

1. Record Nr.	UNISA996582056003316
Autore	Hillmayer Moritz
Titolo	Zwischen Spiel und Story : Mimetische Strukturen im Computerspiel // Moritz Hillmayer
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld : , : transcript Verlag, , [2022] ©2022
ISBN	3-8394-6203-7
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (320 p.)
Collana	Literatur in der digitalen Gesellschaft ; ; 1
Classificazione	AP 15963
Soggetti	LITERARY CRITICISM / European / German
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Frontmatter -- Inhalt -- Danksagung -- Vorbemerkungen -- Hinführung -- 1. Hitman und die ludonarrative Grätsche -- 2. Metal Gear Solid und die sinnliche Ästhetik -- 3. Skyrim und die lebendige Interaktivität der Welt -- 4. Assassin's Creed und die Identität des Avatars -- 5. Grand Theft Auto und die Glaubwürdigkeit -- 6. Red Dead Redemption und die Involvierung -- 7. Hellblade und die innere Mimesis -- Schlussbetrachtungen -- Anhang A: Dialog aus Grand Theft Auto V -- Anhang B: Inhaltszusammenfassung Hellblade: Senua's Sacrifice -- Anhang C: Hellblade: Senua's Sacrifice – Ereignisgrafik -- Quellenverzeichnis
Sommario/riassunto	Die Frage nach dem Zusammenhang von Erzählung und agency der Spielenden im modernen Computerspiel gehört zu den Gründungsherausforderungen der Game Studies, an dem selbst hybride Ansätze oft scheitern. Moritz Hillmayer versucht nicht, die Trennung der beiden Pole Spiel und Story aufzuheben, sondern nutzt gerade ihre Unterschiedlichkeit als Basis für seine Analysen. Auf der Grundlage des seit der Antike diskutierten Konzepts der Mimesis stellt er eine Perspektive auf das Computerspiel vor, die sowohl die Unterschiedlichkeit der beiden Aspekte als auch ihr Zusammenwirken in den Fokus nimmt.