

Rezension zu

Rebecca Haar: Simulation und virtuelle Welten. Theorie, Technik und mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne.

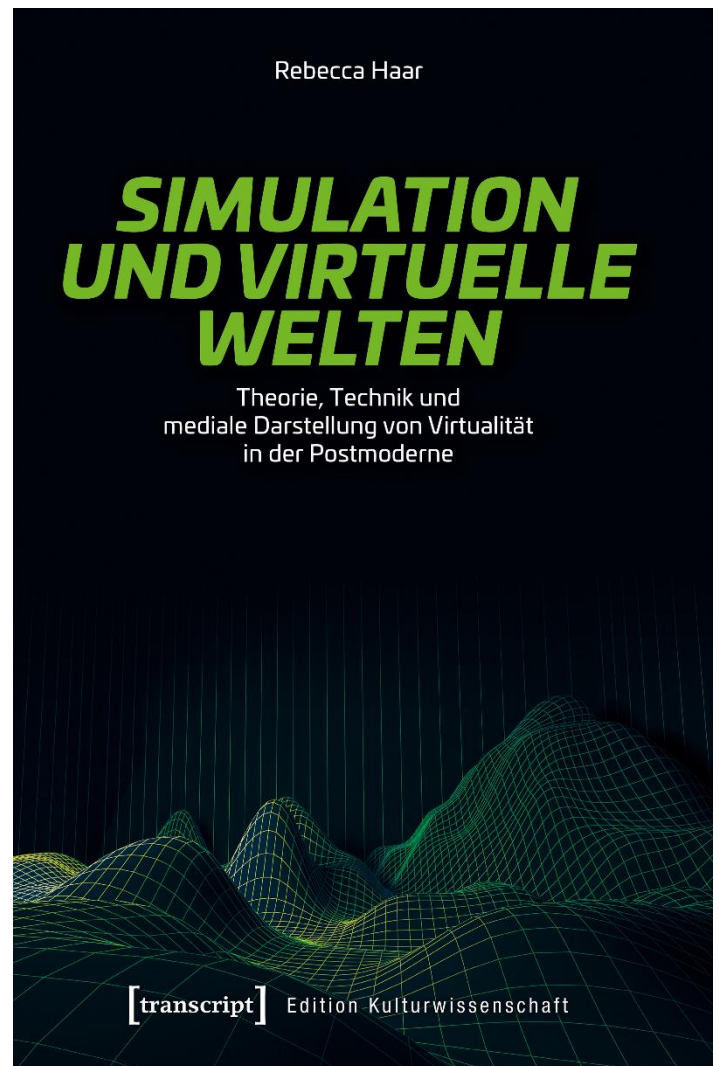
Bielefeld: transcript 2019. ISBN: 978-3-8376-4555-2. 388 S., Preis: € 44,99.

von **Franziska Bruckner**

Seit den 1980er Jahren werden, ausgehend von der literarischen und filmischen Strömung des Cyberpunks, simulierte und virtuelle Welten in Literatur, Film, Games und Mixed Reality dargestellt und umgesetzt. Im gleichen Zeitraum verhandeln post-strukturalistische und medientheoretische Ansätze vielfach dieses Themenfeld. Den Phänomenen der Simulation und Virtualität geht Rebecca Haar in ihrer als Buch veröffentlichten Dissertation aus interdisziplinären Perspektiven der Literatur- und Filmwissenschaft sowie Games Studies auf den Grund.

"They were a way to be together, but able to keep others at a safe distance"^[1] schreibt 2007 Tim Guest über seine Erfahrungen im damals populären Online-Multiplayer Game *Second Life*. Aus heutiger Perspektive und während des Covid-19 Lockdowns, bekommt diese Aussage eine gänzlich andere Bedeutung. So erfährt die digitale Vernetzung in Zeiten des forcierten Homeoffice, der Online-Lehre für Schüler*innen und Student*innen und den zahlreichen virtuellen Meetings im beruflichen, aber auch privaten Umfeld gerade einen enormen Aufschwung.

