

## Schlussbetrachtungen

---

Der Riss, der durch das Medium Computerspiel geht, ist ebenso charakteristisch wie unvermeidlich. Erzählung funktioniert grundlegend anders als spielerisches Handeln, zumindest bezogen auf unser momentanes Verständnis von Erzählung. Wenngleich es möglich sein mag, jedes Spiel als Erzählung zu betrachten (vgl. Fernández-Vara 2015 sowie Murray 2017) und jede Erzählung als Spiel (vgl. Huizinga 2004, 133ff), führen derlei Experimente selten zu neuen Erkenntnissen über den betrachteten Titel. Spiel bleibt Spiel und Geschichte bleibt Geschichte. Im Computerspiel aber kommen diese beiden Komponenten als sich ergänzende Teile einer Gesamterfahrung zusammen, die eben weder reines Spiel noch reine Erzählung ist, sondern rezeptive und interaktive Momente verbindet. Die Spaltung des Mediums bedeutet nicht, dass es nicht Möglichkeiten gibt oder geben kann, die Sphären zu verbinden und symbiotische Effekte zwischen *ludus* und *narratio* zu erzielen. Ein systematischer und tragfähiger Weg zum Brückenbau ist die Mimesis, wie sie in dieser Arbeit vorgeführt wurde.

Die Narratologie kennt längst eine Dichotomie von Inhalt und Struktur in der Analyse von Handlungsverläufen, einen »fundamentalen Gegensatz zwischen dem ›Wie‹ und dem ›Was‹ von Erzählungen« (Martinez und Scheffel 2005, 20). Der Gedanke, die Spaltung des Mediums Computerspiel auf diese narratologische Zweiheit herunterzubrechen, indem die Inhalte, die Handlung und Verläufe als das »Was«, die Spielmechaniken und die ästhetische Gestaltung als das »Wie« des Spiels betrachtet werden, ist der Alptraum der Ludologen. Eine solche Subsumierung des Computerspiels unter die traditionellen Paradigmen der Erzähltheorie scheint auch unabhängig von ideologischen Erwägungen ungeeignet zur Analyse des neuen Mediums, weil sie die Spielmechaniken und die Präsenzstrategien des Computerspiels zu bloßen Funktionen der Erzählung degradiert. Andererseits funktioniert auch eine strenge Aufteilung in die spielerischen und erzählerischen Elemente nicht, weil die erzählerischen Elemente wiederum selbst Strukturmerkmale aufweisen – eben das »Wie« der Erzählung, das vereinfacht Tomaševskijs »Sujet« (1985, 214ff), Todorovs »discours« (1972), Genettes »récit« (1994) oder Forsters »story« (1947) entspräche. Die Strukturanalyse des erzählerischen Bereichs stünde in einer solchen Analyse also neben der Strukturanalyse des

spielerischen Konzepts. Sinn der Betrachtung des Computerspiels als erzählendes Medium ist aber die Verschmelzung der beiden Sphären. Die Lösung ist keine Lösung, sondern eine Emulsion: Es muss nicht das eine Medium im anderen aufgelöst werden, sondern beide Medien müssen in einem konstanten Zustand des Aufruhrs miteinander in Verbindung treten und sich ununterbrochen austauschen, um ein dichtes Geflecht aus Erlebnissen zu bilden. Dabei zeigt sich, dass das wirkliche »Wie« keine der beiden Sphären ist, sondern eine dritte Größe, die hier schlicht als »Ästhetik« bezeichnet wurde und die beide Sphären durchdringt.

