
Biografisches Erzählen in Videospielen und Comics.

Eine struktural-transmediale Analyse der Tomb Raider Survivor-Storyworld

Bildung, Comics, Games und alles dazwischen

Forschungsstand und Desiderat

Josefa Much¹ 

¹ Universität Rostock

Zusammenfassung

Dieses Kapitel gibt einen systematischen Überblick über den medienpädagogischen und medienwissenschaftlichen Forschungsstand zu Videospielen, Comics und transmedialem Erzählen und leitet daraus das Forschungsdesiderat der vorliegenden Arbeit ab. Zunächst wird die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Videospielen in der Medienpädagogik nachgezeichnet: vom kulturpessimistischen Diskurs der frühen Forschung über die «Killerspiel»-Debatte bis hin zur Anerkennung von Lern- und Bildungspotenzialen digitaler Spiele. Anschliessend werden einschlägige Grundlagenwerke der Comicforschung vorgestellt und auf die vergleichsweise marginale Stellung von Comics innerhalb der Medienpädagogik hingewiesen. Im dritten Schritt wird der Forschungsstand zu Medienkonvergenz und Transmedia Storytelling aufgearbeitet, wobei zentrale Beiträge u. a. von Jenkins, Ryan, Thon sowie Tosca und Klastrop diskutiert werden. Darüber hinaus wird der spezifische Forschungsstand zu Tomb Raider und der Protagonistin Lara Croft beleuchtet, der bislang vor allem durch Gender-Studies-Perspektiven geprägt ist. Abschliessend wird die Forschungslücke präzisiert: Eine bildungstheoretisch fundierte, medienanalytische Untersuchung transmedialer Storyworlds aus der Perspektive der Strukturalen Medienbildung – unter gleichzeitiger Einbeziehung von Videospiel und Comic als Medienformate – liegt bislang nicht vor. Genau diese Lücke adressiert die vorliegende Dissertation.

Education, Comics, Games and Everything in Between. Current Research and Future Directions

Abstract

This chapter provides a systematic overview of the state of research in media education and media studies on video games, comics, and transmedia storytelling, from which the research gap addressed by this dissertation is derived. The chapter begins by tracing the academic engagement with video games in media pedagogy, from early cultural-pessimistic discourses and the so-called "killer game" debate to the growing recognition of digital games' educational and formative potential. It then presents key foundational

works in comic studies and highlights the comparatively marginal status of comics within media education research. In a third step, the state of research on media convergence and transmedia storytelling is reviewed, discussing central contributions by Jenkins, Ryan, Thon, and Tosca and Klastrup, among others. In addition, the specific research landscape on Tomb Raider and its protagonist Lara Croft is examined, which has been predominantly shaped by Gender Studies perspectives. The chapter concludes by identifying the research gap: a theoretically grounded, media-analytical study of transmedial storyworlds from the perspective of Structural Media Education — incorporating both video games and comics — has yet to be undertaken. This dissertation sets out to address precisely this desideratum.

5. Forschungsstand und Desiderat

Die zunehmende Verbreitung von Videospielen und Comics hat in den vergangenen Jahrzehnten zu einer verstärkten wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit diesen Medien geführt, die Gegenstand vielfältiger Forschungsarbeiten sind. Sie werden nicht mehr als etwas «Kindliches» abgetan. Die Vielfalt an Videospielen und Comics sowie deren Genrevielfalt inspirieren eine breite Palette von Untersuchungsansätzen. Einerseits können die Objekte selbst untersucht werden, um bestimmte Mechanismen zu klären oder spezifische Analysemodelle zu entwickeln. Andererseits kann die Sicht der Rezipierenden genauer betrachtet werden. Zudem lassen sich sozialwissenschaftliche, literatur- und sprachwissenschaftliche, historiografische oder informatische Perspektiven einnehmen. In dieser Arbeit liegt der Fokus auf einer medienpädagogischen Betrachtung.

5.1 Videospiele in der (praktischen) Medienpädagogik

Videospiele sind seit den 1990er- und frühen 2000er-Jahren ein ernst zu nehmender Forschungsgegenstand. Da sie mittlerweile nicht nur bei Kindern und Jugendlichen, sondern auch bei Erwachsenen zur Alltagskultur gehören, sind sie nunmehr zu einem bedeutenden massentauglichen Phänomen geworden (game 2022). Aus sehr unterschiedlichen Disziplinen (Medienwissenschaft, Literatur- und Sprachwissenschaft, Soziologie etc.) liegen mittlerweile Untersuchungen zum Gegenstand vor. Die Auseinandersetzung der Pädagogik mit Videospielen lässt sich relativ früh beobachten. Anfänglich herrschte eine eher kulturpessimistische Perspektive vor (siehe dazu z. B. Postman 2014). Diese fokussierte sich auf potenzielle negative Auswirkungen des digitalen Spielens. Seit den 1990er-Jahren ist jedoch ein Paradigmenwechsel zu beobachten: Während zuvor die Frage im Vordergrund stand, welchen Einfluss Medien auf den Menschen haben, wird nun anerkannt, dass auch der Mensch selbst aktiv auf Medien zugreift. Diese Perspektive hat auch die sich seit den 1990er Jahren etablierende wissenschaftliche Medienpädagogik massgeblich geprägt (siehe Arbeiten zu Dieter Baacke 1996, 1997, 1999, Stefan

