Einleitung: Games und Bücher – Zwischen digitaler Spielwelt und analoger Buchkultur

Die tagtägliche Medienwelt von Kindern und Jugendlichen scheint heute zwischen zwei vordergründig oft getrennten Sphären zu oszillieren: zwischen Games als digitale und interaktive Erzählräume und Büchern, den traditionellen Trägermedien narrativer Texte. Doch genau diese scheinbare Dichotomie – digital vs. analog – wird in der Lebens- und Rezeptionswelt junger Zielgruppen permanent überlagert und hybridisiert.

Die Game-Influencer Benx und Paluten sind schillernde Beispiele für dieser These. Als äußerst populäre YouTube-Streamer haben sie zunächst mit ihren Videos die erzählerischen Welten von Computerspielen, insbesondere Minecraft, auch bei jüngeren Zielgruppen bekannt gemacht. In der Folge haben beide eigene Buchreihen veröffentlicht, die auf den von ihnen in Minecraft erschaffenen Spielwelten basieren: Benx veröffentlichte bislang sieben Romane, die in der von ihm entwickelten Minecraft-Welt *Rabaukien* spielen, während Paluten mit seiner Buchreihe rund um die Minecraft-Welt *FREEDOM* bereits zehn Bände vorgelegt hat. Diese Bücher greifen die Geschichten, Charaktere und Abenteuer aus den jeweiligen Minecraft-Welten auf und erzählen sie in Romanform weiter. Die rund 1,8 Mio. verkauften Exemplare allein in Palutens Reihe verdeutlichen die Relevanz des Phänomens. Diese Publikationszahlen markieren bei weitem keine Randerscheinung mehr, sondern sind Ausdruck einer breiteren kulturellen Rezeption von Spielen als narratives Reservoir – ein popkulturelles (Jugend-) Phänomen, welches der erst neunjährige Jonathan Werneburg in einem „Primer aus dem Kinderzimmer“ als Impulsvortrag zur Eröffnung der 2025er-Ausgabe des ScienceMashup thematisierte.

Vor diesem Hintergrund lautet die zentrale Frage, die das Symposium in den Fokus rückte: *In welcher Weise transformieren und rekurrieren digitale Spielwelten (Games) narrative, rezeptive und kulturelle Praktiken im Medium Buch – und was sagt diese Wechselbeziehung eigentlich über literarische, mediale und ästhetische Praxen unserer Gegenwart aus?*

Die Leitfrage des Symposiums und des vorliegenden Bandes zielt damit nicht allein auf den offensichtlich vorhandenen Markt- oder Kulturträger der Game-Adaptionen ab, sondern fokussiert auf tiefere strukturelle Verbindungen zwischen den beiden nur scheinbar gegensätzlichen Bereichen innerhalb der populären Medienkultur. In der Forschung zu Videospielen und narrativen Medien wird zunehmend betont, dass Videospiele nicht nur auf externe Narrative verweisen, sondern selbst Textualität und Erzählung besitzen, die wissenschaftlich anschlussfähig sind. Spiele sind damit als medial eigenständige, textuelle Formen zu verstehen, die narrative, ludische und rezeptive Aspekte miteinander verknüpfen – und damit klassische Begriffe wie Autor, Werk, Leser oder Rezipient in neue Kontexte und Fragestellungen rücken (Mukherjee, 2025).

Ein zentraler Befund der Forschung zu Transmedialität lautet, dass Videospiele und ihre Charaktere narrative Identitäten besitzen und über mediale Grenzen hinweg wirksam werden können. Joleen Blom (2023) beschreibt in *Video Game Characters and Transmedia Storytelling,* wie Charaktere und erzählerische Elemente Spiele durchdringen, transformieren und in andere Medien übersetzen (können). Narrative Kontinuität wird dabei nicht als starres Element verstanden, sondern als fluid, geformt durch spielerische Interaktion und Rezeption – das Spiel setzt sich im Buch fort.

