Inhaltsverzeichnis

Narrative Strukturen und Erzähltechniken in Games und Büchern

Vom unzuverlässigen Erzähler zum unzuverlässigen Avatar. Die Invertierung ludonarrativer Dissonanz am Beispiel von *ECHO* 3
Robert Boehm

Ansätze einer systemisch-transmedialen Narratologie. Die Storyworld als transmediales Bezugssystem und dessen Netzwerk aus Konkretisierungen 25
Leon Noel Micheel

„I believe cause I can see". Funktionen visueller Erzählstrategien in *The Last of Us Part II* 39
Lara Konkel

***The Stanley Parable* als Performative Parabel im Unterricht. Eine fächerübergreifende Betrachtung des Spiels unter literaturwissenschaftlicher, philosophischer und didaktischer Perspektive** 55
Roberto Zeugner

Medienübergreifende Aspekte und kulturelle Bedeutung von Spielen und Büchern

Comic, Spiel und Buch. Formen narrativer und spielmechanischer Hybridität 87
Christian A. Bachmann und Marcus Klöppel

Romantik reloaded? Die literarischen Spuren des Waldes in schwedischen Games 103
Alina Menten

Interaktive Formate und die Rolle des Spielers

Interactive Fiction und KI. Narrative Freiheit als Weg zu digitaler Kompetenz 117
Nadine Trautzsch

Die Formel zum Mitraten. *Gone Home* zwischen Videospiel und Detektivroman 133
Lara Konkel

Von Spielenden geschrieben. Der kulturelle Effekt nutzergenerierter Bücher in digitalen Spielen 149
Jörg Burbach

Epilog

Zwischen Einblattdruck und Algorithmus – Gabriele Hooffacker und die Kunst der Verständigung 167
Sebastian Stoppe und Benjamin Bigl

Autorinnen und Autoren 177