

Quellenverzeichnis

Computerspiele

- 3D Realms/Gearbox Software/Triptych Games/LLC/Piranha Games: DUKE NUKEM FOREVER. Take-Two. 2011.
- Barlow, Sam: HER STORY. Barlow, Sam. 2015.
- Berserk Games: TABLETOP SIMULATOR. Berserk Games. 2015.
- Bethesda Game Studios: THE ELDER SCROLLS 5. Skyrim. Bethesda Softworks. 2011.
- BioWare: DRAGON AGE. Inquisition. Electronic Arts. 2014.
- Blizzard Entertainment: WORLD OF WARCRAFT. Activision Blizzard. 2004-2021.
- : DIABLO 3. Blizzard Entertainment. 2012.
- Bossa Studios: I AM BREAD. Bossa Studios. 2015.
- CD Projekt RED: THE WITCHER. CD Projekt; Atari. 2007.
- : THE WITCHER 3. Wild Hunt. CD Projekt; Namco Bandai. 2015.
- : THE WITCHER 3. Hearts of Stone. CD Projekt; Namco Bandai. 2015.
- Clover Studio/Ready at Dawn: OKAMI. Capcom. 2008.
- Creative Assembly: MEDIEVAL 2. Total War. Sega. 2006.
- Crystal Dynamics/Eidos Montreal: TOMB RAIDER. Square Enix. 2013.
- Eidos Montreal: DEUS EX. Human Revolution. Square Enix. 2011.
- Epic Games/People Can Fly: FORTNITE. Epic Games; Gearbox Publishing. 2017.
- Forgotten Empires/Tantalus Media/Wicked Witch: AGE OF EMPIRES 2. Definitive Edition. Xbox Game Studios. 2019.
- From Software: DARK SOULS. Bandai Namco Games. 2011.
- : DARK SOULS. Artorias of the Abyss. Bandai Namco Games. 2012.
- : BLOODBORNE. Sony Computer Entertainment. 2015.
- : DARK SOULS 3. From Software; Bandai Namco Entertainment. 2016.
- Galactic Cafe: THE STANLEY PARABLE. Galactic Cafe. 2013.
- Guerrilla Games: HORIZON ZERO DAWN. Sony Interactive Entertainment. 2017.
- Lemonsucker Games: THE AVERAGE EVERYDAY ADVENTURES OF SAMANTHA BROWNE. Lemonsucker Games. 2016.
- Level-5: NI NO KUNI. Der Fluch der Weißen Königin. Bandai Namco Games. 2010.
- Lionhead Studios: FABLE 3. Microsoft Game Studios. 2011.

- Moon Studios: *ORI AND THE BLIND FOREST*. Definitive Edition. Microsoft Studios. 2016.
- Naughty Dog: *THE LAST OF US*. Sony Computer Entertainment. 2013.
- NCsoft: *AION*. The Tower of Eternity. Gameforge 4D. 2009.
- Numinous Games: *THAT DRAGON, CANCER*. Numinous Games. 2016.
- PUBG Corporation: *PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS*. PUBG Corporation; Microsoft Studios. 2017.
- Quinn, Zoë/Lindsey, Patrick/Schankler, Isaac: *DEPRESSION QUEST*. An interactive (non)fiction about living with depression. The Quinnspiracy. 2014.
- Remedy Entertainment/Nitro Games: *ALAN WAKE*. Nordic Games; Microsoft Game Studios. 2012.
- Rockstar San Diego: *RED DEAD REDEMPTION*. Rockstar Games. 2010.
- Rogue Entertainment: *AMERICAN MCGEE'S ALICE*. Electronic Arts. 2000.
- SmiteWorks: *FANTASY GROUNDS*. SmiteWorks USA, LLC. 2014.
- Sommer, Damian/Caroll, Emily: *THE YAWHG*. Sommer, Damian. 2013.
- Supergiant Games: *TRANSISTOR*. Supergiant Games. 2014.
- : *PYRE*. Supergiant Games. 2017.
- Tarn Adams: *SLAVES TO ARMOK 2*. Dwarf Fortress. Bay 12 Games. 2006.
- Team ICO: *SHADOW OF THE COLOSSUS*. Sony Computer Entertainment. 2018.
- Telltale Games: *THE WALKING DEAD*. A Telltale Game Series. Telltale Games. 2012.
- : *GAME OF THRONES*. A Telltale Game Series. Telltale Games. 2014.
- The Chinese Room: *DEAR ESTHER*. The Chinese Room. 2012.
- The Fullbright Company: *GONE HOME*. The Fullbright Company. 2013.
- Toby Fox: *UNDERTALE*. Toby Fox. 2015.
- Ubisoft: *PRINCE OF PERSIA*. The Sands of Time. Ubisoft. 2003.
- Ubisoft Montreal: *ASSASSINS CREED*. Ubisoft. 2007.
- : *ASSASSIN'S CREED*. Origins. Ubisoft. 2017.

Filme

- BATTLE ROYALE* (2000, R: Kinji Fukasaku).
- BLACK MIRROR: BANDERSNATCH* (2018, R: David Slade).
- BLACK PANTHER* (2018, R: Ryan Coogler).
- DER HERR DER RINGE* (2001-2003, R: Peter Jackson).
- UN CHIEN ANDALOU* (1929, R: Luis Buñuel).
- WONDER WOMAN* (2017, R: Patty Jenkins).

Mittelhochdeutsche Primärliteratur

- Gottfried von Straßburg: *Tristan*. Marold, Karl (Hg.), unveränd. fünfter Abdruck nach dem dritten, besorgt von Werner Schröder, Berlin, New York: de Gruyter. 2004.
- Hartmann von Aue: *Iwein* (= de Gruyter Texte). Benecke, Georg/Lachmann, Karl/Wolff, Ludwig et al. (Hg.), Berlin, New York: de Gruyter. 2001. <https://doi.org/10.1515/9783110867619>.
- : *Erec* (= Deutscher Klassiker Verlag im Taschenbuch, Band 20), Scholz, Manfred Günter (Hg.), Frankfurt a.M.: Deutscher Klassiker Verlag. 2007.
- Heinrich von dem Türlin: *Diu Crône* (= de Gruyter Texte). Felder, Gudrun (Hg.), Berlin, New York: de Gruyter. 2012. <https://doi.org/10.1515/9783110286199>.
- Das Nibelungenlied (= Fischer Klassik, Band 90131). Brackert, Helmut (Hg.), Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch. 2008a.
- Das Nibelungenlied (= Fischer Klassik, Band 90132). Brackert, Helmut (Hg.), Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch. 2008b.
- Otnit – Wolf Dietrich (= Reclams Universal-Bibliothek, Band 19139). Fuchs-Jolie, Stephan/Millet, Victor/Peschel, Dietmar (Hg.), Stuttgart: Reclam Verlag. 2013.
- Der Stricker: *Daniel von dem Blühenden Tal* (= Altdutsche Textbibliothek 92). Resler, Michael (Hg.), Berlin, Boston: de Gruyter. 2015.
- Ulrich von Zatzikhoven: *Lanzelet*. Text – Übersetzung – Kommentar (= de Gruyter Texte). Kragl, Florian (Hg.), Berlin, New York: de Gruyter. 2009. <https://doi.org/10.1515/9783110215533>.
- Wirnt von Grafenberg: *Wigalois*. Text – Übersetzung – Stellenkommentar (= de Gruyter Texte). Seelbach, Sabine/Seelbach, Ulrich (Hg.), Berlin, New York: de Gruyter. 2014. <https://doi.org/10.1515/9783110348255>.
- Wolfram von Eschenbach: *Parzival* (= de Gruyter Texte). Lachmann, Karl/Knecht, Peter (Hg.), Berlin, New York: de Gruyter. 2003. <https://doi.org/10.1515/9783110893571>.
- : *Titurel* (= de Gruyter Texte), Brackert, Helmut/Fuchs-Jolie, Stephan (Hg.), Berlin, New York: de Gruyter. 2003. <https://doi.org/10.1515/9783110899337>.
- : *Willehalm* (= de Gruyter Texte), Schröder, Werner (Hg.), Berlin, New York: de Gruyter. 2003. <https://doi.org/10.1515/9783110893588>.

