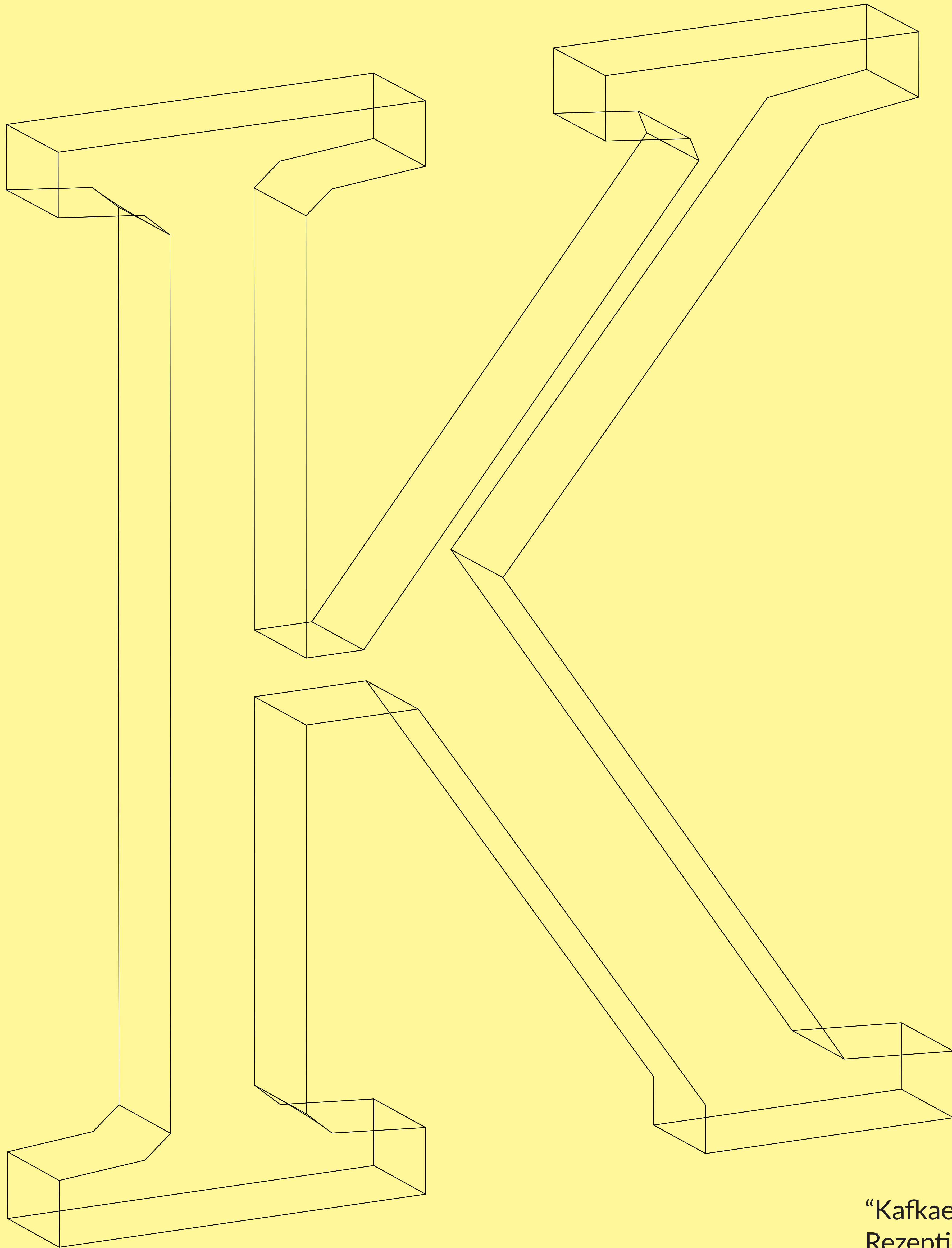


Kafka in Games

Zur Spurensuche nach Kafka-Referenzen in digitalen Spielen



Textnahe Adaptionen

Digitale Spiele, die literarische Vorlagen besonders werkgetreu umsetzen, zeichnen sich durch eine enge Orientierung an Handlung, Figuren und Atmosphäre der Texte aus. In diesen Adaptionen wird das Kafkaeske nicht neu erfunden, sondern in interaktive Formate überführt, die die narrative Struktur weitgehend beibehalten. Spiele wie **Playing Kafka** oder das unveröffentlichte **The Trial!** folgen den Stoffen in ihren zentralen Motiven und versuchen, in Design und Mechanik eine Annäherung an den literarischen Ursprung zu leisten. Fragmentarische, bürokratische Räume, schematische Figuren und reduzierte Interaktionen dienen dabei eher der Vermittlung als der Transformation. Der Paratext (etwa Hinweise auf Expert*innen oder direkte Zitatverwendung) markiert diese Spiele klar als kulturell verankerte Adaptionen