Es scheint nicht möglich, eine vollkommene, geschlossene Integration von Erzählung und Spiel zu erreichen; die Spaltung des Mediums ist nicht aufhebbar. Die Begründung für diesen Zustand ist die fundamentale Unterschiedlichkeit der beiden Ebenen. Das Spiel ist vorwiegend sensomotorisch orientiert, es basiert auf der Kommunikation zwischen Spielenden und Spiel. Es ist Präsenz, das sinnliche Erleben von Virtualität, die quasi-physische Teleportation in einen fiktionalen Kosmos aus Mechaniken und Reizen. Die Erzählung dagegen arbeitet auf der kognitiven Ebene, sie besteht aus der Abstraktion von Reizen, auf der Erkenntnis ihrer Gestalt und Funktion. Nicht die Reize sind das Ausschlaggebende für die Erzählung, sondern die Zusammenhänge zwischen den Reizen, ihre Temporalitäten und Kausalitäten. Weiter noch: Die Erzählung legitimiert die Interaktivität durch die Konstruktion komplexerer Zusammenhänge. Eine schnell vorüberziehende, annähernd einfarbige Fläche mit einer Unterbrechung, einer Kommandoeingabe und dem Resultat, dass die Figur die Unterbrechung der Fläche überwindet, wird nicht zu einer Erzählung, indem die Fläche als eine Reihe von Hausdächern und die Unterbrechung als Häuserschlucht identifiziert wird, über die sich der Avatar durch Eingabe eines Sprungkommandos hinwegsetzt. Eine rein ästhetische Verkleidung reicht nicht zur Begründung einer Geschichte. Zur Erzählung wird diese Situation, wenn der Avatar als Ezio Auditore da Firenze aus *ASSASSIN'S CREED 2* erkannt wird und wenn die Spielenden wissen, dass die schnelle Fortbewegung über die Dächer von Venedig notwendig ist, weil Ezios Verbündeter Machiavelli in einem anderen Teil der Stadt Hilfe benötigt. Die aktuelle Handlung hat ein Ziel über die unmittelbare Reizreaktion hinaus, unabhängig von der interpretatorischen Kontextualisierung der sensorischen Eingaben.

Erzählen im Computerspiel bedeutet demnach, seine formalen und spielerischen Elemente so miteinander in Beziehung zu setzen, dass eine schlüssige Handlung entsteht. Die Verbindungen zwischen Erzählung und Spiel können dabei sehr unterschiedlich ausfallen. So kann das Spiel die Handlung grundlegend bestimmen, indem ein Spielprinzip sich besonders gut für manche Themenkomplexe eignet, während es für andere weniger geeignet scheint. Sieht die Spielmechanik beispielsweise große Schießgefechte zwischen den Spielenden und computergesteuerten Gegnern vor, erscheint eine erzählerische Integration in Form eines Stadtplaners oder eines Ladenbesitzers weniger geeignet – diese Settings bieten sich eher

für Wirtschaftssimulationen an. Abenteuerliche Schatzsuchen oder Regierungsverschwörungen dagegen passen hervorragend zu einem kampfbasierten Spielprinzip.<sup>1</sup> Die spielerischen Elemente können die Handlung nicht nur allgemein, sondern auch ganz spezifisch bestimmen. Wenn die Spielenden in *HEAVY RAIN* beispielsweise in bestimmten Situationen scheitern, kann der Avatar in dieser Situation sterben. In diesem Fall sieht *HEAVY RAIN* keine Wiederholung des Abschnitts vor, sondern registriert den Tod der Figur und gibt für nachfolgende Situationen Handlungsvariationen aus, die ohne die verstorbene Figur auskommen. Während sich also im bestmöglichen Ende von *HEAVY RAIN* eine dauerhafte Romanze der beiden Figuren Ethan und Madison andeutet, kann Madison in einer entsprechenden Spielesequenz auch umkommen und das Happy End der Geschichte unmöglich machen. In *RESIDENT EVIL 4* (Capcom 2005) können die Spielenden zu Beginn des Spiels einen Hund im Wald aus einer Falle retten. Der gerettete Hund kommt ihnen dann an späterer Stelle im Spiel zu Hilfe. Schließlich kann auch die Handlung Einfluss auf die Spielelemente nehmen. Solche Situationen sind noch vergleichsweise selten, weil die meisten Spiele in der Entwicklung von der Mechanik her gedacht werden und nicht von der Erzählung und sich damit die erzählerischen Komponenten eher an die Spielmechanik anpassen als umgekehrt. Es besteht immer eine solche Hierarchie zwischen den Sphären, aber nicht immer dieselbe: Sie kann von Titel zu Titel, sogar von Moment zu Moment wechseln. Die Erzählung wird zum »Wie« des Spiels (»Wie wird das Spiel erzählt?«) – beispielsweise wenn komplexe Uhrwerk-Mechaniken als Spielwelten und die Stellschrauben als schallgedämpfte Pistolen verkleidet werden wie in *HITMAN*. Oder das Spiel wird zum »Wie« der Erzählung (»Wie wird die Erzählung erlebbar?«) – beispielsweise wenn das irrealer Gefühl einer unbestimmten Ungewissheit und Furcht durch die Perspektive und die spielerischen Anforderungen auf die Spielenden übertragen wird wie in *HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE*.

Gespalten in die zwei Sphären, changiert das Computerspiel ununterbrochen zwischen der rezeptiv-vermittelnden Erzählseite und der aktiv-mimetischen Spielseite. Je geschickter diese Schwebungen realisiert werden, umso müheloser gelingt der Sprung über den Spalt, der Wechsel von Handeln zu Handlung und zurück. Es zeigt sich, dass Mimesis und Medium sehr eng verwandte Begriffe sind: Mimesis ist mediale Aktivität, Medium ist festgeschriebene Mimesis. Das Computerspiel schwebt damit auch in seiner Kategorisierung als Medium, weil es einerseits aus einem fest gefügten Code besteht, der lediglich abgerufen und ausgeführt wird, gleichzeitig in dieser Ausführung des Codes aber eine lebendige Dynamik ent-

---

1 Selbstverständlich können Spiele von solchen Gestaltungsprinzipien abweichen. In solchen Fällen ist aber diese Abweichung genau Teil des Konzepts und in einer Weise umgesetzt, dass die Absurdität der Situation ihren Reiz mit ausmacht.

steht, die den Vorgang des Spielens interaktiv mimetisch und nicht rezeptiv medial macht.

Der Vorgang des Spielens ist wiederum nur über eine vermittelnde Instanz möglich: den Avatar. Die Spielenden können nicht direkt auf die Spielwelt zugreifen, weil sie nicht wirklich existiert, sondern eine Interpretation von Codes ist. Stattdessen kommunizieren die Spielenden mit ihrem Repräsentanten in der virtuellen Welt, dem Avatar. Dieser vereint in sich Eigenschaften des Virtuellen (indem er aus interpretiertem Code besteht) und Eigenschaften des Realen (indem er aus interpretierten Steuereingaben besteht) und bildet damit das Bindeglied zwischen der Realität der Spielenden und der Realität des Spiels. Avatar und Spielwelt stellen gleichzeitig die Scharniere dar, die Erzählung und Spielgeschehen miteinander verknüpfen, weil beide sowohl der narrativen als auch der interaktiven Sphäre angehören. Dennoch können sie den Spalt oft nicht dauerhaft überwinden, sondern erscheinen eher als zeitgleich gespiegelte Doppelgänger, die in einer Form in der Erzählebene existieren und in der Spielebene in einer ähnlichen, aber anderen Form. Dabei deutet sich bereits das mimetische Verhältnis zwischen den beiden Sphären an, das als »innere Mimesis« bezeichnet wurde.

