

## Digitales Journal für Philologie

Sonderausgabe # 2:

### Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart

Hg. v. Maren Conrad, Theresa Schmidtke und Martin Stobbe

#### AUTOR

Tobias Schwessinger (Jena)

#### TITEL

Spiel mir eine Geschichte! Eine Begriffsgeschichte der Simulation zwischen  
Literaturwissenschaft und Ludologie

#### ERSCHIENEN IN

Maren Conrad, Theresa Schmidtke u. Martin Stobbe (Hg.): *Digitale Kontexte. Literatur  
und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Sonderausgabe # 2 von *Textpraxis*.  
*Digitales Journal für Philologie* (2.2017) / [www.textpraxis.net](http://www.textpraxis.net)

URL: <http://www.uni-muenster.de/textpraxis/tobias-schwessinger-spiel-mir-eine-geschichte>

URN: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:hbz:6-61269476784>

DOI: <http://dx.doi.org/10.17879/61269475690>

URN und DOI dienen der langfristigen Auffindbarkeit des Dokuments.

#### EMPFOHLENE ZITIERWEISE

Tobias Schwessinger: »Spiel mir eine Geschichte! Eine Begriffsgeschichte der Simulation  
zwischen Literaturwissenschaft und Ludologie«. In: Maren Conrad, Theresa Schmidtke  
u. Martin Stobbe (Hg.): *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesell-  
schaft der Gegenwart*. Sonderausgabe # 2 von *Textpraxis*. *Digitales Journal für Philologie*  
(2.2017). URL: <http://www.uni-muenster.de/textpraxis/tobias-schwessinger-spiel-mir-eine-geschichte>, DOI: <http://dx.doi.org/10.17879/61269475690>.

#### IMPRESSUM

*Textpraxis. Digitales Journal für Philologie*  
ISSN 2191-8236

Westfälische Wilhelms-Universität Münster  
Graduate School Practices of Literature  
Germanistisches Institut  
Schlossplatz 34  
48143 Münster

*Redaktion dieser Ausgabe:*

Sona Arasteh-Roodsary, Ina Batzke,  
Seth Berk, Jayna Jain, Thomas Kater,  
Lena Hoffmann, Kerstin Mertenskötter,  
Levke Teßmann, Kerstin Wilhelms,  
Elisabeth Zimmermann

[textpraxis@uni-muenster.de](mailto:textpraxis@uni-muenster.de)



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 Internat. Lizenz.

**Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel  
in der Gesellschaft der Gegenwart**

Ed. by Maren Conrad, Theresa Schmidtke and Martin Stobbe

**AUTHOR**

Tobias Schwessinger (Jena)

**TITLE**

Spiel mir eine Geschichte! Eine Begriffsgeschichte der Simulation zwischen  
Literaturwissenschaft und Ludologie

**PUBLISHED IN**

Maren Conrad, Theresa Schmidtke and Martin Stobbe (eds.): *Digitale Kontexte. Literatur  
und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Special Issue # 2 of *Textpraxis*.  
*Digital Journal for Philology* (2.2017) / [www.textpraxis.net](http://www.textpraxis.net)

**URL:** <http://www.uni-muenster.de/textpraxis/en/tobias-schwessinger-spiel-mir-eine-geschichte>

**URN:** <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:hbz:6-61269476784>

**DOI:** <http://dx.doi.org/10.17879/61269475690>

URN und DOI serve the long-term searchability of the document.

**RECOMMENDED CITATION**

Tobias Schwessinger: »Spiel mir eine Geschichte! Eine Begriffsgeschichte der Simulation  
zwischen Literaturwissenschaft und Ludologie«. In: Maren Conrad, Theresa Schmidt-  
ke and Martin Stobbe (eds.): *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Ge-  
sellschaft der Gegenwart*. Special Issue # 2 of *Textpraxis*. *Digital Journal for Philology*  
(2.2017). URL: <http://www.uni-muenster.de/textpraxis/en/tobias-schwessinger-spiel-mir-eine-geschichte>, DOI: <http://dx.doi.org/10.17879/61269475690>.

**IMPRINT**

*Textpraxis. Digital Journal for Philology*  
ISSN 2191-8236

Westfälische Wilhelms-Universität Münster  
Graduate School Practices of Literature  
Germanistisches Institut  
Schlossplatz 34  
48143 Münster  
Germany

*Editorial Team of this Issue:*

Sona Arasteh-Roodsary, Ina Batzke,  
Seth Berk, Jayna Jain, Thomas Kater,  
Lena Hoffmann, Kerstin Mertenskötter,  
Levke Teßmann, Kerstin Wilhelms,  
Elisabeth Zimmermann

[textpraxis@uni-muenster.de](mailto:textpraxis@uni-muenster.de)

# Spiel mir eine Geschichte!

## Eine Begriffsgeschichte der Simulation zwischen Literaturwissenschaft und Ludologie

### Einleitung

Das Computerspiel manifestiert sich medial in den mannigfaltigsten Formen – ob nun als Text-Adventure, Grafik-Puzzle, Ego-Shooter oder als soziales Massenphänomen eines MMORPG – und seine interdisziplinären Zugänge sind dementsprechend vielfältig. Doch vor allem die Literaturwissenschaft erhob, primär mit der ihr originären Methode der Narratologie, Deutungshoheit auf die wissenschaftliche Erschließung desselben. Das Computerspiel, als eine spezifische Form des Erzählens verstanden, wurde zum Gegenstand der Narratologie, die ihre Methoden an diesem überprüften. Doch schnell regte sich Widerstand und die Ludologie als die allgemeine Wissenschaft vom Spiel positionierte sich in der Erforschung des Computerspiels oppositiv zur Literaturwissenschaft: »The computer game is the art of simulation. [...] Simulation is the hermeneutic Other of narratives; the alternative mode of discourse, bottom up and emergent where stories are top-down and preplanned.«<sup>1</sup> Dem narratologischen Primat wurde seitens der Ludologie eine Theorie des Spiels entgegengestellt, die im Begriff der Simulation eine Dichotomie zwischen Erzählen und Spiel aufstellte. Der passiven Statik der abgeschlossenen Darstellung eines Geschehens wurde die dynamische Interaktivität des sich erst im Miteinander von Spieler und Spielwelt konstituierenden Spiels entgegengesetzt: »If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories.«<sup>2</sup>

Der Begriff der Simulation ist jedoch keine Neuschöpfung der Ludologie, sondern findet in den verschiedensten Diskursen seine Anwendung.<sup>3</sup> Der populärste ist jener der Natur- und Computerwissenschaften. So findet sich im *Historischen Wörterbuch der Philosophie* keine Definition der Simulation im antiken, oder gar ludologischen, sondern

---

1 | Espen Aarseth: »Genre Trouble. Narrativism and The Art of Simulation«. In: Noah Wardrip-Fruin u. Pat Harrigan (Hg.): *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge u.a. 2004, S. 52.

2 | Markku Eskelinen: »The Gaming Situation«. In: *Game Studies. The international Journal of Computer Game Research* 1.1 (2001).

