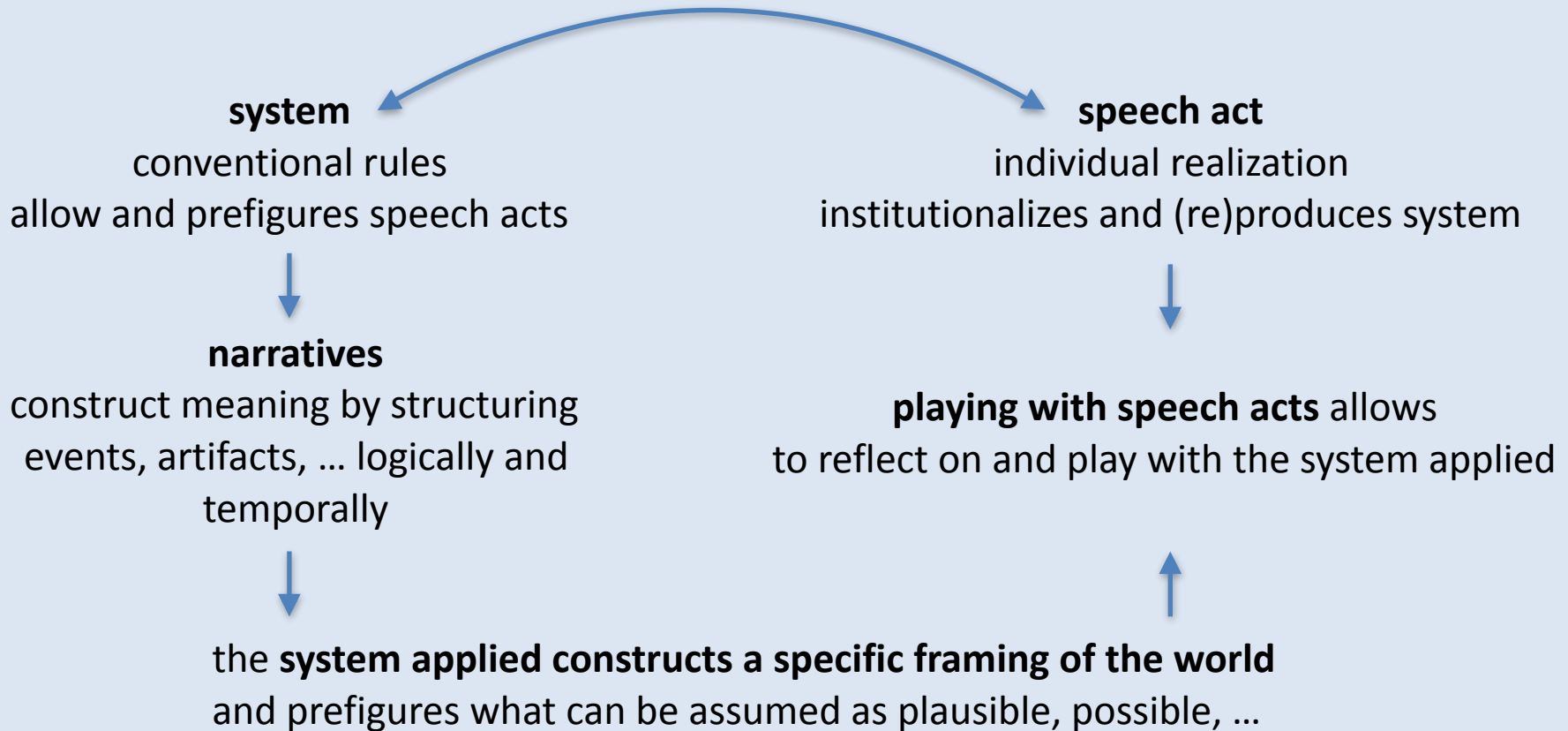
Analytical Perspective

# NARRATIVES AND LANGUAGE

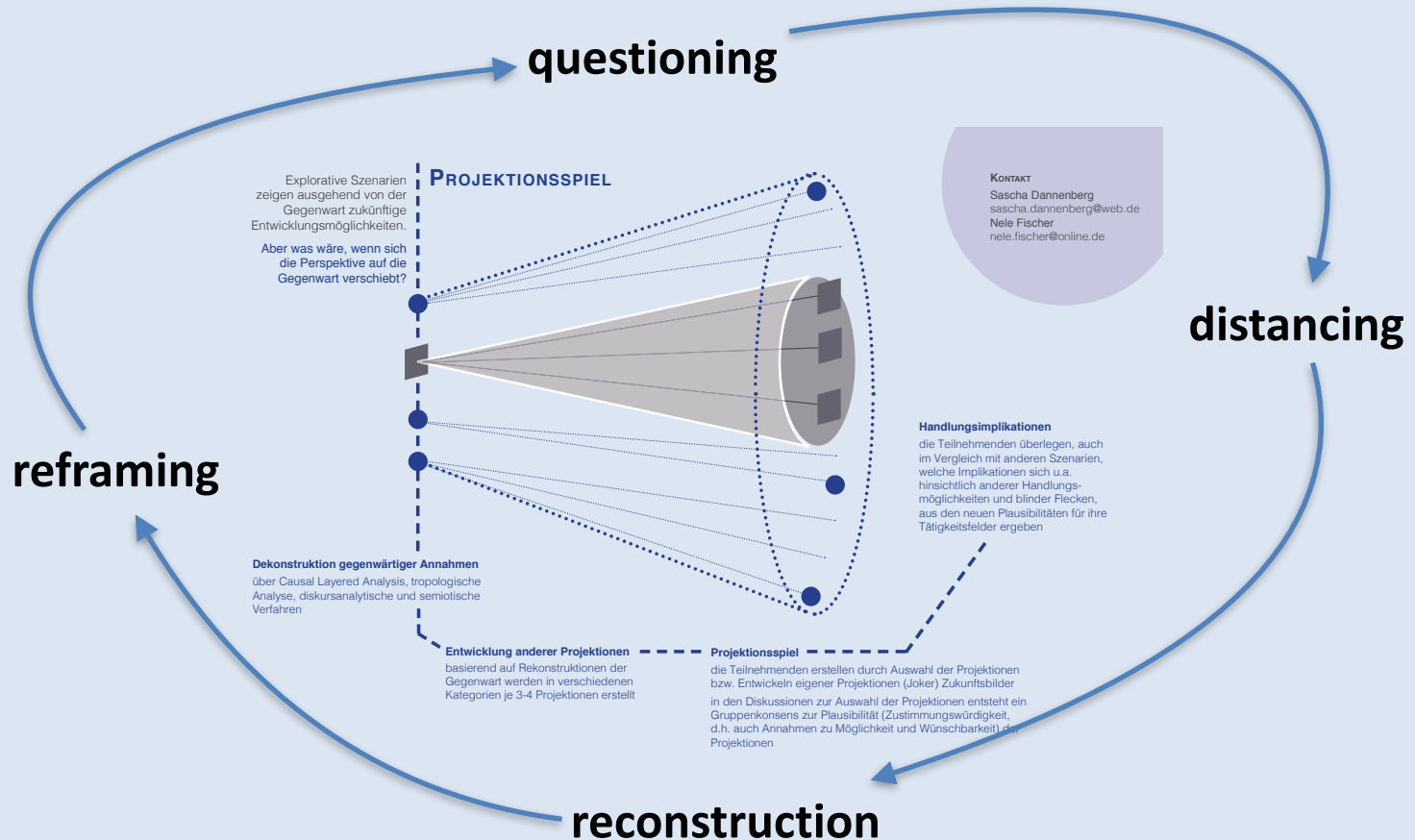
# prefigurative modes of