Damit die Spielenden sich überhaupt in den virtuellen Welten orientieren können, ist es notwendig, dass diese Welten auch mit den ihnen bekannten Realitäten verbunden sind, seien diese bekannten Realitäten nun physisch oder fiktional. Dabei zeigt sich wieder eine grundlegende Verschiedenheit zwischen der Art und Weise, wie die Spielwelt der spielerischen Sphäre ihre Vorbilder imitiert und derjenigen, die von der Spielwelt der erzählerischen Sphäre herangezogen wird. Begriffe wie Realismus und Authentizität nähern sich dem Phänomen an und geben Hinweise zur Unterscheidung der beiden Sphären in ihrem Beziehungsgeflecht mit den Welten, die sie sich als Vorbild für ihre mimetischen Nachbildungen gewählt haben. Sie sind graduelle Kategorien, die beschreiben, wie groß die Realitätsnähe zwischen der realen Vorlage und ihrem virtuellen Gegenstück ist. Wie realistisch fühlt sich die virtuelle Welt an? Wie authentisch sind ihre Figuren? Wie naturalistisch ist ihr Aussehen? Und wie plausibel ist die Spielwelt in sich? Besteht überhaupt eine Mimesis erster Ordnung, also eine Nachahmung der realen Welt, oder handelt es sich um eine Mimesis zweiter Ordnung, also um die Imitation einer Welt, die ihrerseits bereits mediale Imitation ist? Intertextualität überträgt Inhalte, Intermedialität überträgt Ästhetiken – und Interludizität untersucht die mechanischen Zusammenhänge zwischen verschiedenen Spielen, die auf ähnlichen Prinzipien basiert.

Ähnlich verschieden wie die Strategien, anhand derer sich Spiel und Erzählung der Nachformung ihrer Vorbilder annehmen, sind die Strategien der Involvierung. Präsenz und Begeisterung sind die Effekte der Mimesis, sie treten dann auf, wenn die Spielenden sich besonders gerne von den Angeboten der Simulation täuschen lassen, wenn sie der *willing suspension of disbelief* freien Lauf lassen und nicht vom

Sturz ins *uncanny valley* wieder aus der Illusion herausgestoßen werden. Die technisch-sensorische Involvierung über Interaktivität (Präsenz durch Immersion und Engagement) und die emotional-kognitive Involvierung über die Geschichte (Begeisterung durch Identifikation, Hingerissenheit, Mitgerissenheit und Sehnsucht) funktionieren grundsätzlich verschieden, obwohl sie im Grunde dasselbe Ziel verfolgen: die vollständige psychische und physische Einhüllung der Spielenden in die illusorischen Schleier der Virtualität durch die perfekte Imitation ihrer natürlichen Wahrnehmungsprozesse.

Über alle diese Unterschiede hinweg funktioniert die Mimesis als verbindendes Element. Durch die Spaltung in zwei Sphären besteht ausreichend Distanz zwischen den beiden Komponenten Erzählung und Spiel, dass sie sich mimetisch aufeinander beziehen können. Dies zeigt *HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE* in aller Deutlichkeit, wenn sämtliche Spiel- und Erzählelemente in außergewöhnlich enger Verbindung zueinander stehen und insgesamt ein, trotz aller Tristesse der Thematik, analytisch auffallend harmonisches Geflecht ergeben. Narration und Spielmechaniken beziehen sich ununterbrochen aufeinander und imitieren sich strukturell, sodass ein in sich schlüssiges Gesamtbild entsteht. Es gibt Abweichungen von diesem Bild, die genau aufgrund der Harmonie der übrigen Teile besonders auffallend herausstechen; daran zeigt sich, dass durch eine Maximierung der Mimesis das Potential für die Einbettung von Bedeutung erhöht wird.

