

Interdisciplinary Conference

**GAME OVER?
DYSTOPIA X UTOPIA X VIDEO GAMES**

14 – 16 November 2024

Paris Lodron University of Salzburg
Department of Art History, Musicology and
Dance Studies

Popular Culture Studies
Doctorate School PLUS (Kolleg)

Schedule

Thursday, 14 November 2024

11:00	Log in – Registration, Welcoming and Snacks
12:00	Opening
12:30 - 13:30	Panel 1: World Building
Daniel Singh	Zwischen verklärter Ruine und provisorischem Unterstand: (Spiel)Architektur nach dem Ende der Zivilisation
Ahmed Aboahmed	Power Dynamics and Visual Culture in <i>Snatcher 1988</i> : A Classical Cyberpunk Title Compared to <i>Cyberpunk 2077</i>
13:30 - 13:50	Coffee Break
13:50 - 15:20	Panel 2: Dystopian Soundscapes
Irina Dannenberg	Der Materiediskurs im Klang von retrofuturistischen Videospielen: <i>Bioshock Infinite</i> und <i>Cyberpunk 2077</i>
Victoria Mummelthei	Jenseits des Endes: Die Stille als Erzählerin der Postapokalypse in <i>The Long Dark</i>

Nicola Zolin	Sonic Haunting: Non-Anthropocentric Soundscapes and Dystopia in Contemporary Game Design
15:20 - 15:50	Coffee Break
15:50 - 17:20	Panel 3: Utopian and Dystopian Spaces
Fabian Schwarz	Temporality and Video Games: The Creation of Utopian and Dystopian Spaces in the Digital Realm
Alina Menten	Zwischen Grauen und Idylle: Die Funktion von Wald in Spielen aus Schweden
Xaver Boxhammer	Anticipating the End of Memory: Pre-Apocalyptic Aesthetics in <i>Season: A Letter to the Future</i>
17:20	Get Together

Friday, 15 November 2024

10:30 - 11:30

Panel 4: Past and Histories

Björn Blankenheim

Das »Goldene Zeitalter«, das niemals existierte: Die Entdeckung der Utopie in den Narrativen der Vergangenheit

Antonia Imbeck

Playing the Apocalypse: Narrative, Figuren und Rezeption mittelalterlicher apokalyptischer Vorstellungen im Videospiel *Horizon Zero Dawn*

11:30 - 12:00

Coffee Break

12:00 - 13:00

Panel 5: Cults as Dys-/Utopia

Jonas Müller-Laackman

A Plague Tale: Das Wechselspiel zwischen Eutopie und Dystopie am Beispiel des La Cuna Kults

Victoria Mummelthai &

Jonas Müller-Laackman

Transzendenz und Tortur: Die negative Utopie im Kult des Wunders von *Blasphemous*

13:00 - 14:30

Lunch Break

14:30 - 15:30

Panel 6: Body and Avatar

Matthias Däumer &

Peter Färberböck

Der Avatar zwischen Utopie und Dystopie: Ekstase, Sensing und De-Sensing in mittelalterlichen

Höllenreisen und dem
zeitgenössischen Ego-Shooter

Sascia Pellegrini Empty Shells: The Game *Inside*,
And the Human Body in
Contemporary Society

15:30 - 16:00

Coffee Break

16:00 - 17:30

Panel 7: (Socio-)Politics

Diego A Mejía-Alandia When Apocalypse Hit the
Airwaves: Acoustic Dystopia and
Social Control in *Radio Nostalgia
From Mars*

Manuel Stübecke Hoffnung in der Prä-Apokalypse
als Teil der narrativen Struktur:
Gothic (2001) aus
religionswissenschaftlicher
Perspektive betrachtet

Roberto Zeugner »Was wäre wenn...«: das
Potenzial von Videospielen im
Ethik- und Philosophieunterricht
in Schulen und der besondere
Status von utopischen bzw.
dystopischen Spielen am Beispiel
von *Detroit: Become Human*
(2019) von Quantic Dreams

17:40 Get Together

Saturday, 16 November 2024

10:00 - 11:30

Panel 8: Ambiguities

Phillip Brandes &
Anja Gödl

The Legend of Zelda: Wider die Dichotomie aus Utopie und Dystopie

Roland Mair-Gruber

»Restoring the Light, Facing the Dark«: Musik in *Ori and the Blind Forest* und *Ori and the Will of the Wisps* zwischen Dystopie und Utopie

Marc Perelló-Sobrepere

The Perfect Simulation: Utopia and Dystopia through *The Sims*

11:30 - 12:00

Coffee Break

12:00 - 13:00

Panel 9: Post-Apocalyptic and Postcolonial Perspectives

Oleksandra Kuzmenko

»Even in a utopia, someone has to clean up the mess«: The case of two post-apocalyptic/dystopian games with elements of noir

Magdalena M. Strobl &
Iris van der Horst

From Oppression to Liberation: Postcolonial Perspectives on the Dystopian World of *Xenoblade Chronicles 3*

13:00 - 13:30

Coffee Break

13:30 - 15:00

Arno Görge &
Eugen Pfister

Magdalena Leichter &
Tobias Unterhuber

Johanna Jastrinsky

15:00

Panel 10: Meta Levels

Systemic Dystopia:
Systemtheoretische
Annäherungen an die Dystopie in
Games

Fiction Around and Find out:
Spiel(en) als Kontrafaktik und
revolutionäre Praxis

Die perfekte Utopie?
Überlegungen zu
Videospielkomposition(en) im
Kontext von Digitalisierung und
maschinellern Lernen

GG tyfp: Conclusion

Contents

Schedule.....2

Panel 1: World Building

Zwischen verklärter Ruine und provisorischem Unterstand:
(Spiel)Architektur nach dem Ende der Zivilisation11

Power Dynamics and Visual Culture in *Snatcher 1988*: a
Classical Cyberpunk Title Compared to *Cyberpunk 2077*.....13

Panel 2: Dystopian Soundscapes

Materiediskurse im Klang von retrofuturistischen
Videospiele. *Bioshock Infinite* und *Cyberpunk 2077*14

Jenseits des Endes: Die Stille als Erzählerin der Postapokalypse
in *The Long Dark*.....16

Sonic Haunting: Lost Futures and Sound in Contemporary
Game Design17

Panel 3: Utopian and Dystopian Spaces

Temporality and Video Games – The Creation of Utopian and
Dystopian Spaces in the Digital Realm19

Zwischen Grauen und Idylle – Die Funktion von Wald in
Spielen aus Schweden20

Anticipating the End of Memory: Pre-Apocalyptic Aesthetics in
Season: A Letter to the Future22

Panel 4: Past and Histories

Das ›Goldene Zeitalter‹, das niemals existierte – Die
Entdeckung der Utopie in den Narrativen der Vergangenheit23

Playing the Apocalypse. Narrative, Figuren und Rezeption
mittelalterlicher apokalyptischer Vorstellungen im Videospiel
Horizon Zero Dawn25

Panel 5: Cults as Dys-/Utopia

Die Apocalypse im Mittelalter – und dann? Leben vor, mit und nach der Katastrophe in der A-Plague-Tale-Reihe.....	26
„A Plague Tale“: Das Wechselspiel zwischen Eutopie und Dystopie am Beispiel des La Cuna Kults	26
Transzendenz und Tortur: Die negative Utopie im Kult des Wunders von Blasphemous.....	27

Panel 6: Body and Avatar

Der Avatar zwischen Utopie und Dystopie. Ekstase, Sensing und De-Sensing in mittelalterlichen Höllenreisen und dem zeitgenössischen Ego-Shooter	29
Empty Shells: The Game <i>Inside</i> , and the Human Body in Contemporary Society	30
Inside: A reflection on the role of the avatar in a dystopian world	33

Panel 7: (Socio-)Politics

When Apocalypse Hit the Airwaves: Acoustic Dystopia and Social Control in <i>Radio Nostalgia From Mars</i>	32
Hoffnung in der Prä-Apocalypse als Teil der narrativen Struktur – <i>Gothic</i> (2001) aus religionswissenschaftlicher Perspektive betrachtet.....	33
„Was wäre wenn...“ – das Potenzial von Videospiele im Ethik- und Philosophieunterricht in Schulen und der besondere Status von utopischen bzw. dystopischen Spielen am Beispiel von „Detroit: Become Human“ (2019) von Quantic Dreams ..	35

Panel 8: Ambiguities

›The Legend of Zelda‹ – Wider die Dichotomie aus Utopie und Dystopie.....	37
„Restoring the Light, Facing the Dark“: Musik in Ori and the Blind Forest und Ori and the Will of the Wisps zwischen Dystopie und Utopie.....	39
The Perfect Simulation: Utopia and Dystopia through The Sims	40

Panel 9: Post-Apocalyptic and Postcolonial Perspectives

Unter Feinden – Der Spieler in einem dystopischen Setting – am Beispiel: „We Happy Few“ und „Homefront Revolution“ .	45
“Even in a utopia, someone has to clean up the mess“: The case of two post-apocalyptic/dystopian games with elements of noir	42
From Oppression to Liberation: Postcolonial Perspectives on the Dystopian World of <i>Xenoblade Chronicles 3</i>	44

Panel 10: Meta-Levels

Systemic Dystopia. Systemtheoretische Annäherungen an die Dystopie in Games.....	45
Fiction Around and Find out – Spiel(en) als Kontrafaktik und revolutionäre Praxis.....	47
Die perfekte Utopie? Überlegungen zu Videospielkomposition(en) im Kontext von Digitalisierung und maschinellem Lernen	48
Authors	50

Zwischen verklärter Ruine und provisorischem Unterstand: (Spiel)Architektur nach dem Ende der Zivilisation

Daniel Singh

Der Vortrag beschäftigt sich mit der Frage, welche Formen der Architektur in postapokalyptischen Spielen anzutreffen sind und wie diese den (post)apokalyptischen Zustand innerhalb der Diegese affirmieren.

Den ersten Teil des Vortrags nimmt eine allgemeine Beschreibung von in postapokalyptischen Spielen vorkommenden Formen der Architektur ein, wobei der Fokus primär auf die im Titel genannten Ruinen und Provisorien („shelter“) gelegt wird. Dabei werde ich auf Forschung und Theorien aus der Kulturgeografie und der Architekturtheorie sowie den Game Studies zurückgreifen.

Ruinen sind ein fester Bestandteil der zeitgenössischen Populärkultur, laut Edensor stehen sie sowohl für zerstörerische Zukünfte als auch Spannung und Aufregung (DeSilvey & Edensor 2013, 478). Nach Hill vereinen sie Bruchstückhaftigkeit und Monumentalität und stellen sowohl das Potenzial als auch das Versagen von Architektur dar. Weiters regen Ruinen die menschliche Vorstellungskraft an und bringen Rezipient*innen dazu, sich eine Vergangenheit – oder Zukunft – für sie vorzustellen (Hill 2019, 294f.).

