

Lucas Curstädt

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

2019

<https://doi.org/10.25969/mediarep/13046>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Curstädt, Lucas: Rebecca Haar: Simulation und virtuelle Welten: Theorie, Technik und mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 36 (2019), Nr. 4, S. 375–376. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13046>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

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

Bielefeld: transcript 2019, 385 S., ISBN 9783837645552, EUR 44,99

In ihrer an der Philosophischen Fakultät der Universität Tübingen als Dissertation angenommenen Arbeit *Simulation und virtuelle Welten* versucht sich Rebecca Haar vor dem Hintergrund des Cyberpunks an einer historisch perspektivierten Problematisierung der Begriffe Simulation und Virtualität. Anhand der technologischen Entwicklung virtueller Welten, der theoretischen Auseinandersetzung mit ihnen bei Baudrillard, Derrida, Barthes und Virilio sowie der schlussendlich künstlerischen und „fiktionalisierten Darstellung in der Popkultur“ (S.10) legt Haar Folgendes dar: dass eine gegenseitige Durchdringung dieser drei Bereiche von *Theorie, Technik und mediale[r] Darstellung* existiert und mit ihrer potenziellen Verwirklichung in der Gegenwart abzugleichen ist. Diese Gegenwart beschreibt sie primär über das Videospiele, dessen reale virtuelle Welten konzeptuelle Unterschiede zu Film und Literatur offenbaren (vgl. S.337). Die These lautet, dass die drei Erscheinungen von Parallelität geprägt sind und Ähnlichkeiten mit einem Palimpsest aufweisen. Zu untersuchen

gilt folglich, „inwieweit die hier vorgestellten Konzepte mit dem tatsächlich erfolgten technischen Fortschritt Schritt halten konnten“ (S.17). Ihr geht es um den Vergleich „der realen Entwicklung virtueller Umgebungen“ (S.18) mit jenen Prognosen, die Film und Literatur als dystopische Welten zum Thema der Simulation entwickelten und die nun vom „Hybridmedium“ (S.57) Computer auf ein neues Reflexionsniveau gehoben werden. Ein Teilergebnis der Studie wird früh vorgezogen, wenn sie schreibt „dass manche [Autor\_innen bzw. Theoretiker\_innen, Anm. d. Verf.] zu ambitioniert in ihrer Vorstellung möglicher technologischer Entwicklungen waren, bestimmte Aspekte aber von der mittlerweile eingetretenen Realität nicht mehr so weit entfernt liegen“ (S.45). Im Schlussteil folgt die Verifikation: „Es wird ersichtlich, dass diese Theorien und daran gekoppelte Fantasien gegen Ende des letzten Jahrhunderts kaum Schritt halten konnten mit der tatsächlichen technischen Entwicklung und häufig schon bei der Veröffentlichung von der Realität überholt wor-

den waren“ (S.348). Der Umgang mit der Simulation, so schlussfolgert Haar, befindet sich in einem steten Wandel, wodurch es sich bei der Simulation um „eine moderne Form einer Kulturtechnik“ (S.346) handelt. Welche Produktionsbedingungen dieser Kulturtechnik zugrunde liegen und wie dies Einfluss auf Haars Trias haben könnte, bleibt vage, ebenso wie die Implikationen ihres Begriffes der Kulturtechnik.

Die Entwicklung der Simulation in der kulturellen Technik zeichnet Haar ausführlich in ihren Fallstudien nach, die sowohl Beispiele aus der Cyberpunk-Literatur (*Neuromancer*, 1984 und *Snow Crash*, 1992), als auch aus Film (*Matrix* und *eXistenZ*, beide 1999) und Videospiele (*Second Life*, 2003 und *World Of Warcraft*, 2004) in den Fokus rücken. Problematisch wird ihr interdisziplinärer Zugang. Denn wenn es erst der Blick ist, der einen Gegenstand konstituiert, dann werden bei Haar drei Gegenstände in ein Blickfeld gerückt und dadurch verengt. Gemeint ist, dass zu selten zwischen den jeweiligen Künsten und ihren Darstellungsformen und Qualitäten methodisch, theoretisch wie auch begrifflich differenziert wird beziehungsweise die besonderen Qualitäten der Medien zur Geltung kommen. Dazu passt Haars diffuse Definition des Begriffes Cyberpunk: Während Cyberpunk zunächst eine Gattung ist (vgl. S.10), wird er später als ein Genre

(vgl. S.17) und schlussendlich als literarisches Genre und dann als Gattungsbegriff von Literatur und Film (vgl. S.40) aufgefasst. Ein anderes Beispiel betrifft die Fragen medialer Speicherung: So thematisiert Haar die Problematik um abgeschaltete virtuelle Welten, die nicht mehr für die wissenschaftliche Recherche zu Verfügung stehen und zieht einen unhaltbaren Vergleich: „Anders als ein alter Film, der immer wieder betrachtet werden kann, sind diese abgeschalteten Welten (...) für immer ausgelöscht“ (S.353).

Ein grundlegendes Problem dieser Arbeit ist Haars fehlende Konkretisierung, Definition oder nur Problematisierung des Begriffes der Postmoderne, der schließlich den Untertitel ihrer Arbeit zielt. Höchstens indirekt über die Bezugnahme auf poststrukturalistische Theoretiker verortet Haar ihre Arbeit innerhalb des Dekonstruktivismus (vgl. S.119), gelegentlich wird der Begriff der Postmoderne als Adjektiv verwendet, ohne damit aber tatsächlich für das eigene Anliegen umrisen zu werden. Vielmehr scheint der Begriff der Postmoderne Verwendung als Axiom zu finden. Auch, wenn der Begriff längst Einzug in die Alltagssprache gefunden hat, bleibt dies geisteswissenschaftlich sehr problematisch.

Lucas Curstädt (Uni Bonn)