Sonstige Primärliteratur

- Ende, Michael: *Die unendliche Geschichte*, Stuttgart: Thienemann Verlag. 1979.
- Handke, Peter: *Die Innenwelt der Außenwelt der Innenwelt* (= Edition Suhrkamp, Band 307), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2003.

- Hoppe, Felicitas: Iwein Löwenritter. Nach einem Roman von Hartmann von Aue, Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch. 2008.
- Krause, Clint/Lauer, Adrian: Geh nicht in den Winterwald. Droste, Stefan (Hg.), Gelsenkirchen: System Matters. 2017.
- Martin, George R.R.: A Song of Ice and Fire. A Game of Thrones (= Band 1), New York: Bantam Books. 2019.
- Schnitzler, Arthur: Lieutenant Gustl (= Reclam XL – Text und Kontext, Band 19128). Wolf, Sabine (Hg.), Stuttgart: Reclam Verlag. 2013.
- : Fräulein Else (= Reclam XL – Text und Kontext, Band 19380), Stuttgart: Reclam Verlag. 2017.
- Schrott, Raoul: Erste Erde Epos, München: dtv. 2018.
- Tolkien, John R.R.: Der Herr der Ringe (= Hobbit-Presse). Krege, Wolfgang (Hg.), Stuttgart: Klett-Cotta. 2001.
- Zimmer Bradley, Marion: Die Nebel von Avalon (= Fischer Taschenbuch, Band 50991), Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch. 2002.

Sekundärliteratur

- Aarseth, Espen: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature, Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press. 1997.
- : »Quest Games as Post-Narrative Discourse«, in: Marie-Laure Ryan (Hg.), Narrative across Media. The Languages of Storytelling, Lincoln, Nebraska: University of Nebraska Press. 2004, S. 361-376.
- : »From Hunt the Wumpus to EverQuest. Introduction to Quest Theory«, in: Fumio Kishino/Yoshifumi Kitamura (Hg.), Entertainment Computing – ICEC 2005. Proceedings, Berlin, Heidelberg: Springer Verlag. 2005, S. 496-506. http://doi.org/10.1007/11558651_48. https://doi.org/10.1007/11558651_48.
- : »A Narrative Theory of Games«, in: Magy S. El-Nasr (Hg.), Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, New York, NY: ACM Press. 2012, S. 129-133. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>.
- Ackermann, Judith: »Mobile Location Based Gaming in der Stadt. Spielerische Eroberung des urbanen Raums und Hybrid Reality Theatre«, in: Thomas C. Bächle/Caja Thimm (Hg.), Mobile Medien – Mobiles Leben. Neue Technologien, Mobilität und die mediatisierte Gesellschaft, Münster: Lit Verlag. 2014, S. 104-130.
- : »Digital Games und Hybrid Reality Theatre«, in: Benjamin Beil/Gundolf Freyermuth/Lisa Gotto (Hg.), New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse, Bielefeld: transcript. 2015, S. 63-88. <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839428092.63>.
- : »Phänomen Let's Play. Entstehung und wissenschaftliche Relevanz eines Remediatisierungsphänomens«, in: Judith Ackermann (Hg.), Phänomen Let's

- Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns, Wiesbaden: Springer Verlag. 2017, S. 1-15.
- Ackermann, Judith/Juchems, Marc: »Twitch plays Pokémon als kollektive Let's Play Performance«, in: Judith Ackermann (Hg.), Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns, Wiesbaden: Springer Verlag. 2017, S. 119-131. https://doi.org/10.1007/978-3-658-12936-1_9.
- Adelmann, Ralf/Winkler, Hartmut: Selbst etwas tun. Handeln und Subjektkonstitution im Computerspiel. 2009. <http://www.strategiespielen.de/wordpress/wp-content/uploads/adelmann-winkler-handeln.pdf> vom 28.11.2020.
- Anz, Thomas: Literatur und Lust. Glück und Unglück beim Lesen, München: Verlag C.H. Beck. 1998.
- : »Literaturtheorie als Spieltheorie. Aus Anlass neuerer Bücher zum Thema von Stefan Matuschek, Johannes Merkel und Ruth Sonderegger«, in: Literaturkritik 3 (2001). <https://literaturkritik.de/id/3654> vom 28.11.2020.
- Anz, Thomas/Kaulen, Heinrich: »Einleitung. Vom Nutzen und Nachteil des Spiel-Begriffs für die Wissenschaften«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte, Berlin, New York: de Gruyter. 2009a, 1-8. <https://doi.org/10.1515/9783110221442.0.1>.
- : Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte (= Spectrum Literaturwissenschaft), Berlin, New York: de Gruyter. 2009b.
- Apperley, Thomas: »Genre and game studies. Toward a critical approach to video game genres«, in: Simulation & Gaming 37 (2006), S. 6-23. <https://doi.org/10.1177/1046878105282278>.
- Ascher, Franziska: »Immersion. Die Faszinationskraft virtueller Welten«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung. www.paidia.de/immersion/ vom 28.11.2020.
- : »Die Narration der Dinge Teil I. Items«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2014). www.paidia.de/die-narration-der-dinge/ vom 28.11.2020.
- : »Die Narration der Dinge Teil II. Environmental Storytelling«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2014). www.paidia.de/die-narration-der-dinge-teil-2/ vom 28.11.2020.
- : Realisierungen von Performanz in mittelalterlicher Literatur und in den Spielen der Computermoderne. Unveröffentlichte Magisterarbeit, München. 2014.
- : »Der Drache hat drei Köpfe. Das GOT-Narrativ und sein Wechsel ins Medium Computerspiel«, in: Markus May/Michael Baumann/Robert Baumgartner et al. (Hg.), Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R.R. Martins »A Song of Ice and Fire«, Bielefeld: transcript. 2016, S. 339-353. <https://doi.org/10.14361/9783839437001-022>.

- : »Preis der Neutralität. Die Witcher-Reihe als Seismograph des Decision Turns«, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2016, S. 33-56.
- Ascher, Franziska/Müller, Thomas: »Die Zirkulation ludonarrativer Logiken. Eine Einleitung«, in: Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.), Vom »Wigalois« zum »Witcher«. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2018. www.paidia.de/die-zirkulation-ludonarrativer-logiken-eine-einleitung/ vom 28.11.2020.
- : Vom »Wigalois« zum »Witcher«. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung. 2018.
- Assmann, Jan: Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen (= Beck'sche Reihe), München: Verlag C.H. Beck. 2013.
- Axel-Tober, Katrin: Studies on Old High German Syntax. Left sentence periphery, verb placement and verb-second (= Linguistik aktuell, Band 112), Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. 2007. <https://doi.org/10.1075/la.112>.
- Bachtin, Michail M.: Chronotopos (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 1879), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2008.
- Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung (= Saarbrücker Beiträge zur vergleichenden Literatur- und Kulturwissenschaft, Band 44), Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann. 2008.
- Baerg, Andrew: »Risky Business. Neo-liberal Rationality and the Computer RPG«, in: Gerald Voorhees/Josh Call/Katie Whitlock (Hg.), Dungeons, Dragons, and Digital Denizens. The Digital Role-Playing Game, New York: Continuum. 2012, S. 153-173.
- Barthes, Roland: Das semiologische Abenteuer (= Edition Suhrkamp, Band 1441), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 1988.
- Baumgartner, Robert: »Ankunftsmomente. Die Vermittlung von Atmosphäre in Rollenspielen am Beispiel der Elder Scrolls-Reihe«, in: Christian Huberts/Sebastian Standke (Hg.), Zwischen|Welten. Atmosphären im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2014, 71-113.
- : »Alles, was Sie von nun an tun, kann und wird gegen Sie verwendet werden.«. Prozedurale Entscheidungslogik im Computerspiel«, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2016, 253-272.
- Beil, Benjamin: »Game Studies und Genretheorie«, in: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hg.), Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln: Halem Verlag. 2015, S. 29-69.