Die innermimetische Dichtheit von *HELLBLADE* kann zeitweise über Schwächen des Spiels hinwegtäuschen. So spannend und aufregend die innere Geschlossenheit des Titels ist, so kritikwürdig ist es in anderen Hinsichten. So ist es beispielsweise eindeutig, dass sich in der Entwicklung des Spiels alle Gestaltungsentscheidungen der Handlung unterzuordnen hatten; entfernt man die Geschichte aus *HELLBLADE*, bleibt nur ein wenig aufregendes und mechanisch anspruchsminimalistisches Spiel zurück, das so sicherlich kein großes Aufsehen erregt hätte. Die zuvor beschriebene Hierarchie der Sphären könnte kaum klarer zugunsten der Erzählung ausfallen. Wie wichtig die Handlung für das Spiel ist, lässt sich auch an ihrem Anteil der Gesamtspielzeit erkennen: über 83 Prozent laut *howlongtobeat.com* (7,5 von 9 Stunden). Diese Kritik an *HELLBLADE* soll nicht die Erkenntnisse über die mimetischen Bezüge innerhalb des Spiels relativieren oder kleinreden,<sup>2</sup> sondern verdeutlichen, dass die Symbiose der Sphären auch dann eine starke Wirkung entfalten kann, wenn die beiden Hälften der Spielerfahrung für sich genommen Schwächen aufweisen.

Klar zeigt sich die Ergiebigkeit der Betrachtung mimetischer Strukturen in Computerspielen. Die Mimesis ist nicht nur allgegenwärtig, sie ist auch äußerst

2 Es ist allerdings durchaus möglich oder sogar wahrscheinlich, dass manche gestalterischen Aspekte des Spiels eher zufällig in ein mimetisches Verhältnis zur Erzählung geraten sind. Das ändert jedoch nicht ihre Wirkung.

produktiv, wenn sie systematisch untersucht wird. In seiner allgemeinsten Form als »Nachahmung« läuft der Begriff tatsächlich sogar Gefahr, zu allumfassend auf alles anwendbar und für jedes Phänomen mehr oder weniger zutreffend zu sein. Daher ist im Umgang mit dem Konzept Disziplin nötig. Mit entsprechender Vorsicht eingesetzt, kann die Mimesis aber ein hervorragendes Werkzeug für die Analyse von Computerspielen sein. Sie identifiziert Vorbilder und arbeitet genau heraus, welche Elemente eines Titels mehr oder weniger bedeutungstragend sind.

Mimetische Strukturen sind allgegenwärtig in Computerspielen, weil sich fast alles in irgendeiner Form auf etwas anderes beziehen lässt. Das macht diese Verbindungen aber nicht bedeutungslos, sondern steigert vielmehr ihr Potential, durch das Brechen mit einer Erwartungshaltung Bedeutung zu evozieren. Bei HITMAN ziehen die Sphären zwei unterschiedliche Bezugspunkte heran: Die erzählerische Sphäre orientiert sich an Agenten- und Spionagethrillern, die spielerische hingegen adaptiert Uhrwerkmechaniken aus dem Rätselgenre. Die ludonarrative Dissonanz ist, je nach Standpunkt, entweder nicht vorhanden oder ununterbrochen präsent; sie fällt aber kaum ins Gewicht, weil die spielerische Sphäre so dominant gegenüber der erzählerischen auftritt und die Entwickler unzählige augenzwinkernde Momente in das Spiel einbauen. Die Figuren innerhalb der Diegese sind ernst und bleiben ernst, ihre Welt ist gefährlich, ihre Leben stehen wortwörtlich auf dem Spiel; die Spielenden aber stehen perspektivisch darüber, erkennen das Spielerische in der Geschichte. Sie durchschauen den transparenten Firnis und erkennen darunter die Mechanik. Die Sphären treten kaum in Austausch miteinander, sie entwickeln keine interne Dynamik, weil das gar nicht notwendig ist; die Erzählung ist bloß Teil der Ästhetik, sie erstellt das Vokabular, mit dem über das Spiel gesprochen wird. Die beiden mimetischen Vorgänge bleiben losgelöst voneinander.