Provisorische Unterstände andererseits sind eine Bauform, die erst nach der Apokalypse aus der Notwendigkeit, mit den wenigen vorhandenen Ressourcen einen (Über)Lebensraum zu schaffen, entsteht. Der Anspruch der Beherrschung der Umwelt durch den Menschen wird beim Shelter absurd. In einigen Spielen ist es außerdem möglich, selbst als Spieler*in derartige Unterstände zu bauen.

Der zweite des Vortrags untersucht an drei Beispielen für postapokalyptische Spiele die Rolle der vorkommenden Architekturen vor dem oben geschilderten theoretischen Hintergrund genauer. *Horizon Zero Dawn* beinhaltet größtenteils „modern ruins“, die erkennbar aus den letzten 150 Jahren stammen. Einige sind nachgebaute reale Wahrzeichen mit hohem Wiedererkennungswert, die als „Zeugnis oder, besser, Überbleibsel einer fehlgeschlagenen oder durch andere Mächte niedergerungenen Anthroposphäre“ (Bonner 2023, 41) auftreten und dadurch die dystopische Atmosphäre verstärken.

In *Fallout 4* ist es Spielenden möglich, einen eigenen Shelter zu bauen. Dabei folgt die Ästhetik dieser Bauten stets der von provisorischen Bretterverschlägen. Diese Provisorien zeigen gleichzeitig den Überlebenswillen der Bevölkerung sowie eine Unsicherheit über ihre Situation.

Die Ruinen in *Elden Ring* sind an architektonische Stile angelehnt, die seit mehreren Jahrhunderten nicht mehr in Verwendung sind. Daraus folgt laut Burström eine größere Distanz, da Rezipient*innen für derartige Ruinen keine genaue Vorstellung als aktiv bespielte Räume haben (Burström 2011, 122). Distanz und Monumentalität verursachen eine Aura der Erhabenheit in Verbindung mit dem vergangenen, prä-apokalyptischen Zeitalter.

Keywords: Ruinen, Spiel-Architektur, Architektursemiotik, Landmarks

Power Dynamics and Visual Culture in *Snatcher 1988*: a Classical Cyberpunk Title Compared to *Cyberpunk 2077*

Ahmed Aboahmed

Cyberpunk (a term originally created by Bruce Bethke and the title of his 1982 novel) refers to a sub-genre of science fiction where the world is best described by Lawrence Person as “Classical cyberpunk characters were marginalized, alienated loners who lived on the edge of society in generally dystopian futures where daily life was impacted by rapid technological change, an ubiquitous datasphere of computerized information, and invasive modification of the human body” (Person 1998). The genre was popularised in the 1980s which consequently influenced video game title releases. This paper focuses on the influence of the classical version of the genre on the 1988 video game titled *Snatcher* designed by the influential Japanese designer Hideo Kojima and published by Konami (Handleley 2019; Konami 1988). The paper highlights the story setting, visual scenery, power struggles and dynamics in the game world while drawing comparisons to a more modern game *Cyberpunk 2077* to contrast between the classical cyberpunk and the modern take on the genre.

Carl Abbott states "Science fiction is not really about predicting the future. Instead, it's a format for serious and sometimes outrageous reflections about the past and present"(Abbott 2007, 1). Putting the two games side by side shows the development of ideas throughout the years and how the cyberpunk genre evolved and got influenced by real life events frequently. The concept of rogue artificial intelligence is a contemporary concern in the modern age and influenced *Cyberpunk 2077* the same way the cold war influenced *Snatcher*.

With more technological advancements, political events and life changing events, it is only safe to assume such events will inspire and reshape the genre further to be inclusive of these concepts.

Keywords: Cyberpunk, Visual Culture, Power Dynamics

Materiediskurse im Klang von retrofuturistischen Videospielen. *Bioshock Infinite* und *Cyberpunk 2077*

Irina Dannenberg

Retrofuturistische Sujets unterscheiden sich von ‚klassischer Science Fiction‘ nicht nur aufgrund ihres in die Vergangenheit gerichteten Zukunftsblickes, sondern auch in ihrer ästhetischen Gestaltung. Während im Steampunk die Maschinen-Fantastik im viktorianischen Zeitalter dominiert, ist der Cyberpunk hauptsächlich durch seine düstere Noir-Ästhetik charakterisiert und bekannt für seinen kapitalismuskritischen Impetus. Die Repräsentationsanalysen, die in diesem Vortrag in den Blick geraten, beziehen sich auf die klanglichen Dimensionen - das heißt Soundeffekte und Soundscapes - der Videospiele *BioShock Infinite* (Irrational Games, 2013) und *Cyberpunk 2077* (CD Project Red, 2020).

Die Sound-Effekte in *Bioshock Infinite* zeichnen sich vor allem durch Betonungen von metallischem Material aus. In ihren Bedeutungsebenen schwingen die Trägheit massereicher Maschinen, die Kraft, die es benötigt, um sie in Gang zu bringen und die Arbeit, welche sie verrichten. Darüber hinaus lässt sich das Genre auch als subkultureller Trend verstehen, der seine Nostalgie-Effekte in Abschnitte der Physikgeschichte hinein verlängert, die für Nicht-Physiker*innen noch nachvollziehbar waren (Wetzell, 2017). In die Zukunft imaginiert, erschafft der Steampunk idealisierte und utopische Technikwelten, die ganz ohne die moderne Physik zustande kommen. Zum Ende der

viktorianischen Epoche formuliert Max Planck erste Forschungsergebnisse zur Quantenphysik und eine naturwissenschaftliche Forschung beginnt, die unter anderem die Digitalisierung ermöglicht. Akustische Konzeptionen des Digitalen münden in *Cyberpunk 2077* in eine ‚Aesthetics of Failure‘ (Cascone, 2021) der Digitaltechnik. Materialbezüge zur Hardware und zuweilen auch ihre Verschmelzung mit dem Organischen, sind darin ebenso präsent, wie auditive Software-Uploads bis hin zur Bewusstseinsüberschreibung. Der Geist-Körper-Dualismus spiegelt sich dabei klanglich in der Unterscheidung von physischen und nicht-physischen Prozessen des Digitalen, befeuert von physikalischen Denkkonzepten des letzten Jahrhunderts, wie der Energie-Masse-Äquivalenz oder der Erkenntnis, dass Materie nicht aus Materie besteht.