3 | In der antiken Darstellungstheorie sind im Begriff der Simulatio, respektive jenem der Dissimulation bereits Parallelen zum ludologischen Begriff zu finden. Siehe hierzu: Hendrik Biru: »Thomas Manns Joseph und seine Brüder als simulierte Mimesis«. In: Andreas Kablitz u. Gerhard Neumann (Hg.): *Mimesis und Simulation*. Freiburg i. Br. 1998. S. 89–120, hier S. 96. Für einen Überblick zur historischen Begriffsgeschichte der Simulation siehe: Samuel Strehle: *Zur Aktualität von Jean Baudrillard. Einleitung in sein Werk*. Wiesbaden 2012, S. 96ff.

im kybernetischen Sinne als die »Modellierung dynamischer Systeme mit dem Ziel, experimentell Daten über das modellierte System zu erhalten.« In der Simulation werden Modelle von zu untersuchenden Systemen angefertigt und die aus diesen Modellen gewonnenen Daten auf das simulierte System übertragen. Die klassische Simulation wäre ein analog durchgeführter Auto-Crashtest mit Puppen, während die computergestützte Simulation die Daten des Fahrzeugs, der Insassen und der Unfallbedingungen in ein Computersystem überträgt und den Crash virtuell durchführt. Diese Methode der Erkenntnis ist wissenschaftstheoretisch hochkomplex und wird weit über den Auto-Crashtest hinaus im wissenschaftlichen Diskurs kontrovers reflektiert.

Eine weitere Verwendung des Begriffs der Simulation ist in der Philosophie, genauer dem Poststrukturalismus zu finden. Für diesen ist die Simulation nicht mehr (nur) als theoretische Reflexion einer naturwissenschaftlichen Methode interessant, sondern wird zu einer bestimmten Art und Weise der Erkenntnis von Welt im Allgemeinen. Die wohl einflussreichste Definition der Simulation in diesem, primär an der Zeichentheorie ausgerichteten Kontext, stammt von Jean Baudrillard:

Today abstraction is no longer that of the map, the double, the mirror, or the concept. Simulation is no longer that of a territory, a referential being, or a substance. It is the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal. The territory no longer precedes the map, nor does it survive it. It is nevertheless the map that precedes the territory – precession of simulacra – that engenders the territory.<sup>4</sup>

Ausgehend von diesem Entwurf der Simulation erhielt dieselbe Einzug in die poststrukturalistische Theorie, die wesentlich durch die Literaturtheorie geprägt wurde – und der Kreis schließt sich. Denn während die Ludologie, um dem literaturwissenschaftlichen Zugang zum Computerspiel ein Äquivalent entgegenzusetzen, die Definition der Simulation direkt in Dichotomie zur Methode der Narratologie ausformuliert, ist die Simulation im Zuge des Poststrukturalismus in der Literaturwissenschaft, respektive ihrer Theorie, selbst keine Unbekannte.

Die der folgenden Untersuchung zugrundeliegende Frage lautet dabei wie folgt: Inwiefern ist das ludologische Konzept mit der aus der poststrukturalistischen Repräsentationskritik stammenden literaturtheoretischen der Simulation verbunden? Mit dem Ziel dieser Arbeit, die begrifflichen Grundlagen der Erforschung des Computerspiels wissenschaftstheoretisch zu reflektieren, verspricht die Verbindung zweier sich diametral zueinander positionierender Disziplinen in der Erschließung des Computerspiels eine interessante Kontroverse. Welche Widersprüche und welche Gemeinsamkeiten sind zwischen dem ludologischen und dem literaturwissenschaftlichen Begriff der Simulation festzustellen?

## Der Begriff der Simulation in der Ludologie

»It is time to recognize simulation and the need to simulate as a major new hermeneutic discourse mode, coinciding with the rise of computer technology, and with roots in games and playing.«<sup>5</sup> Das an den Begriff der Simulation gebundene, hier von Espen Aarseth formulierte Versprechen der Ludologie für die Erschließung des Computerspiels ist groß. Er soll als Kern der ludologischen Theorie das Computerspiel in seiner Spezifität

---

4 | Jean Baudrillard: *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor 2003, S. 1.

5 | Aarseth: »Genre Trouble« (Anm. 1), S. 53.

definieren und gegenüber anderen, meist als narrativ verstandenen Medien, abgrenzen: »The hidden structure behind these, and most, computer games is not narrative [...] but simulation.«<sup>6</sup> Das Konzept der Simulation wird primär in seiner Dichotomie zur Narratologie und dem traditionellen Verständnis der Medien in ihrem Repräsentationscharakter definiert: »Representation is such a powerful and ubiquitous form that it has become transparent to our civilization. [...] It is because of its omnipresence that it is usually difficult to accept that there is an alternative to representation and narrative: simulation.«<sup>7</sup>

Während die Narration als die von einem Erzähler einem Adressaten dargestellte »zeitlich organisierte Handlungssequenz, in der mindestens eine Figur einen dynamischen Situationswechsel erlebt«<sup>8</sup> verstanden wird, ist die Simulation das offene Modell einer Welt, die sich erst im Spiel, der Interaktion zwischen Spieler und Spielwelt manifestiert.<sup>9</sup> »Simulation is the hermeneutic Other of narratives. [...] In simulations, knowledge and experience is created by the player's actions and strategies, rather than recreated by a writer or moviemaker.«<sup>10</sup> Die Simulation entwirft ein Regelsystem, in dem bestimmte Handlungen möglich sind, die wiederum bestimmte dynamische Prozesse starten.<sup>11</sup> Frasca veranschaulicht diese abstrakte Definition der Simulation in einem klar greifbaren Bild:

A flight simulator or a simple toy plane are not only signs, but machines that generate signs according to rules that model some of the behaviors of a real plane. A film about a plane landing is a narrative: an observer could interpret it in different ways but she cannot manipulate it and influence on how the plane will land [...] The flight simulator allows the player to perform actions that will modify the behavior of the system in a way that is similar to the behavior of the actual plane.<sup>12</sup>

Während in den traditionellen Medien der Absturz (oder die Landung) des Flugzeugs dem Rezipienten vorgeschrieben würden, eröffnet das Computerspiel ein Modell (einen Flugsimulator), in dem der Wille, respektive das Geschick des Rezipienten, über Absturz oder Landung entscheiden. Das Computerspiel als Simulation biete das Modell, das Regelsystem, für eine dem Spieler überlassene Handlungssequenz. Entgegen der Narration der Literatur – so die ludologische Behauptung – würde sich das Computerspiel erst in der Interaktion mit dem Spieler, der Fütterung durch Daten, zu einer konkreten Darstellung manifestieren.<sup>13</sup> »To an external observer, the sequence of signs produced by both the film and the simulation could look exactly the same. This is what many supporters of the narrative paradigm fail to understand: their semiotic sequences might be identical,

6 | Ebd., S. 52.

7 | Gonzalo Frasca: »Simulation versus Narrative. Introduction in Ludology«. In: Mark Wolf u. Barry Perron (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York u.a. 2003, S. 231–235, hier S. 232.

8 | Manfred Schmeling u. Kerst Walstra: »Erzählung«. In: *Realexikon der deutschen Literaturwissenschaft*, S. 519–522, hier S. 519.

9 | Siehe: Frasca: »Simulation vs. Narrative« (Anm. 7): »This puts them in an extremely privileged position for realizing that the potential of games is not to tell a story but to simulate: to create an environment for experimentation.«

10 | Aarseth: »Genre Trouble« (Anm. 1), S. 52.

11 | Siehe: Frasca: »Simulation vs. Narrative« (Anm. 7): »To simulate is to model a (source) system through a different system which maintains to somebody some of the behaviors of the original system. The key term here is ›behavior‹. Simulation does not simply retain the – generally audiovisual– characteristics of the object but it also includes a model of its behaviors. This model reacts to certain stimuli (input data, pushing buttons, joystick movements), according to a set of conditions.«

12 | Ebd., S. 235.

13 | Ebd. S. 230.

but simulation cannot be understood just through its output.«<sup>14</sup> Das Spezifische des Computerspiels wäre nicht das Ergebnis, das sich am Ende eines Spieldurchlaufs manifestierende Resultat, sondern der Prozess als solcher. Dieser wäre in seiner Dynamik der Statik der narrativen Repräsentation entgegengesetzt; ein Verständnis der Simulation, das der narrativen Ordnung zwischen Produzent, Werk und Rezipient konträr gegenübergestellt ist. Das Werk als solches wird als ein Modell verstanden, das erst durch den Rezipienten eine endgültige Form erhält, die selbst wiederum in den Regeln des Modells beliebig variiert werden kann:

But traditional narrative media lacks the ›feature‹ of allowing modifications to the stories, even if exceptions happen in oral storytelling and drama performances. In such media, it is always possible for an audience to go through several iterations of a story. [...] In a game, going through several sessions is not only a possibility but a requirement of the medium. [...] Certainly, you could play a game only once, but the knowledge and interpretation of simulations requires repetition.<sup>15</sup>

Auch der Produzent, im Falle der Literatur der Autor, erhält im Computerspiel seitens der Ludologie als Gamedesigner eine neue Rolle: »Dead or not, the authors of these [adventure] games are little more than ghosts in the machine, and hardly auteurs. When you put a story on top of a simulation, the simulation (or the player) will always have the last word.«<sup>16</sup> Während in der Literatur dem Leser als Rezipienten lediglich die Möglichkeit der Interpretation, also die Macht über den Akt der Wahrnehmung, nicht aber über den Gegenstand selbst zugeschrieben wird, würde der Rezipient des Computerspiels als Spieler direkten Einfluss auf die von ihm wahrgenommene Welt erhalten. Eine Welt die nur als Modell existiere und sich erst in der Interaktion mit dem Spieler konstituiert.

A simulative system does not simply respond to the user's actions by displaying ready-made elements, it creates its data »in real time« according to the user's directions. Like movies and narratives, a simulative system projects a world immersed in time and subjected to change, but while these media represent history retrospectively, fashioning a plot when all events are in the book, simulation generates events prospectively, without knowledge of the outcome. [...] The simulative system is like an alphabet containing all the books on a given subject, while the simulation itself is the writing of a potential book.<sup>17</sup>

In der Definition der Simulation als nicht-repräsentativer Darstellungsmodus negiert die ludologische Theorie die seitens der Narratologie dem Computerspiel implizit unterstellte Linearität. Die Narration, in der die Darstellung und das Dargestellte per definitionem zeitlich getrennt sind, wird von der Simultaneität der Simulation abgegrenzt. In dieser würden das Dargestellte und die Darstellung in eins fallen und sich erst in der Interaktion des Spielers mit der Spielwelt zu einer konkreten Form manifestieren.

It is a constituting trait of the narrative as such, and of the novel in particular, that the time of the narrator and the time of narrated are distanced in time. [...] But the computer game does not share this temporal split between the time of the narrated, of the narrator and of the reading: In the computer game, these three times are imploded to a single *now*. This means

---

14 | Ebd., S. 223f.

15 | Frasca: »Simulation vs. Narrative« (Anm. 7), S. 227.

16 | Aarseth: »Genre Trouble« (Anm. 1), S. 5. Vgl. auch Frasca: »Simulation vs. Narrative« (Anm. 7), S. 225: »While I am a big supporter of the concept of the video game designer as an auteur – and it is true that many of them do use the medium to express their thoughts – their main goal remains to entertain.«

17 | Marie-Laure Ryan: *Narrative as virtual reality. Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore 2001, S. 201.

that the computer game does not *allow* for the interesting variations in the relation between narrator and narrated.<sup>18</sup>

In der Simultaneität der Simulation des Computerspiels stellt sich die Frage nach dem Erzähler entgegengesetzt zur Linearität der Narration. Wird der Spieler, wenn etwa Marie-Laure Ryan postuliert »The user lives the story as she writes it through her actions, in the real time of a continuously moving present«<sup>19</sup>, zum Erzähler? Oder existiert der Erzähler in der Verneinung des Erzählens überhaupt noch?<sup>20</sup> Wenn nicht, wäre jedwede narratologische Untersuchung des Computerspiels im Sinne der radikal argumentierenden Ludologie hinfällig.

Die hier nachvollzogene, ludologische Definition des Computerspiels durch den Begriff der Simulation definiert dieselbe primär als Negativbild einer zum Feindbild stilisierten Narratologie. Die Verfahren dieser Abgrenzung lassen sich aus heutiger Perspektive kritisch nachvollziehen und sind nicht immer durch Objektivität geprägt. Wenn Aarseth postuliert »Culturally, especially in high culture, stories dominate still, but are currently losing ground to the new simulation-based discourse-types.«<sup>21</sup> folgt er einem Habitus, der auch in den Arbeiten anderer Ludologen zu finden ist: die Kritik an einer, in ihrer Allmacht die Verfahren wissenschaftlicher Erkenntnis überschattenden Narratologie. Der Narration wird in Verbindung mit der Subversivität des neu entstehenden Mediums des Computerspiels, die Simulation entgegengestellt. Dieser wird eine die Erkenntnis und die Wissenschaft revolutionierende Kraft zugeschrieben: »Video games imply an enormous paradigm shift for our culture because they represent the first complex simulational media for the masses.«<sup>22</sup>

## Der Begriff der Simulation im Poststrukturalismus

Bereits Jahre bevor die Ludologie den Begriff der Simulation als das zentrale Konzept für das wissenschaftliche Verständnis des Computerspiels definierte, erklärte der Philosoph Jean Baudrillard die Simulation zum zentralen Begriff seiner poststrukturalistischen Medientheorie: »Was man radikal in Zweifel ziehen muß, ist das Prinzip der Referenz des Bildes [...] Als Simulakrum geht das Bild dem Realen vielmehr voraus, insofern es die logische, die kausale Abfolge von Realem und Reproduktion umkehrt.«<sup>23</sup> Baudrillards Begriff der Simulation wendet sich gegen das vorherrschende Prinzip der Repräsentation für das Verständnis künstlerischer Werke. Medien wären nichtmehr das Abbild einer

---

18 | Jesper Juul: *A Clash Between Game and Narrative*. <http://www.jesperjuul.net/thesis> (zuletzt eingesehen am 05. Januar 2016).