Aufenanger 2001, 2004, 2022 etc.). Aber auch aus einer bewahrpädagogischen Perspektive, die insbesondere Anfang der 2000er-Jahre infolge der «Killerspiel»-Debatte kulminierte, gibt es zahlreiche Betrachtungen von Videospielen. Diese Debatte ist in den letzten Jahren «abgeflaut» (Fromme, Iske, und Biermann 2021, 9). Eine weitere anhaltende Debatte adressiert Sucht nach und Abhängigkeit von Videospielen, sodass «Gaming Disorder» von einigen Institutionen als psychische Störung anerkannt wird (WHO 2024), wenngleich diese Entscheidung umstritten ist (Fromme, Iske, und Biermann 2021, 10). Diese Debatten werden jedoch mehr im öffentlichen Raum geführt und von wissenschaftlicher Seite aus der Sicht der Psychologie, weniger aus einer medienpädagogischen Betrachtungsweise beleuchtet. Des Weiteren wird an dieser Stelle der Fokus auf die Untersuchung von Wirkungsfragen gelegt. In Kontrast dazu basieren die Forschungsarbeiten zum Thema Mediensozialisation auf der Prämisse der *aktiven Medien-nutzung*. Somit geht es bei der Erforschung von Videospielen auch um die Auswirkungen auf Persönlichkeit, Identität und (Medien-)Sozialisation. Neben der Wirkung von Gewaltdarstellungen werden weitere Bereiche untersucht. Die Frage nach stereotypen und geschlechtsspezifischen Darstellungen in Videospielen ist ein wichtiger Bestandteil der Gender-Forschung. Auch spielerische Auseinandersetzungen mit Gesellschafts- und Politikmodellen sowie historischen Konstruktionen sind von Bedeutung. Zudem bieten Videospiele Lern- und Bildungspotenziale (Fromme 2017; Fromme, Iske, und Biermann 2021; Fromme und Könitz 2014; Könitz 2022). Ebenso existieren zahlreiche bewährte Modelle für die aktive Medienarbeit mit Videospielen. Auch medienpädagogische Auseinandersetzungen mit Videospielen sind weit verbreitet, beispielsweise bei Geisler (2019) und Demmler (2014). Im schulischen Kontext können ebenfalls solche Modelle Anwendung finden (Fromme, Iske, und Biermann 2021). Der Einsatz von Videospielen im Geschichtsunterricht ist nicht neu. Zum Beispiel versucht *Assassin's Creed*, Geschichte zu rekonstruieren. Ubisoft hat für die Spiele *Assassin's Creed: Odyssee* und *Assassin's Creed: Origins* einen «Museumsmodus» entwickelt, der von Schulen genutzt werden kann und zusätzliches Material für Lehrkräfte enthält. Einzelne Vertreter der Medienpädagogik bzw. erziehungswissenschaftlichen Medienforschung haben sich bereits seit den späten 1980er-Jahren mit Videospielen befasst und diese erforscht. Seit den 1990er-Jahren gibt es zudem bereits eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema. Der Versuch einer analytischen Annäherung an den Gegenstand erfolgt beispielsweise in Form pädagogischer Bewertungen (Fritz und Fehr 1999). Aktuelle Plattformen wie *spielbar.de* dienen in diesem Kontext ebenfalls als Informationsquelle. Des Weiteren wurden Vorarbeiten zum gewählten Analysemodell von Fromme und Könitz (2014) durch Fromme (2006) erbracht, welches erste Merkmale für eine medienpädagogische und bildungsrelevante Videospielanalyse beinhaltet. Diesbezüglich sei beispielsweise die Einführung des Irritationsbegriffs sowie die Erläuterung der Auslösung von Irritation in Videospielen genannt. Diese Überlegungen werden von Fromme in weiteren Werken vertieft und

weiter ausgeführt (Fromme und Meder 2001; Fromme 2006; Fromme und Meder 2001; Jörissen und Unger 2008).

5.2 Comics und Bildung

Comics sind im Vergleich zu Computerspielen das ältere Medium, haben aber erst in den letzten Jahren vermehrt Aufmerksamkeit erhalten. Dies zeigt sich auch am Umsatz der Verlagsbranche: Innerhalb von zehn Jahren hat sich die Zahl der verkauften Comic-Hefte in Nordamerika fast verdreifacht (Statista 2023). Eine bedeutende Rolle spielen sehr wahrscheinlich die vielen Verfilmungen von Superhelden-Comics, die in den Jahren 2008 bis 2019 den Filmmarkt dominierten. Grundlagenforschung in diesem Bereich findet sich auch in verschiedenen Disziplinen. Eines der Hauptwerke und Grundlage im deutschsprachigen Raum ist Martin Schüwers «Wie Comics erzählen» (2008), in dem der Autor die Merkmale von Comics – Bewegung, Raum, Zeit sowie Sprache, Schrift und Bild – aus erzähltheoretischer Perspektive untersucht. Eine bedeutende, im Original englischsprachige und damit international stärker wahrgenommene und vielzitierte Publikation ist Scott McClouds «Comics richtig lesen – die unsichtbare Kunst» (2001). McClouds Sachbuch, das selbst als Comic gezeichnet ist, bietet eine grundlegende Einführung in die Theorie und Praxis des Comics. Es erläutert die Grundlagen des Comics, seine Funktionen, Genres und Zeichen und stellt damit eine umfassende und anschauliche Einführung in den komplexen Gegenstand des Comics dar. Dementsprechend kann das Buch als Standardwerk der Comicforschung bezeichnet werden, da es eine grundlegende, theoretisch fundierte und präzise Auseinandersetzung mit dem Begriff des Comics präsentiert. Eine weitere umfangreiche deutschsprachige (medienwissenschaftliche) Analyse zu Comics und deren formalen Aspekten bietet Dittmars Band «Comic-Analyse» (2011), dessen Analysemodell die Grundlage für die Comicanalyse der vorliegenden Arbeit bildet. Dittmar präsentiert in seinem Werk eine Systematik zur Analyse von Comics. Weitere konkrete Modelle und Annäherungen für die wissenschaftliche Analyse von Comics finden sich bei Abel und Klein (2016). In ihrem Werk «Comics und Graphic Novels: Eine Einführung» stellen sie einen Leitfaden zur Comicanalyse vor, der sich auf neun zentrale Merkmale konzentriert: Format- und Genrespezifika, Zeichen, Zeichenstil und Farbgebung, Sequenz, Bewegung, Seite, Zeit, Raum und Text-Bild-Beziehung. Der Band bietet einen ersten analytischen Zugang zur Comicforschung. In dem Sammelband von Packard et al. (2019) werden semiotische, multimodale, narratologische, genretheoretische, intersektionale und interkulturelle Zugänge zur Analyse von Comics dargestellt. In der schulischen Medienarbeit gibt es insgesamt vermehrt Annäherungen an Comics (z. B. Ammerer et al. 2022; Jost und Krommer 2014). Comics sind zuweilen im historisierenden Kontext angesiedelt. Ein bekanntes Beispiel hierfür ist Art Spiegelmans «Maus – Die Geschichte eines Überlebenden». In diesem Werk behandelt der Autor die Geschichte

seines Vaters, eines Auschwitz-Überlebenden. Nicht nur dessen Geschichte, sondern auch der Umgang des Autors und seiner Mutter mit diesen Erfahrungen wird dargestellt.

