

Inhalt

Danksagung	9
Vorbemerkungen	11
Hinführung	13
Die Vielfalt der Imitation	17
Mimesis im Strudel der Bedeutungen	18
Aufbau der Arbeit	28
1. HITMAN und die ludonarrative Grätsche	31
1.1 Ludonarrative Diskrepanz im Diskurs der Game Studies	33
1.2 Die ästhetische Brücke	42
1.3 Triviale Kunst: Computerspiel im Spiegel des Mimetischen	44
1.4 Die Mimesis des lautlosen Killers	48
2. METAL GEAR SOLID und die sinnliche Ästhetik	55
2.1 Das Tor zur Welt: Primärsinne	59
2.2 Sinnlichkeit jenseits des Sensorischen: Sekundärsinne	74
3. SKYRIM und die lebendige Interaktivität der Welt	85
3.1 Interaktivität als dynamischer Prozess	87
3.2 Regeln oder Freiheit	98
3.3 Das Computerspiel als technisches Artefakt	109
3.4 Genre als Indikator mimetischer Konvention	114
4. ASSASSIN'S CREED und die Identität des Avatars	123
4.1 Identität und Avatar	130
4.2 Bezugsrahmen Spielwelt	146
4.3 Wenn die Imitation zu echt wird: <i>uncanny valley</i>	157

5. GRAND THEFT AUTO und die Glaubwürdigkeit	163
5.1 Authentizität, Naturalismus und Realismus	167
5.2 Im Netz endloser Remediatisierung	178
6. RED DEAD REDEMPTION und die Involvierung	191
6.1 Sinnestausch statt Sinnestäuschung	196
6.2 Phantome der Virtualität	206
6.3 Miniaturisierung der Welterfahrung	213
7. HELLBLADE und die innere Mimesis	223
7.1 Innere Mimesis	224
7.2 Harmonie und Differenz	236
7.3 Maximierung von Mimesis als Differenzpotential	242
Schlussbetrachtungen	249
Anhang A: Dialog aus GRAND THEFT AUTO V	257
Anhang B: Inhaltzusammenfassung HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE	259
Anhang C: HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE – Ereignisgrafik	265
Quellenverzeichnis	269
Primärquellen: Spiele	269
Primärquellen: Filme	272
Weitere Primärquellen	273
Sekundärquellen	273