19 | Ryan: *Narratives as virtual reality* (Anm. 17), S. 65.

20 | Siehe: Juul: *A Clash between Game and Narrative* (Anm. 18), S. 40: »It may be reasonable to claim that the weight of the narrative comes from a sequence of *past* events, that *have to follow*, and that the end of every story gets its power from, if not destiny, then at least some causal logic and inevitability. Interactivity and games, on the other hand, are defined by that the reader/player can *influence* the events *now*. Additionally, the lack of a narrator in the computer game makes it impossible to use the novel's interesting devices in the tension between narrator and the narrated.«

21 | Aarseth: »Genre Trouble« (Anm. 1), S. 52.

22 | Frasca: »Simulation vs. Narrative« (Anm. 7), S. 224.

23 | Jean Baudrillard: »Jenseits von Wahr und Falsch oder die Hinterlist des Bildes«. In: Hans Mathäus Bachmayer, Otto van de Loo u. Florian Rötzer (Hg.): *Bildwelten – Denkbilder*. München 1986, S. 265–268, hier S. 265.

Wirklichkeit, sondern die Darstellung eines Abbildes, das Abbild eines Abbildes und würden in ihrer Referenzlosigkeit zum auf sich selbst verweisenden Endlosprozess.<sup>24</sup>

»Es gibt keine Imitation des Originals mehr wie in der ersten Ordnung, aber auch keine reine Serie mehr wie in der zweiten Ordnung: es gibt Modelle, aus denen Formen durch eine leichte Modulation von Differenzen hervorgehen.«<sup>25</sup> Nichtmehr das Bild stellt die Wirklichkeit dar, sondern die Wirklichkeit stellt das Bild dar. Für Baudrillard ist die Simulation das mediale Paradigma seiner Gegenwart, die sich nicht mehr im mimetischen Verständnis vergangener Epochen fassen lässt. Die Simulation ist ein sich gegen die klassische Repräsentation medialer Werke gerichteter Darstellungsmodus, der konstitutiv für die Gegenwart ist: »Wahrer als das Wahre; das ist die Simulation. Die Gegenwart verschwindet nicht angesichts der Leere, sondern angesichts einer Verdoppelung von Gegenwart, die ihrerseits den Gegensatz von Gegenwart und Abwesenheit beseitigt.«<sup>26</sup>

Wie der Soziologe und Philosoph Samuel Strehle herausgearbeitet hat, bezieht sich Baudrillard in seiner Definition der Simulation ausgehend vom Surrealismus, Jorge Luis Borges und Pierre Kolowski, auf die zeitgenössischen Theoretiker Michel Foucault, Gilles Deleuze und Jean-Francois Lyotard, die in der Abgrenzung zum traditionellen Verständnis des Zeichens als Repräsentation, die Simulation als »Gegenkraft« definieren.<sup>27</sup> Während Baudrillard den Begriff der Simulation zum zentralen Paradigma seiner medientheoretischen Arbeiten erhebt, taucht er auch in anderen poststrukturalistischen Theorien auf. So bezieht etwa Roland Barthes das Simulakrum auf die strukturalistische Tätigkeit als solche: »Das Ziel jeder strukturalistischen Tätigkeit [...] besteht darin, ein ›Objekt‹ derart zu rekonstituieren, daß in dieser Rekonstitution zutage tritt, nach welchen Regeln es funktioniert. Die Struktur ist in Wahrheit also nur ein *simulacrum* des Objekts.«<sup>28</sup> Nimmt man die Unterscheidung von Simulakra und Simulation im Sinne Baudrillards vor, würde nach Barthes die konkrete literaturwissenschaftlich-strukturalistische Untersuchung eines literarischen Werkes ein Simulakrum desselben Werkes sein, wohingegen die Literaturwissenschaft in ihrer Prozessualität als Simulation verstanden werden müsste.

Während Barthes den Begriff des Simulakrums noch derart konkret in der strukturellen Simulation eines Objektes definiert, verwenden andere poststrukturalistische Denker wie Derrida den Begriff des Simulakrums in einem ähnlichen Sinne wie Baudrillard:

Da die Spur kein Anwesen ist, sondern das Simulacrum eines Anwesens, das sich auflöst, verschiebt, verweist, eigentlich nicht stattfindet, gehört das Erlöschen zu ihrer Struktur. [...] Paradox an einer solchen Struktur ist, in der Sprache der Metaphysik, jene Umkehrung des metaphysischen Begriffs, die den folgenden Effekt produziert: das Anwesende wird zum Zeichen des Zeichens, zur Spur der Spur.<sup>29</sup>

24 | Zur Unterscheidung von Simulakra und Simulation siehe: Strehle: *Zur Aktualität von Jean Baudrillard* (Anm. 3), S. 98.

25 | Jean Baudrillard: *Der Symbolische Tausch und der Tod*. Berlin 2011, S. 89.

26 | Jean Baudrillard: *Die fatalen Strategien*. München 1985, S. 12. »Jegliche Realität wird von der Hyperrealität des Codes und der Simulation aufgesogen. Anstelle des alten Realitätsprinzips beherrscht uns von nun an ein Simulationsprinzip. [...] Es gibt keine Ideologie mehr, es gibt nur Simulakren.« Weiterführend hierzu: Werner Jung: *Von der Mimesis zur Simulation. Eine Einführung in die Geschichte der Ästhetik*. Hamburg 2010, S. 230.

27 | Jean Baudrillard: »Die Präzession der Simulakra«. In: Ders.: *Agonie des Realen*. Berlin 1978, S. 7–69.

28 | Roland Barthes: »Die strukturalistische Tätigkeit«. In: *Kursbuch 5* (1966), S. 190–196.

29 | Jacques Derrida: »Die différance«. In: Peter Engelmann (Hg.): *Postmoderne und Dekonstruktion*. Stuttgart 1990, S. 76–113, hier S. 107.



In der von Derrida geprägten poststrukturalistischen Schule der Dekonstruktion wird mit dem zentralen Begriff der *Différance* die kritische Haltung gegenüber der klassischen, auch die Literaturtheorie bestimmenden Zeichentheorie deutlich. Zeichen würden nicht mehr auf ein Außerhalb, auf etwas *Anwesendes*, sondern lediglich auf sich selbst verweisen und das *Anwesende* so selbst zum Zeichen werden. Es gibt keine Realität mehr hinter dem Zeichen, sondern das Zeichen selbst konstituiert Realität. Das Bezeichnende, der Signifikant, ist die Simulation des Bezeichneten, einer Realität die erst vom Zeichen selbst geschaffen wird. Realität wird nicht durch das Zeichen repräsentiert, sondern überhaupt erst im Zeichen simuliert.