Imaginäre Vorstellungen über eine die Masse verlassende Holographie des Immateriellen, die sich in der Science Fiction seit den 60er Jahren etabliert hat, scheinen im Retrofuturismus immer wieder auf erdgebundenes Material zurückgeführt zu werden und somit kritisch am physikalischen Materiediskurs teilzunehmen.

Die Bedeutungsebenen dieser Klänge, denen durch ‚close listenings‘ auf die Spur gegangen wird, sind diskursanalytisch informiert, da die Annahme zugrunde liegt, dass Sound-Effekte und Diskurs in wechselseitiger Beziehung stehen und deshalb dekodierbar sind. Sie werden an diejenigen Denkstile (Fleck, 1980) und Denkfiguren rückgebunden, durch welche sie plausibilisiert werden.

Keywords: Retrofuturismus, Klangforschung, Sound-Effekte, Bedeutung

Jenseits des Endes: Die Stille als Erzählerin der Postapocalypse in *The Long Dark*

Victoria Mummelthei

In der Stille nach dem Weltende, wo das letzte Flüstern der Zivilisation im eisigen Hauch des Windes verweht, entfaltet „The Long Dark“ eine Erzählung, die das Herz nicht mit Lärm, sondern mit der Abwesenheit desselben erobert. Es ist eine Welt, in der die Ruinen nicht aus zerbrochenem Beton bestehen, sondern aus den Echos verlorener Stimmen, die im Schnee zu flüstern scheinen. Hier, in der unendlichen Leere der kanadischen Wildnis, wird der Spieler nicht von Monstern gejagt, sondern von der viel furchteinflößenderen Stille selbst.

Dieses Spiel webt eine postapokalyptische Erfahrung, die ungewöhnlich ist—es schmückt sich nicht mit den üblichen apokalyptischen Requisiten. Stattdessen lädt es uns ein, in einem „Negative Space“ zu wandeln, einem Raum, der so voll von Nichts ist, dass er fast alles zu sein scheint. Dieses Nichts spricht Bände über Isolation, Überleben und die menschliche Resilienz. Es ist eine Stille, die lehrt, dass in der Abwesenheit von allem, was uns bekannt ist, eine seltene Schönheit liegt—die Schönheit der ungeschriebenen Möglichkeit.

Mein Beitrag erkundet, wie „The Long Dark“ durch seine einzigartige Nutzung von Stille und „Negative Space“ die Grenzen dessen, was in Videospiele als postapokalyptische Darstellung möglich ist, neu definiert. Anstatt die Endzeit als eine Bühne für Chaos und Zerstörung zu inszenieren, präsentiert es sie als eine Leinwand für stille Kontemplation und persönliches Wachstum. In einer Welt, die von der Stille beherrscht wird, finden wir eine tiefere Auseinandersetzung mit dem, was es bedeutet, wirklich allein zu sein – und vielleicht, was es bedeutet, zu enden und zu beginnen.

Die Untersuchung stützt sich auf eine qualitative Analyse von „The Long Dark“ und vergleichbaren Spielen, ergänzt durch eine literaturbasierte Erforschung des Konzepts des „Negative Space“. Durch die Synthese beider Ansätze soll ein tieferes Verständnis für die Rolle der Stille in der post-apokalyptischen Erzählung und Ästhetik gewonnen werden.

Keywords: Postapokalypse, Stille, Negative Space, Isolation, The Long Dark

Sonic Haunting: Lost Futures and Sound in Contemporary Game Design

Nicola Zolin

Sound design plays a crucial role in creating immersive, evocative experiences in video games, particularly in genres like sci-fi, horror, and dystopian narratives. This abstract explores how soundscapes in games like *Silent Hill 2*, *Death Stranding*, and *Disco Elysium* engage with the concept of hauntology, invoking lost futures and spectral presences. These games use sound to craft atmospheres that evoke dread, distortion, and a sense of temporal dislocation, resonating with the hauntological themes of memory, trauma, and futures that never materialized.

In *Silent Hill 2*, Akira Yamaoka's use of industrial noise, melancholic guitar riffs, and unsettling tape loops constructs a world haunted by trauma and repression. The sound design not only reflects the protagonist's inner turmoil but also conjures a fractured reality, haunted by the absence of a coherent future. This aligns with Emile Frankel's discussion of non-anthropocentric soundscapes in *Hearing the Cloud*, where sound creates spaces not centered on human perception,

instead emphasizing eerie, ghostly presences that linger within these environments.

Similarly, *Death Stranding*, directed by Hideo Kojima, uses sound to evoke the spectral presence of a world teetering between life and death. Sonic elements, like the eerie choral chants and environmental sounds, reflect the haunting of the living by the dead, creating a dystopian atmosphere filled with loss and the remnants of a broken world. This aligns with Steve Goodman's concept of "sonic warfare," where sound creates an atmosphere of fear and uncertainty, hinting at futures that have been abandoned or are yet to come.