In der Medienpädagogik werden Comics eher selten behandelt bzw. wenig beachtet. Dies zeigt sich beispielsweise im Sammelband «Comics – Interdisziplinäre Perspektiven aus Theorie und Praxis», in dem sie als «Stiefkind» der Medienpädagogik bezeichnet werden (Dallmann et al. 2018). Comics gelten hier als eine fruchtbare Möglichkeit, um medienpädagogisch zu arbeiten und ihre Rolle in der Mediensozialisation zu untersuchen. Sie werden als omnipräsentes und fest in der Jugendkultur verankertes Medium dargestellt, das auch medienbiografische Zugänge bieten kann. In der aktiven Medienarbeit gibt es Projekte, in denen Comics verwendet werden, z. B. indem die Teilnehmenden mit Apps wie *Comic Life 3* selbst Comics erstellen.

5.3 Medienkonvergenz und Transmedia Storytelling

Im medienpädagogischen Kontext wird die gemeinsame Betrachtung von Comics und Videospielen selten vorgenommen. Im medienwissenschaftlichen Kontext geschieht dies jedoch häufiger, insbesondere im Zusammenhang mit Erzählweisen wie dem *Transmedia Storytelling* und der Medienkonvergenz. Da dies der Start- und Ausgangspunkt der vorliegenden Arbeit ist, wird ein kurzer Überblick zum Forschungsstand des Transmedia Storytelling gegeben. Untersuchungen zum transmedialen Erzählen finden sich in diversen Forschungsrichtungen. Die Literatur- und Medienwissenschaften sowie die Informatik haben sich bereits in mehreren Beiträgen mit dem Thema auseinandergesetzt und verschiedene Analysemodelle und Untersuchungen vorgestellt (Ng 2021). Wie bereits in der Einleitung zur Problemstellung erwähnt, hat Henry Jenkins 2006 in seinem Buch «Convergence Culture» eine erste Analyse zu Franchises mit Transmedia Storytelling durchgeführt. Clare Parody entwickelte 2011 in ihrer Dissertation eine erste wissenschaftliche Analyse transmedialer Charaktere. Dabei betrachtete sie Charaktere aus verschiedenen transmedialen Franchises als fiktionale Objekte und untersuchte deren Interpretationen, Aufbau und Repräsentation. Laure-Marie Ryan untersuchte 2013 das transmediale Erzählen und identifizierte zwei Pole (Ryan 2013, 89): den Schneeballeffekt und das Franchise. Beim Schneeballeffekt entstehen spontan Prequels, Sequels, Fan Fiction usw., wenn die Geschichte kulturelle Bedeutung erlangt und es einen «Ausgangstext» gibt, auf den sich immer wieder berufen wird. Beim Franchising handelt es sich um ein geplantes, von Anfang an als solches konzipiertes Projekt, das mehrere Medienplattformen sowie kommerzielle Lizenzprodukte einschließt. Ausserdem prägte Ryan den Begriff der Storyworlds und brachte ihn explizit mit dem Transmedia Storytelling zusammen. Besonders wichtig sind die Arbeiten von Ryan im Bereich der Erzählung (Grishakova und Ryan 2010; Ryan 2004; Ryan 2012; Ryan 2013 usw.). Eine erste Untersuchung zur Rolle von Videospielen und Erzählungen findet sich in «Narrative across Media» (2004). Dort werden erste Beispiele dafür zusammengefasst, wie dies umgesetzt

werden kann. Ryan schloss ebenfalls, dass bestimmte Medien besser geeignet sind als andere, um narrative Inhalte zu vermitteln, und dass das Medium auch immer die Inhalte prägt (Friedmann 2016, 31). Basierend auf dieser Arbeit veröffentlichten Ryan und Jan-Noël Thon 2014 «Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology». Schröter und Thon untersuchten in ihrem Beitrag «Video Game Characters» (2014) die Medialität von Videospielcharakteren und Komponenten wie die Wahrnehmung der Spielenden, die Erzählung, Simulation und Kommunikation zur Charakterrepräsentation und zur intersubjektiven Konstruktion. Thon verdeutlichte ausserdem (2014), wie subjektive Repräsentationen in Filmen, Graphic Novels und Computerspielen umgesetzt oder analysiert werden können. Schröter und Thon zeigten, wie sich die Gestaltung einer narrativen Figur von einer rein deskriptiven Darstellung unterscheidet, und erläuterten medienspezifische Gestaltungsstrategien von Charakteren in Film und Videospiel (Schröter und Thon 2014). Jedoch fehlt noch eine Darstellung für andere Elemente des (medialen) Erzählens. Friedmann (2016, 31) betonte seinen Anspruch, diese Lücke zu schliessen: Es sollte auch Comic in die Untersuchung einbezogen werden. Allerdings blieb auch er auf einer erzähltheoretischen bzw. narratologischen Ebene.

Charakterzentrierte Analysen und Typisierungen gehen über Parody (2011) hinaus. Zum Beispiel hat Bertelli (2014) eine erste Typisierung für charakterzentrierte Transmedia-Welten vorgeschlagen, die auf einer semiotischen Herangehensweise basiert. Thon (2019) entwarf einen theoretischen Rahmen für die Analyse transmedialer Charaktertypen und erarbeitete erste Strukturmerkmale. Wie der Autor selbst erwähnte, ging er nur flüchtig auf seine drei Beispiele ein (Sherlock Holmes, Batman und Lara Croft). Er identifizierte jedoch drei Merkmale für das Verhältnis transmedialer Charaktere innerhalb eines «Transmedia Character Network» und beschrieb, wie Rezipierende die unterschiedlichen Versionen von Charakteren wahrnehmen und interpretieren:

«The connections between these work-specific characters within a transmedia character network could then be described as either relations of redundancy, relations of expansion, or relations of modification» (Jan-Noël Thon 2019, 193).