Der Begriff des Simulakrums als die konkrete Ausführung einer Simulation erfährt mit dieser zusammen in den, die gesamten Geisteswissenschaften durchdringenden, poststrukturalistischen Theorien ein produktives Echo. Vom sprach- und literaturwissenschaftlich geprägten Roland Barthes und Jaques Derrida, über die psychoanalytisch und soziologisch geprägten Theorien Julia Kristevas, den ökonomischen Lesarten Georges Batailles bis hin zu den Theorien des Psychoanalytikers Felix Guattari in Begleitung von Gilles Deleuze – wobei die Interdisziplinarität selbst zum Paradigma des Poststrukturalismus wurde – ist der Begriff der Simulation nachweisbar.<sup>30</sup> »Simulation does not replace reality [...] but rather it appropriates reality in the operation of despotic overcoding, it produces reality on the new full body that replaces the earth. It expresses the appropriation and production of the real by a quasi-cause.«<sup>31</sup> Gilles Deleuze und Felix Guattari sind wohl zwei der virtuosesten Denker des Poststrukturalismus, die, in einer die Norm wissenschaftlichen Arbeitens durchbrechenden Form, die poststrukturalistische Theorie in die Form der eigenen Schriften übersetzten.

Für das Buch gilt dasselbe wie für die Welt: das Buch ist nicht Bild der Welt, wie uns ein eingewurzelter Glaube weismachen will. Es ›macht Rhizom‹ mit der Welt; es gibt eine aparallele Evolution von Buch und Welt: [...] ›Mimesis‹ ist ein sehr schlechter Begriff, der einer binären Logik folgt, um Phänomene zu erfassen, die ganz andersartig sind.<sup>32</sup>

In ihrer Repräsentationskritik wird der Begriff der Simulation ganz im Sinne Baudrillards zur *hyperrealen Überkodierung* einer bisher hinter dem Zeichen verorteten Realität. Das Zeichen bildet nicht mehr repräsentativ eine Wirklichkeit ab, sondern diese wird zum Produkt einer endlos auf sich selbst verweisenden Welt der Zeichen. »Es gibt keine Dreiteilung mehr zwischen einem Feld der Realität: der Welt, einem Feld der Repräsentation: dem Buch und einem Feld der Subjektivität: dem Autor. Eine Verkettung stellt Verbindungen zwischen Vielheiten aus allen diesen Ordnungen her.«<sup>33</sup> Deleuze und Guattari verbinden die mannigfaltigsten Theorien assoziativ in einem Baukasten-Prinzip miteinander, wobei die Simulation in ihrer Kritik am traditionellen Verständnis des Zeichens als Repräsentation eingeordnet wird – damit bestätigen auch Deleuze und Guattari die dem Poststrukturalismus zugehörige Definition der Simulation.

30 | Zu Julia Kristevas und George Batailles Verwendung des Begriffs der Simulation siehe: Konstanze Kutzbach: *AnyBodys Simulacra*. <https://www.atria.nl/eazines/web/GenderForum/2005/No12/genderforum/kutzbach.html> (zuletzt eingesehen am 10. Juli 2017).

31 | Gilles Deleuze u. Felix Guattari: *Anti-Oedipus*. New York 1977, S. 227.

32 | Gilles Deleuze u. Felix Guattari: *Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie*. Berlin 1993, S. 22.

33 | Ebd., S. 38.

## Der Begriff der Simulation in der Literaturwissenschaft

Der Begriff der Simulation findet in der Literaturwissenschaft nicht nur im populären, abstrakt-poststrukturalistischen Verständnis Verwendung. Im Gegensatz zu diesem entwerfen jüngste, in ihrem Erkenntnisinteresse praktisch am Werk ausgerichtete Arbeiten der Literaturwissenschaft, eine eigene Verwendung des Simulationsbegriffes.<sup>34</sup> In der kritischen Auseinandersetzung mit einer poststrukturalistischen und einer kybernetischen Definition des Simulationsbegriffes, wird das Konzept der Simulation für die konkrete literaturwissenschaftliche Arbeit fruchtbar gemacht. Die Literaturwissenschaftlerin Almuth Grésillon bedient sich etwa des Begriffes der Simulation um die digitale Darstellung von Handschriften in ihrer Genese in ihrem neuen Erkenntniswert beschreibbar zu machen.

In diesem Sinn kann der Textentstehungsprozeß über gewisse Computerprogramme nicht mehr nur abbildhaft in Form von elektronischen Reproduktionen der Schriftbilder, sondern als dynamischer Prozess simuliert werden. Simulation meint also nicht nur die elektronisch generierten Reproduktionen der Handschriften, sondern den gesamten Textgenerierungsprozeß.<sup>35</sup>

Grésillon nimmt in ihrem Aufsatz sowohl auf das von Florian Rötzer für das digitale Kunstwerk und an der Kybernetik orientierte, wie auf das poststrukturalistische – primär an Baudrillard paraphrasierte – Verständnis der Simulation Bezug und grenzt beide in einer binären Ordnung voneinander ab. Die Entscheidung, welche Verwendungsweise für das von ihr formulierte Erkenntnisinteresse, der digitalen Darstellbarkeit der Textgenese von Handschriften, dabei hilfreicher ist, fällt klar zugunsten Rötzers: »Eher als Baudrillards Endzeit-Prophezeiungen lassen sich diese [durch Rötzer formulierten] Überlegungen zu elektronisch erzeugten Kunstwerken auf die für unseren Forschungsgegenstand nötige Art der Simulation übertragen.«<sup>36</sup> Grésillon greift die von Rötzer an die Kybernetik angelehnte und im Abgrenzung zum Poststrukturalismus formulierte Definition der Simulation als Modellsystem für ihre eigene Arbeit auf und entwirft in dieser das Spezifische der digitalen Darstellung der Textgenese von Handschriften.<sup>37</sup>

Die Simulation verstanden als Modell, als Darstellung der Gesetze und Regeln und nicht ihrer konkreten Ausführung, würde in der digitalen Darstellung von Textgenese-Prozessen »mit derartigen Experimenten [...] nichts an der Materialität der überlieferten Textzeugen« ändern, sondern »ein Gebilde von miteinander vernetzten Objekten, in dem die Rolle des Autors und die des kritischen Lesers, der den Text sozusagen nachschreibt, nicht mehr ohne weiteres trennbar sind«<sup>38</sup> Grésillon überträgt so fast unmittelbar die

---

**34** | Hier nur eine kleine Auswahl an literaturwissenschaftlichen Arbeiten die sich mit dem Begriff der Simulation auseinandersetzen: Bernhard Dotzler: *Der Hochstapler. Thomas Mann und die Simulakren der Literatur*. München 1991. Gernhard Härle: »Simulationen der Wahrheit. Körpersprache und sexuelle Identität im Zauberberg und Felix Krull«. In: Ders. (Hg.): *Heimsuchung und süßes Gift. Erotik und Poetik bei Thomas Mann*. Frankfurt / M. 1992, S. 63–86. Wolfgang Iser: *Die Appellstruktur der Texte*. Konstanz 1971. Wolfgang Iser: *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Berlin 1993. Friedrich Kittler: »Fiktion und Simulation«. In: *Ars Electronica* (Hg.): *Philosophien der neuen Technologie*. Berlin 1989, S. 57–80. Wolf Schmid: »Wortkunst und Erzählkunst im Lichte der Narratologie«. In: Rainer Grübel u. Wolf Schmid (Hg.): *Wortkunst – Erzählkunst – Bildkunst. Festschrift für Aage A. Hansen-Löve*. München 2008, S. 23–38.

