„Wir brauchen ständig Bücher über unsere ökonomischen Hilfsquellen, über die Dinge, die von Menschen hergestellt werden, und über die Menschen, die die Dinge herstellen.“

Sergej M. Tretjakow:
Biographie des Dings, S. 103

Vorbemerkung

Das vorliegende Buch greift auf Vorarbeiten zurück, die an unterschiedlichen Stellen über die letzten Jahre hinweg in deutscher oder englischer Sprache veröffentlicht wurden. Für das Buch wurden sie ggf. übersetzt, be- und überarbeitet, ergänzt und neu arrangiert. Die Texte entstanden u. a. im Kontext von Forschungsprojekten an der Ruhr-Universität Bochum und der Staatsbibliothek zu Berlin. Zudem greife ich Themen und Gegenstände auf, die ich in zwei vorherigen Büchern anders akzentuiert habe: *Metamedialität im Comic – Zeitungscomic – Comicheft – Comicbuch* (2016) sowie *Little Orphan Annies Transformationen* (2021). Die relevanten Publikationen sind im Literaturverzeichnis nachgewiesen. Vollständig oder größtenteils neu entstanden sind die Kapitel 1 bis 4 sowie 7.

Dieses Buch will keine neue Theorie der Materialität und Medialität entwickeln, noch Handlungsanweisungen zur Analyse von analogen und digitalen Spielen geben. Vielmehr werden einige der Facetten einer seit Jahrhunderten andauernden material-medialen Allianz ausgebreitet. Das Buch hat die Aufgabe einer ‚Planke im Sumpf‘, die zuallererst einen Zugang bieten will, in der Hoffnung, dass daraus weitere Zugänge entstehen und Bohlenwege gebaut werden können. Daher liegt der Fokus des Buches nicht auf der Entwicklung eines konsistenten Theoriegebäudes, das eingangs mitgeteilt wird, bevor es in Einzelanalysen erprobt und notwendig bestätigt wird

(wann wäre jemals eines in diesem Stadium verworfen worden?). Es bedient sich rücksichtslos bei Ideen aus allen Bereichen dessen, was man in den Geisteswissenschaften „Theorie“ genannt hat, wann immer sie selbst eine Planke darstellten.

Das vorliegende Buch geht von der Annahme aus, dass unter dem Zeichen des „Paperverse“, d. h. einer Medienlandschaft, die von der Allianz von Papier und Druck gesättigt ist, analoge und digitale Spiele sowie andere Medien in einer materiellen Konstellation verbunden sind, die kulturelle, materiale und mediale Grenzen überschreitet. In den nachfolgenden Kapiteln wird dem anhand verschiedener Beispiele nachgegangen. Kapitel 2 befasst sich mit Kartenspielen des mittleren 19. Jahrhunderts und ihrer Beziehung zur Literatur. Kapitel 3 untersucht die spielerische und erzählerische Bedeutung von Landkarten anhand des Bezugsrahmens Brettspiel–Prosaerzählung–Hörspiel. Im vierten Kapitel stehen Rollenspiele, Kinderbücher und -spielzeuge im Fokus, bevor in Kapitel 5 ausführlich auf Spielbücher und in Kapitel 6 auf Spielbilderbücher eingegangen wird. Das siebte Kapitel thematisiert das Verhältnis von Arkadevideospielen und Brettspielen. Digitale Spiele, die Papiermedien wie Spielbilderbücher remediatisieren und schließlich hybride bzw. gepfropfte Spiele, die Papiermedien und Mikroprozessoren zu neuen Einheiten verbinden, stehen im Mittelpunkt des Kapitels 8, dem ein kurzes Fazit im Schlusskapitel folgt.

Dank gebührt meinem geschätzten Kollegen Werner Hülsbusch für die genaue Durchsicht des Manuskripts und die partnerschaftliche Veröffentlichung des Buches in der Reihe *Game Studies*. Gedankt sei darüber hinaus Monika Schmitz-Emans, Christian Mathieu, Thomas Boyken, Jacqueline Reid-Walsh, Pompeo Vagliani, Anna Kinder, Dîlan Canan Çakir, Sebastian Möring, Kübra Aksay, Regina Hanke und Marcus Klöppel, die in unterschiedlicher Weise auf die Vorarbeiten eingewirkt oder Gelegenheiten zu seiner Entwicklung gegeben haben. Besonderer Dank gilt stets Katharina Richter sowie meinen Söhnen, die mir viel über das Spielen beibringen.