Joachim Friedmann hat in seinem Buch «Transmediales Erzählen. Narrative Gestaltung in Literatur, Film, Graphic Novel und Game» aus dem Jahr 2017 erzählerische Strukturen in unterschiedlichen Medien untersucht. Dabei bezog er sich stark auf das Werk von Ryan. Ein weiteres Thema des Buchs bilden Reinkarnation, Neuauflage und Neuinterpretation etablierter Medienfiguren. Auch Roberta Pearson beschäftigte sich mit diesem Aspekt und veröffentlichte mit William Uricchio 1991 den Band «The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media», der sich erstmals aus akademischer Sicht interdisziplinär mit Batman als kulturellem Phänomen auseinandersetzte. Darüber hinaus widmete sie sich unter anderem der Frage, welche Rolle Fans bei der Beurteilung der «Konsistenz neuer Inkarnationen fiktiver Charaktere» (R. Pearson 2018) spielen. Als Beispiele zog sie die Figuren Sherlock Holmes und Batman heran

(R. 2. Pearson 2017). Ausserdem diskutierte sie in ihren Beiträgen Probleme des Copyrights, zum Beispiel im Fall von Arthur Conan Doyles Sherlock-Holmes-Texten, die nicht mehr existieren, und wie sie für unterschiedliche, teilweise zeitgleiche Medienadaptionen genutzt werden können. Diese Texte vergleichen Medienadaptionen wie zum Beispiel die TV-Serien *Sherlock* (BBC 2010–2017) und *Elementary* (CBS 2012–2019). Dabei wird die Perspektive der Fans berücksichtigt und auf das Feld der «Fan Studies» Bezug genommen. Bennett (2017) beschäftigte sich mit der variierenden Darstellung einer Medienfigur. Je nach verwendetem Ausgangsmaterial differiert die Darstellung des fiktiven Charakters James Bond. Das Interesse an der Analyse einzelner Medienfiguren und ihrer medialen Umsetzung spiegelt sich in den Publikationen der Zeitschrift «The International Journal of James Bond Studies» wider, die sich regelmässig mit James-Bond-Büchern, -Filmen und der kulturellen Geschichte der Figur befassen. Erste Versuche, eine transmediale Welt zu erfassen und zu bewerten, unternahm Tobias Steiner 2013 in seinem Text «Transmediales Erzählen im Universum von *Game of Thrones*». Dabei beschäftigte er sich auch mit der Rezipierendenseite und untersuchte, ob die eingesetzten Medien (u. a. Videospiel und Comic) zur Geschichte beitragen. Auch Susanna Tosca und Lisbeth Klastrop haben sich mit der transmedialen Welt von *Game of Thrones* beschäftigt (2014) und Fans zum *Social Online Game* von *Game of Thrones* interviewt. Die Autorinnen unternahmen in ihrer ethnografischen Studie eine transmediale Einordnung und Untersuchung des Onlinespiels *Herr der Ringe*. Sie interviewten Fans und dokumentierten eigene Beobachtungen im Spieluniversum. Aus ihren vielen Studien ist schliesslich ein transmediales, in Mythos, Topos und Ethos gegliedertes Modell hervorgegangen (Tosca und Klastrop 2020). Aufschlussreich ist an diesem Modell, dass die transmediale Welt vollständig untersucht werden kann und die Rezipierenden einbezogen werden. In einem zweiten Schritt analysierten sie, wie die Fans zu dieser Welt gekommen sind und welche Bedeutung sie ihr beimessen. Im Zusammenhang mit der vorhergehenden Analyse transmedialer Welten betonten sie deren starke soziale Komponente, die uns mit Freund:innen und Gleichgesinnten verbindet. Diese Welten generieren Bedeutung in unserem Alltag und sollten nicht auf Fluchten vor der Realität reduziert werden (Tosca und Klastrop 2020, 184).

Eine erste Zusammenstellung zu «Transmedia Studies» findet sich im 2019 veröffentlichten Sammelband «The Routledge Companion to Transmedia Studies» von Matthew Freeman und Renira Rampazzo Gambrato, der Modelle für und analytische Herangehensweisen an transmediale Phänomene wie Film, Comics, Computerspiele und Sport vorstellt sowie die dahinterstehenden Kommerzialisierungsindustrien offenlegt. Ausserdem werden Modelle zum «World-Building» vorgestellt, auch aus der Marketingperspektive, sowie Ansätze zur Analyse transmedialer Storyworlds umrissen.

Grundlage der meisten transmedialen Betrachtungen bilden die Werke von Henry Jenkins und Laure-Marie Ryan. Daniel Pietschmann und Sabine Völkel haben unter anderem die Modelle von Jenkins und Ryan zu einer Typologie des transmedialen Storytellings zusammengeführt (Pietschmann und Völkel 2020). Sie unterscheiden zwischen

zwei Modellen: dem ausgeglichenen und dem unausgeglichenen. Beim ausgeglichenen Modell, auch *Portmanteau* genannt, tragen alle Teile zur Gesamterfahrung der Narration bei. Es gibt kein zentrales Werk. Beim unausgeglichenen Modell, auch *Franchise* genannt,⁸ wird auf ein zentrales Werk gesetzt, das als Ausgangspunkt der Geschichte dienende «Mothership» (in Anlehnung an Jenkins). Auch dies wird insofern aus literaturwissenschaftlicher Perspektive betrachtet, als unter anderem von Textanalysen ausgegangen wird. Es gibt viele Zugänge zum transmedialen Erzählen, wie Literatur- und Medienwissenschaft sowie marketingorientierte Ansätze (Pratten 2011) deutlich belegen. Es existieren bereits umfangreiche Erkenntnisse zu medialen Erzählstrukturen sowie erste Methoden und Analyseversuche zur transmedialen Aufbereitung. Ansätze, wie dies in die Lebenswelt von Menschen integriert werden kann, finden sich beispielsweise bei Jenkins (2006) oder Tosca und Klastrup (2004; 2020). Die meisten dieser Ansätze stammen jedoch aus der Medien- oder Literaturwissenschaft. Eine erziehungswissenschaftliche Auseinandersetzung mit diesen Phänomenen ist bisher nicht realisiert worden – eine deutliche Forschungslücke.

