

Sebastian R. Richter

## Moritz Hillmayer: Zwischen Spiel und Story: Mimetische Strukturen im Computerspiel

2024

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Richter, Sebastian R.: Moritz Hillmayer: Zwischen Spiel und Story: Mimetische Strukturen im Computerspiel. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 41 (2024), Nr. 2, S. 306–307.

### Nutzungsbedingungen:

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

<https://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:

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

## Moritz Hillmayer: Zwischen Spiel und Story: Mimetische Strukturen im Computerspiel

Bielefeld: transcript 2022 (Literatur in der digitalen Gesellschaft, Bd.1), 317 S., ISBN 9783837662030, EUR 49,- (OA)

(Zugl. Dissertation an der Ludwig-Maximilians-Universität München, 2021)

Obwohl die in die Wissenschaftshistorie der Game Studies eingeschriebene Debatte zwischen Ludologie und Narratologie inzwischen beinahe mit einem Augenzwinkern betrachtet werden kann, ist das Erschließen von Games als *literacy* noch wenig in den deutschsprachigen Raum durchgedrungen. Deshalb ist erfreulich, dass innerhalb der Reihe „Literatur in der digitalen Gesellschaft“ eine Dissertation über Videospiele erschienen ist, die mit der Diskussion des Mimesis-Begriffs deutlich macht, inwiefern das Wechselspiel zwischen Erzählung und Spielerischem in einer näheren Analyse von verschiedenen Spielen relevant erscheint.

Außerdem gelingt es Moritz Hillmayer mit der Analyse von sieben sehr unterschiedlichen Spielen auch Leser:innen auf seine Gedankenwege mitzunehmen, die weniger mit jenen Spielen vertraut sind. Nach Erläuterung verschiedener Mimesistheorien und Fokussierung auf seine eigene Perspektive zum Begriff im Kapitel „Hinführung“ verschränkt Hillmayer Theorie und Analyse in Bezug auf jeweils einen Videospieltitel oder eine Reihe. Dieser eher ungewöhnliche Ansatz bedeutet, dass nach den ersten dreißig Seiten bereits in die mit der

Theorie gekoppelte Analyse eingestiegen wird. Der Weg zielt letztendlich von einem Computerspiel, in dem der ludologische Anteil relevanter als der erzählerische ist – wie *Hitman* (2016) – auf ein stärker narrativ zu verortendes Spiel – nämlich *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017). In Anlehnung an Jesse Schells *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (London: Taylor & Francis, 2014) werden vier Komponenten des Videospieles analytisch-methodisch angewendet: Mechanik, Ästhetik, Geschichte und Technologie. Deutlich wird, dass in allen Beispielen die Verzahnung der drei Komponenten – die ludische, die narrative und die ästhetische – nicht aufzulösen ist. Die technologische Komponente wird nur in geringem Maße berücksichtigt, weil laut Autor eine technologische Rahmung, wie Bildschirmauflösung oder grafische Effekte, vernachlässigbar seien (vgl. S.43).

Fragen zur Ästhetik und Wahrnehmung werden beispielhaft an Konamis *Metal Gear Solid* (1998-2015) mit einem Exkurs zu sinnlichen Modellen erläutert, der insofern problematisch ist, weil er vor der Übernahme der esoterischen Sinntheorie Rudolf Steiners nicht zurückschreckt. Diese ordnet Hillmayer zwar kritisch ein, dennoch ist eine

nachhaltige Relevanz für das Anliegen seiner Arbeit infrage zu stellen.

Grundbegriffe zur Interaktivität und zum Genrebegriff werden anhand von *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) der Bethesda Game Studios anschaulich gemacht. Dort stellt Hillmayer fest: „Das Computerspiel ist in kommunikativer Hinsicht gewissermaßen ein Nichtmedium, weil es zwischen Entwickler und Spielenden steht, dabei aber nicht zwischen den beiden Seiten vermittelt“ (S.113). Der Begriff des ‚Avatars‘ wird wiederum an Ubisofts *Assassin's Creed* (2007-2017) verdeutlicht, wobei hier die Relevanz der „suspension of disbelief“ (S.158) exemplifiziert wird. Glaubwürdigkeit ist das Kernkonzept in der Analyse der *Grand-Theft-Auto-Reihe* (2002-2013), wo der Verfasser nochmals deutlicher von einem Mimesiskonzept als abbildenden Realismus abrückt (gerade in der Orientierung am Genre des Gangsterfilms). An dieser Stelle verortet Hillmayer Mimesis zwischen Realität und Intertextualität (bzw. Intermedialität, als Bezug zu anderen Medien), weil sie nicht nur die reale Welt, sondern auch fiktive Welten, Genres und Diskurse nachbildet. Die beiden Teile von *Read Dead Redemption* (2010 und 2018) werden schließlich mit dem Begriff der ‚Involvierung‘ diskutiert,

während mit *Hellblade* wiederum ein idealtypisches Beispiel für die Differenz zwischen Spiel und Narration herangezogen wird.

Hillmayer scheut sich weder die weitläufige Debatte des vielfältigen Begriffskanons in den Game Studies ausführlich darzustellen, noch sich selbst kritisch damit auseinanderzusetzen und einen deutlichen Standpunkt zu dieser Debatte einzunehmen. Man könnte ihm in Bezug auf die Klarheit seines Ansatzes Oberflächlichkeit vorwerfen – entkräftet wird dies aber sowohl aufgrund der Vielfältigkeit der ausgewählten Spiele als auch durch die intensive Auseinandersetzung des Verfassers mit der Sekundärliteratur. Auch dem Kritikpunkt, dass nur umsatzstarke, meist auf den westlichen Markt ausgelegte Spiele analysiert werden, sei eingeräumt, dass neben diesen auch auf eine hohe Anzahl unbekannter Spiele hingewiesen wird.

Generell ist Hillmayer nicht nur eine gut lesbare Dissertation gelungen, sondern ein Buch, das sich hervorragend auch für einführende Lehrveranstaltungen in die Game Studies heranziehen lässt. Dem kommt zugute, dass der Verlag die digitale Variante des Buches im Open Access frei zugänglich macht.

*Sebastian R. Richter (Bochum)*