Disco Elysium adds another layer to this exploration, centering on interactions with NPCs. A pivotal moment occurs when the protagonist, influenced by neurotransmitters and the voice of Endurance, dances to anodic music performed by ravers. The ravers' utopian vision for a "beautiful and brave" future reflects the transformative, communal power of music, aligning with the topics of *sonic fiction* and its political powers. By focusing on the theme of hauntology and lost futures, this abstract examines the innovative techniques used in *Silent Hill 2*, *Death Stranding*, and *Disco Elysium*. These games use sound design to engage players in fragmented realities, evoking ghostly presences and unrealized futures. Through their haunting soundscapes, these games create immersive, spectral worlds, reshaping how players experience narrative and time in virtual environments.

Keywords: Sound Design, Hauntology, Game Audio, World-Building

Temporality and Video Games – The Creation of Utopian and Dystopian Spaces in the Digital Realm

Fabian Schwarz

The omnipresence of time serves as a relentless force shaping human experiences and societies. Individuals confront the inexorable march of time as a constant, uncontrollable influence permeating every facet of their lives. From the pressures of deadlines and schedules to the existential fear provoked by the passage of time, humans grapple with the tension between the desire for temporal mastery and the realization of its elusive nature. This struggle with temporal constraints finds poignant expression within video games; through gameplay mechanics that simulate the passage of time or impose temporal limits on player actions, games compel individuals to confront their relationship with time in a visceral and immediate manner. This presentation will delve into the intricate interplay between temporality and the virtual environments, examining how games employ temporal features to craft utopian and dystopian experiences. Utilizing Hanson's (2018) theoretical framework on temporality within the context of video games, this talk aims to elucidate the multifaceted roles of time within digital. The basic framework will subsequently be augmented by clarifying the nuanced interplay between distinct utopian and dystopian realms and their reliance on particular temporal modalities. Illustrative examples include the utilization of temporal loops as depicted in *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (2000), the concept of permanence as exemplified in *Undertale* (2015) and *One Chance* (2010), and the recursive narrative featured in *Bioshock Infinite* (2013). The examination of temporality within video games unveils their capacity to serve as fertile ground for exploring utopian and dystopian visions. Through the manipulation of temporal mechanics, video games transport

players into worlds where time often either becomes a malleable construct or a framing device for their actions. By immersing players in these temporal landscapes, video games facilitate a nuanced interrogation of these visions, prompting critical reflection on the nature of human agency and progress. As such, this presentation underscores the transformative potential of video games.

Keywords: temporality, permanence, recursion

Zwischen Grauen und Idylle – Die Funktion von Wald in Spielen aus Schweden

Alina Menten

Rund 68 % (SLU 2024, 49f.) der Landesfläche Schwedens sind von Wald bedeckt, der seit jeher die kulturelle und wirtschaftliche Identität des Landes prägt. In jüngster Zeit gewinnt jedoch auch die Spieleindustrie an wirtschaftlicher Bedeutung, was eine neue Facette der schwedischen Wirtschaft und Kultur widerspiegelt. Laut dem Spelutvecklarindex 2023 erzielten 939 Spieleunternehmen einen Umsatz von 32,5 Milliarden SEK, ein Anstieg von 18 % gegenüber dem Vorjahr. Zudem hat laut der Handelsorganisation Dataspelsbranschen weltweit jede vierte Person bereits ein schwedisches Spiel gespielt (Dataspelsbranschen 2023, 3–11). Angesichts der kulturellen und landschaftlichen Bedeutung des Waldes könnte man erwarten, dass er in schwedischen digitalen Spielen eine prominente Rolle spielt.

Eigene Untersuchungen zeigen jedoch, dass der Wald in schwedischen Spielen überraschend selten vorkommt. Von 443 untersuchten Spielen, einschließlich Download-Erweiterungen, weisen nur 53 (11,96 %) schwedische oder nordisch-inspirierte Referenzen auf. In 42 dieser Spiele dient der Wald meist nur als

Kulisse. Lediglich in sieben Spielen (1,58 %) übernimmt er aktivere und vielfältige Funktionen. Diese Diskrepanz zwischen der realen Bedeutung des Waldes und seiner Darstellung in digitalen Spielen verdient eine eingehendere Analyse.

Um diese Diskrepanz zu beleuchten, wird eine ideengeschichtliche Analyse des schwedischen Waldes herangezogen, um seine historische und kulturelle Bedeutung zu ergründen. Ergänzt wird diese Analyse durch raumtheoretische Ansätze, die die topografischen, ludischen und topologischen Dimensionen des Waldes in den sieben Spielen untersuchen. Das Ziel ist es, die Rolle des Waldes in schwedischen Spielen besser zu verstehen.

Die Ergebnisse zeigen, dass der Wald in schwedischen digitalen Spielen als Raum der Gegensätze inszeniert wird, in dem topografische, spielerische und symbolische Elemente zu einem interaktiven Erlebnis verschmelzen. Dualismen wie Gut und Böse, Hell und Dunkel sowie Utopie und Dystopie treten dabei deutlich hervor. Einerseits erscheint der Wald als utopischer Ort der Erholung und des Wachstums, der eine harmonische Beziehung zwischen Mensch und Natur symbolisiert. Andererseits fungiert er als dystopischer Raum voller Gefahren, der tiefere seelische Abgründe und ein gestörtes Verhältnis des Menschen zur Natur thematisiert. Der Wald wird somit zu einem Schwellenraum, der narrative Tiefe schafft und gleichzeitig als Projektionsfläche für die schwedische kulturelle Identität dient.