Innerhalb der erziehungswissenschaftlichen Forschung findet sich nur eine geringe Anzahl von Publikationen, die sich mit dem Thema Medienkonvergenz befassen. In den Jahren 2001 bis 2013 führte das JFF mehrere empirische Studien durch, welche sich mit den Medienhandlungsmöglichkeiten von Kindern und Jugendlichen im konvergenten Medienensemble sowie den daraus resultierenden Implikationen für die Förderung von Medienkompetenz, die Ausgestaltung von Medienaufsicht bzw. Jugendschutz befassten (vgl. JFF 2024; Deutscher Kulturrat 2024). Für die erziehungswissenschaftliche Medienforschung ist das transmediale Erzählen dahingehend interessant, dass – wie in der strukturalen Medienbildung – davon ausgegangen wird, dass Medien für Orientierungsprozesse relevant sind, weil sie in den Lebenswelten der Menschen eine Vielfalt von Sinnangeboten und damit auch «neue Anlässe und neue Räume für Bildungserfahrungen und -prozesse» (Jörissen und Marotzki 2009, 30) bereitstellen. In der Konsequenz ergibt sich ein analytisches Interesse an der Identifizierung von Bildungs- und Orientierungspotenzialen von Medien.

5.4 Forschungsstand *Lara Croft: Tomb Raider*

Die Forschung zu *Tomb Raider* und ihrer Protagonistin Lara Croft stammt grösstenteils aus den *Gender Studies*. *Tomb Raider* war die erste Spielreihe mit einer starken weiblichen Hauptprotagonistin. Das Spiel hat somit nicht nur das Actionspielgenre verändert, sondern auch die Welt der Videospiele insgesamt beeinflusst. Bis dahin dominierten in Videospielen männliche Hauptfiguren weibliche waren im Wesentlichen auf passive Nebenrollen beschränkt. Die Branche sah ihre Zielgruppe fast ausschliesslich im Bereich männlicher Heranwachsender und Erwachsener (Marie 2016). *Tomb Raider* hat gezeigt, dass es

8 *Tomb Raider* kann in das Format des *Franchise* eingeordnet werden.

auch einen Markt für Spiele mit weiblichen Hauptfiguren gibt. In der Forschung wurde unter anderem das durch Lara Croft repräsentierte Frauenbild eingeordnet (Kennedy 2002; Deuber-Mankowsky 2001; Mikula 2004). Auch das Verhältnis der Spielenden zu dieser Serie wurde untersucht (Klimmt und Vorderer 2002). Kritisch wurde diskutiert, dass Lara Croft als weiblicher Charakter objektiviert wird und von Spielenden mit dem «Male Gaze» (Unterhuber 2013) betrachtet wird. Helen Kennedy hat die Frage aufgeworfen, ob Lara Croft eine feministische Ikone oder einfach nur eine popkulturelle Erscheinung sei (Kennedy 2002), und stellte fest, dass Lara als erste spielbare Frau trotz ihres sehr sexualisierten Aussehens insofern für die Repräsentation einer Frau sorgt, als nun eine mögliche Identifikationsfigur greifbar ist. Astrid Deubner-Mankowsky erweiterte den Diskurs rund um Lara Croft und ihre Rolle (und ihre Sexualisierung) 2001 mit ihren Werken «Lara Croft. Modell, Medium, Cyberheldin – Das virtuelle Geschlecht und seine metaphysischen Tücken» und 2005 mit «Lara Croft Cyber Heroine. Electronic Mediations». Ihre Studien wurden auch international beachtet. Diese beiden Werke zielen jedoch auf die ersten Tomb-Raider-Spiele ab (siehe Storyworld Origin 1996–2003). Ähnlich verhält es sich mit der Betrachtung weiterer Darstellungen von Lara Croft aus den frühen 2000er-Jahren. In ihrem Artikel «Lara Croft: Ein neues Vorbild für Actionheldinnen und Frauen?» untersuchte Giomi (2005) die Tomb-Raider-Verfilmungen mit Angelina Jolie genauer. 2004 legte Winfried Marotzki eine erste erziehungswissenschaftliche Betrachtung vor, die sich auf die ersten Spiele aus dem Jahr 1996 (Storyworld Origin) bezog und danach fragte, welche Personen für Kinder und Jugendliche Vorbilder mit einem orientierenden Potenzial darstellen. Demnach besitzt die als Popstar inszenierte Lara Croft durchaus orientierendes Potenzial (Marotzki 2004, 377), wenngleich dies nicht konkretisiert wird. Bei den neuesten Tomb-Raider-Spielen (2013–2019) gibt es erste Ansätze, Lara Croft als neuen Archetypen für weibliches Heldentum zu begreifen (Engelbrecht 2020). Engelbrecht betonte, die neue Version von Lara Croft weise eine komplexere Narration und emotionale Bandbreite auf. Tobias Unterhuber stellte in seinem Artikel «Die Geburt des Menschen Lara Croft aus der Tragödie» fest, dass die neueste Reinkarnation von Lara Croft den «Male Gaze» erfolgreich vermeidet, und wies darauf hin, dass die neue Darstellung von Lara Croft die Figur als junge Erwachsene zeigt, die hauptsächlich gegen Männer kämpft und diese besiegen muss, um das Spielziel zu erreichen. Dies soll ausdrücklich dazu beitragen, dass Lara Croft nicht mehr als Sexsymbol inszeniert wird, und eine «Entsexualisierung» bewirken (Unterhuber 2013). Nicht vergessen sei, dass Lara trotz des Wunschs nach einer realistischen Darstellung noch immer unrealistische Körpermasse aufweist.

MacCallum-Stewart (2014) resümierte, dass Lara oft als Videospielfigur herangezogen wird, um in den *Game Studies* Geschlechterrollen und Stereotypen zu diskutieren. Auch wird erörtert, ob Lara eine feministische oder eine antifeministische Figur sei (MacCallum-Stewart verweist auf Arbeiten von King und Krzywinska 2006; Dovey und Kennedy 2006; Rutter und Bryce 2006; Egenfeldt Nielsen et al. 2008). Ein Widerspruch besteht hier darin, dass Lara sowohl als Symbol für «Female Power» als auch als Objekt

für «male pleasure» steht (MacCallum-Stewart 2014). Ausserdem wird Lara in Bezug auf Gender Studies meist binär gelesen (MacCallum-Stewart), ihre Weiblichkeit beim Spielen allerdings ignoriert.