- Bleumer, Hartmut: »Im Feld der äventiure. Zum begrifflichen Wert der Feldmetapher am Beispiel einer poetischen Leitvokabel«, in: Gerd Dicke/Manfred Eikermann/Burkhard Hasebrink (Hg.), *Im Wortfeld des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter*, Berlin, New York: de Gruyter. 2006, S. 346-367.
- : »Im Netz des Strickers. Immersion und Narration im ›Daniel von dem Blühenden Tal‹«, in: Martin Baisch (Hg.), *Wie gebannt. Ästhetische Verfahren der affektiven Bindung von Aufmerksamkeit*, Freiburg i. Br.: Rombach. 2013, S. 179-212.
- Blumenberg, Hans: *Arbeit am Mythos* (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 1805), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2011.
- Bogost, Ian: *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press. 2010.
- Brandes, Peter: »Das Spiel der Bedeutungen im Prozess der Lektüre. Überlegungen zur Möglichkeit einer Literaturtheorie des Spiels«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, Berlin, New York: de Gruyter. 2009, S. 115-134.
- Brincken, Jörg v.: »Die Lust am Schrecken. Zur Erfahrung des Erhabenen als ästhetischer Dimension von Gewalt- und Horrorspielen«, in: Jörg v. Brincken/Horst Konietzny (Hg.), *Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspiels*, München: epodium Verlag. 2012, S. 219-237.
- Bronfen, Elisabeth: *Liebestod und Femme fatale. Der Austausch sozialer Energien zwischen Oper, Literatur und Film* (= Erbschaft unserer Zeit – Vorträge über den Wissensstand der Epoche, Band 13), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2004.
- : *Crossmappings. Essays zur visuellen Kultur*, Zürich: Scheidegger & Spiess. 2009.
- : »Einleitung. Visuelles Lesen als kritische Intervention im kulturellen Imaginären«, in: *Crossmappings. Essays zur visuellen Kultur*, Zürich: Scheidegger & Spiess. 2009, S. 7-41.
- Bumke, Joachim: »Der unfeste Text. Überlegungen zur Überlieferung und Textkritik der höfischen Epik des 13. Jahrhunderts«, in: Jan-Dirk Müller (Hg.), »Aufführung« und »Schrift« in Mittelalter und früher Neuzeit, Stuttgart: J.B. Metzler. 1996, S. 118-129. https://doi.org/10.1007/978-3-476-05562-0_7.
- : *Höfische Kultur. Literatur und Gesellschaft im hohen Mittelalter*, München: dtv. 2008.
- Burckhardt, Jacob: *Griechische Culturgeschichte. Der hellenische Mensch in seiner zeitlichen Entwicklung* (= Band 4). Burckhardt, Leonhard/Reibnitz, Barbara v./Schmid, Alfred et al. (Hg.), München: Verlag C.H. Beck. 2012.
- Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* (= Batterien, Band 027), Berlin: Matthes & Seitz. 2017.

- Cerquiglini, Bernard: *Éloge de la variante. Histoire critique de la philologie* (= Des travaux), Paris: du Seuil. 1989.
- Classen, Albrecht: »Spiel als Kultur und Spiel als Medium der Lebensbewältigung im Mittelalter. Vom Schachspiel und Liebeswerben hin bis zur literarischen Spielführung«, in: *Etudes germaniques* (2018), S. 333-355. <https://doi.org/10.3917/eger.291.0333>.
- Coleridge, Samuel T.: *Biographia Literaria. Or: Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions* (= The collected works of Samuel Taylor Coleridge, Band 7), Princeton: Princeton University Press. 1983.
- Contzen, Eva v.: »Diachrone Narratologie und historische Erzählforschung. Eine Bestandsaufnahme und ein Plädoyer«, in: *Beiträge zur mediävistischen Erzählforschung* 1 (2018), S. 17-37 vom 30.09.2019. <https://doi.org/10.25619/BmE201816>.
- : »Narrative and Experience in Medieval Literature. Author, Narrator, and Character Revisited«, in: Eva v. Contzen/Florian Kragl (Hg.), *Narratologie und mittelalterliches Erzählen. Autor, Erzähler, Perspektive, Zeit und Raum*, Berlin, Boston: de Gruyter. 2018, S. 61-79. <https://doi.org/10.1515/9783110566536-004>.
- : *Historische Narratologie*, Oldenburg. BIS-Verlag der Carl von Ossietzky Universität. 2019. https://doi.org/10.25619/BmE_H201922.
- Csikszentmihályi, Mihály: *Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile* (= Konzepte der Humanwissenschaften), Stuttgart: Klett-Cotta. 2010.
- Curschmann, Michael: »Der Erzähler auf dem Weg zur Literatur«, in: Wolfgang Haubrichs/Eckart Lutz/Klaus Ridder (Hg.), *Erzähltechnik und Erzählstrategien in der deutschen Literatur des Mittelalters*, Berlin: Schmidt Verlag. 2004, S. 11-32.
- Däumer, Matthias: *Stimme im Raum und Bühne im Kopf. Über das performative Potential der höfischen Artusromane* (= Mainzer Historische Kulturwissenschaften, Band 9), Bielefeld: transcript. 2013. <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839421376>.
- Degler, Frank: »A Willing Suspension of Misbelief. Fiktionsverträge in Computerspiel und Literatur«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, Berlin, New York: de Gruyter. 2009, S. 543-560. <https://doi.org/10.1515/9783110221442>.
- Dimpel, Friedrich M.: »Das Rollenspiel als Modell für eine Formalisierung der Figurenstruktur im höfischen Roman«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, Berlin, New York: de Gruyter. 2009, S. 177-194. <https://doi.org/10.1515/9783110221442.2.177>.
- Eco, Umberto: *Nachschrift zum »Namen der Rose«* (= dtv, Band 10552), München, Wien: dtv. 1984.

- Eming, Jutta/Schlechtweg-Jahn, Ralf (Hg.): *Aventiure und Eskapade. Narrative des Abenteuerlichen vom Mittelalter zur Moderne* (= Transatlantische Studien zu Mittelalter und Früher Neuzeit, Band 7), Göttingen: V&R unipress. 2017. <https://doi.org/10.14220/9783737005982.7>.
- : »Einleitung: Das Abenteuer als Narrativ«, in: Jutta Eming/Ralf Schlechtweg-Jahn (Hg.), *Aventiure und Eskapade. Narrative des Abenteuerlichen vom Mittelalter zur Moderne*, Göttingen: V&R unipress. 2017, 7-33. <https://doi.org/10.14220/9783737005982.7>.
- Esposito, Elena: »Fiktion und Virtualität«, in: Sybille Krämer (Hg.), *Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 1998, S. 269-296.
- : »Die Wahrnehmung der Virtualität. Perzeptionsaspekte der interaktiven Kommunikation«, in: Georg Stanitzek/Wilhelm Vosskamp (Hg.), *Schnittstelle. Medien und Kulturwissenschaften*, Köln: DuMont Buchverlag. 2001, S. 116-133.
- Fahlenbrach, Kathrin: »Affective Spaces and Audiovisual Metaphors in Video Games«, in: Bernard Perron/Felix Schröter (Hg.), *Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotion*, Jefferson, North Carolina: McFarland. 2016, S. 141-157.
- Feige, Daniel M.: *Computerspiele. Eine Ästhetik* (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 2160), Berlin: Suhrkamp. 2015.
- Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen* (= Edition Suhrkamp, Band 2373), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2004.
- : *Performativität. Eine Einführung* (= Edition Kulturwissenschaft, Band 10), Bielefeld: transcript. 2012.
- Fludernik, Monika: *Towards a ›Natural‹ Narratology*, London, New York: Routledge. 1996. <https://doi.org/10.1515/jlse.1996.25.2.97>.
- : »Experience, Experientiality, and Historical Narrative. A View from Narratology«, in: Thiemo Breyer/Daniel Creutz (Hg.), *Erfahrung und Geschichte. Historische Sinnbildung im Pränarrativen*, Berlin: de Gruyter. 2010, S. 40-72.
- : »Die Natürlichkeitstheoretische Erzählforschung (Natural Narratology) und das Problem der kognitiven Wahrnehmungsraster«, in: Winfried Eckel/Anja Müller-Wood (Hg.), *Die Macht des Erzählens. Transdisziplinäre Perspektiven*, Remscheid: Gardez! Verlag. 2017, S. 60-88.
- Flusser, Vilém: *Medienkultur* (= Fischer Taschenbuch), Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch. 1997.
- : *Kommunikologie* (= Forum Wissenschaft – Kultur & Medien), Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch. 2007.
- Forster, Edward M.: *Aspects of the Novel* (= Harvest book), San Diego, New York, London: Harcourt Brace Jovanovich. 1955.

