

# Inhalt

---

**Vorwort** | 9

## EINLEITUNG

**Gegenstandsbestimmung, Theoriebildung  
und methodisches Vorgehen** | 13

**Ziel der Untersuchung** | 17

## HISTORISCHE HERLEITUNG UND FORSCHUNGSSTAND

**Abriss des aktuellen Forschungsstands** | 21

Aufbruch ins Internetzeitalter | 23

Die Entwicklung des literarischen Cyberpunks | 29

Film als Darstellungsform des Virtuellen | 42

Virtuelle Welten werden real: Computerspiele | 48

**Zwischenfazit & Ausblick:**

**Die Entwicklung im 21. Jahrhundert** | 57

**Begriffstheoretische Bestimmung und  
medientheoretische Betrachtung** | 63

Simulation und Simulakrum | 67

Virtualität und das Reale | 74

**Die besondere Rolle der Virtualität im Dekonstruktivismus** | 85

Roland Barthes: Eskapismus und Dekonstruktion | 90

Jacques Derrida: Das Simulakrum als Merkmal der Spur | 96

Jean Baudrillard: Die Agonie des Realen | 102

Paul Virilio: Realität und Virtualität | 111

**Zwischenfazit & Ausblick:**

**Wo die Theorie zu Ende ist** | 117

# LITERATUR, FILM & COMPUTERSPIEL: KÜNSTLERISCHE VERARBEITUNG UND TECHNOLOGISCHE ENTWICKLUNG

## 1. Die Darstellung der Virtualität in der Literatur | 129

### ***Neuromancer: Die Entzauberung des Physischen*** | 133

*Neuromancer* als Gesellschaft der Simulation | 137

Virtuelle Welten und reale orbitale Stationen als  
schwereloses Disneyland | 142

Künstliche Lebensformen als Simulation der Wirklichkeit | 146

Hologramme als Abbild und Aspekt der Kunst | 151

*Neuromancers* Erben: *Biochips* und *Mona Lisa Overdrive* | 157

### ***Snow Crash: Das Metaversum ist überall*** | 161

Die Struktur des Metaversums | 164

Der gesellschaftliche Aufbau des Metaversums | 171

Wissensstrukturen digitaler Bibliotheken: Zeichen und Bezeichnetes | 176

Macht, Virulenz und Informatikkriegsführung:

Das Böse ist viral geworden | 179

### ***Zwischenfazit & Ausblick:***

### ***Die Simulation als Variante und Erweiterung der Realität*** | 189

## 2. Die Simulation in der Simulation im Film | 195

### ***Matrix: Die schlafende Menschheit*** | 199

Was ist die Matrix? | 203

Codes und Zeichen | 209

Realität und Simulation | 214

Dekonstruktion der Simulation | 224

Die Matrix: Spiel und Verführung? | 233

### ***eXistenZ: Kontingenzerfahrung des Seins*** | 237

Die Verflüssigung der Räume in der Simulation | 240

Die entfesselte Virtualität | 242

Spiel ohne Ziel: Von der *eXistenZ* zur *transCendenZ* | 252

Vom Verlust der Schrift und der Macht der Bilder | 256

**Zwischenfazit & Ausblick:**

**Wenn die Welt nicht mehr ist, was sie zu sein scheint** | 263

**3.1 Computerspiele als reale Simulation**

**virtueller Welten** | 271

**Theoriebildung im Zusammenhang mit der Entwicklung der Game Studies** | 272

Statusbestimmung: Was sind Computerspiele? Was sind virtuelle Welten? | 275

Künstlerische Darstellung in virtuellen Welten und digitalen Spielen | 280

Bedeutungsdifferenzen: Wie real ist die Spielwelt? | 286

Immersion 2.0: Die hyperimmersive Wende? | 296

**3.2 Virtuelle Welten in Computerspielen** | 305

**Second Life: Virtueller Ersatz für das First Life?** | 307

Das Metaversum als reale virtuelle Umgebung | 308

Virtuelle Gesellschaften und Avatare: Anthropologische Blickwinkel? | 312

Das Spiel als Sandbox | 320

Ökonomie und Wirtschaft | 322

**World of Warcraft: Gildenamt und Rollenspiele** | 327

Darstellung der Gesellschaft: Allianz oder Horde? | 331

Das Spiel als offene Welt | 333

Ökonomie und Wirtschaft | 335

**Zwischenfazit & Ausblick:**

**Ein zweites Leben für die Gilde?** | 337

**SIMULATION, QUO VADIS?**

**Reale Simulationen einer möglichen Wirklichkeit** | 345

**Dank** | 361

**Literaturverzeichnis** | 363