**35** | Almuth Grésillon: »Literarische Handschriften im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit. Von der Mimesis zur Simulation«. In: Andreas Kablitz u. Gerhard Neumann (Hg.): *Mimesis und Simulation*. Freiburg i. Br. 1998. S. 255–278, hier S. 269.

**36** | Ebd.

**37** | Florian Rötzer: *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*. Frankfurt / M. 1996, S. 348f.

**38** | Ebd., S. 273.

von Rötzer für das digitale Kunstwerk entworfene Neuordnung von Produzent, Werk und Rezipient auf das ihr eigene Erkenntnisinteresse: »Indem der Leser von Handschriften die Position der Mimesis aufgibt und ein Netz von Assoziationen zwischen den Textobjekten herstellt, simuliert er mögliche Wege des Schreibens, er wird selbst kreativ.«<sup>39</sup>

Der Germanist Hendrik Birus widmet sich in seinem Aufsatz »Nun weiß man doch, wie sich das alles in Wirklichkeit zugetragen hat!« der Roman-Tetralogie *Joseph und seine Brüder* von Thomas Mann und verspricht sich im Begriff der Simulation eine neue Erkenntnis dieser Werke.<sup>40</sup> Durchaus bewusst über die widersprüchlichen Verwendungsweisen gibt er den theoretischen Überlegungen zum Begriff der Simulation einen großen Raum und unterscheidet, wie Grésillon, zwischen einem kybernetischen sowie einem poststrukturalistischen Verständnis. Birus geht sowohl mit dem poststrukturalistischen – wiederum primär an Baudrillard paraphrasierten – als auch mit dem kybernetischen Verständnis der Simulation für ein praktisch ausgerichtetes literaturwissenschaftliches Erkenntnisinteresse hart ins Gericht und formuliert im Gegensatz zu diesem ein eigenes, der Hermeneutik verpflichtetes:

Dies schließt natürlich nicht aus, daß man werkinterne Sachverhalte [...] mittels dynamischer Modelle darzustellen oder auch das literarische Werk selbst als ein Simulationsgeschehen aufzufassen sucht. Doch mehr als eine allgemeine Orientierung und punktuelle Anregungen wird man hierfür von der aktuellen Diskussion des kybernetischen Simulationsbegriffs in den verschiedensten Disziplinen [...] schwerlich erwarten können.<sup>41</sup>

Um den Begriff nun doch für die Erschließung eines literarischen Werkes, konkret der Roman-Tetralogie von Thomas Mann, fruchtbar machen zu können, verbindet Birus den Begriff der Simulation mit jenem der Mimesis und entwirft in der Übersetzung der kybernetischen Simulationstheorie in die Darstellungstheorie ein eigenwilliges und dem Poststrukturalismus – der sich nicht zuletzt in Abgrenzung zur Mimesis definiert – fundamental widersprechendes Verständnis der Literatur:

Zudem ist das Aristotelische Mimesis-Verständnis mit dem kybernetischen Simulationsbegriff durch ein kognitives Moment verbunden. [...] Ja, gemäß dem 9. Kapitel der Poetik läßt sich tragische Mimesis als Simulationsgeschehen, nämlich als Modellbildung historischer Abläufe, verstehen. [...] Darüber hinaus hat »Mimesis« bei Platon auch noch die spezifische narratologische Bedeutung der »in szenische Darstellung eingekleideten Erzählung« im Gegensatz zur »einfachen Erzählung«.<sup>42</sup>

Das Fazit in der Untersuchung von Thomas Manns Werk fällt entsprechend dieses Verständnisses klar aus: »Alle drei Komponenten des antiken Mimesis Begriffs – die imitative, die kognitive und die szenisch, ja musikalisch darstellende – werden in Thomas Manns *Joseph und seine Brüder* in unterschiedlichen Mischungsverhältnissen realisiert. Freilich im Modus des »Als ob«, also simuliert.«<sup>43</sup>

Mit der Verbindung des Konzepts der Simulation mit jenem der Mimesis steht Birus keinesfalls allein, sondern ordnet sich in den spieltheoretischen Diskurs der Literaturwissenschaft ein. In dem Aufsatz *Mimesis as Play* des Theaterwissenschaftlers Uri Rapp wird analog zur Arbeit von Birus der Begriff der Simulation in den Mimesis-Diskurs eingeordnet. Mit dem Verständnis von Kunst als Spiel wird die Simulation zwischen einem

39 | Grésillon: »Literarische Handschriften« (Anm. 35), S. 269.

40 | Hendrik Birus: »Thomas Manns Joseph und seine Brüder als simulierte Mimesis«. In: Andreas Kablitz u. Gerhard Neumann (Hg.): *Mimesis und Simulation*. Freiburg i. Br 1998, S. 89–120.

41 | Ebd., S. 92f.

42 | Ebd., S. 96.

43 | Ebd., S. 98.

kybernetischen und einem poststrukturalistischen Verständnis in das Konzept der Mimesis eingeordnet:

The idea of mimesis throws light on the subject of simulation: play, like art, is not only confronted with a world different from itself, which it pretends to represent in some way. It carries the confrontation within itself, and no amount of theorizing, either by viewing play or art as replicas of the »original« world, or by viewing them as universes in their own right without attendant relations to outside structures or patterns, can explain away the strange double meaning implicit in them: they relate to an outside reality by referring to it.<sup>44</sup>

In der Bezugnahme auf die Tradition der Spieltheorie übersetzt Rapp die kybernetische Simulationstheorie in eine an den Poststrukturalismus angelehnte Darstellungstheorie, der die Idee des Spiels für das Verständnis von Kunst zu eigen ist.<sup>45</sup> Die Simulation, eingeordnet in das Konzept der Mimesis, dient der Definition der Verbindung von Kunst und Spiel: »In this sense play and art are not reflections of a reality but reflecting upon a reality.«<sup>46</sup>

## Synthese – Gemeinsamkeiten und Unterschiede in der Definition der Simulation

So unterschiedlich und oft sogar widersprüchlich und konträr die Definitionen des Begriffs der Simulation im Diskurs der Literaturwissenschaft und der Ludologie im Spannungsfeld von Poststrukturalismus und Kybernetik ist, so lässt sich dennoch ein gemeinsames Fundament feststellen. Dabei können die Verwirrungen um den Begriff der Simulation an dieser Stelle nicht gänzlich aufgelöst, aber in ihrer kritischen Reflexion hinterfragt werden. Damit ist die Hoffnung verbunden, eine neue Perspektive im Diskurs der Literaturwissenschaft mit der Ludologie um die wissenschaftliche Erkenntnis des Computerspiels zu eröffnen.