- Foucault, Michel: Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 96), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2017.
- Freyermuth, Gundolf: »Der Weg in die Alterität. Skizze einer historischen Theorie digitaler Spiele«, in: Benjamin Beil/Gundolf Freyermuth/Lisa Gotto (Hg.), *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*, Bielefeld: transcript. 2015a, S. 303-355. <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839428092.303>.
- : *Games, Game Design, Game Studies* (= Edition Medienwissenschaft). 2015b.
- : »Wolfgang Menge. Authentizität und Autorschaft«. Fragmente einer bundesdeutschen Medienbiographie, in: Gundolf Freyermuth/Lisa Gotto (Hg.), *Der Televisionär. Wolfgang Menges transmediales Werk. Kritische und dokumentarische Perspektiven*, Bielefeld: transcript. 2016, 19-214. <https://doi.org/10.14361/9783839431788-002>.
- Friedrich, Udo: »Die ›symbolische‹ Ordnung des Zweikampfs im Mittelalter«, in: Manuel Braun/Cornelia Herberichs (Hg.), *Gewalt im Mittelalter. Realitäten – Imaginationen*, München: Wilhelm Fink Verlag. 2005, S. 123-158.
- Fromm, Hans: »Epos«, in: Klaus Weimar (Hg.), *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*, Berlin, New York: de Gruyter. 2007, 480-482.
- Gerok-Reiter, Annette: »Auf der Suche nach der Individualität in der Literatur des Mittelalters«, in: Jan A. Aertsen/Andreas Speer (Hg.), *Individuum und Individualität im Mittelalter*, Berlin, New York: de Gruyter. 1996, 748-765.
- Glauch, Sonja: »Ich-Erzähler ohne Stimme. Zur Andersartigkeit mittelalterlichen Erzählens zwischen Narratologie und Mediengeschichte«, in: Harald Haferland/Matthias Meyer (Hg.), *Historische Narratologie – Mediävistische Perspektiven*, Berlin, New York: de Gruyter. 2010, S. 149-185. <https://doi.org/10.1515/9783110226263.149>.
- Grampp, Sven: Marshall McLuhan. Eine Einführung (= UTB, Band 3570), Stuttgart, Konstanz: UTB; UVK Verlagsgesellschaft. 2011.
- Günzel, Stephan: »Böse Bilder? Sehenhandeln im Computerspiel«, in: Werner Faulstich (Hg.), *Das Böse heute. Formen und Funktionen*, München: Wilhelm Fink Verlag. 2008, S. 295-305. https://doi.org/10.30965/9783846746493_023.
- : *Egosooter. Das Raumbild des Computerspiels*, Frankfurt a.M.: Campus. 2012.
- Haertel, Laura: »Queereinstiege. Zur Darstellung von Queerness in Computerspielen«, in: Tobias Unterhuber/Marcel Schellong (Hg.), *Gender in Games and Gaming. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe)*. 2014. www.paidia.de/queereinstiege-zur-darstellung-von-queerness-in-computerspielen/ vom 28.11.2020.
- Haferland, Harald: »Konzeptuell überschriebene Module im volkssprachlichen Erzählen des Mittelalters und ihre Auflösung«, in: *Beiträge zur mediävistischen Erzählforschung* 1 (2018), S. 109-193. <https://doi.org/10.25619/BmE2018117>.

- Haferland, Harald/Meyer, Matthias (Hg.): Historische Narratologie – Mediävistische Perspektiven (= Trends in Medieval Philology, Band 19), Berlin, New York: de Gruyter. 2010. <https://doi.org/10.1515/9783110226263>.
- Haubrichs, Wolfgang: Geschichte der deutschen Literatur von den Anfängen bis zum Beginn der Neuzeit. Band 1: Von den Anfängen bis zum hohen Mittelalter (= Geschichte der deutschen Literatur von den Anfängen bis zum Beginn der Neuzeit, Band 1). Heinzle, Joachim (Hg.), Berlin, New York: de Gruyter. 1995. <https://doi.org/10.1515/9783110929393>.
- Haug, Walter: »Über die Schwierigkeit des Erzählens in ›nachklassischer‹ Zeit«, in: Walter Haug/Burghart Wachinger (Hg.), Positionen des Romans im späten Mittelalter, Tübingen: Niemeyer Verlag. 1991, S. 338-365. <https://doi.org/10.1515/9783110949667>.
- Heinold, Simone B.: Tempus, Modus und Aspekt im Deutschen. Ein Studienbuch (= Narr Studienbücher), Tübingen: Narr Verlag. 2015.
- Heinze, Carl: Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel (= Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Band 8), Bielefeld: transcript. 2012. <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839421048>.
- Heinzle, Joachim: »Zur Funktionsanalyse heroischer Überlieferung«, in: Hildegard Tristram (Hg.), Neue Methoden der Epenforschung, Tübingen: Narr Francke Attempo Verlag. 1998, S. 201-221.
- Hempfer, Klaus: »Performance, Performanz, Performativität. Einige Unterscheidungen zur Ausdifferenzierung eines Theoriefeldes«, in: Klaus Hempfer/Jörg Volbers (Hg.), Theorien des Performativen. Sprache – Wissen – Praxis. Eine kritische Bestandsaufnahme, Bielefeld: transcript. 2011, S. 13-41. <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839416914.13>.
- Hennig, Martin: »This game series adapts to the choices you make.«. Eine raumsemantische Typologie von Entscheidungssituationen und die Funktionen seriellen Erzählens in aktuellen Episodenspielen, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2016, S. 145-165.
- Herausgeber & Redaktion PAIDIA: »Editorial 2016«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2016). www.paidia.de/editorial-2016-2/ vom 28.11.2020.
- Hewson, Martin: »Agency«, in: Albert J. Mills/Elden Wiebe/Gabrielle Durepos (Hg.), Encyclopedia of case study research, Los Angeles California, London: SAGE. 2010. <https://doi.org/10.4135/9781412957397.n5>.
- Hillenbrand, Thomas/Lischka, Konrad: Drachenväter. Die Geschichte des Rollenspiels und die Geburt der virtuellen Welt, Münster: Monsenstein & Vannerdat. 2014.