Aarseth (2004) wies auf Arbeiten mit anderem thematischen Fokus hin, zum Beispiel in Bezug auf Tomb Raider als Franchise und Storyworld. Die Macher:innen von Tomb Raider haben im Jahr 2009 versucht, beim Übergang zum nächsten Teil der Installation *Tomb Raider: The Angel of Darkness* transmediale «Events» zu inszenieren. Hierzu haben sie Bücher und Comics veröffentlicht, die sich teilweise auf die Vorgeschichte konzentrierten und einen ganzheitlichen Zusammenhang gestalten sollten. Andreas Rauscher (2012) analysierte diesen Versuch des transmedialen, zusammenhängenden Erzählens und konstatierte, dass er kaum gelungen sei und es nach diesem Teil zu einem Soft-Reboot der Serie gekommen sei. Christoph Klimmt und Peter Vorderer haben sich mit Lara Croft in der deutschen Forschungslandschaft beschäftigt. Ihr Text «Lara ist mein Medium» (2002) beschäftigte sich mit parasozialen Interaktionen mit Lara Croft im Vergleich zu Lieblingsfiguren aus Film und Fernsehen bei Rezipient:innen zu Beginn der 2000er-Jahre. Hier zeigte sich, dass bis dahin weder eine medienpädagogische noch eine analytische Betrachtung von Tomb Raider erfolgt war. Daher bot sich Tomb Raider als Forschungsgegenstand aus einer AAA⁹-Storyworld-Perspektive an, wobei nicht nur eine Gender-Studies-Sicht einbezogen werden sollte.

5.5 Forschungslücke und Vorarbeiten

In der vorliegenden Arbeit geht es um eine bildungstheoretisch fundierte Analyse des transmedialen Erzählens im Sinne der Strukturalen Medienbildung, die bisher aus medienpädagogischer Perspektive nicht erbracht wurde. Ansätze dazu finden sich im studentischen Bereich in medienpädagogischen Bachelor- und Masterarbeiten, von denen jedoch nur wenige den Weg in die Publikation finden. In den Arbeitsschwerpunkten der Medienpädagogik¹⁰ verortet sich Medienbildung vor allem in der Mediensozialisation und fragt dabei vor allem nach dem Orientierungspotenzial von Medien. Hier setzt die vorliegende Arbeit an. Das Gleiche gilt für das Tomb-Raider-Franchise, insbesondere aus Sicht der Strukturalen Medienbildung. Bislang wurden schwerpunktmässig als «künstlerisch wertvoll» gelabelte und meist aus dem Indie-Game-/Arthouse-Bereich stammende Werke analysiert. Eine weitere Forschungslücke und daher Zielsetzung dieser Arbeit besteht darin zu zeigen, dass Strukturelle Medienbildung auch für kommerziell erfolgreiche Medienerzeugnisse genutzt und fruchtbar gemacht werden kann. In Bezug auf die Medienbildung wurde dies bisher nur 2022 in der Dissertation von Christopher Könitz

9 AAA-Games/Videospiele, also Triple A Games, sind Videospiele die mit viel Budget und von grossen Firmen produziert wurden und sind meist kommerziell erfolgreich. Beispiele dafür sind Final Fantasy VII Remake (2024), Horizon: Forbidden West (2022), God of War: Ragnarök (2023), The Witcher 3: Wild Hunt (2015), Dark Souls 3 (2016), The Elder Scrolls V: Skyrim (2011).

10 Mediendidaktik, Medienerziehung, Mediensozialisation.

untersucht, in der er die Mass-Effect-Spieltrilogie neoformalistisch-computerspielanalytisch untersuchte. Auch in den Werkanalysen der Strukturalen Medienbildung wurde das Medium Comics bisher nicht behandelt. In Vorbereitung auf diese Arbeit fand eine erste systematische Auseinandersetzung statt: «Eine strukturelle Analyse von Comics – Ein erster Entwurf und transmediale Vorüberlegungen» (Much 2022). Die Auseinandersetzung mit Comics wird somit durch den Analysegegenstand mitbearbeitet, da es sich um eine vergleichende Untersuchung von Comics und Games aus transmedialer Perspektive handelt, mit dem Ziel, Orientierungspotentiale nicht nur in den beiden medialen Formen, sondern auch im transmedialen Kontext zu untersuchen. Eine weitere Forschungslücke tritt angesichts der eher mageren medienpädagogischen Auseinandersetzung mit Comics sowie Betrachtung von Medien zutage, die aufeinander wirken und potenziell Storyworlds bilden. Ein Vergleich zwischen diesen beiden Medien, insbesondere im Bereich der Strukturalen Medienbildung, ist daher von Bedeutung.

Die Recherche zum Forschungsstand belegt eindeutig, dass bei der Betrachtung mehrerer Medien zumeist ein erzähltheoretischer oder fanbasierter Schwerpunkt gewählt wird. Letzteres ist zwar partizipativer, lässt jedoch eine medienanalytische und medienstrukturelle Betrachtung ausser Acht. Die genannten Aspekte sind für die vorliegende Untersuchung von untergeordneter Bedeutung, da eine fanbasierte Auseinandersetzung nicht stattfindet und somit nicht im Fokus der Betrachtung steht. In der erziehungswissenschaftlichen Medienforschung sind Computerspiele in den letzten Jahren stärker in den Fokus gerückt. Fromme und Könitz (2014) haben ein neoformalistisches Computerspielanalysemodell vorgestellt, das im Zusammenhang mit der Strukturalen Medienbildung diskutiert wird. Könitz hat in seiner Dissertation (2022) eine Analyse der Mass-Effect-Reihe durchgeführt, deren Resultate in vorliegender Arbeit genutzt werden.

Die vorliegende Arbeit fokussiert jedoch andere relevante Aspekte. Zwar existieren bereits umfangreiche Erkenntnisse zu Erzählstrukturen in verschiedenen Medien sowie erste Methoden und Analyseversuche zur transmedialen Aufbereitung. Erste Ansätze, wie dies in die Lebenswelt von Menschen integriert werden kann, finden sich beispielsweise bei Jenkins (2006) oder Tosca und Klausstrup (2011). Die meisten dieser Ansätze stammen jedoch aus der Medien- oder Literaturwissenschaft. Eine erziehungswissenschaftliche Auseinandersetzung mit diesen Phänomenen ist bisher nicht vollzogen worden – und diesem Desiderat widmet sich vorliegende Arbeit.

