

**Franziska Ascher, Lukas Daniel Klausner,
Tobias Unterhuber (Hg.)**

Monsters, Magic, Mediality

**Das Pen-and-Paper-Rollenspiel als Bindeglied
zwischen Analog- und Digitalspielforschung**

PAIDIA-Sonderausgabe

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

F. Ascher, L. D. Klausner, T. Unterhuber (Hg.):
Monsters, Magic, Mediality

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

Die Drucklegung erfolgte mit freundlicher Unterstützung durch das Department Informatik und Security der University of Applied Sciences St. Pölten sowie den Arbeitsbereich Ältere deutsche Literatur im europäischen Kontext der Bergischen Universität Wuppertal.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2026

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung der Herausgeber bzw. Autor/inn/en möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Schlusskorrektur und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Titelbild: Franziska Ascher, Linolschnitt
Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-210-4

Inhaltsverzeichnis

Tobias Unterhuber, Lukas Daniel Klausner und Franziska Ascher

- Einführung: Monsters, Magic, Mediality** 7
Das Pen-and-Paper-Rollenspiel als Bindeglied zwischen
Analog- und Digitalspielforschung

Simon Huber

- Die Weiße Magie des Schwarzen Auges** 57
Zur Konzeption des ludischen Lesens
durch das Pen-and-Paper-Rollenspiel

Nils Gelker

- Von der Macht der Bücher** 79
Autorschaft und Medialität von Pen-and-Paper-Rollenspielen

Torsten Roeder

- Pixels & Paper** 103
Hybridität in Computer-Rollenspielen der 1980er-Jahre

Matt Denny and Nick Webber

- Not Actual Play** 125
Examples of Play and Expectations of Experience in TTRPGs

Marcel Thiel-Woznica und Sascha Dickel

- „You have unlocked a new chapter“** 145
Kampagnen-Brettspiele als serielle Erlebniswelten

Julia Rother

- „Exit“ Through the Tabletop** 163
Vergleichende Beobachtungen zu Escape Games
und Pen-and-Paper-Rollenspielen

<i>Devi Acharya, Lajjana Braun, Yasheng She and Mirek Stolee</i>	
Blood on Whose Hands	191
The Impact of Hybridity and Distance Level on Board Game Player Experience	
<i>Brigitte Rath</i>	
Performing Meaning Against All Odds	211
Dice in the Actual Play Anthology <i>Dimension 20</i>	
<i>Gregor Belogur</i>	
Pfeiler der Fantasie	239
Hilfsmittel in Tabletop-Rollenspielen	
<i>Annika Exner</i>	
Pen and Paper (and Screen)	263
Soziale Interaktion im Pen-and-Paper-Rollenspiel im Analogen und Digitalen	
<i>Lajjana Braun</i>	
Nachrichten aus Silent Falls	285
Hybride Interaktion im stillen Rollenspiel <i>Alice is Missing</i>	
<i>Ria Sommer</i>	
Playing with the Levels	301
Narrative Gestaltungsebenen im Actual Play	
<i>Katrin Rauch</i>	
Fusion von Frames und Identitätsschichten bei Actual Plays	323
Die erste Staffel <i>Exandria Unlimited</i> (2021) von Critical Role als Beispiel	
<i>Christian Vogt und Judith Vogt</i>	
Wie das Pen-and-Paper-Rollenspiel die Popkultur verändert	343
Liste der Autorinnen und Autoren	359