- Hocking, Clint: Ludonarrative Dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about. 2007. https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html vom 28.11.2020.
- Holzer, Aline M.: Digitale Heldengeschichten. Medienübergreifende narratologische Studie zur Rezeption der mittelalterlichen deutschsprachigen Epik in Computerspielen (= Mediävistik zwischen Forschung, Lehre und Öffentlichkeit, Band 12), Frankfurt a.M.: Peter Lang. 2017.
- Howard, Jeff: *Quests. Design, Theory, and History in Games and Narratives*, Wellesley, Massachusetts: Taylor & Francis. 2008.
- Huber, Martin: »Fingierte Performanz. Überlegungen zur Codifizierung spätmittelalterlicher Liedkunst«, in: Jan-Dirk Müller (Hg.), »Aufführung« und »Schrift« in Mittelalter und früher Neuzeit, Stuttgart: J.B. Metzler. 1996, S. 93-105. https://doi.org/10.1007/978-3-476-05562-0_5.
- Huberts, Christian/Standke, Sebastian (Hg.): *Zwischen|Welten. Atmosphären im Computerspiel (= Game Studies)*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2014.
- Hübner, Gert: Erzählform im höfischen Roman. Studien zur Fokalisierung im »Eneas«, im »Iwein« und im »Tristan« (= Bibliotheca germanica, Band 44), Tübingen: A. Francke Verlag. 2003.
- Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (= Rowohlts Enzyklopädie), Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag. 2013.
- Inderst, Rudolf/Wagner, Pascal/Zurschmitt, Christof (Hg.): *Prepare to Die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne* (= Game Studies), Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2019.
- Iser, Wolfgang: *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie* (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 1101), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 1993.
- : *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung* (= UTB, Band 636), München: Wilhelm Fink Verlag. 1994.
- Jannidis, Fotis: *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie* (= Narratologia), Berlin, New York: de Gruyter. 2004.
- : »Wertungen und Kanonisierungen von Computerspielen«, in: Matthias Beilein/Claudia Stockinger/Simone Winko (Hg.), *Kanon, Wertung und Vermittlung Literatur in der Wissensgesellschaft*, Berlin, New York: de Gruyter. 2012, S. 321-344.
- Jenkins, Henry: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press. 2006.
- Joas, Hans: *Die Kreativität des Handelns* (= Suhrkamp-Taschenbuch, Band 1248), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 1992.
- Joost, Gesche: *Bild-Sprache. Die audio-visuelle Rhetorik des Films* (= Film), Bielefeld: transcript. 2008. <https://doi.org/10.14361/9783839409237>.

- Karg, Ina: »Ritter, Elfen, Zauberwelten. Mittelalterbilder in aktuellen Kinder- und Jugendbüchern«, in: Volker Mertens (Hg.), *Bilder vom Mittelalter. Eine Berliner Ringvorlesung*, Göttingen: V&R unipress. 2007, S. 155-180.
- Käuser, Andreas: »Historizität und Medialität. Zur Geschichtstheorie und Geschichtsschreibung von Medienumbrüchen«, in: Ralf Schnell (Hg.), *Medien-Revolutionen. Beiträge zur Mediengeschichte der Wahrnehmung*, Bielefeld: transcript. 2006.
- Kellermann, Karina: »Der personifizierte Agon. Gyburg im Fokus widerstreitender Normen«, in: Konrad Ehlich (Hg.), *Germanistik [in und für] Europa. Faszination – Wissen. Texte des Münchener Germanistentages 2004*, Bielefeld: Aisthesis Verlag. 2006, S. 253-262.
- Klatt, Jöran: »Gamers aren't an audience, gamers are players.« Identitätskonstruktion, Abwehrmechanismen und politische Willensbildung in der Gaming-Szene«, in: Martin Hennig/Innokentij Kreknin (Hg.), *Das ludische Selbst. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe)*. 2016.
- Klevjer, Rune: »In Defense of Cutscenes«, in: Frans Mäyrä (Hg.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere: Tampere University Press. 2002, S. 191-202.
- Kline, Daniel (Hg.): *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages* (= Routledge Studies in New Media and Cyberculture, Band 15), London, New York: Routledge. 2018.
- Kocher, Ursula: »Mediävistische Komparatistik«, in: Rüdiger Zymner/Achim Hölter (Hg.), *Handbuch Komparatistik. Theorien, Arbeitsfelder, Wissenspraxis*, Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler. 2013, S. 13-16.
- Köppe, Tilmann: »Fiktion, Praxis, Spiel. Was leistet der Spielbegriff bei der Klärung des Fiktionalitätsbegriffs?«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, Berlin, New York: de Gruyter. 2009, S. 39-56.
- Krämer, Sybille (Hg.): *Performativität und Medialität*, München: Wilhelm Fink Verlag. 2004.
- : »Was haben ›Performativität‹ und ›Medialität‹ miteinander zu tun? Plädoyer für eine in der ›Aisthetisierung‹ gründende Konzeption des Performativen«, in: Sybille Krämer (Hg.), *Performativität und Medialität*, München: Wilhelm Fink Verlag. 2004, S. 13-32.
- Kücklich, Julian: »Narratologische Ansätze. Computerspiele als Erzählungen«, in: Tobias Bevc/Holger Zapf (Hg.), *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft. 2009, S. 27-48.
- Kuhn, Hugo: »Erec«, in: *Dichtung und Welt im Mittelalter*, Stuttgart: J.B. Metzler. 1969, S. 133-150. https://doi.org/10.1007/978-3-476-99164-5_10.

- Lahti, Martti: »As we become Machines. Corporealized Pleasures in Video Games«, in: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.), *The Video Game Theory Reader*, London, New York: Routledge. 2003, S. 157-170.
- Lauer, Gerhard: »Spiegelneuronen. Über den Grund des Wohlgefallens an der Nachahmung«, in: Karl Eibl/Katja Mellmann/Rüdiger Zymner (Hg.), *Im Rücken der Kulturen*, Paderborn: Mentis. 2007, S. 137-163.
- Leichter, Magdalena: »Zwischen Passivität und Involvierung. Elemente der Performance im Computerspiel am Beispiel von ›Tacoma‹«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2019). www.paidia.de/zwischen-passivitaet-und-involvierung-elemente-der-performance-im-computerspiel-am-beispiel-von-tacoma/ vom 28.11.2020.
- Lienert, Elisabeth: »Der Körper des Kriegers. Erzählen von Helden in der ›Nibelungenklage‹«, in: *Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur* (2001), S. 127-142.
- : »Exorbitante Helden? Figurendarstellung im mittelhochdeutschen Heldenepos«, in: *Beiträge zur mediävistischen Erzählforschung* 1 (2018), S. 38-63. <http://ojs.uni-oldenburg.de/ojs-3.1.0/index.php/bme/article/view/7> vom 28.11.2020.
- Linden, Sandra: »Ein Ritter mit Gepäck. Zu den magisch-religiösen Hilfsgütern im Wigalois«, in: Anna Mühlherr/Heike Sahm/Monika Schausten et al. (Hg.), *Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne*, Berlin, New York: de Gruyter. 2016, 208-231. <https://doi.org/10.1515/9783110450972-012>.
- Lotman, Jurij: *Die Struktur literarischer Texte* (= UTB), München: Wilhelm Fink Verlag. 1993.
- Lukman, Christopher: »Coda, Davey und die Erzählfigur. Der Autor und seine Subjekte in ›The Beginner's Guide‹«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2019). www.paidia.de/coda-davey-und-die-erzaehlfigur-der-autor-und-seine-subjekte-in-the-beginners-guide/ vom 28.11.2020.
- Matuschek, Stefan: *Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel* (= Jenaer germanistische Forschungen, Band 2), Heidelberg: Universitätsverlag Winter. 1998.
- Matuszkiewicz, Kai: »Agency und Interaktivität. Zur Kompatibilität von zwei Handlungskonzepten in den Digital Game Studies«, in: Martin Hennig/Innokentij Kreknin (Hg.), *Das ludische Selbst*. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2016. www.paidia.de/agency-und-interaktivitat-zur-kompatibilitat-von-zwei-handlungskonzepten-in-den-digital-game-studies/ vom 28.11.2020.
- McLuhan, Marshall: *Die Gutenberg-Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters*, Basel: Addison-Wesley. 1995.
- : *Understanding Media*, London, New York: Routledge. 2005.