language

## language

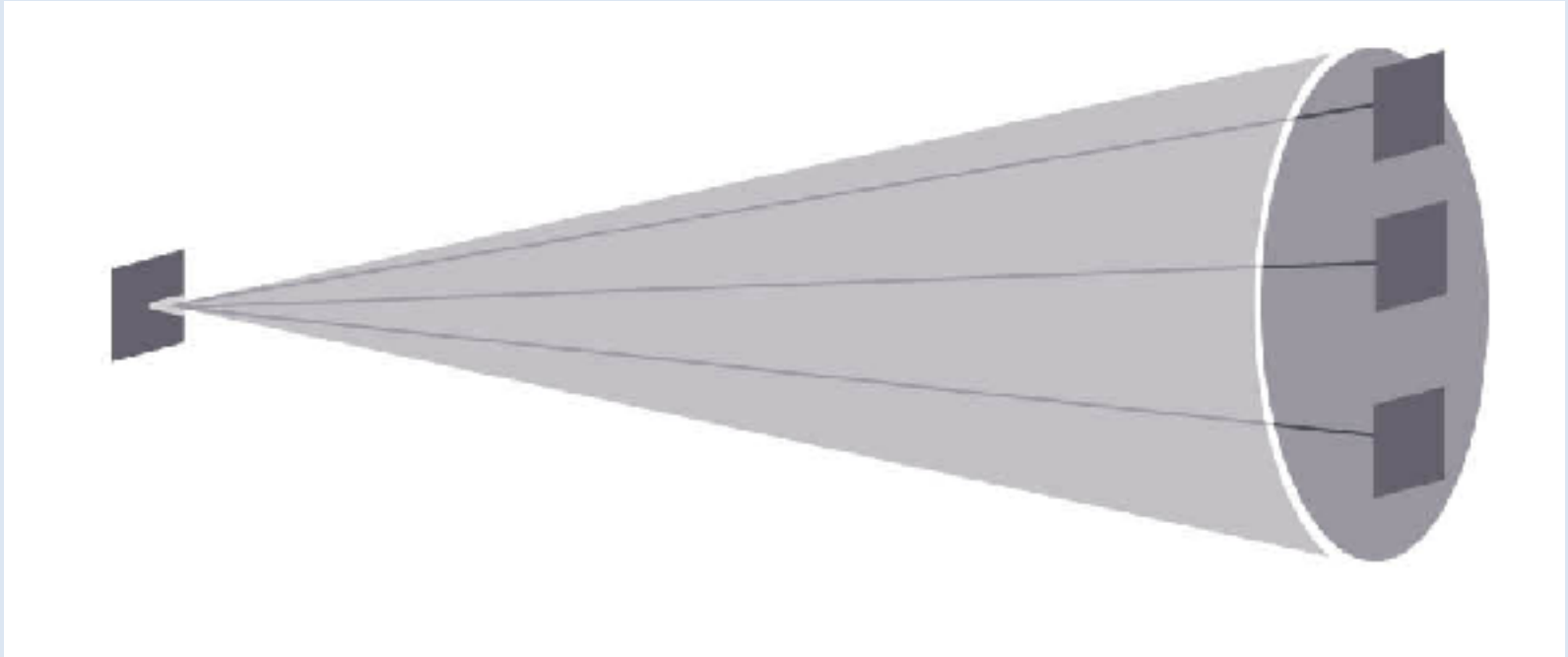
constructs a specific framing of the world  
through a dialectic process of creating meaning