Keywords: Funktion, Wald, Digitale Spiele, Ambivalenzen, Schwellenräume

Anticipating the End of Memory: Pre-Apocalyptic Aesthetics in *Season: A Letter to the Future*

Xaver Boxhammer

Using approaches from media and game studies, the environmental humanities, and aesthetics, this paper offers a close reading of Scavenger Studio's 2023 game *Season: A letter to the future* in order to shed light on contemporary video games that play with the aesthetics of an impending world-ending event. Instead of focusing on the long-established tradition between digital games and post-apocalypse, my engagement with the underrepresented pre-apocalyptic game aims to highlight some productive observations in the more 'realistic' setting of the pre-apocalypse.

The game presents a fictional world in which "seasons" represent different eras, at the end of which collective memory is erased. I understand this caesura between seasons as a quasi-apocalyptic event in which the collective self of a community is wiped out. *Seasons* follows Estelle, a young woman who, after learning that the current "season" is coming to an end, ventures out of her isolated community to preserve the memory of a waning season in her scrapbook. While filling Estelle's scrapbook by means of note-taking and photography, the player spends long stretches of playtime cycling through pastoral landscapes and recording impressions of a community whose memory is on the brink of erasure.

Following an examination of the gameplay and storyline of *Season*, my paper will hone in on the aesthetics of a world serenely awaiting its demise. Through this, my objective is to underscore the potential of "walking simulators" in pre-apocalyptic settings, demonstrating the genre's capacity to foster gameplay rooted in observation and the acceptance of unalterable circumstances. In line with this, I will discuss the

tension between the theme of apocalypse and the calming gameplay feature of nature photography. I will subsequently turn towards the fragments of lost memories which Estelle frequently encounters throughout the game in the form of crystals that are littered throughout the world. I characterise this world, stained with memories of the past and simultaneously facing the loss of future, as distinctly hauntological. To highlight the unshakable feeling that 'time is out of joint' in *Season*, I point to both the nostalgic spectres and the spectres of aborted future which permeate the game. Finally, I will discuss the transition from haunted apocalyptic anticipation in the old season to the new season in the final minutes of the game and the tension it elicits between ultra-modern utopia and an urban postnature dystopia.

Keywords: Pre-Apocalypse, Loss of Memory, Walking Simulator, Ecogames, Hauntology

Das ›Goldene Zeitalter‹, das niemals existierte – Die Entdeckung der Utopie in den Narrativen der Vergangenheit

Björn Blankenheim

In the golden age of the Protheans, Ilos was a verdant world, dotted with the spires and arches of magnificent cities. Even casual observation shows this is no longer the case. Ilos has been devastated by means unknown, its entire surface changed to the color of rust. (Anthony u.a. 2007, 186)

Das Spiel *Mass Effect* (BioWare, 2007) ist nur ein Beispiel für diesen erzählerischen Topos, der eine Utopie nicht in einem fernen Land oder der fernen Zukunft verortet, sondern in der Vergangenheit... einer Vergangenheit, von der nur Ruinen und eigentümliche Artefakte geblieben sind.

Mass Effect ist ein Science-Fiction-Abenteuer, das von Commander Shepard und der Crew des Raumschiffs SSV Normandy SR-1 erzählt. Zu Beginn des dritten Aktes, verschlägt es sie, einer uralten Vision durch ein vergessenes Portal folgend, auf die Oberfläche einer zerstörten Welt. Es handelt sich um ›Ilos‹, den letzten Rückzugsort der Protheaner, einer uralten, aber fortschrittlicheren Zivilisation, die der Galaxis einst die Massen-Portal-Technologie schenkte, wie schon Prometheus den Menschen das Feuer. Der Name des Planeten ›Ilos‹ verweist auf die antike Stadt Troja und damit zugleich auf Homers *Ilias*, der Geschichte eines prähistorischen Krieges. Im Spiel heißt es: »Vergleichbar mit dem antiken Troja ist Ilos eine Welt, die nur aus Überlieferungen bekannt ist.«

Mass Effect ruft hier bewusst die von Ovid in seinen *Metamorphosen* erzählte Vorstellung der Weltalter auf, in denen das ›Goldene Zeitalter‹, eine Zeit der Glückseligkeit, bereits lange zurückliegt. Erst in der Renaissance verband sich dieses Bild – vor dem Hintergrund der Wiederentdeckung antiker Errungenschaften – mit der Vorstellung einer verlorenen, technologisch überlegenen Zivilisation... und damit der Möglichkeit einer neuen Blütezeit.

Doch es gibt eine zweite Welt von Erzählungen, die maßgeblich von diesem Topos beeinflusst ist: Die Geschichtsschreibung der Medien. Betrachtet man beispielsweise die um die Jahrhundertwende entstehenden Bücher zur Geschichte der Video- und Computerspiele, so ist das ›Goldene Zeitalter‹, eine feste Größe in der Dramaturgie ihrer Erzählungen.

Diese vorgegebene Erzählstruktur führt jedoch gezwungenermaßen zu Falschinterpretationen der Geschichte. So gibt es – obwohl sich beinahe alle Autorinnen und Autoren auf diese Erzählform beziehen – kein einheitliches Verständnis darüber, was ein ›Goldenes Zeitalter‹ bedeutet, wann es begann oder endete und auf welchen Datenbestand man sich bezieht. So

formt das ›Goldene Zeitalter‹ als narrativer Topos nicht nur die Erzählungen der Abenteuerliteratur, sondern auch die Erzählungen der Geschichtsschreibung.