Mimetisch kann nur sein, was wahrgenommen wird, daher ist jede Mimesis von ihrer Nutzung der Perzeptionskanäle des Menschen abhängig. Im Umkehrschluss lassen sich die Sinnesmodalitäten also auch nutzen, um dem vielschichtigen Spielerlebnis analytische Struktur zu verleihen, um die Gedanken zu ordnen und nach dem Zerlegen der Erfahrung die starken oder schwachen Verbindungen verschiedener Phänomene aufzudecken und auf ihren Bedeutungsgehalt hin zu überprüfen. Selbst ähnlich erscheinende Phänomene können unterschiedliche Bedeutung haben: Die Schulterperspektive in Hitman erfüllt vor allem funktionale Anforderungen, während sie in Metal Gear Solid V: The Phantom Pain leicht anders angelegt ist und dadurch auch anders verstanden werden kann – es lassen sich beispielsweise Parallelen zur Dissoziation von Spielenden und Avatar ziehen, die am Ende der Handlung zentral werden. In jedem Fall lässt sich zu den verschiedenen vom Medium bespielten Sinnen jeweils fragen: Was wird hier nachgeahmt und warum? Und wenn nichts nachgeahmt wird, warum nicht? Welchen funktionalen und/oder erzählerischen Zweck kann man hinter der Entscheidung für eine

bestimmte (ästhetische) Umsetzung vermuten und wie fügt sich diese Vermutung in den Kontext des Spiels? Mit dem Katalog der Erkenntnisse mimetischer Verbindungen wächst auch die Aufmerksamkeit für nichtmimetische Momente – oder für Assoziationen, die gemeinsam mit der Ästhetik in das konkrete Spiel importiert werden.

Computerspiele bieten ein größeres mimetisches Potential, weil sie einerseits mehr Sinneskanäle ansprechen (können), andererseits auch eine Eigenschaft der Wirklichkeit nachahmen, die anderen Medien nicht zugänglich ist: die Handlungsfähigkeit oder *agency*. Die inhärente Interaktivität des Computerspiels hat Auswirkungen auf die Art und Weise, wie die Sphären aufgebaut werden müssen. Erzählerisch wie spielerisch stellen sich Fragen nach Freiheit und Reglementierung – zwei Enden einer Skala, die beide Gefahren bergen, durch zu große Restriktion der Handlungsoptionen auf der einen, durch zu triviale Spiel- und Erzählmomente auf der anderen Seite. Mit dem Moment der Interaktivität hält auch ein Wachstum potentieller Inhalte Einzug in das Computerspiel, wodurch seine Zusammensetzung unüberschaubar komplex wird. Jede Entscheidung der Spielenden bedeutet nicht nur einen vorgesehenen Weg, sondern möglicherweise auch einen Weg, der angelegt wurde, aber nicht realisiert wird und damit unsichtbar bleibt. Besonders aufwendig gestaltete Computerspiele entpuppen sich als Eisberge: Nach einem einfachen Durchspielen ist nur ein kleiner Teil des Potentials ausgeschöpft, nur ein kleiner Teil der möglichen Geschichten erfahren. Die Komplexität äußert sich teilweise in Fehlfunktionen, die absurde Effekte hervorrufen oder sogar selbst bedeutungstragend werden können. Es zeigt sich immer wieder, dass Computerspiele unbeabsichtigt der elementaren Unvorhersehbarkeit des Lebens Rechnung tragen, indem die Entwickler nie mit Sicherheit vorhersehen können, in welchen Weisen Spielende mit den Mechaniken eines Spiels und ihren Zusammenhängen umgehen werden.