# GAMING NARRATIVES



# Questioning



What is the applied system of futures thinking?

# Distancing

### REDUZIERTE STRAßE




Die Teilfläche ist von der Straße durch einen 7% hohen Randstreifen abgegrenzt. In der Mitte befindet sich ein Bereich für Menschen mit Rollstuhl, ein Bereich für Kinderwagen und ein Bereich für Fußgänger.

Die Fläche umfasst zwei Reihen geparkter Autos, ein Kaffee- und Imbissstand sowie ein Teil der Straße, um einen ruhigen Ort zu schaffen.

### VZP



Die Fläche ist ein zentraler Ort, um einen ruhigen Ort zu schaffen.



### STRASSE



Die Fläche ist ein zentraler Ort, um einen ruhigen Ort zu schaffen.

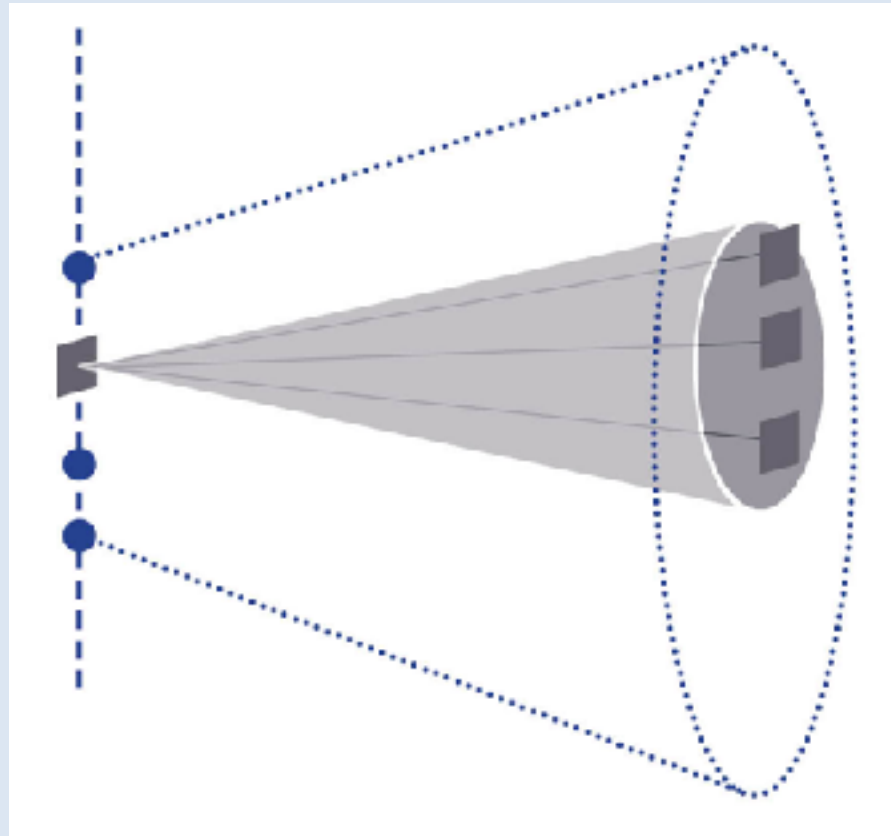


# Reconstruction



How could these developments become plausible?

# Reframing



What could be signs signalling the new scenarios?

# SUMMARY

# Summary

- Futures thinking is prefigured by the language applied. The narratives used can be seen as epistemologies: they prefigure how we think about futures.
- Plausibility of developments is implicitly created and supported by those narratives.
- But as every speech act not only reproduces but also produces the system, playing with the framing allows to reflect on and create different futures.