Umso interessanter erscheint in Zeiten wie diesen eine historische, mediale und medientheoretische Rückschau auf unterschiedliche Vorstellungen und Ausformungen virtueller Welten seit den 1980er Jahren. Der von Haar ausgewählte intermediale Korpus umfasst dabei die zwei bekannten Cyber-punk-Romane *Neuromancer* (1984) und *Snow Crash* (1992), die beiden Science-Fiction-Filme *Matrix* (1999) und *eXistenZ*



(1999) sowie die Online-Multiplayer Games *Second Life* (seit 2003) und *World of Warcraft* (seit 2004). Wie sich im Verlauf des Buches zeigt, ist diese sehr diverse Auswahl an historischen Fallbeispielen entweder durch direkte, aber auch metatextuelle Bezüge miteinander verknüpft. Einen wichtigen Ankerpunkt in Haars Argumentation bildet der in den 1990er Jahren durch die Digitalisierung der Medien ausgelöste 'medial turn'. Dieser ruft nicht nur in den Kultur-, Sozial- und Geisteswissenschaften, sondern auch in der Medienproduktion tiefgreifende Veränderungen in Bezug auf Wahrnehmung und Verarbeitung von Phänomenen der Simulationen aus. Der Bezug zur Gegenwart wird wiederum mit der Frage hergestellt, inwieweit die im Buch näher untersuchten Utopien und Dystopien einen Einfluss auf die tatsächliche Entwicklung virtueller Welten haben. Haar verweist hier u. a. auf neue Techniken wie Virtual und Augmented Reality. Anders als der Titel eventuell vermuten lässt, spielen diese Techniken aber keine zentrale Rolle.

Zu Beginn der Monografie erfolgt ein kurzer historischer Abriss des aktuellen Forschungsstandes in Bezug auf generelle technische Entwicklungen, den literarischen Cyberpunk sowie Virtualität in Film und Games. In einem Band wie diesem erscheinen die kurzen interdisziplinären Einführungen als sinnvoll, um alle interessierten Leser*innen unterschiedlicher Spezialisierungen abzuholen. An manchen Stellen ist die Verkürzung aber etwas zu knapp ausgefallen, etwa wenn von der weltweiten Verbreitung von Facebook über nationale Grenzen hinweg die Rede ist, ohne die Social-Media Parallelstrukturen und Zensur etwa in China zu erwähnen. Auch in der Einführung über virtuelle Welten im Film sind diese Verkürzungen auffällig, werden aber im Fazit durch Verweise auf aktuelle Filme und Serien im Zuge des Neocyberpunks nochmals konkret adressiert.

Im anschließenden Kapitel erfolgt eine ausführliche medientheoretische Verortung der Begriffe Simulation und Virtualität. Ersteres wird schließlich mit dem medientheoretisch heterogen aufgeladenen Begriff des Simulakrums kurzgeschlossen, welches als wirkliches oder fiktives Gebilde definiert ist, das Verwandtschaftsverhältnisse bzw. Ähnlichkeiten zu anderen Gebilden aufweist. Während das Simulakrum in der Philosophie lange Zeit als Gegenbegriff der Mimesis gehandhabt wird, ist er in der Physiologie ein Sinnbild für Halluzination bzw. Vorstellungskraft und wird in der semantischen Neubestimmung u. a. durch Baudrillard bisweilen als Kopie ohne Original bzw. Verweis ohne Referenzen bestimmt. Virtualität wird dagegen als Gegenstück der Aktualität gesehen: "Virtuelle Welten sind Welten, die möglich sind, aber nicht aktuell" (S. 74). Die Definition von virtuellen Welten, die als Inhalte für unterschiedliche Medien fungieren, grenzt Haar dabei klar von technischen Virtual Reality-Systemen (VR) ab. Der weitere medientheoretische Fokus liegt auf ausgewählten poststrukturalistischen und dekonstruktivistischen Positionen von Barthes, Derrida, Baudrillard und Virilio, die in weiterer Folge als wiederkehrende medientheoretische Dekodierungszugänge für die folgenden Beispielanalysen dienen. Im anschließenden Zwischenfazit werden alle wichtigen Erkenntnisse und Schlussfolgerungen

nochmals verkürzt zusammengefasst. Wer an dieser Stelle einen etwas ausführlicheren Brückenschlag zu aktuelleren Theorien rund um Simulation, Simulakrum und Virtualität vermisst, sei hier auf das später folgende Kapitel "Computerspiele als reale Simulation virtueller Welten" verwiesen, das explizit die aktuellere Theoriebildung im Zusammenhang mit den Games Studies nochmals aufgreift.

Die anschließenden drei Analysekapitel folgen jeweils einer konsequenten Struktur: Erst erfolgt eine kurze Einleitung, danach die analytische und medientheoretische Kontextualisierung der Beispielmедien und anschließend ein Zwischenfazit, in dem die Darstellung der jeweiligen virtuellen Welten sowie die aus der Analyse gewonnenen Erkenntnisse noch einmal gegenübergestellt werden.