Literatur

- Aarseth, Espen. 2004. «Genre Trouble, Narrativism and the Art of Simulation». In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, herausgegeben von Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, und Michael Crumpton. First MIT Press paperback edition. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press.
- Abel, Julia, und Christian Klein, Hrsg. 2016. *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Springer eBook Collection. Stuttgart: J. B. Metzler. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-05443-2>.
- Ammerer, Heinrich, und Markus Oppolzer, Hrsg. 2022. *Was kann der Comic für den Unterricht leisten? Fachdidaktische Perspektiven auf ein subversives Erzählmedium*. 1st ed. Salzburger Beiträge zur Lehrer/innen/bildung 12. Erscheinungsort nicht ermittelbar: Waxmann Verlag. <https://directory.doabooks.org/handle/20.500.12854/94633>.
- Bennett, Tony. 2017. «The Bond Phenomenon: Theorising a Popular Hero – A Retrospective». *International Journal of James Bond Studies* 1 (1): 2. <https://doi.org/10.24877/jbs.4>.
- Bertetti, Paolo. 2014. «Toward a Typology of Transmedia Characters». *International Journal of Communication* 8: 2344–61.
- Carman Ng. 2021. «Interfacing Comics and Games – a Socio-Affective Multimodal Approach». In *Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*, herausgegeben von Andreas Rauscher, Daniel Stein, und Jan-Noël Thon. Routledge Advances in Game Studies. Erscheinungsort nicht ermittelbar: Taylor & Francis.
- Dallmann, Christine, Anja Hartung-Griemberg, Alfons Aigner, und Kai-Thorsten Buchele, Hrsg. 2018. *Comics: Interdisziplinäre Perspektiven aus Theorie und Praxis auf ein Stiefkind der Medienpädagogik: Festschrift für Ralf Vollbrecht zum 60. Geburtstag*. Unter Mitarbeit von Ralf Vollbrecht. München: kopaed.
- Demmler, Kathrin, Hrsg. 2014. *Computerspiele und Medienpädagogik: Konzepte und Perspektiven*. Materialien zur Medienpädagogik 11. München: kopaed.
- Deuber-Mankowsky, Astrid. 2001. *Lara Croft: Modell, Medium, Cyberheldin; das virtuelle Geschlecht und seine metaphysischen Tücken*. 1. Aufl. Gender studies 1745 = N. F., 745. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Deutscher Kulturrat. 2024. «Kulturgut Computerspiele | Deutscher Kulturrat». <https://www.kulturrat.de/thema/kulturgut-computerspiele/>.
- Engelbrecht, Janine. 2020. «The New Lara Phenomenon: A Postfeminist Analysis of *Rise of the Tomb Raider*». <https://gamestudies.org/2003/articles/engelbrecht>.
- Friedmann, Joachim. 2016. *Transmediales Erzählen: Narrative Gestaltung in Literatur, Film, Graphic Novel und Game*. 1. Auflage. Konstanz, München: UVK Verlagsgesellschaft. Dissertation.
- Fritz, Jürgen, und Wolfgang Fehr, Hrsg. 1999. *Handbuch Medien: Theorie, Forschung, Praxis*. Unveränd. Nachdr. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fromme, Johannes. 2006. «Zwischen Immersion und Distanz». In *Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit: [1. International Computer Game Conference Cologne, unter dem Titel Clash of Realities, 22. – 24. 3. 2006]*, herausgegeben von Winfred Kaminski. München: kopaed.

- Fromme, Johannes. 2017. «Computerspiele». In *Grundbegriffe Medienpädagogik: 6., neu verfasste Auflage*, herausgegeben von Bernd Schorb, Anja Hartung-Griemberg, und Christine Dallmann. 6. Auflage. München: kopaed.
- Fromme, Johannes, Stefan Iske, und Ralf Biermann. 2021. «Diskussionsfelder der Medienpädagogik: Digitale Spiele». In *Handbuch Medienpädagogik*, herausgegeben von Uwe Sander, Friederike von Gross, und Kai-Uwe Hugger. 2. Auflage, 1–15. Springer Reference Sozialwissenschaften. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-25090-4_81-1.
- Fromme, Johannes, Benjamin Jörissen, und Alexander Unger. 2008. «Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten | Computer- and Videogames in Formal and Informal Educational Contexts». *Medienpädagogik* 15 (Computerspiele und Videogames): 1–23. https://doi.org/10.21240/mpaed/15_16/2008.12.22.X.
- Fromme, Johannes, und Christopher Könitz. 2014. «Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens». In *Perspektiven der Medienbildung*, herausgegeben von Winfried Marotzki, und Norbert Meder, 235–86. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7_11.
- Fromme, Johannes, und Norbert Meder. 2001. *Bildung und Computerspiele: Zum Kreativen Umgang Mit Elektronischen Bildschirmspielen*. Unter Mitarbeit von Norbert Meder. Virtuelle Welten Ser v.3. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften GmbH.
- game. 2022. «Zahl der Gamerinnen und Gamer in Deutschland wächst weiter». *game – Verband der deutschen Games-Branche*, 16. Juni 2022. <https://www.game.de/zahl-der-gamerinnen-und-gamer-in-deutschland-waechst-weiter/>.
- Geisler, Martin. 2019. *Digitale Spiele in der Medienpädagogik: Einstellungen, Erfahrungen und Haltungen von Spielleitenden*. München: kopaed.
- Giomi, Elisa. 2005. «Lara Croft – ein neues Vorbild für Actionheldinnen und Frauen?». *tv diskurs* Jg. 9 (Nr. 4).
- Grishakova, Marina, und Marie-Laure Ryan. 2010. *Intermediality and Storytelling*. Unter Mitarbeit von Marie-Laure Ryan. Narratologia 24. New York: De Gruyter. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=669184>.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. <http://www.loc.gov/catdir/enhancements/fy0733/2006007358-b.html>.
- Jörissen, Benjamin, und Winfried Marotzki. 2009. *Medienbildung – eine Einführung: Theorie – Methoden – Analysen*. 1. Auflage. utb-studi-e-book 3189. Bad Heilbrunn: Klinkhardt. <https://doi.org/10.36198/9783838531892>.
- Jost, Roland, und Alexander Krommer, Hrsg. 2014. *Comics und Computerspiele im Deutschunterricht: Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Aspekte*. 2., unveränd. Aufl. Baltmannsweiler: Schneider Verl. Hohengehren.
- Kennedy, Helen W. 2002. «Game Studies – Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis». <https://gamestudies.org/0202/kennedy/>.