Die Kybernetik definiert den Begriff der Simulation nach technisch-naturwissenschaftlichen Standards als eine spezifische Methode, um in einem Modell Erkenntnisse über das simulierte System zu erlangen. Die Simulation ist die »Nachbildung eines Systems mit seinen dynamischen Prozessen in einem experimentierfähigen Modell, um zu Erkenntnissen zu gelangen, die auf die Wirklichkeit übertragbar sind.« An diesem Verständnis der Simulation orientiert sich die Ludologie, überträgt sie aber aus dem technisch-naturwissenschaftlichen in einen ästhetisch-darstellungstheoretischen Diskurs. Die Struktur der kybernetischen Definition der Simulation als eine spezifische Methode – sowie einige distinktive Merkmale dieser – behält die Ludologie jedoch bei. Für sie ist die Simulation das konkret-praktische, formal-ästhetische Darstellungsprinzip des Computerspiels.

Die Narration wird von der Ludologie dabei als Negativ-Bild für die konträr vorgekommene Definition der Simulation verwendet. Sie dient als Widerpart für das ludologische Verständnis der Simulation, die im aufstrebenden Medium des Computerspiels verortet, der Allmacht vorherrschender narratologischer Erkenntnisverfahren, als neues Paradigma entgegengestellt wird. Die Simulation ist in ihrer Modellhaftigkeit in der Lage

**44** | Uri Rapp: »Simulation and Imagination. Mimesis as Play«. In: *Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zu Theater-, Film- und Medienwissenschaft* 28.2 (1982), S. 67–86, hier S. 69.

**45** | Der spieltheoretische Diskurs der Literaturtheorie ist anschaulich nachzulesen bei: Stefan Matuschek: *Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel*. Heidelberg 1998.

**46** | Rapp: »Simulation and Imagination« (Anm. 44), S. 73.

dynamische Prozesse abzubilden und als darstellungstheoretisches Paradigma in der ludologischen Theorie, entgegen der Repräsentation einer linearen und abgeschlossenen Narration, ein sich in seiner Offenheit und Simultaneität von der Repräsentation grundlegend unterscheidendes Verfahren.

Ausgerechnet an diesem Punkt, der Abgrenzung der ludologischen Definition der Simulation gegenüber der Repräsentation einer narratologisch geprägten Literaturwissenschaft, entsteht eine Parallele zwischen Ludologie und Literaturwissenschaft. Die Literaturwissenschaft, als einer der Hauptakteure eines poststrukturalistischen Diskurses, übernimmt den Begriff der Simulation aus dessen Theorie für die eigene Arbeit. Der Poststrukturalismus definiert die Simulation parallel zur Ludologie in einer repräsentationskritischen Haltung als ein selbstreferentielles, offenes Modell. Ausgehend von der abstrakt-philosophischen Definition der Simulation als ein grundlegendes Paradigma einer allgemeinen Zeichentheorie erhält der Begriff der Simulation Einzug in die Literaturtheorie und in die praktisch, an der Untersuchung literarischer Werke ausgerichteten Arbeiten der Literaturwissenschaft. Diese setzen sich in der Frage nach dem eigenen Erkenntnisgewinn sowohl mit dem poststrukturalistischen wie dem kybernetischen Verständnis der Simulation kritisch auseinander und machen den Begriff der Simulation für ihr konkrete Arbeit am Text fruchtbar. Das Verständnis von literarischen Werken als sich in ihrer Offenheit und Simultaneität manifestierende Werke geht auf den Poststrukturalismus zurück, wurde in der Gegenwart aber aus den abstrakt-philosophischen Höhen auf den Boden einer konkret am Text arbeitenden Literaturwissenschaft geerdet. Während Literaturwissenschaftler wie Dotzler, Härle und Birus den konkreten Text als Simulacra verstanden wissen wollen, verwendet etwa Gresillon den Begriff der Simulation für die Erschließung und Darstellbarkeit von Textgenese-Prozessen und wiederum andere wie Kittler oder Rapp entwerfen mit dem Begriff der Simulation eine am Spiel orientierte Medientheorie.

Die Literaturwissenschaft, der Poststrukturalismus, die Kybernetik und die Ludologie entwerfen ihr jeweils eigenes Verständnis der Simulation in der kritischen Bezugnahme untereinander. Während die Literaturwissenschaft in der jüngsten Zeit in einer kritischen Haltung zum Poststrukturalismus den Begriff der Simulation an ein kybernetisches Verständnis anlehnt, grenzt sich wiederum die Ludologie, ebenfalls unter Bezug auf die Kybernetik, von der Literaturwissenschaft ab, nicht ohne dabei theoretische Bausteine aus dem Poststrukturalismus zu übernehmen, dessen Theorie wiederum eng mit der Kybernetik verbunden ist.

Die Ludologie grenzt sich klar gegen eine das Spiel aus seinem konkreten Verständnis in eine abstrakte Metapher überführende literarische Spieltheorie ab. Das primäre Unterscheidungskriterium einer ludologischen und einer literaturwissenschaftlichen Definition der Simulation ist jene zwischen einer abstrakt-philosophischen und einer konkret-darstellungstheoretischen Perspektive. Der Begriff der Simulation wird entsprechend dem jeweiligen Erkenntnisinteresse der Kybernetik, des Poststrukturalismus, der Literaturwissenschaft oder der Ludologie zwischen einer technisch-naturwissenschaftlichen, abstrakt-philosophischen und konkret-darstellungstheoretischen ausdifferenziert, wobei die Grundlagen – ein repräsentationskritisches Verständnis der Simulation als ein dynamisches Modell – im Kern dieselben sind. Eine medial gebundene Definition der Simulation für das Computerspiel ist entsprechend dieser Erkenntnis ebenso abwegig wie die Bindung der Narration an das Medium der Literatur. Die medienspezifische Ausformulierung beider Darstellungsverfahren – und damit verbunden entsprechende Erkenntnismethoden – dürfen ebenso wenig an den Begriff der Narration, wie an jenen der Simulation gebunden werden.

## Schlusswort

Das Erkenntnisinteresse dieses Artikels, eine wissenschaftstheoretische Reflexion über den Begriff der Simulation zwischen Literaturwissenschaft und Ludologie, erwies in ihren Verwirrungen und Widersprüchen dennoch eine im Kern vorhandene, theoretische Verbundenheit zweier sich dichotom definierender Disziplinen. Die Vereinnahmung des Computerspiels seitens der Narratologie ist aus der Perspektive ihrer wissenschaftshistorischen und –theoretischen Verwandtschaft ebenso ungerechtfertigt wie die Inbesitznahme desselben seitens der Ludologie mit dem oppositiv zur Narration definierten Begriff der Simulation.

Simulation und Narration verstanden als Darstellungsverfahren dürfen nicht – wie im Diskurs der Literaturwissenschaft mit der Ludologie – medial verortet werden. Diese Forderung ist heute, in einer Zeit, in der je nach Computerspiel spezifische Methoden für dessen Erschließung Anwendung finden, müßig zu betonen. Nur noch selten sind die von der Ludologie in ihren Anfängen formulierten Fronten ein Hindernis in der interdisziplinären Erkenntnis des Computerspiels. In der bisher nicht beachteten Verknüpfung zwischen Ludologie und Literaturtheorie über den Begriff der Simulation kann jedoch die traditionelle Fragerichtung, inwiefern das Computerspiel literaturwissenschaftlich-narratologisch adäquat erschlossen werden kann, um die entgegengesetzte Frage, inwiefern dem Computerspiel zugeschriebene Darstellungsverfahren auch in der Literatur Anwendung finden, ergänzt werden. Inwiefern finden auch simulative Darstellungsverfahren in der Literatur Anwendung, respektive inwiefern lassen sich, mit der Simulation verpflichteten Methoden neue Erkenntnisse gewinnen? Und – parallel zur narratologischen Untersuchung des Games – inwiefern lassen sich die in der Ludologie für die Untersuchung des Computerspiels ausformulierten Methoden im Sinne eines praktisch ausgerichteten Erkenntnisinteresses auch in der literaturwissenschaftlichen Arbeit anwenden?