Baudrillards Gedanken zur Simulation und Simulakrum finden in den unterschiedlich skizzierten Grenzziehungen zwischen realen und virtuellen Welten ihre Entsprechung. Im 1984 erschienenen Roman *Neuromancer* von William Gibson wird ein von Medien, Computern und Hologrammen durchdrungener Alltag skizziert. In der weltumspannen Matrix des Cyberspace, die an das heutige Internet erinnert, können sich interaktiv vernetzte Menschen einer VR bewegen. Im Metaversum des 1992 publizierten Romans *Snow Crash* von Neal Stephenson bewegen sich Menschen ebenfalls als Avatare^[2] fort. Vor allem bei den filmischen Arbeiten der späten 1990er Jahren zeigt Haar auf, dass nie ganz klar wird, ob die Protagonist*innen den virtuellen Welten tatsächlich entfliehen konnten oder doch in einer äußeren Ebene der Simulation bleiben: Der 1999 erschienene Film *Matrix* der Wachowski-Geschwister verhandelt zwar Ideen aus *Neuromancer* und *Snow Crash*, die virtuelle Welt der Matrix wird aber erst im Laufe des Films entlarvt. Im Film *eXistenZ* (1999) des Regisseurs David Cronenberg entfalten sich im Laufe der Handlung ebenfalls immer mehr verschachtelte Spielewelten, die sich durch einen – an *Snow Crash* erinnernden – Virus in einer Art 'verrückten' Osmose immer mehr auflösen. Erst am Ende zeigt sich, dass sich die Protagonist*innen bereits zu Beginn des Films in einer ersten Ebene des Spiels befunden haben.

Der Autorin gelingt es ebenso medientheoretische Thesen, etwa Virilios Erkenntnisse zur Virtualität in Form der 'Dromologie' in ihre Analysen einzubauen. So wird die sowohl von Virilio als auch in den literarischen und filmischen Werken proklamierte Stasis realer Körper als Bedingung für unbegrenzte Möglichkeiten der virtuellen Welten thematisiert.

Das Eintauchen in die virtuelle Welt von *Snow Crash* erfolgt entweder durch eine Datenbrille am Computer oder durch münztelefonartige, öffentliche Anschlüsse. In *Neuromancer* werden wiederum Persönlichkeitsprofile verstorbener Personen als 'ROM-Konstruktionen' in der virtuellen Welt abgespeichert. In der *Matrix* wird die gesamte Menschheit, bis auf wenige rebellische Ausnahmen, in Stasis gehalten, um als lebende Energie und Wärmequelle für intelligente Maschinen zu dienen. Der Versuch einer tatsächlichen Umsetzung von virtuellen Welten in Computerspielen erfolgt schließlich 2003 mit *Second Life*, wobei sich der Spielentwickler Philip Rosedale hier explizit auf *Snow Crash* als geistige Vorlage bezieht. Im Gegensatz zur Vorlage erfolgt der Zugang aber ohne Datenbrille über den PC. Diese virtuelle Welt ohne eigentliche Spielestruktur wurde als Metaversum konzipiert, in dem sich Menschen, in Zeiten vor Social Media, mit Freund*innen virtuell treffen und kommunizieren können. Auch im bis heute populären Multiplayer-Game *World of Warcraft* tauchen die Spieler*innen in die grafisch einfach gehaltene virtuelle Welt via PC ein.

Auch die unterschiedlichen Übergänge zwischen realen und virtuellen Welten werden wiederholt thematisiert. Hier wäre eventuell ein stärkerer Bezug zu Haraways *Cyborg Manifesto* interessant gewesen, welches zwar in Bezug auf *Matrix* erwähnt wird, aber auch bei den weiteren Fallbeispielen interessante Erkenntnisse gebracht hätte. Schließlich können nur die der *Matrix* entflohenen Rebellen durch einen Port im Nacken in diese einsteigen; auch in *eXistenZ* (1999) werden Protagonist*innen über sogenannte organische Bioports mit einer virtuellen Welt

verbunden. In Bezug auf Virilios Konzept der 'Dromologie', zeigt Haar zudem auf, dass durch die Entwicklung mobiler Endgeräte und drahtlosem Internet diese Stasis der realen Körper aktuell nicht eingetreten ist. In Zeiten der Coronakrise, in der die Mobilität stark eingeschränkt ist, relativiert sich aber auch diese Aussage wieder.