- : Die Gutenberg-Galaxis. Die Entstehung des typographischen Menschen, Hamburg: Gingko Press. 2011.
- McMahan, Alison: »Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3D Video Games«, in: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.), The Video Game Theory Reader, London, New York: Routledge. 2003, S. 67-86.
- Mehlhorn, Andreas: Abenteuer gestalten, Gelsenkirchen: System Matters. 2019.
- Mertens, Matthias: »Computerspiele sind nicht interaktiv«, in: Christoph Bieber/Claus Leggewie (Hg.), Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff, Frankfurt a.M.: Campus. 2004, S. 272-288.
- : »»A Mind Forever Voyaging«. Durch Computerspielräume von den Siebzigern bis heute«, in: Christian Holtorf/Claus Pias (Hg.), Escape! Computerspiele als Kulturtechnik, Köln: Böhlau Verlag. 2007, S. 45-54.
- Mertens, Volker: »Frau Âventiure klopft an die Tür...«, in: Gerd Dicke/Manfred Eickelmann/Burkhard Hasebrink (Hg.), Im Wortfeld des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter, Berlin, New York: de Gruyter. 2006, S. 339-346.
- : »Aventiure«, in: Klaus Weimar (Hg.), Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft, Berlin, New York: de Gruyter. 2007, S. 187-189.
- Meyer, Adrian/Strauch, Antje: »Mythischer Gegenstand unverkäuflich. Zum mythischen Gegenstandsbewusstsein als Verbindung zwischen Mittelalter und Computerspiel«, in: Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.), Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2018. www.paidia.de/mythischer-gegenstand-unverkaeufllich-zum-mythischen-gegenstands-bewusstsein-als-verbinding-zwischen-mittelalter-und-computerspiel/ vom 28.11.2020.
- Moser, Christian/Strätling, Regine: »Sich selbst aufs Spiel setzen. Überlegungen zur Einführung«, in: Christian Moser/Regine Strätling (Hg.), Sich selbst aufs Spiel setzen. Spiel als Technik und Medium von Subjektivierung, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag. 2016, S. 9-27. https://doi.org/10.30965/9783846757918_002.
- Mühlherr, Anna/Sahm, Heike/Schausten, Monika et al. (Hg.): Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne (= Literatur – Theorie – Geschichte, Band 9), Berlin, New York: de Gruyter. 2016. <https://doi.org/10.1515/9783110450972>.
- Müller, Jan-Dirk: »Nibelungenlied und kulturelles Gedächtnis«, in: Annegret Heitmann (Hg.), Arbeiten zur Skandinavistik, Frankfurt a.M.: Peter Lang. 2001, S. 29-43.
- : »»Improvisierende«, »memorierende« und »fingierte« Mündlichkeit«, Retextualisierung in der mittelalterlichen Literatur. 2005, S. 159-181.

- : »Aufführung – Autor – Werk. Zu einigen blinden Stellen gegenwärtiger Diskursion«, in: Mediävistische Kulturwissenschaft. Ausgewählte Studien, Berlin, New York: de Gruyter. 2010a, S. 11-25.
- : Mediävistische Kulturwissenschaft, Berlin, New York: de Gruyter. 2010.
- : Spielregeln für den Untergang. Die Welt des Nibelungenliedes, Berlin, New York: de Gruyter. 2010b.
- : »Episches« Erzählen. Erzählformen früher volkssprachiger Schriftlichkeit (= Philologische Studien und Quellen, Band 259), Berlin: Erich Schmidt. 2017.
- Mulvey, Laura: »Visual Pleasure and Narrative Cinema«, in: Amelia Jones (Hg.), The Feminism and Visual Culture Reader, London, New York: Routledge. 2003, S. 44-52.
- Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace, Cambridge, Mass: The MIT Press. 2017.
- Neitzel, Britta: Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen. Dissertation, Weimar. 2000. <https://doi.org/10.25643/BAUHAUS-UNIVERSITAET.69>.
- : »Involvierungsstrategien des Computerspiels«, in: Benjamin Beil/Philipp Bohnjahr/Thomas Hensel et al. (Hg.), Theorien des Computerspiels, Hamburg: Junfermann Verlag. 2012, S. 75-103.
- : »Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen«, in: Repositorium Medienkulturforschung (2013). <https://mediarep.org/handle/doc/3519?locale-attribute=de> vom 28.11.2020. <https://doi.org/10.25969/MEDIAREP/622>.
- Neumann, Birgit: »Medialität«, in: Rüdiger Zymner/Achim Höller (Hg.), Handbuch Komparatistik. Theorien, Arbeitsfelder, Wissenspraxis, Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler. 2013, S. 119-124.
- Nieser, Florian: Die Lesbarkeit von Helden, Berlin: J.B. Metzler. 2018. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-04790-8>.
- Nohr, Rolf: Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel (= MedienWelten, Band 10), Münster: Lit Verlag. 2008.
- : »I've seen the devil of violence«. Verhandlungen über das Gewaltmonopol in der »Killerspieldebatte«, in: Peter Riedel (Hg.), »Killerspiele«. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, Marburg: Schüren Verlag. 2010, S. 5-17.
- o.A.: »âventiure. Die ritterliche Bewährung«, in: Otfrid Ehrismann (Hg.), Ehre und Mut – Âventiure und Minne. Höfische Wortgeschichten aus dem Mittelalter, München: Verlag C.H. Beck. 1995, S. 22-24.
- : »Âventiure. Werkbezeichnung«, in: Otfrid Ehrismann (Hg.), Ehre und Mut – Âventiure und Minne. Höfische Wortgeschichten aus dem Mittelalter, München: Verlag C.H. Beck. 1995, S. 25-27.
- Palágyi, Melchior: Wahrnehmungslehre, Leipzig. 1925.

- Pérennec, René: »Fiktionales Erzählen im Transferprozeß. Zu Hartmanns ›Erec‹ und zum ›Parzival‹«, in: Thordis Hennings/Manuela Niesner/Christoph Roth et al. (Hg.), *Mittelalterliche Poetik in Theorie und Praxis. Festschrift für Fritz Peter Knapp zum 65. Geburtstag*, Berlin, New York: de Gruyter. 2009, S. 179-192. <https://doi.org/10.1515/9783110213607.4.179>.
- Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*, München: Sequenzia Verlag. 2004. <https://doi.org/10.25643/bauhaus-universitaet.35>.
- Pierstorff, Cornelia: »Spielformen des Erzählens. Die ludo-narrative Struktur in Hartmanns ›Iwein‹«, in: Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.), *Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe)*. 2018. www.paidia.de/spielformen-des-erzaehlens-die-ludo-narrative-struktur-in-hartmanns-iwein/ vom 28.11.2020.
- Pohl, Kirsten: »Repräsentation von Moral im Computerspiel am Beispiel von Fable«, in: Rafael Capurro/Petra Grimm (Hg.), *Computerspiele – neue Herausforderungen für die Ethik?*, Stuttgart: Steiner Verlag. 2010, S. 109-126.
- Poser, Thomas: »Game Studies als Heuristik der historischen Literaturwissenschaft? Anmerkungen zur aktuellen mediävistischen Virtualitätsdebatte«, in: Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.), *Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe)*. 2018. www.paidia.de/game-studies-als-heuristik-der-historischen-literaturwissenschaft-anmerkungen-zur-aktuellen-mediaevistischen-virtualitaetsdebatte/ vom 28.11.2020.
- Pross, Harry: *Medienforschung. Film, Funk, Presse, Fernsehen (= Das Wissen der Gegenwart – Geisteswissenschaften)*, Darmstadt: Habel. 1972.
- Rapp, Bernhard: *Selbstreflexivität im Computerspiel. Theoretische, analytische und funktionale Zugänge zum Phänomen autothematischer Strategien in Games (= Game Studies)*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2008.
- Riedel, Peter (Hg.): *›Killerspiele‹. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt (= Augenblick – Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, Band 46)*, Marburg: Schüren Verlag. 2010.
- Ruf, Oliver/Matt, Markus: »Sphären-Konvergenzen. Doki Doki Literature Club als Indiz kulturästhetischer Körperlichkeit«, in: Martin Hennig/Hans Krah (Hg.), *Kulturen im Computerspiel/Kulturen des Computerspiels*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2020, S. 435-455.
- Ryan, Marie-Laure: »Introduction. On the why, what and how of generic taxonomy«, in: *Poetics* (1981), S. 109-126. [https://doi.org/10.1016/0304-422X\(81\)90030-9](https://doi.org/10.1016/0304-422X(81)90030-9).
- Schellong, Marcel: »Am Ende des Computerspiels – die Literatur?«, in: Marcel Schellong/Gebhard Grelczak (Hg.), *Dear Esther. PAIDIA – Zeitschrift für Com-*