Freie Adaptionen: Zwischen Hommage und Klischee

Freiere Adaptionen lösen sich deutlicher vom literarischen Ausgangsmaterial und erzeugen spielerische Varianten, die Motive, Figuren oder Stimmungen mit neuen Erzählweisen verbinden. Titel wie **Metamorphosis** oder **Bad Mojo** greifen etwa das ikonische Käfer-Motiv auf, ohne die ursprüngliche Handlung präzise nachzubilden. Hier entsteht ein Zwischenraum aus Hommage, Variation und ironischer Brechung, in dem das Kafkaeske vor allem atmosphärisch zum Tragen kommt. Häufig treten Versatzstücke mehrerer Texte gleichzeitig auf – etwa das Zusammenführen von „Die Verwandlung“ und „Der Prozess“ in **Metamorphosis** – wodurch eine hybride Form entsteht, die literarische Bezüge spielerisch amalgamiert. Das Ergebnis sind ästhetische Experimente, die weniger den Anspruch einer philologischen Adaption verfolgen als vielmehr ein frei formbares Kafka-Flair inszenieren, das zwischen Tiefenschärfe und klischeehaften Erwartungsmustern changiert.

Einzelne Referenzen

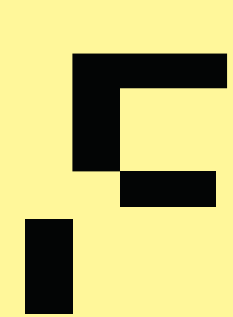
Neben vollständigen Adaptionen existieren zahlreiche Spiele, die lediglich punktuell auf Kafka verweisen – als Zitat, grafisches Detail oder beiläufige Anspielung. Solche Referenzen tauchen häufig in Genres auf, die auf den ersten Blick weit von Literatur entfernt wirken. In **Despotism 3k** erscheinen etwa spielinterne Karten mit Verweisen auf Existentialismus, während **Resident Evil: Revelations 2** Zitate, Episodentitel und sogar auf Kafkas Zeichnungen basierende Wandmarkierungen integriert. Diese Einbettungen funktionieren als kulturelle Marker: Sie verleihen dem Spiel eine zusätzliche Bedeutungsebene, ohne dass eine direkte Adaption intendiert wäre. Die Referenzen wirken wie Signale an ein Publikum, das literarische Codes erkennt und neu kontextualisiert. Kafka dient hier als ästhetisches Signum, das atmosphärische Tiefe suggeriert und zugleich zeigt, wie weit Literatur in digitale Alltagskultur diffundiert.

“Kafkaeske” Rezeptionsphänomene

Unabhängig von expliziten Verweisen wird der Begriff „kafkaesk“ in Rezensionen und Community-Diskussionen häufig auf Spiele angewandt, deren Struktur, Atmosphäre oder Entscheidungslogik an Kafkas Welten erinnert. Titel wie **The Stanley Parable** oder **Papers, Please** werden regelmäßig in diesen Kontext gestellt, obwohl sie keinerlei direkten Bezug zum Werk aufweisen. Ihre kafkaeske Qualität entsteht aus Mechaniken, die Entfremdung, institutionelle Undurchschaubarkeit und moralische Ambivalenz erfahrbar machen: Bürokratien ohne Zentrum, Regeln ohne Sinn, Entscheidungen ohne klare Folgen. Kritiken bedienen sich dabei oft eines breiten, metaphorischen Kafka-Begriffs, der weniger auf konkrete Textkenntnis verweist als auf ein kulturell verankertes Gefühl des Ausgeliefertseins. Das Kafkaeske fungiert somit als populäre Beschreibungskategorie, die Erfahrungen interaktiver Ohnmacht ästhetisch bündelt und zu einem Topos der digitalen Rezeption wird.



UNIVERSITÄT
LEIPZIG



FREIE
UNIVERSITÄT
BERLIN

TEMPORAL
COMMUNITIES
DOING LITERATURE IN A GLOBAL PERSPECTIVE
CLUSTER OF EXCELLENCE