Nicht nur die Forschung, sondern auch Archive und Literaturinstitutionen begreifen Computerspiele selbst als legitime Formen des literarischen Erzählens, indem sie diese als Teil des kulturellen Gedächtnisses erfassen, analysieren und archivarisch sichern. Auch andere wissenschaftliche Einrichtungen wie das Deutsche Literaturarchiv Marbach (2023) widmen sich daher zunehmend diesen neuen medialen Formen des narrativen Erzählens im Spiel und diskutieren die Frage, wie sie in literaturwissenschaftliche Kontexte eingeordnet werden können – das ScienceMashup 2025 befindet sich also nicht nur in angenehmer Gesellschaft, sondern sichert akademisch hier eine breite Anschlussfähigkeit an die aktuellen Themen der *scientific community.*

Diese wissenschaftliche Einordnung hilft, unsere Ausgangsfragestellung des Symposiums zu präzisieren: In dem vorliegenden Tagungsband geht es mitnichten nur um die beiden großen Themenbereiche „Buchadaptionen von Spielen“ oder „Storytelling als Brücke zwischen verschiedenen Medien“, sondern um eine viel tiefere Fragen transmedialer Kulturpraxis:

- *Wie entstehen narrative Strukturen in Games – und inwiefern haben sie die gleichen Funktionen wie klassische literarische Narrative?*
- *Welche Mechanismen der Bedeutungserzeugung und -verarbeitung unterscheiden und welche verbinden Games und Bücher?*

- *Und nicht zuletzt: Wie beeinflussen Rezeptionspraktiken nicht nur junger Menschen ihre literarischen Kompetenzen, kulturellen Erwartungen und ästhetischen Erfahrungen?*

Die (Omni-)Präsenz von Influencer-Autor*innen wie Benx und Paluten verweist weiterhin auf ein kulturökonomisches Phänomen, das an der Schnittstelle von Populärkultur, Medienökonomie und Leseverhalten liegt: Digitale Spielwelten werden zu erzählerischen Ressourcen, Analogmedien wie Bücher werden zu Vehikeln digitaler Identitäten und Narrative. Die daraus resultierende „Hybridliteratur" – zuweilen bezeichnet als „Game-Lit" oder „LitRPG" – stellt neue Anforderungen an literaturwissenschaftliche, medienwissenschaftliche und kulturanalytische Denk- als auch Analyseformen, weil sie zugleich interaktive Elemente, fiktionale Universen und Rezeptionsgemeinschaften umfasst (Game, 2021).

Vor dem Hintergrund der digitalen Medialisierung von Alltag, Bildung und Populärkultur ist die auf dem ScienceMashup 2025 diskutierte Frage nach den Wechselbeziehungen zwischen Games und Büchern nicht nur ein Spezialthema, sondern ein wichtiger Reflexionspunkt für grundlegende medienkulturelle Dynamiken. Denn sie betrifft Lernprozesse, literarische Sozialisation, ästhetische Wahrnehmung und nicht zuletzt die institutionellen Grenzen zwischen unterschiedlichen Formen des Erzählens. Dabei geht es nicht um eine Wertung qualitativ hochwertiger Formen, sondern auch darum, ein analytisches Verständnis dafür zu entwickeln, wie narrative Strukturen und Medienpraktiken in einer vernetzten Kultur funktionieren und sich wechselseitig beeinflussen. Mit dieser Fragestellung wollen wir daher einladen, im vorliegenden Tagungsband die gängigen Trennlinien zwischen digitaler und analoger Kultur aufzubrechen, Wissenschaftsdisziplinen zu vernetzen und die kulturelle Bedeutung von Games und Büchern neu, kritisch und fundiert zu denken.

Der vorliegende Band versammelt daher nun Beiträge, die sich aus unterschiedlichen fachlichen Perspektiven mit dem Verhältnis von Spielen und Büchern auseinandersetzen. Im Zentrum steht dabei die Frage, wie narrative Strukturen, Erzähltechniken und kulturelle Bedeutungen medienübergreifend ausgehandelt werden – zwischen literarischen Texten, digitalen Spielen und hybriden Formaten. Der Band ist in drei thematische Teile gegliedert, die jeweils unterschiedliche Schwerpunkte setzen, zugleich aber vielfach miteinander in Dialog treten.