Zur Beantwortung dieser Fragen muss eine Interdisziplinarität möglich werden, die sich trotz ihrer methodischen Abgrenzung voneinander, in ihren Grundlagen wie spezifischen Theorien den darstellungstheoretischen Gemeinsamkeiten bewusst wird. Denn nur unter dieser Prämisse ist sowohl eine wissenschaftliche Untersuchung inter- und hypermedialer Wechselspiele, als auch ein Verständnis für das Computerspiel als solches überhaupt möglich. Eine Vielfalt, die sich nicht nur in der Abgrenzung, sondern im Bewusstsein der Ähnlichkeit miteinander definiert.

## Literatur- und Medienverzeichnis

- AARSETH, Espen: »Genre Trouble. Narrativism and The Art of Simulation«. In: Noah Wardrip-Fruin u. Pat Harrigan (Hg.): *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge 2004, S. 45–54.
- AARSETH, Espen: »Allegorien des Raums. Räumlichkeit in Computerspielen«. In: *Zeitschrift für Semiotik* 23.1 (2001), S. 301–318.
- BARTHES, Roland: »Die strukturalistische Tätigkeit«. In: *Kursbuch* 5 (1966), S. 190–196.
- BAUDRILLARD, Jean: »Die Präzession der Simulakra«. In: Ders.: *Agonie des Realen*. Berlin 1978, S. 7–69.
- BAUDRILLARD, Jean: *Die fatalen Strategien*. München 1985.
- BAUDRILLARD, Jean: »Jenseits von Wahr und Falsch oder die Hinterlist des Bildes«. In: Hans Matthäus Bachmayer, Otto van de Loo u. Florian Rötzer (Hg.): *Bildwelten – Denkbilder*. München 1986, S. 265–268.
- BAUDRILLARD, Jean: *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor 2003.
- BAUDRILLARD, Jean: *Der symbolische Tausch und der Tod*. Berlin 2011.
- BIRUS, Hendrik: »Thomas Manns Joseph und seine Brüder als simulierte Mimesis«. In: Andreas Kablitz u. Gerhard Neumann (Hg.): *Mimesis und Simulation*. Freiburg i. Br. 1998, S. 89–120.
- DELEUZE, Gilles u. Felix Guattari: *Anti-Oedipus*. New York 1977.
- DELEUZE, Gilles u. Felix Guattari: *Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie*. Berlin 1993.
- DERRIDA, Jacques: »Die différance«. In: Peter Engelmann (Hg.): *Postmoderne und Dekonstruktion*. Stuttgart 1990, S. 76–113.
- DERVEAUX, Rene: »Jean Baudrillard: Wahrheit, Realität, Simulation, Hyperrealität.« In: Ders. (Hg.): *Melancholie im Kontext der Postmoderne*. Berlin 2002, S. 34–56.
- DOTZLER, Bernhard: *Der Hochstapler. Thomas Mann und die Simulakren der Literatur*. München 1991.
- ESKELINEN, Markku: »The Gaming Situation«. In: *Game Studies. The international Journal of Computer Game Research* 1.1 (2001).
- FEIGE, Daniel Martin: *Computerspiele. Eine Ästhetik*. Berlin 2015.
- FRASCA, Gonzalo: »Simulation versus Narrative. Introduction in Ludology«. In: Mark Wolf u. Barry Perron (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York u.a. 2003, S. 231–235.
- GRÉSILLON, Almuth: »Literarische Handschriften im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit. Von der Mimesis zur Simulation«. In: Andreas Kablitz u. Gerhard Neumann (Hg.): *Mimesis und Simulation*. Freiburg i. Br. 1998, S. 255–278.
- HARBERS, Henk: *Postmoderne Literatur in deutscher Sprache. Eine Ästhetik des Widerstands?* Amsterdam 2000.
- HÄRLE, Gernhard: »Simulationen der Wahrheit. Körpersprache und sexuelle Identität im Zauberberg und Felix Krull«. In: Ders. (Hg.): *Heimsuchung und süßes Gift. Erotik und Poetik bei Thomas Mann*. Frankfurt / M. 1992, S. 63–86.
- ISER, Wolfgang: *Die Appellstruktur der Texte*. Konstanz 1971.
- ISER, Wolfgang: *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Berlin 1993.
- JUNG, Werner: *Von der Mimesis zur Simulation. Eine Einführung in die Geschichte der Ästhetik*. Hamburg 1995.
- JUUL, Jesper: *A Clash Between Game and Narrative*. <http://www.jesperjuul.net/thesis> (zuletzt eingesehen am 05. Januar 2016).
- KITTLER, Friedrich: »Fiktion und Simulation«. In: Ars Electronica (Hg.): *Philosophien der neuen Technologie*. Berlin 1989, S. 57–80.
- MATUSCHEK, Stefan: *Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel*. Heidelberg 1998.
- MURRAY, Janet: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrativity in Cyberspace*. Cambridge 1997.

- MURRAY, Janet: »From Game-Story to Cyberdrama«. In: Noah Wardrip-Fruin u. Pat Harrigan (Hg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge u.a. 2004, S. 2–10.
- NOHR, Rolf: *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel*. Münster 2008.
- RAPP, Uri: »Simulation and Imagination. Mimesis as Play«. In: *Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zu Theater-, Film- und Medienwissenschaft* 28.2, S. 67–86.
- RÖTZER, Florian: *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*. Frankfurt / M. 1996.
- RYAN, Marie-Laure: *Narrative as virtual reality. Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore 2001.
- SCHMELING, Manfred u. Kerst Walstra: »Erzählung«. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*, S. 519–522, hier S. 519.
- SCHMID, Wolf: »Wortkunst und Erzählkunst im Lichte der Narratologie«. In: Rainer Grübel u. Wolf Schmid (Hg.): *Wortkunst – Erzählkunst – Bildkunst*. Festschrift für Aage A. Hansen-Löve. München 2008, S. 23–38.
- SIMONS, Jan: »Narratives, Games and Theory«. In: *Game Studies. The international Journal of Computer Game Research* 7.1 (2007).
- SMITH, Michael: *Reading Simulacra. Fatal theorys of postmodernity*. Albany 2001.
- STREHLE, Samuel: *Zur Aktualität von Jean Baudrillard. Einleitung in sein Werk*. Wiesbaden 2012.
- VENUS, Jochen: *Referenzlose Simulation? Argumentationsstrukturen postmoderner Medientheorie am Beispiel von Jean Baudrillard*. Würzburg 1997.
- WELSCH, Wolfgang: *Unsere postmoderne Moderne*. Berlin 2008.