

Roses *Frankenstein*. Es geht vor allem um die „Verwerfungslinien und Verbindungen zwischen einzelnen Wesen und ihrer Umgebung, nicht nur in der Handlung, sondern auch in Bezug auf die fiktionale Produktion und Existenz“ (S. 189). Die Besonderheit des Theaterstücks war, dass die zwei Hauptdarsteller abwechselnd einmal Frankenstein und einmal die Kreatur spielten. Durch diese Maßnahme wird der Produktionsprozess deutlich. So entstehen auch Differenzen in der Wahrnehmung der Figuren, deren Bedeutung durch die „kollaborative Handlungsmacht („collaborative agency“)" von Produktion, Geschichte und Wahrnehmung entsteht (vgl. S. 217 ff.). Der *Frankenstein*-Komplex kann so als „eine Dynamik des Materiellen und des Symbolischen (eine Praxis der Figuration)" gesehen werden, die Geschichte führt zu „einer Rekonfiguration von Singularität und Alterität“ (S. 260). Fiktion erscheint als die Produktion eines anderen Weges des Seins (vgl. S. 262). Das Was und das Wie der Erzählung sind untrennbar verwoben. Letztlich bedeutet Fiktion den gleichzeitigen Verlust des Selbst und das Gewinnen von Welt (vgl. S. 266), damit eine Neugewinnung des Selbst (vgl. S. 267). In diesem Moment liegt das Vergnügen von fiktionalen Geschichten, nicht nur bei *Frankenstein* – oder wie es die Autorin ausdrückt: Wir sollten „unsere Monster lieben“ (S. 277). Das Buch ist eine Tour de Force durch geisteswissenschaftliche Erkenntnisse zu Narration und Fiktion, in der anthropologische, strukturalistische, literaturwissenschaftliche, psychoanalytische und philosophische Ansätze verschmolzen werden. Der *Frankenstein*-Komplex dient vor allem dazu, die Theorie der Fiktion zu belegen. In diesem Sinne ist das Buch eher für philosophisch interessierte Leser als für Fans von Frankenstein interessant.

Prof. i. R. Dr. Lothar Mikos

## 6.

### **Moritz Hillmayer:**

*Zwischen Spiel und Story. Mimetische Strukturen im Computerspiel*. Bielefeld 2022: transcript. 320 Seiten, 49,00 Euro

#### **Mimetische Strukturen im Computerspiel**

Moritz Hillmayer befasst sich in seiner Dissertation mit mimetischen Strukturen im Computerspiel, die er anhand von sieben Fallbeispielen (*Hitman*, *Metal Gear Solid*, *Skyrim*, *Assassin's Creed*, *Grand Theft Auto*, *Red Dead Redemption* und *Hellblade*) untersucht. Zuvor stellt er jedoch klar, was er unter Mimesis versteht, denn der Begriff scheint im „Strudel der Bedeutungen“ zu verschwinden (S. 18). Der Autor zeichnet die Begriffsgeschichte nach, von vorplatonischer Zeit über Platon und Aristoteles bis hin zur Neuzeit. So geht es bei Aristoteles

nicht um bloße Nachahmung der Natur, sondern um die Verschönerung, die Ästhetisierung. Mit der Neuzeit zieht das Verständnis ein, „dass Mimesis kein Zustand eines Werkes ist, sondern ein Prozess, sie [die Autoren der Zeit, Anm. d. Red.] zeigen die Abhängigkeit des mimetischen Vorgangs von der Herangehensweise der Rezipierenden“ (S. 25). So unterschiedlich die Definitionen über die Jahrhunderte sind, schält der Autor vier Charakteristika von Mimesis heraus, die für seine anschließende Analyse der Computerspiele bedeutsam sind: 1) Mimesis beschreibt das Verhältnis der Gleichheit von zwei Entitäten. 2) Für die Analyse ist die Identifikation von Referenzpunkten zentral. 3) Mimesis bedeutet jedoch nicht Gleichheit, sondern Differenz. 4) Mimesis ist ein dynamischer Prozess (vgl. S. 28).

Daraus ergibt sich für die Analyse der sieben Computerspiele, dass jeweils eine Eigenschaft der Mimesis im Mittelpunkt steht: von der ästhetischen Grundbedeutung über die Wahrnehmung der Spielenden als mimetischen Prozess, die Mimesis als medialen Prozess, die kommunikativen Verhältnisse zwischen Spielenden, Spiel und Realität, Glaubwürdigkeit und Authentizität von Computerspielen, Immersion und Involvierung bis hin zur Betrachtung der „inneren Mimesis“ (S. 224). Letztere gelingt besonders dann, wenn Grenzen zwischen der Spielwelt und der Erzählwelt überwunden bzw. in der Schwebe gehalten werden. Dann zeigt sich: „Mimesis ist mediale Aktivität, Medium ist festgeschriebene Mimesis“ (S. 251). Die analysierten Eigenschaften der mimetischen Strukturen „durchziehen das Computerspiel als Netz aus Gleichheiten und Differenzen, das, geschickt aufgespannt, als Träger für bedeutsame Elemente dienen kann“ (S. 256). Sie fördern nicht nur die Interpretationen, sondern auch das Spiel an sich. Das Buch bietet einen tiefen Einblick in die verschiedenen nicht nur mimetischen Strukturen von Computerspielen.

Prof. i. R. Dr. Lothar Mikos

## 7.

### **Bianca Kellner-Zotz/Michael Meyen:**

*Wir sind die anderen. Ostdeutsche Medienmenschen und das Erbe der DDR*. Köln 2023: Herbert von Halem. 552 Seiten, 37,00 Euro

#### **Wir sind die anderen**

2023 sorgten u. a. die Bücher von Dirk Oschmann (*Der Osten: eine westdeutsche Erfindung*) und Katja Hoyer (*Diesseits der Mauer*) für Diskussionen, da sie andere Perspektiven auf den Osten und den Prozess der Wiedervereinigung einnahmen. Das vorliegende Buch tut dies auch. Es entstand im Rahmen des vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderten