



Ausschreibung: Beiträge zum Sammelband ›Brettspiele im Mittelalter – Das Mittelalter im Brettspiel Poetik, Rezeption, Praxis‹ (transcript Verlag, 2025)

Trotz seiner kaum zu überschätzenden kulturanthropologischen Bedeutung wurde das Spiel im Allgemeinen wie das Brettspiel im Besonderen in der Forschung über lange Zeit marginalisiert – und dies, obwohl Johan Huizinga mit ›Homo Ludens‹ bereits im Jahr 1938 einen Begründungstext der Kulturwissenschaften vorlegte, der Spielen als eine jeder menschlichen Kulturtechnik vorausgehende Tätigkeit bestimmte (Huizinga 1938 / 2009). Durch die Etablierung der ›Game Studies‹ als eigenständige wissenschaftliche Disziplin änderte sich der Zugang zum Spiel grundlegend. Dass auch die kulturwissenschaftlich ausgerichtete Mediävistik mittlerweile im ›Ludic Century‹ (Eric Zimmerman) angekommen ist, belegt eine ansehnliche Reihe von thematisch einschlägigen Publikationen, die in der jüngeren Vergangenheit erschienen sind (s. Auswahlbibliographie).



Die internationale wissenschaftliche Tagung ›[Brettspiele im Mittelalter – das Mittelalter im Brettspiel. Poetik, Rezeption, Praxis](#)‹, die vom 21. bis 23. November 2024 an der Universität Freiburg / Schweiz stattfindet, erörtert die Filiation von ›Mittelalter und Spiel‹ sowohl aus einer literaturhistorischen als auch aus einer rezeptionsästhetischen Perspektive. Um den sehr umfassenden Themenkomplex in repräsentativer Breite abzubilden, soll der aus der Tagung resultierende Sammelband für weitere Beiträge geöffnet werden. Publiziert wird der Band unter der Herausgeberschaft von Inci Bozkaya, Robert Schöller und Cyril Senn in der vom transcript-Verlag betreuten Reihe ›[Populäres Mittelalter](#)‹.

Der Band beleuchtet das Thema ›Brettspiele‹ aus einer zweifachen Perspektive. Vorschläge für Beiträge sollten eine der beiden Perspektiven einnehmen:

Zum einen **(1)** bildet das mittelalterliche Brettspiel den Schwerpunkt der Untersuchungen. Brett-, Würfel- und (im späteren Mittelalter) auch Kartenspiele entfaltet, wie nicht zuletzt archäologische Funde der jüngeren Vergangenheit belegen, eine enorme Präsenz im Alltags- und im höfischen Leben des mittelalterlichen Menschen. Die europäische Literatur des Mittelalters zeugt in Form einer Vielzahl von Spielszenen, Illustrationen und sprachlichen Wendungen von dieser Präsenz; nicht zuletzt bildeten Brettspiele das Fundament einer eigenen literarischen Gattung, namentlich der didaktisch ausgerichteten Schach- und Kartenallegorien. Erbeten werden Beiträge, die sich des Phänomens ›Brettspiel‹ in der deutschsprachigen Literatur des Mittelalters aus literatur- und kulturwissenschaftlicher Perspektive annehmen, wobei auch komparatistische Ansätze durchaus willkommen sind. Zusätzlich können Texte der Frühen Neuzeit Berücksichtigung finden.



Selbstverständlich können neben Brettspielen im engeren Sinn auch Würfel- und Kartenspiele Gegenstand der Betrachtung sein. Einige Anregungen für mögliche Themensetzungen seien genannt:

(1) Brettspiele im Mittelalter

- Ludische Sprachlichkeit in mittelalterlichen Texten (Metaphorik; Sentenzen und Rezensarten etc.)
- Ludopoetik: Aleatorik und Kontingenz als literarische Erzählverfahren
- Didaktische und mnemotechnische Funktionalisierungen des Brettspiels in der mittelalterlichen Literatur
- Das Brettspiel als Element der höfischen Kultur des Mittelalters
- Transmediale Darstellungen des Brettspiels im Mittelalter (Texte, Illustrationen, Artefakte)
- Das Brettspiel als Medium transkultureller, gegebenenfalls nonverbaler Kommunikation
- Brettspiel und Körperlichkeit (Handgreiflichkeiten, amouröse Verflechtungen)
- Das Brettspiel als narratives Dingobjekt
- Fallbeispiele und paradigmatische Einzeltextanalysen / Spielszenen in der mittelalterlichen Literatur

Zum anderen **(2)** werden die neomediävalen Inszenierungen des Mittelalters im modernen Brettspiel aus rezeptionsgeschichtlicher und -ästhetischer Perspektive in den Blick genommen. Das Mittelalter bildet in auffälliger Weise einen Attraktionspunkt im boomenden Brettspielmarkt. Aufgrund von dessen Popularität leistet das Brettspiel (wie auch das Computerspiel) einen substantziellen Beitrag zur Erzeugung von Mittelalterbildern. Die traditionelle Bipolarität des Mittelalterbildes – romantisch geprägtes ›leuchtendes‹ versus archaisierendes ›finsteres‹ Mittelalter– spiegelt sich auch im Medium ›Brettspiel‹. In den Beiträgen soll nach den Eigenarten bei der Generierung von ›Mittelalterlichkeit‹ – einem Leitbegriff der Buchreihe ›Populäres Mittelalter‹ – im Medium des modernen Brettspiels gefragt werden. Es ist möglich, Computerspiele ergänzend bzw. vergleichend hinzuzuziehen, doch sollten diese nicht im Mittelpunkt stehen. Die Beiträge könnten sich im Rahmen folgender Schwerpunkte bewegen:

(2) Das Mittelalter im Brettspiel

- Fiktionalitätskonzepte von Brettspiel und Literatur; ›Immersion‹, ›Welterzeugung‹ und das ›Imaginäre‹
- Erzählverfahren von analogen (digitalen) Spielen und Literatur im Vergleich
- Mittelalter-Brettspiele in der Literatur
- Brettspielmechaniken und neomediävale Narration
- Transmediales-Erzählen (z. B. Darstellungen von mittelalterlichen Figuren und Stoffen in verschiedenen medialen Kontexten; Verwendung von ›mittelalterlichen‹ Schriftformen und Dingen im ludischen Erzählakt)
- Literarische und ludische Intertextualität (Interaktion von Spiel und Text; Komplementarität von Schrifttext und Spieltext)
- Semiotische Architektur von Mittelalter-Brettspielen (Spielkomponenten als Zeichenträger; Materialität)
- Genreüberblicke (das Mittelalter im Pen & Paper, Eurogame, Trading Card Game etc.)



Das detaillierte Konzept der Tagung – das zugleich das Konzept des Sammelbandes ist – und das Tagungsprogramm können [hier](#) (Konzept) und [hier](#) (Programmflyer der Tagung) eingesehen werden. Aufgrund der interdisziplinären Ausrichtung des Bandes sind Beitragsvorschläge von Autor:innen aller mediävistischen Disziplinen aus den Geistes-, Geschichts-, Sozial- und Kulturwissenschaften sehr willkommen.

Beitragsvorschläge mit einseitigem Konzept auf Deutsch oder Englisch werden erbeten an alle drei Herausgeber:innen:

Dr. Inci Bozkaya (inci.bozkaya@unifr.ch)
 PD Dr. Robert Schöller (robert.schoeller@unifr.ch)
 Cyril Senn, M.A. (cyril.senn@unifr.ch)

Eingabefristen: Konzept: 31. Dezember 2024; Schriftlicher Beitrag: 1. Juni 2025

Wir freuen uns auf Ihre Vorschläge!

Literatur (Auswahl)

Marco Arnaudo: Storytelling in the Modern Board Game. Narrative Trends from the Late 1960s to Today. Jefferson, North Carolina 2018; **Franziska Ascher:** Erzählen im Imperativ. Zur strukturellen Agonalität von Rollenspielen und mittelhochdeutschen Epen. Bielefeld 2021; **Franziska Ascher / Thomas Müller** (Hg.): Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. Sonderausgabe Paidia 2018 ([Link](#)); **René Bauer / Hiloko Kato:** Game als Assessment. Analyse zwischen Gametheorie und Gesprächslinguistik. In: Rudolf Thomas Inderst / Peter Just (Hg.): Contact Conflict Combat. Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen. Boizenburg 2011, 197–215; **Benjamin Beil / Gundolf S. Freyermuth / Hanns Christian Schmidt / Raven Rusch** (Hg.): Playful Materialities. The Stuff That Games Are Made Of. Bielefeld 2022; **Helmut Birkhan:** Spielendes Mittelalter. Wien u. a. 2018; **Lukas Boch / Anna Klara Falke / Toni Janosch Krause:** Mehr als nur Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele (2022) ([Link](#)); **Lukas Boch / Anna Klara Falke / Yvonne Püttmann / Sebastian Steinbach** (Hg.): Von bierbrauenden Mönchen und kriegerischen Nonnen. Klöster und Klerus in analogen und digitalen Spielen. Stuttgart 2023; **Steffen Bogen:** Aleatorik: Zur Dimensionierung von Zufällen und zur Materialität des Spielens. In: Boch u. a. (2022); **Steffen Bogen:** Mit dem Zufall spielen. Würfel, Zahlen, Quanten. Göttingen 2024; **Pawel Bornstedt:** The Board Game as a Narrative Medium. In: Analog Game Studies XI/I (2024) ([Link](#)); **Charlotte Bühl-Gramer:** Geschichte im Brettspiel – theoretische Anmerkungen zu einem Phänomen populärer Geschichtskultur. In: Christoph Kühberger (Hg.): Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit. Bielefeld 2021 (Public History – Angewandte Geschichte 6), 359–386; **Sophie Cafilisch:** Spielend lernen. Spiel und Spielen in der mittelalterlichen Bildung. Ostfildern 2018; **Roger Caillois:** Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Durchges. u. erw. Ausgabe. Aus dem Französischen u. mit einem Nachwort v. Peter Geble. Berlin 2017 (OA 1958); **Albrecht Classen:** Chess in Medieval German Literature: A Mirror of Social-Historical and Cultural, Religious, Ethical, and Moral Conditions. In: Daniel E. O’Sullivan (Hg.): Chess in the Middle Ages and Early Modern Age. A Fundamental Thought Paradigm of the Premodern World. Berlin / Boston 2012, 17–44; **Michael A. Conrad:** Ist das Spiel schuld? Vorüberlegungen zur Verantwortung ludischen Handelns im Mittelalter. In Christian Klager (Hg.): Dimensionen der Moral im Spiel. Göttingen 2018, 9–30; **Michael A. Conrad:** The Playing Eye. The Epistemological Function of Game Miniatures in the Late 13th Century. In: Elizabeth Lapina / Vanina Kopp (Hg.): Games and Visual Culture in the Middle Ages and in the Renaissance, Turnhout 2021, 237–262; **Michael A. Conrad:** Ludische Praxis und Kontingenzbewältigung im Spielebuch Alfons’ X. und anderen Quellen des 13. Jahrhunderts. Spiel als Modell guten Entscheidens. Berlin / Boston 2022; **Julia Dettke / Elisabeth Heyne** (Hg.): Spielräume und Raumspiele in der Literatur. Würzburg 2016; **Cora Dietl:** Wigalois, der Schachkönig. In: Text und Kontext 24 (2002), 98–112; **Friedrich Michael Dimpel:** Versuch einer quantitativen Analyse von Figurenaktivitäten in ›Iwein‹, ›Tristan‹, ›Partonopier‹ und ›Mauritius von Craun‹ in Analogie zu Computerspielen. In: Ascher/Müller 2018 ([Link](#)); **Knut Ebeling** (Hg.): Johan Huizinga: Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von Georges Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin. Berlin 2014; **Olle Ferm / Volker Honemann** (Hg.): Chess and Allegory in the Middle Ages. Stockholm 2005; **Andreas Hermann Fischer:**



Spielen und Philosophieren zwischen Spätmittelalter und Früher Neuzeit. München 2015; **Silke Fischer / Andrea Reichmuth**: Gamification – Spielend lernen. Zürich 2020 (Didaktische Hausapotheke 14); **Gundolf S. Freyermuth**: Games | Game Design | Game Studies. Eine Einführung. Bielefeld 2015 (Edition Medienwissenschaft); **Gundolf S. Freyermuth**: Alter Egos. Zur Medientheorie von Filmen und Spielen. In: Cinegames. Filmspiele und Spielfilme. Marburg 2023 (Augenblick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft 87/88), 25–49; **Bent Gebert (Hg.)**: Wettkämpfe in Literaturen und Kulturen des Mittelalters. Riskante Formen und Praktiken zwischen Kreativität und Zerstörung. Berlin / Boston 2023; **Chloé Germaine / Paul Wake (Hg.)**: Material Game Studies. A Philosophy of Analogue Play. London / New York 2023; **Mark A. Hall**: The Role of Board, Dice & Card Games in Popular Cinema. In: Board Games Studies Journal 16/2022 ([Link](#)); **Walter Haug**: Der Artusritter gegen das Magische Schachbrett oder Das Spiel, bei dem man immer verliert. In: Ders.: Strukturen als Schlüssel zur Welt. Kleine Schriften zur Erzählliteratur des Mittelalters. Tübingen 1989, 672-686; **Walter Haug**: Kontingenz als Spiel und das Spiel mit der Kontingenz. Zufall, literarisch, im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit. In: Gerhart Graevenitz / Odo Marquard (Hg.): Kontingenz. München 1998 (Poetik und Hermeneutik 17), 151–172; **Heinrich Hens**: Verspielte Tugend – Spielbares Laster. Studien zur Ikonographie des Kartenspiels im 15. bis 16. Jahrhundert. 2 Bde. Aachen 2001. **Lisa Hinterleitner**: *Alea iacta (non) est*. Kontingenz als Spiel des Erzählens am Beispiel der mittelhochdeutschen Artusdichtung. In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (31.01.2022) ([Link](#)); **Leonie Höckbert**: Looten und Leveln: Gegenstände als narratives Werkzeug im Videospiel und in der Erzählliteratur des Mittelalters. In: Ascher / Müller 2018 ([Link](#)); **Volker Honemann**: Das Schachspiel in der deutschen Literatur des Mittelalters. Zur Funktion des Schachmotivs und der Schachmetaphorik. In: Gerd Althoff (Hg.): Zeichen – Rituale – Werte. Internationales Kolloquium des SFB496 an der Westfälischen Willhelms-Universität Münster. Münster 2004, 363–383; **Johan Huizinga**: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg ²¹2009 (OA 1938); **Antonia Imbeck**: A Hero’s best friend? Held und Sidekick in mittelalterlicher Heldenepik, chanson de geste und digitalem Spiel. In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (17.10.2023) ([Link](#)); **Bernhard Jahn / Michael Schilling (Hg.)**: Literatur und Spiel. Zur Poetologie literarischer Spielszenen. Stuttgart 2010; **Nikolaos Karatsioras**: Das Harte und das Amorphe. Das Schachspiel als Konstruktions- und Imaginationsmodell literarischer Texte. Berlin 2011; **Susanne Karrer**: Tausche Weizen gegen Lehm. Die Rezeption des Mittelalters in der deutschsprachigen Brettspielewelt. In: Christian Rohr (Hg.): Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalterrezeption in der Populärkultur. Wien u.a. 2011, 237–250; **Martin Lorber / Felix Zimmermann (Hg.)**: History in Games. Contingencies of an Authentic Past. Bielefeld 2020; **Stefan Matuschek**: Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel. Heidelberg 1998; **Jürgen Karla / Christoph Post (Hg.)**: Handbuch Brettspiele. Tätigkeiten und Akteure in der Brettspielbranche. Berlin 2024; **Hiloko Kato**: Digital play as procedures. Social, technological, and ludic practices in the innovative VR multiplayer co-location game Spacecraft – A New Way Home. [Erscheint in:] Martin Luginbühl / Jan Georg Schneider (Hg.): Media as Procedures. Amsterdam 2024; **Franziska Küenzlen**: Lehrdichtung zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit. Die Bearbeitung von Jacobus’ de Cessolis Schachtraktat durch Konrad von Ammenhausen. In: Henrike Lähnemann / Sandra Linden (Hg.): Dichtung und Didaxe. Lehrhaftes Sprechen in der deutschen Literatur des Mittelalters. Berlin 2009, 265–283; **Jean-Michel Mehl**: Des jeux et des hommes dans la société médiévale. Paris 2010; **Jan-Niklas Meier**: Erzählen im Pen-and-Paper-Rollenspiel. Produktion – Rezeption – Didaktik. Berlin / Boston 2023 (Narratologia 84); **Marie-Luise Meier**: Von der Jungfer und Verführerin zur Heldin und Häretikerin: Fantasy als Werkzeug weiblicher Ermächtigung in Rollenspielen mit mittelalterlichem Setting. In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (28.11.2022) ([Link](#)); **Anja Müller**: Transformationen mittelalterlicher Welten und Literatur im analogen Rollenspiel. Drei Fallstudien. In: Theresa Specht / Hans-Rudolf Velten (Hg.): Mittelalter und Populärkultur. Rezeption – Aneignung – Beachtungserfolge. Bielefeld 2024 (Populäres Mittelalter), 137–160; **Florian Nieser**: Immersion, Virtualität und Affizierung in mittelalterlicher Literatur und digitalem Spiel. In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (26.11.2021) ([Link](#)); **Eberhard Nellmann**: Dichtung ein Würfelspiel? Zu Parzival 2,13 und Tristan 4639. In: ZfA (1994), 458-466; **David Parlett**: Parlett’s History of Board Games. The updated edition of The Oxford History of Board Games, Brattleboro, Vermont 2018; **Serina Patterson (Hg.)**: Games and Gaming in Medieval Literature. New York 2015; **Peter Podrez**: Beyond Pawns and Meeples – Material Meanings of Analog Game Pieces. In: Beil u.a. (2022), 279–314; **Cornelia Pierstorff**: Spielformen des Erzählens: Die ludo-narrative Struktur in Hartmanns ›Iwein‹. In: Ascher / Müller (2018) ([Link](#)); **Peter Podrez**: Mehr als nur Spielsteine – Medienkulturwissenschaftliche Perspektiven auf Spielfiguren. In: Boch u.a. (2022); **William Poole**: False Play: Shakespeare and Chess. In: Shakespeare Quarterly 55 (2004), 50–70; **Oliver Plessow**: Mittelalterliche Schachzabelbücher zwischen Spielsymbolik und Wertevermittlung. Der Schachtraktat des Jacobus de Cessolis im Kontext seiner spätmittelalterlichen Rezeption. Münster 2007; **Andreas Rauscher / Daniel Stein / Jan-Noël Thon (Hg.)**: Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia



Expansions. New York 2020; **Björn Reich**: Spiel und Moral. Zur Nutzung von Schach-, Würfel- und Kartenspielen in der moralischen Erziehung im Mittelalter und der Frühen Neuzeit. Habil. (masch.): Berlin 2018; **Björn Reich**: Der König spielt Schach? Überlegungen zu einem ›fehlenden‹ Ikonotypus im Artusroman. In: Cora Dietl / Christoph Schanze / Friedrich Wolfzettel (Hg.): Artusroman und Bildlichkeit. Berlin / Boston 2023, 257–284; **Björn Reich**: Zur Rezeption mittelalterlicher literarischer Stoffe im modernen Brettspiel – Prolegomena für ein entstehendes Projekt der Spieleforschung. [Erscheint in:] Amelie Bendheim / Denis Disselhoff (Hg.): Literarisches im Wandel – Mittelalterrezeption als Medientransfer. Bielefeld 2024 (Populäres Mittelalter); **Klaus Sachs-Hombach / Jan-Noël Thon** (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln 2015; **Katie Salen / Eric Zimmerman**: Rules of Play. Game Design Fundamentals. Cambridge (MA) 2004; **Ulrich Schädler**: Globusspiel und Himmelsschach. Brett- und Würfelspiele im Mittelalter. Darmstadt 1998; **Ulrich Schädler**: Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele. Darmstadt 2007; **Ulrich Schädler / Ernst Strouhal (Hg.)**: Spiel und Bürgerlichkeit. Wien/New York 2010 (Edition Angewandte); **Ulrich Schädler**: ›... Une grande poignée d'argent soit acquise ou perdue‹: Schach-, Backgammon- und Mühle-Probleme als Wettaufgaben im Mittelalter. In: Johann Konrad Eberlein (Hg.): SpielKunstGlück. Die Wette als Leitlinie der Entscheidung; Beispiele aus Vergangenheit und Gegenwart in Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft. Wien u.a. 2011, 65–121; **Ulrich Schädler**: Brett- und Würfelspiele in Erziehung und Bildung des mittelalterlichen Religiosentums. In: Sonntag (2013), 187–209; **Alfred Schäfer / Christiane Thompson (Hg.)**: Spiel. Paderborn 2014; **Hans Jürgen Scheuer**: Schach auf Schanpfanzen. Das Spiel als Exempel im VIII. Buch des ›Parzival‹ Wolframs von Eschenbach. In: ZfdPh 134 (2015), 29–46; **Hans Scheuerl**: Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. Weinheim ^{4/5}1965; **Ralf Schlechtweg-Jahn**: Parallele Geschichten: Episodisches, rhapsodisches und virtuelles Erzählen im ›Wigalois‹ und in ›Skyrim‹. In: Ascher / Müller (2018) ([Link](#)); **Mireille Schnyder**: Glücksspiel und Vorsehung. Die Würfelspielmetaphorik im ›Parzival‹ Wolframs von Eschenbach. In: ZfdA 131 (2002), 308–325; **Robert Schöller**: Designing the Middle Ages. Das Mittelalter im modernen Brettspiel. In: Theresa Specht / Hans-Rudolf Velten (Hg.): Mittelalter und Populärkultur. Rezeption – Aneignung – Beachtungserfolge. Bielefeld 2024 (Populäres Mittelalter), 99–118; **Robert Schöller**: König Artus gegen Rotkäppchen, Achill gegen Black Panther. Fiktionalitätskonzepte im Brettspiel ›Unmatched‹. In: Jahrbuch für Internationale Germanistik LV/3 (2024), 269–286; **Jörg Sonntag (Hg.)**: Religiosus Ludens. Das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden. Berlin / Boston 2013; **Christine Stridde**: Über Bande. Erzählen vom Spiel(en) in der höfischen Literatur des Mittelalters. Habil. (masch.): Zürich 2019; **Christine Stridde**: Erzählen vom Spiel – Erzählen als Spiel. Spielszenen in der mittelalterlichen Erzählliteratur. In: Jahn / Schilling 2010, 27–43; **Ernst Strouhal (Hg.)**: Vom Wesir zur Dame. Kulturelle Regeln, ihr Zwang und ihre Brüchigkeit. Wien 1996; **Ernst Strouhal (Hg.)**: Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Frankfurt a.M. 2016; **Jan-Noël Thon**: Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture. Lincoln 2016; **Ulrike Wörner**: Die Dame im Spiel. Spielkarten als Indikatoren des Wandels von Geschlechterbildern und Geschlechterverhältnissen an der Schwelle zur Frühen Neuzeit. Münster u. a. 2010; **Eric Zimmerman**: Gaming Literacy. Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century. In: Bernard Perron / Mark J. P. Wolf (Hg.): The Video Game Theory Reader 2. New York / London 2009, 23–31; **Olaf Zimmermann / Felix Falk**: Handbuch Gameskultur. Berlin 2020.