Der erste Teil widmet sich narrativen Strukturen und Erzähltechniken in Games und Büchern. **Robert Boehm** untersucht in seinem Beitrag die Übertragung des literaturwissenschaftlichen Konzepts des unzuverlässigen Erzählens

auf digitale Spiele. Am Beispiel des Spiels *ECHO* zeigt er, wie sich erzählerische Unzuverlässigkeit mit ludonarrativer Dissonanz verschränkt und welche Konsequenzen sich daraus für das Verhältnis von Spieler, Avatar und Erzählung ergeben. **Leon Noel Micheel** entwickelt einen theoretischen Ansatz zu einer systemisch-transmedialen Narratologie. Ausgehend vom Konzept der Storyworld versteht er Narrative als Bezugssysteme, die sich in unterschiedlichen Medien durch verschiedene Konkretisierungen manifestieren, und schlägt eine Typologie dieser Konkretisierungen vor. **Lara Konkel** analysiert in ihrem Beitrag zu *The Last of Us Part II* die Funktionen visueller Erzählstrategien und zeigt, wie Bilder, Perspektiven und Inszenierungen gezielt zur Bedeutungsproduktion beitragen. **Roberto Zeugner** schließlich betrachtet *The Stanley Parable* aus literaturwissenschaftlicher, philosophischer und didaktischer Perspektive und diskutiert das Spiel als performative Parabel, die sich besonders für einen fächerübergreifenden Einsatz im Unterricht eignet.

Der zweite Teil des Bandes richtet den Blick auf medienübergreifende Aspekte und die kulturelle Bedeutung von Spielen und Büchern. **Christian A. Bachmann** und **Marcus Klöppel** untersuchen Formen narrativer und spielmechanischer Hybridität in Comic, Spiel und Buch und zeigen, wie sich Erzähl- und Spielprinzipien gegenseitig beeinflussen und durchdringen. **Alina Menten** widmet sich in ihrem Beitrag der Darstellung des Waldes in schwedischen Games und fragt nach literarischen Traditionen und romantischen Motivbeständen, die in zeitgenössischen digitalen Spielen aufgegriffen und transformiert werden.

Der dritte Teil konzentriert sich auf interaktive Formate und die Rolle der Spielenden. **Nadine Trautzsch** beleuchtet das Spannungsfeld von Interactive Fiction und Künstlicher Intelligenz und diskutiert narrative Freiheit als möglichen Weg zur Förderung digitaler Kompetenzen. In einem weiteren Beitrag analysiert **Lara Konkel** *Gone Home* als Grenzfall zwischen Videospiel und Detektivroman und zeigt, wie das Spiel Mechanismen des Mitratens und der Rekonstruktion von Handlung nutzt. **Jörg Burbach** schließlich richtet den Blick auf nutzergenerierte Bücher in digitalen Spielen und untersucht deren kulturelle Effekte sowie die veränderte Rolle von Autorenschaft und Rezeption.

Den Abschluss des Bandes bildet ein Epilog von **Sebastian Stoppe** und **Benjamin Bigl**, der unter dem Titel *Zwischen Einblattdruck und Algorithmus* die Arbeiten von Gabriele Hooffacker würdigt. Der Beitrag spannt einen Bogen von analogen zu digitalen Kommunikationsformen und reflektiert die Kunst der Verständigung im Spannungsfeld von Medienwandel, Bildung und Kultur.

In seiner Gesamtheit zeigt der Band, dass Spiele und Bücher nicht als getrennte Medienwelten zu verstehen sind, sondern als eng miteinander verflochtene kulturelle Praktiken. Er versteht sich daher als Einladung zum weiteren interdisziplinären Dialog über Erzählen, Spielen und Lesen in einer zunehmend hybriden Medienlandschaft.

Literatur

Mukherjee, S. (2025). Video Games and Storytelling. Palgrave Macmillan. http://doi.org/10.1057/9781137525055

Blom, J. (2023). Video Game Characters and Transmedia Storytelling: The Dynamic Game Character. Amsterdam University Press. https://doi.org/10.2307/jj.7249516

Game – Verband der deutschen Gamesbranche (2021). Romane zu Games, Spiele-Zeitschriften und Influencer-Biografien: Interesse an Games-Literatur steigt stark. https://www.game.de/romane-zu-games-spiele-zeitschriften-und-influencer-biografien-interesse-an-games-literatur-steigt-stark/

Gabriele Hooffacker
Hochschule für Technik, Wirtschaft
und Kultur Leipzig
Leipzig, Deutschland
gabriele.hooffacker@htwk-leipzig.de

Benjamin Bigl
Technische Universität Dortmund
Dortmund, Deutschland
benjamin.bigl@tu-dortmund.de

Sebastian Stoppe
Landesinstitut für Schulqualität und
Lehrerbildung Sachsen-Anhalt
Halle (Saale), Deutschland
sebastian.stoppe@bildung-lsa.de