

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: Gildentum 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