Schlüsselbegriffe: Toposforschung, Kunstgeschichte, Geschichtsschreibung

Playing the Apocalypse. Narrative, Figuren und Rezeption mittelalterlicher apokalyptischer Vorstellungen im Videospiele *Horizon Zero Dawn*

Antonia Imbeck

In Videospiele steht das Dystopische bzw. Utopische in enger Verbindung mit (post-)apokalyptischen Settings, die laut Stephen Joyce auf die knappe Formel „our world + a specific apocalyptic event“ (Joyce 2018, 8) gebracht werden können. Dabei ist die Apokalypse als sogenannte ‚Verhinderungs-apokalypse‘ zu kategorisieren (Briese et al. 2015, 22), was mit den Spezifika des Mediums zusammenhängt, da den Spielenden das Ziel gesetzt wird, den drohenden Untergang abzuwenden und somit das Game Over zu verhindern. Die Postapokalypse hingegen schafft eine völlige neue Ausgangslage und stellt auch Narrative bereit, die nicht nur als Diskurse der Gegenwart gelesen werden können, sondern auch als “fictional portals to another world.” (Joyce 2018, 60) Diese andere Welten – z. B. in Videospiele – bilden häufig postapokalyptische, kritische Dystopien ab, in denen die Hauptfigur als Hoffnungsträger für die Erschaffung einer besseren Welt dargestellt wird (Pérez-Latorre 2019, 4).

Besonders interessant scheint in diesem Zusammenhang die weitgehend unbewusste Rezeption von Figuren und Narrativen aus mittelalterlichen apokalyptischen Dichtungen. Wie diese mit zeitgenössischen religiösen und posthumanistischen

Diskursen verknüpft werden, möchte ich am Beispiel des Open-World-Spiel *Horizon Zero Dawn* zeigen.

Mein Ziel ist es, Dynamiken und Beziehungsgeflechte auf der Ebene der Figuren, auf narrativer Ebene sowie auf Rezeptionsebene der im Spiel angelegten Appellstruktur zu analysieren. Besonderes Augenmerk möchte ich dahingehend auf den Modus legen, wie die (Post-)Apokalypse erzählt bzw. im Spielen erlebbar wird.

Die Schlüsselbegriffe des Vortrags sind ‚(Post-)Apokalypse‘, ‚Utopie/Dystopie‘ und ‚Trans-/Posthumanismus‘. Diese möchte ich zu Beginn des Vortrags eingrenzen und darauf aufbauend die Verknüpfungen (post-)apokalyptischer, dystopisch / utopischer Vorstellungen an der Hauptnarration des Videospiels und an ausgewählten Figuren untersuchen.

Keywords: (Post-)Apokalypse, Utopie/Dystopie und Trans-/Posthumanismus

„A Plague Tale“: Das Wechselspiel zwischen Eutopie und Dystopie am Beispiel des La Cuna Kults

Jonas Müller-Laackman

Im Verlauf des Spiels „A Plague Tale: Requiem“ landen die Hauptcharaktere auf der Insel La Cuna, die zunächst als fundamentaler Gegenentwurf zum düsteren Festland inszeniert wird. Strahlende Mittelmeersonne, feiernde Menschen, Blumen und Dekoration überall. Während die Protagonist:innen auf dem Festland pausenlos verfolgt werden, scheint die Insel ein eutopisch-feudales Paradies und ein mögliches Ende der ständigen Flucht zu bieten - eine wahre, wortwörtlich utopisch-eutopische Lacuna in der düsteren Welt von „A Plague Tale“. Doch nicht lang und ein apokalyptisches (enthüllendes) Ereignis lässt die eutopische Hoffnung in ein dystopisches Szenario zusammenfallen.

In meinem Beitrag möchte ich die Entwicklung skizzieren, wie das sinuskurvenartige Spiel von Eutopie und Dystopie sich einerseits – unterstützt durch Sounddesign, visueller Präsentation, Gameplay und dem stetigen Bezug zu realweltlichen, historischen Ereignissen - in den Elementen von Flucht und Zuflucht über die gesamte Erzählung von „A Plague Tale“ erstreckt. Andererseits erreicht die Amplitude dieser frequenten Entwicklung gerade in den Episoden auf La Cuna ihren eschatologischen Höhepunkt. Dieser Abschnitt steht wie kaum ein anderer für das Wechselspiel der Utopien und zeigt die narrative Struktur aus eu- und dystopischen Szenen anhand der Ereignisse rund um den Inselkult und das Menetekel der Ankunft von Hugo und Amicia.

Ich möchte diskutieren, wie in den Kapiteln auf La Cuna gebündelt Fiktion und Historizität, Glaube und (fiktive) Realität, Eutopie und Dystopie, sowie apokalyptischer Kataklysmus ineinander verwoben und auf die Spitze getrieben werden. Die verschiedenen Utopien – positiv wie negativ – fallen so übertragen wie wortwörtlich zusammen, und stehen stellvertretend für die Art und Weise, wie im gesamten Spielverlauf aus (fast) jeder Zuflucht (Eutopie) wieder eine Flucht (Dystopie) wird.