- Klastrup, Lisbeth, und Susana Pajares Tosca. 2004. «Transmedial worlds – rethinking cyberworld design». *undefined*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Transmedial-worlds-rethinking-cyberworld-design-Klastrup-Tosca/aa81bb2f10785022914c17715742b9d112288c35>.
- Klimmt, Christoph, und Peter Vorderer. 2002. «Lara ist mein Medium»: Parasoziale Interaktionen mit Lara Croft im Vergleich zur Lieblingsfigur aus Film und Fernsehen». In *Empirische Perspektiven der Rezeptionsforschung*, herausgegeben von Patrick Rössler. Angewandte Medienforschung 23. München: Fischer.
- Könitz, Christopher. 2022. *Die Darstellung von künstlichem Leben in Computerspielen. Konstruktionsprinzipien von Bildungspotenzialen im Kontext einer komparativen Methodologie*. Zürich: OAPublishing Collective. <https://doi.org/10.21240/mpaed/diss.ck.X>.
- MacCallum-Stewart. 2014. «Game Studies – “Take That, Bitches!” Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives». <https://www.gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart>.
- Marie, Meagan. 2016. *20 Years of Tomb Raider: Digging up the Past, Defining the Future*. Indianapolis, IN: Prima Games.
- Marotzki, Winfried. 2004. «Bildung und Orientierung im Zeichen neuer Informationstechnologien. Oder: Warum Lara Croft eine kulturelle Ikone ist». In *Kontinuität, Krise und Zukunft der Bildung: Analysen und Perspektiven*, herausgegeben von Petra Korte, und Hein Retter. Texte zur Theorie und Geschichte der Bildung Bd. 21. Münster: LIT.
- Mikula, M. H. 2004. *Lara Croft: between a feminist icon and male fantasy*. Unter Mitarbeit von R. Schubart und A. Gjelsvik: Nordicom. <https://opus.lib.uts.edu.au/handle/10453/1291>.
- Much, Josefa. 2022. «Eine strukturelle Analyse von Comics». *MedienPädagogik* 50:145–72. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.06.X>.
- Packard, Stephan, Andreas Rauscher, Véronique Sina, Jan-Noel Thon, Lukas R. A. Wilde, und Janina Wildfeuer. 2019. *Comicanalyse: Eine Einführung*. Springer eBook Collection. Stuttgart: J. B. Metzler Verlag. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-04775-5>.
- Parody, Clare. 2011. *A Theory of the Transmedia Franchise Character*. Edited by Andy Sawyer and Claire Taylor.
- Pearson, Roberta. 2018. «“You’re Sherlock Holmes, Wear the Damn Hat!”: Character Identity in a Transfiction». In *Reading Contemporary Serial Television Universes: A Narrative Ecosystem Framework*, herausgegeben von Paola Brembilla, und Ilaria A. de Pascalis. Routledge advances in television studies 11. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group.
- Pearson, Roberta 2017. «World-Building Logics and Copyright: The Dark Knight and the Great Detective».
- Pietschmann, Daniel, und Sabine Völkel. 2020. «Transmediales Erzählen». In *Handbuch Kinder- und Jugendliteratur*, herausgegeben von Tobias Kurwinkel, und Philipp Schmerheim, 95–104. Stuttgart: J. B. Metzler. https://doi.org/10.1007/978-3-476-04721-2_12.
- Postman, Neil. 2014. *Das Verschwinden der Kindheit*. 18. Auflage, ungekürzte Ausgabe. Fischer 3855. Frankfurt am Main: FISCHER Taschenbuch.
- Pratten, Robert. 2011. *Getting Started with Transmedia Storytelling*. S. I. Createspace.

- Rauscher, Andreas. 2012. *Spielerische Fiktionen: Transmediale Genrekonzepte in Videospielen*. 1. Aufl. Marburger Schriften zur Medienforschung 31. Marburg: Schüren. Zugl. Mainz, Univ., Habil.-Schrift, 2011.
- Ryan, Marie-Laure, Hrsg. 2004. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. Frontiers of narrative. Lincoln: University of Nebraska Press. <http://www.loc.gov/catdir/enhancements/fy0708/2003015225-b.html>.
- Ryan, Marie-Laure. 2012. «Space, Place and Story». In *Medienkonvergenz – transdisziplinär: Media convergence – across the disciplines*, herausgegeben von Stephan Füssel, 109–28. Media convergence 1. Berlin: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110262094.109>.
- Ryan, Marie-Laure. 2013. «Transmediales Storytelling und Transfiktionalität». In *Medien. Erzählen. Gesellschaft: Transmediales Erzählen Im Zeitalter Der Medienkonvergenz (Media Convergence)*, herausgegeben von Karl N. Renner, Dagmar Hoff, und Matthias Krings, 88–117: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110264548.88>.
- Ryan, Marie-Laure, und Jan-Noël Thon, Hrsg. 2014. *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Frontiers of narrative. Lincoln, London: University of Nebraska Press.
- Schröter, Felix, und Jan-Noël Thon. 2014. «Video Game Characters. Theory and Analysis». *DIEGESIS* 3 (1). <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/151>.
- Steiner, Tobias. «Transmediales Erzählen im Universum von Game of Thrones». In *Journal of Serial Narration on Television*.
- Thon, Jan-Noël. 2019. «Transmedia characters: Theory and analysis». *Frontiers of Narrative Studies* 5 (2): 176–99. <https://doi.org/10.1515/fns-2019-0012>.
- Tosca, Susana Pajares, und Lisbeth Klastorp. 2011. «When Fans Become Players: LOTRO in a Trans-medial World». In *Ring Bearers: The Lord of the Rings Online as Intertextual Narrative*, herausgegeben von Tanya Krzywinska, Ester MacCullum-Stewart, und Justin Parsler. first published. Manchester: Manchester University Press.
- Tosca, Susana Pajares, und Lisbeth Klastorp. 2020. *Transmedial Worlds in Everyday Life: Networked Reception, Social Media, and Fictional Worlds*. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9781315151175>.
- Unterhuber, Tobias. 2013. «Die Geburt des Menschen Lara Croft aus der Tragödie – Paidia». <https://paidia.de/die-geburt-des-menschen-lara-croft-aus-der-tragodie/>.
- WHO. 2024. «Addictive behaviours: Gaming disorder». <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>.