Formal besticht *Simulation und Virtuelle Welten* durch eine klare Sprache, die den Leser*innen komplexe Sachverhalte und Theorien sehr gut strukturiert präsentiert. Zwei Wermutstropfen sind dabei anzumerken: Zum einen wurde in der Publikation durchwegs das generische Maskulinum verwendet und ist daher für Leserinnen* etwas weniger ansprechend. Zum anderen ist anzumerken, dass die gewählten Beispiele alle in ihren deutschen Übersetzungen bearbeitet wurden, während in der Sekundärliteratur durchwegs englische Texte ohne Übersetzung zitiert wurden. Gleiches gilt auch für eine sprachlich uneinheitliche Nennung von zusätzlichen Filmtiteln.

Am Ende der Monografie wird von Haar erneut der Brückenschlag zu aktuellen Entwicklungen und Technologien vollzogen. Als interessantes Beispiel ist hierfür nochmals das eingangs erwähnte Spiel *Second Life* zu nennen, das nach seinem großen Erfolg in den 2000ern heute keine wesentliche Rolle mehr spielt. Zwar wurde 2017 mit *Sansar* ein Reboot von *Second Life* in VR forciert, doch dieses gilt aktuell als gescheitert. Denn selbst in Zeiten der Covid-19 Krise greifen die Menschen eher auf diverse Social-Media und Meeting Tools als auf immersive virtuelle Welten zurück, um sich digital miteinander zu vernetzen.

^[1] Tim Guest: *Second Lives. A Journey through Virtual Worlds*. London: Arrow 2007, S. 164.

^[2] Laut Stephenson wurde das heute so gebräuchliche Wort Avatar von ihm für *Snow Crash* erfunden.

Autor/innen-Biografie

Franziska Bruckner

Franziska Bruckner ist Medienwissenschaftlerin und Leiterin der Forschungsgruppe Media Creation an der Fachhochschule St. Pölten, Kuratorin und Organisatorin der internationalen Symposiumsreihe Animafest Scanner, Sprecherin der AG Animation der GfM sowie im Vorstand von ASIFA Österreich. Sie studierte Malerei und Animationsfilm an der Universität für Angewandte Kunst in Wien und Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien, wo sie von 2009 bis 2013 als Universitätsassistentin arbeitete und 2017 promovierte. Sie war Lektorin u. a. an der Universität Wien, Eberhard-Karls-Universität Tübingen und Fachhochschule Oberösterreich, Campus Hagenberg. Ihre Forschungsschwerpunkte umfassen die Geschichte der Animation im deutschsprachigen Raum, Hybridformen von Animations- und Live-Action-Filmen, Animation in virtuellen und erweiterten Umgebungen sowie die Verbindung zwischen Kunst und Film.

Publikationen:

- Franziska Bruckner/Jana Koch/Alexandra Valent (Hg.): *Filmfestivals, in Theory*. Bd. 64.3/2018. Maske und Kothurn. Wien 2019.
- /Nikica Gilic/Daniel Sulic/Hrvoje Turkovic (Hg.): *Global Animation Theory. International Perspectives at Animafest Zagreb*. London/New York 2019 (peer-reviewed).
- : "Virtual Hybrid Image, Virtual Hybrid Montage: Notes on the Hybridization of Live Action and Animation within Virtual Reality Environments". In: *Expanded Animation. Mapping an Unlimited Landscape*. Hg. v. Juergen Hagler/Michael Lankes/Alexander Wilhelm. Berlin 2019, S. 64–71.
- /Matthias Husinsky: "Virtual Stage: Interactive Puppeteering in Mixed Reality". In: *proceedings of IEEE VR*. Reutlingen 2018. <https://doi.org/10.1109/ANIVAE.2018.8587270>. (peer-reviewed)
- /Erwin Feyersinger/Markus Kuhn/Maike Sarah Reinerth (Hg.): *In Bewegung setzen: Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Wiesbaden 2017.

Dieser Rezensionstext ist verfügbar unter der Creative Commons-Lizenz CC BY-SA 4.0. Diese Lizenz gilt nicht für eingebundene Mediendaten.

[rezens.tfm] erscheint halbjährlich als e-Journal für wissenschaftliche Rezensionen und veröffentlicht Besprechungen fachrelevanter Neuerscheinungen aus den Bereichen Theater-, Film-, Medien- und Kulturwissenschaft; ISSN 2072-2869.

<https://rezenstfm.univie.ac.at>