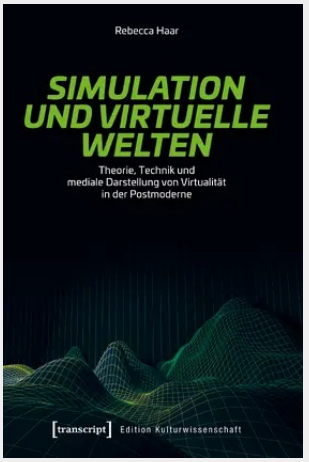
Haar

Simulation und virtuelle Welten

Theorie, Technik und mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne

In den 1990er Jahren wurde digitaler und virtueller Raum neu erschlossen. Dieser mediale Umbruch rief eine kritische Debatte hervor, die gegenwärtig im Kontext der Simulation diskutiert wird. Doch wie profitier(t)en poststrukturalistische und medientheoretische Ansätze sowie die verschiedenen Ausprägungen des Cyberpunks von der Darstellung und Umsetzung virtueller Welten? Neben einer systematischen historischen Einordnung präsentiert Rebecca Haar eine präzise Analyse des Umgangs mit Simulation und Virtualität in Theorie, Technik und medialen Darstellungen in der postmodernen Gesellschaft.

1. Warum ein Buch zu diesem Thema?Cyberpunk und Science-Fiction haben immer zeitgenössische technische Tendenzen kommentiert. Gegenwärtig zeichnen sich unter anderem durch Digitalisierungstendenzen Entwicklungen ab, die in diesen literarischen und filmischen Gattungen bereits in fiktionalisierter Weise durchgespielt wurden. Damit sind diese Betrachtungen wieder hochaktuell geworden, gerade und ganz besonders im Kontext der Simulation und deren Wahrnehmung.2. Welche neuen Perspektiven eröffnet Ihr Buch?Die virtuellen Welten in Literatur, Film und Computerspiel zeigen, dass Simulation immer einem technischen und kulturellen Wandel unterliegt. Digitale Gesellschaften bringen neben technologischen Innovationen auch strukturelle Umwälzungen mit sich, deren mögliche Konsequenzen mittels der Gattung des Cyberpunk betrachtet werden können. Die Gattung ist hierbei als Entwicklungslabor moderner Medientheorien zu betrachten, die unter anderem auf Mensch-Computer-Interaktion aufbaut und diese weiterdenkt.3. Welche Bedeutung kommt dem Thema in den aktuellen Forschungsdebatten zu?Simulation und die damit verbundenen Fragen nach der eigenen Identität, Macht, Wissen und dem ontologischen Status der Welt sind zu einem elementaren Bestandteil der postmodernen Gesellschaft geworden. Die vorgestellten Theorien können die Tragweite dieses Phänomens nicht mehr hinreichend erklären. Anhand verschiedener Fallbeispiele aus Literatur, Film und Gaming werden neue Theoriebausteine abgeleitet, welche die vorhandenen Konzepte aktualisieren.4. Mit wem würden Sie Ihr Buch am liebsten diskutieren?Über Jean Baudrillard wurde gesagt, man müsse ihn wie Science-Fiction lesen. Ich würde gerne mit ihm und William Gibson darüber sprechen, inwieweit Szenarien, die sie in ihren frühen Texten beschrieben haben, in der heutigen Gesellschaft adaptiert wurden. Da sich gegenwärtig eine neue technologische Wende abzeichnet, die die Gattung als Neocyberpunk wiederbelebt und Simulation neu betrachtet, wäre in diesem Kontext außerdem ihre Einschätzung zu künftigen Entwicklungen sehr interessant.5. Ihr Buch in einem Satz:Die Verflechtungsgeschichte der Simulation wird anhand der Entwicklung des Cyberpunks nachgezeichnet: Welche Rolle spielen virtuelle Welten in der Wahrnehmung des medial turn?



44,99 €
42,05 € (zzgl. MwSt.)

Lieferfrist: bis zu 10 Tage

Artikelnummer: 9783837645552
Medium: Buch
ISBN: 978-3-8376-4555-2
Verlag: transcript
Erscheinungstermin: 26.02.2019
Sprache(n): Deutsch
Auflage: 1. Auflage 2019
Serie: Edition Kulturwissenschaft
Produktform: Kartoniert
Gewicht: 600 g
Seiten: 388
Format (B x H): 148 x 225 mm

Kundenservice Verlag Dr. Otto Schmidt KG
Neumannstraße 10, 40235 Düsseldorf | kundenservice@otto-schmidt.de | 0221-93738-997 (Inland)