Die Spielwelt ist eine Konstituente des Computerspiels, die den Spalt zwischen den Sphären überspannt. Die zweite ist der Avatar, die Verkörperung der Spielenden in der Virtualität. Nur durch ihn sind sie in der Lage, ihre *agency* in der Spielwelt auszuleben. Das Verhältnis zwischen den Spielenden und ihrem Avatar kann ganz verschiedene Formen annehmen, die von der Identifikation bis zur Antipathie reichen und selten stabil festgesetzt werden, sondern sich dynamisch mit dem Verlauf von Handlung und Spiel entwickeln und ändern. Die sogenannten *bleed-in*- und *bleed-out*-Effekte veranschaulichen den mimetischen Charakter des Avatars: er ist die Mimesis der Spielenden, so wie sie seine Mimesis sind. Der Avatar folgt den Eingaben der Spielenden und ahmt somit ihre Bewegungen auf dem Controller transponiert auf seinen ganzen Körper nach. Zugleich passen sich die Spielenden seinem Bewegungsapparat an, lernen sein Spektrum von Möglichkeiten kennen und verhalten sich entsprechend dieser Vorgaben.



Die mimetischen Strukturen im Computerspiel erschöpfen sich nicht in der Verbindung zwischen der Lebenswelt der Spielenden und ihrer Wiedergabe im Virtuellen, sondern können auf ganz andere Quellen als die Realität gerichtet werden. Intertextuelle und intermediale Bezüge sind heute im erzählenden Computerspiel eher die Norm als die Ausnahme; wie die Texte in den Theorien zur Intertextualität entstehen auch Computerspiele nicht im Vakuum, sondern als Teil eines Geflechts aus vorherigen medialen Äußerungen, deren Signale und Codes sie kopieren, adaptieren und subvertieren. Mit diesen Techniken bilden die Computerspiele ihre eigene Glaubwürdigkeit durch spielerischen Realismus, erzählerische Authentizität oder ästhetischen Naturalismus. Das Beispiel vom Schalldämpfer untermauert, dass es dabei nicht unbedingt auf eine exakte Nachbildung eines realen Vorbilds ankommt, sondern vielmehr um die Entsprechung einer kulturellen Konvention. Diese mag sehr oft realistischen oder naturalistischen Ursprungs sein, entscheidend ist aber nicht ihre Faktizität oder Historizität, sondern ihre empfundene Glaubwürdigkeit.

Als Effekte der Glaubwürdigkeit lassen sich die Sinne und Perzeptionsmechanismen der Spielenden unter Umständen davon überzeugen, die virtuelle Realität zeitweise als tatsächliche Umgebung zu akzeptieren. Die technisch-ästhetische Immersion durch Einhüllung der Spielenden in überzeugende und möglichst flächendeckende künstliche Sinnesreize bildet eine Grundlage für Effekte der Präsenz und Begeisterung. Aus den Prinzipien der perzeptiven Ergänzung und Filterung ergeben sich Effekte, die näherungsweise (und eingängig) mit den Termini von *uncanny valley* und *willing suspension of disbelief* beschreibbar sind. Die Mimesis holt das Virtuelle heraus aus der Maschine in den realen Lebensraum und zieht zugleich die reale Person hinein in die künstliche Welt.

Alle diese vielfältigen mimetischen Strukturen durchziehen das Computerspiel als Netz aus Gleichheiten und Differenzen, das, geschickt aufgespannt, als Träger für bedeutsame Elemente dienen kann. Es kann so gesehen nicht die Frage gestellt werden, ob Mimesis im Computerspiel stattfindet, sondern nur, an wie vielen Stellen, in welcher Form und wie konsequent. Besonders intensive Mimesis bietet dabei immer auch ein besonders großes Potential zur Abweichung, und gerade diese auffallenden Differenzen sind es, in die Entwickler ihre Kerne der Bedeutung implantieren können. Die in der Einleitung erwähnte abwertende Bezeichnung von Gleichheiten als »bloß mimetisch« wird dem Begriff erhalten bleiben, erfährt aber eine Umdeutung zu einem Positivum, weil sich erst aus der Gleichheit die Differenz und damit die Bedeutung erschließen lässt. Mimetische Strukturen in Computerspielen sind also nicht nur möglich, sie sind geradezu unvermeidlich – und sie sind äußerst nützlich für die Interpretation.