- puterspielforschung (Sonderausgabe). 2012. www.paidia.de/am-ende-des-computerspiels-die-literatur/ vom 28.11.2020.
- : »Sorry, but you're in my story now«. Zankende Entscheidende und rivalisierende Entscheidungsdispositive in ›The Stanley Parable«, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2016, S. 311-334.
- Scheuer, Hans J.: »Schach auf Schanpanzün. Das Spiel als Exempel im VIII. Buch des ›Parzivâl‹ Wolframs von Eschenbach«, in: Zeitschrift für deutsche Philologie (2015), S. 29-46. <https://doi.org/10.37307/j.1868-7806.2015.01.04>.
- Schlechtweg-Jahn, Ralf: »Familien in Gefahr. Abenteuerkonzepte im Videospiel ›Red Dead Redemption‹ und im Artusroman ›Widuwilt‹«, in: Jutta Eming/Ralf Schlechtweg-Jahn (Hg.), Aventure und Eskapade. Narrative des Abenteuerlichen vom Mittelalter zur Moderne, Göttingen: V&R unipress. 2017, S. 235-258. <https://doi.org/10.14220/9783737005982.235>.
- : »Parallele Geschichten. Episodisches, rhapsodisches und virtuelles Erzählen im ›Wigalois‹ und in ›Skyrim‹«, Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. 2018. www.paidia.de/parallele-geschichten-episodisches-rhapsodisches-und-virtuelles-erzaehlen-im-wigalois-und-in-skyrim/ vom 28.11.2020.
- Schnell, Rüdiger: »Was ist neu an der ›New Philology‹? Zum Diskussionsstand in der germanistischen Mediävistik«, in: Martin Glessgen/Franz Lebsanft (Hg.), Alte und neue Philologie, Tübingen: Niemeyer Verlag. 1997, S. 61-95. <https://doi.org/10.1515/9783110939309.61>.
- Schröter, Felix: »Das moralische Dilemma. Zur (Un)möglichkeit moralischer Ambivalenz in digitalen Spielen«, in: Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend (Hg.), Game Over. Was nun? Vom Nutzen und Nachteil des digitalen Spiels für das Leben, Wien. 2013, S. 133-146.
- Schu, Cornelia: »Intertextualität und Bedeutung. Zur Frage der Kohärenz der Gasozein-Handlung in der Crône«, in: Zeitschrift für deutsche Philologie (1999), S. 336-353. <https://doi.org/10.37307/j.1868-7806.1999.03.03>.
- Schuhmann, Martin: »Sine ira et studio – aber warum? Artus in der Artusliteratur«, in: Matthias Däumer/Cora Dietl/Friedrich Wolfzettel (Hg.), Artushof und Artusliteratur, Berlin, New York: de Gruyter. 2010, S. 169-188.
- Schulte-Ostermann, Katinka: Das Problem der Handlungsverursachung. Eine kritische Untersuchung zur kausalen Handlungstheorie (= Practical philosophy, Band 14), Frankfurt a.M.: Ontos Verlag. 2011. <https://doi.org/10.1515/9783110327632>.
- Schulz, Armin: Schwieriges Erkennen. Personenidentifizierung in der mittelhochdeutschen Epik (= Münchener Texte und Untersuchungen zur deutschen Literatur des Mittelalters, Band 135), Tübingen: Niemeyer Verlag. 2008.

- : »Der Schoß der Königin. Metonymische Verhandlungen über Macht und Herrschaft im Artusroman«, in: Matthias Däumer/Cora Dietl/Friedrich Wolfzettel (Hg.), *Artushof und Artusliteratur*, Berlin, New York: de Gruyter. 2010, 119-135.
- : *Erzähltheorie in mediävistischer Perspektive*, Berlin, New York: de Gruyter. 2015.
- Schulze, Gerhard: *Die Beste aller Welten. Wohin bewegt sich die Gesellschaft im 21. Jahrhundert?*, München: Hanser. 2003.
- : »Das Drama der Freiheit«, in: Ulrike Ackermann (Hg.), *Welche Freiheit. Plädoyers für eine offene Gesellschaft*, Berlin: Matthes & Seitz. 2007, S. 62-106.
- See, Klaus v.: »Was ist Heldendichtung?«, in: Klaus v. See (Hg.), *Europäische Heldendichtung*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft. 1978, S. 1-38.
- : »Held und Kollektiv«, in: *Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur* (1993), S. 1-35.
- : »Die Exorbitanz des Helden. Die Texte und die Theorien«, in: Klaus v. See (Hg.), *Texte und Thesen. Streitfragen der deutschen und skandinavischen Geschichte*, Heidelberg: Universitätsverlag Winter. 2003, S. 153-164.
- Sicart, Miguel: »Moral Dilemmas in Computer Games«, in: *Design Issues* 29 (2013), S. 28-37. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00219.
- Simond, Stefan H.: »Die Entgrenzung des Spiels. Cursorische Überlegungen zum unfreiwilligen und unwissentlichen Spielen«, in: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* (2017). www.paidia.de/die-entgrenzung-des-spiels-kursorische-uberlegungen-zum-unfreiwilligen-und-unwissentlichen-spielen/ vom 28.11.2020.
- Sonderegger, Ruth: *Für eine Ästhetik des Spiels. Hermeneutik, Dekonstruktion und der Eigensinn der Kunst (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 1493)*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2000.
- Steam: *Undertale*. 2015. <https://store.steampowered.com/app/391540/Undertale/?l=german> vom 30.09.2019.
- Störmer-Caysa, Uta: *Grundstrukturen mittelalterlicher Erzählungen. Raum und Zeit im höfischen Roman (= de-Gruyter-Studienbuch)*, Berlin, New York: de Gruyter. 2007. <https://doi.org/10.1515/9783110934908>.
- Stridde, Christine: »Erzählen vom Spiel – Erzählen als Spiel. Spielszenen in der mittelalterlichen Erzählliteratur«, in: Bernhard Jahn/Michael Schilling (Hg.), *Literatur und Spiel. Zur Poetologie literarischer Spielszenen*, Stuttgart: Hirzel. 2010, S. 27-43.
- Strohschneider, Peter: »âventiure-Erzählen und âventiure-Handeln. Eine Modellskizze«, in: Gerd Dicke/Manfred Eikermann/Burkhard Hasebrink (Hg.), *Im Wortfeld des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter*, Berlin, New York: de Gruyter. 2006, S. 377-383.

- : »Dialogischer Agon«, in: Klaus Hempfer/Anita Traninger (Hg.), *Der Dialog im Diskursfeld seiner Zeit. Von der Antike bis zur Aufklärung*, Stuttgart: Steiner Verlag. 2010, S. 95-117.
- : »Sängeragone. Eine Problemskizze«, in: Andreas Heil/Matthias Korn/Jochen Sauer (Hg.), *Noctes Sinenses. Festschrift für Fritz-Heiner Mutschler zum 65. Geburtstag*, Heidelberg: Universitätsverlag Winter. 2011, S. 133-140.
- Struwe-Rohr, Carolin: »Äventiure und Kontingenz. Erzählen als Wagnis im ›Wein‹ Hartmanns von Aue«, in: *Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur* (2019), S. 9-27. <https://doi.org/10.3813/zfda-2019-0002>.
- Thon, Jan-Noël: »Game Studies und Narratologie«, in: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln: Halem Verlag. 2015, S. 104-164.
- Tobler, Adolf/Lommatzsch, Erhard: *Altfranzösisches Wörterbuch (= Band 8)*, Wiesbaden: Franz Steiner Verlag. 1971.
- Tosca, Susana: »The Quest Problem in Computer Games«, in: Stefan Göbel/Norbert Braun/Ulrike Spierling et al. (Hg.), *Proceedings of the Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment Conference (TIDSE) 2003*, Stuttgart: Fraunhofer IRB Verlag. 2003, S. 69-81. <https://web.archive.org/web/20190115022100/www.it-c.dk/people/tosca/quest.htm> vom 28.11.2020.
- Tresca, Michael: *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, Jefferson, London: McFarland. 2011.
- Tronstad, Ragnhild: »Semiotic and nonsemiotic MUD performance«, in: Frank Nack (Hg.), *Proceedings CONSIGN 2001*, Amsterdam: Stichting Centrum voor Wiskunde en Informatica. 2001, S. 79-82. www.cosignconference.org/downloads/papers/tronstad_cosign_2001.pdf vom 28.11.2020.
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: *Die Genres der USK. Actionorientiertes Rollenspiel*. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. 2019. <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/actionorientiertes-rollenspiel/> vom 30.09.2019.
- : *Die Genres der USK. Rollenspiel*. 2019. <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/rollenspiel/> vom 30.09.2019.
- : *Die Genres der USK. Rundenbasiertes Rollenspiel*. 2019. <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/rundenbasiertes-rollenspiel/> vom 30.09.2019.
- Unterhuber, Tobias: »The Gamemaster-Approach to Game Studies«, in: Monica Evans (Hg.), *Videogame Studies. Concepts, Cultures and Communications*, Oxford: Inter-Disciplinary Press. 2011, S. 31-38. https://doi.org/10.1163/9781848880597_005.
- : »Die Geburt des Menschen Lara Croft aus der Tragödie«, in: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* (2013). www.paidia.de/die-geburt-des-menschen-lara-croft-aus-der-tragodie/ vom 28.11.2020.
- : »(Don't) go digging around«. *Gone Home, das Spiel als Theorie, der Raum als Archiv und die 90er*«, in: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*

- (2015). www.paidia.de/dont-go-digging-around-gone-home-das-spiel-als-the-orie-der-raum-als-archiv-und-die-90er/ vom 28.11.2020.
- Unterhuber, Tobias/Schellong, Marcel: »Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen«, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2016, S. 15-31.
- Velten, Hans R.: »Das populäre Mittelalter im Fantasyroman. Erkundungen eines zeitgenössischen Phänomens«. Einführung in den Band, in: Nathanael Busch/Hans R. Velten (Hg.), Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman, Heidelberg: Universitätsverlag Winter. 2018, S. 9-20.
- Wagner, Pascal: »Die Motivation des Gamepad-Layouts. Eine diachrone bildlinguistische Betrachtung der Knopfbelegung und -benennung«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2019). www.paidia.de/motivation-des-gamepad-layouts/ vom 28.11.2020.
- Wagner, Silvan: »Postmodernes Mittelalter? Religion zwischen Alterität und Egalität«, in: Manuel Braun (Hg.), Wie anders war das Mittelalter? Fragen an das Konzept der Alterität, Göttingen: V&R unipress. 2013, S. 181-201.
- : Erzählen im Raum. Die Erzeugung virtueller Räume im Erzählakt höfischer Epik (= Trends in Medieval Philology, Band 28), Berlin, Boston: de Gruyter. 2015. <https://doi.org/10.1515/9783110428100>.
- Waltenberger, Michael: Das große Herz der Erzählung. Studien zu Narration und Interdiskursivität im »Prosa-Lancelot« (= Mikrokosmos, Band 51), Frankfurt a.M.: Peter Lang. 1999.
- : »Pikarische Intensitäten. Ein Lektüreversuch zu alteritären Aspekten der Erzählstruktur im ersten tratado des Lazarillo de Tormes«, in: Anja Becker/Jan Mohr (Hg.), Alterität als Leitkonzept für historisches Interpretieren, Berlin: Akademie Verlag. 2012, S. 121-140.
- Wandhoff, Haiko: »Eine Pilgerreise im virtuellen Raum. Das »Palästinalied« Walters von der Vogelweide«, in: Christina Lechtermann (Hg.), Kunst der Bewegung. Kinästhetische Wahrnehmung und Probedandeln in virtuellen Welten, Bern: Peter Lang. 2004, S. 73-90.
- : »Jenseits der Gutenberg-Galaxis. Das Mittelalter und die Medientheorie«, in: Volker Mertens (Hg.), Bilder vom Mittelalter. Eine Berliner Ringvorlesung, Göttingen: V&R unipress. 2007, S. 13-34.
- Wegera, Klaus-Peter: »»mich en habe diu âventiure betrogen«. Ein Beitrag zur Wort- und Begriffsgeschichte von âventiure im Mittelhochdeutschen«, in: Vilmos Âgel/Andreas Gardt/Ulrike Haß-Zumkehr et al. (Hg.), Das Wort. Seine strukturelle und kulturelle Dimension. Festschrift für Oskar Reichmann zum 65. Geburtstag, Tübingen: Niemeyer Verlag. 2002, S. 229-244.

- Wennerberg, Hjalmar: »Der Begriff der Familienähnlichkeit in Wittgensteins Spätphilosophie«, in: Eike v. Savigny (Hg.), Ludwig Wittgenstein. Philosophische Untersuchungen, Berlin: Akademie Verlag. 1998, S. 41-69. <https://doi.org/10.1524/9783050050393.41>.
- Wennerhold, Markus: Späte mittelhochdeutsche Artusromane. »Lanzelet«, »Wigalois«, »Daniel von dem Blühenden Tal«, »Diu Crône« (= Würzburger Beiträge zur deutschen Philologie, Band 27), Würzburg: Königshausen & Neumann. 2005.
- Wenzel, Horst: »Die »fließende« Rede und der »gefrorene« Text. Metaphern der Medialität«, in: Gerhard Neumann (Hg.), Poststrukturalismus. Herausforderung an die Literaturwissenschaft, Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler. 1997, S. 481-503.
- Wenzel, Horst/Lechtermann, Christina: »Repräsentation und Kinästhetik. Teilhabe am Text oder die Verlebendigung der Worte«, in: Erika Fischer-Lichte/Christoph Wulf (Hg.), Theorien des Performativen. Theorien des Paragons – Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie (Sonderausgabe), Berlin: Akademie Verlag. 2001, S. 191-213.
- Williams, Linda: Hard Core. Power, Pleasure, and the »Frenzy of the Visible«, Berkeley, California: University of California Press. 1989.
- Winkler, Hartmut: Docuverse. Zur Medientheorie der Computer, Grafrath: Boer Verlag. 1997.
- Wittgenstein, Ludwig: Philosophische Untersuchungen (= Bibliothek Suhrkamp, Band 3010). Schulte, Joachim (Hg.), Berlin: Suhrkamp. 2011.
- Zapf, Holger: »Computerspiele als Massenmedien. Simulation, Interaktivität und Unterhaltung aus medientheoretischer Perspektive«, in: Tobias Bevc/Holger Zapf (Hg.), Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft. 2009, S. 11-26.
- Zumbansen, Lars: Dynamische Erlebniswelten. Ästhetische Orientierungen in phantastischen Bildschirmspielen (= Kontext Kunstpädagogik, Band 16), München: kopaed. 2008.
- Zumthor, Paul: Die Stimme und die Poesie in der mittelalterlichen Gesellschaft (= Forschungen zur Geschichte der älteren deutschen Literatur, Band 18), München: Wilhelm Fink Verlag. 1994.