Keywords: Eutopie, Dystopie, Kult, Apokalyptik, A Plague Tale

Transzendenz und Tortur: Die negative Utopie im Kult des Wunders von Blasphemous

Victoria Mummelthai & Jonas Müller-Laackman

Der Action-Plattformer „Blasphemous“ konstruiert eine negative Utopie, indem er religiöse Heilsversprechen in ein totalitäres System der Bestrafung und des Leidens verkehrt. Im Zentrum steht der „Kult des Wunders“, eine fiktive Religion, die in der mittelalterlich anmutenden Spielwelt im Land Cvstodia

eine tyrannische Ordnung der Selbstgeißelung und Folter etabliert hat. Der Hauptcharakter ist eine namenlose Figur namens „Der Büsser“, die, in eine selbstgeißelnde Rüstung gekleidet und mit verschiedenen, einschlägig betitelten Waffen (z.B. „Mea Culpa“ oder „Veredicto“) ausgerüstet, ihren Weg durch die vom „Wunder“ heimgesuchte Welt Cvstodias kämpfen muss. Nicht nur ist das Ziel hierbei in beiden Teilen die kämpferische Auseinandersetzung mit der Kirchenstruktur des „Wunders“, es werden auch Themen wie Ketzerei, Frömmigkeit, Opferbereitschaft, Sündhaftigkeit und Buße behandelt. Dabei präsentiert sich das Spiel in düsteren bis gedeckten Farben, blutrünstigen Darstellungen des Kampfgeschehens, expliziter Folterästhetik und herausforderndem Gameplay, weshalb es mitunter auch als „Souls-like“ bezeichnet wird. Neben einem starken Fokus auf „Environmental Storytelling“ tragen -analog zur „Souls“-Formel - vor allem Bosse und vereinzelt NPCs über kryptische Dia- und Monologe zur narrativen Struktur des Spiels bei.

Anhand bild- und diskurskritischer Analyse von Ästhetik und Narrativen wird gezeigt, wie „Blasphemous“ den „Kult des Wunders“ als Disposition nutzt, um Formen des religiösen Extremismus und Absolutheitsanspruchs zu persiflieren. Dabei werden insbesondere die Mechanismen der physischen Manifestation von Glaubenssymbolik und der Verkehrung ursprünglich positiver Transzendenzziele analysiert. Diskutiert werden weiterhin Aspekte der sozialen Dystopie sowie der Illusion von Wahlfreiheit und der Zyklizität des Leidens. Die Untersuchung zeigt auf, wie „Blasphemous“ über eine Ästhetik des Grotesken religiöse und soziale Totalitarismen als negative Utopien entlarvt und damit zu einer kritischen Reflexion über die Natur von Glaube und Erlösung anregt.

Keywords: Blasphemous, negative Utopie, Bildanalyse, Diskursanalyse, Religionssoziologie

Der Avatar zwischen Utopie und Dystopie. Ekstase, Sensing und De-Sensing in mittelalterlichen Höllenreisen und dem zeitgenössischen Ego-Shooter

Peter Färberböck, Matthias Däumer

Der Avatar zwischen Utopie und Dystopie Ekstase, Sensing und De-Sensing in mittelalterlichen Höllenreisen und dem zeitgenössischen Ego-Shooter (Peter Färberböck, Matthias Däumer) ›Virtualität‹ ist ein Phänomen, das einerseits in philosophischen Debatten (sei es bei Gilles Deleuze, Niklas Luhmann oder bei den universalistischen Anwendungen in der ›Kybernetischen Anthropologie‹ nach Stefan Rieger), andererseits in der verallgemeinernden Form der ›Virtual Reality‹ sehr weit verwendet wird. So weit, dass eine Rückführung von ›Virtualität‹ auf ihre konkrete mediale Bedingtheit in der Herstellung von utopischen oder dystopischen Settings fast schon wie ein Sakrileg erscheinen muss.

Dieses Sakrileg haben wir vor, gleich doppelt zu begehen: einerseits, indem wir ›Virtualität‹ systematisch als Darstellungsmodus mittelalterlicher Höllenreisen konturieren, andererseits, indem wir diese Darstellung in eine konkrete mediale Relation zu zeitgenössischen Ego-Shootern setzen. Leitmetapher wird dabei der Avatar sein, die (ursprünglich hinduistische) Verdiesseitigung eines Göttlichen.

Dieser Avatar kann als christlicher ›Seelenkörper‹ sowohl in der Hölle wie als ludischer Spieler*innen-Avatar in höllengleichen Action-Settings aktiv werden. Damit kann der Avatar sowohl Konstituierungsgröße eines ›Ou-Topos‹ (eines ›Nicht-Orts‹) wie der Hölle sein, die wiederum in der mittelalterlichen Gesellschaft als enorm wirkungsvolle Dystopie wirkte, vor allem an den Stellen, an denen die (entzeitlichte) Hölle auf das eschatologische Zeitalter verweist. Ebenso kann der Avatar im

zeitgenössischen EgoShooter den virtuellen Raum konstituieren (ebenfalls ein ‹Nicht-Ort›), der als spielerische Verarbeitung realer Phänomene dystopische Grundtendenzen aufweist. In diesem über den Avatar verschalteten Utopie/Dystopie-Diskurs interessiert uns auch die Frage, wie diese Körpersubstitute stellvertretend für den göttlichen ›Gamer Schmerz‹ erfahren können bzw. wie diese Schmerzerfahrung im Computerspiel dargestellt und vermittelbar wird – oder in der Hölle am Seelenkörper zu auffälligen Paradoxien führt, die interessante Parallelen zur digitalen Darstellung aufweisen.

Insgesamt ist die Zusammenschau der sehr unterschiedlichen Untersuchungsbereiche ›Game Studies‹ und ›Jenseitsreisen-Forschung‹ der Versuch, die anhaltende Behauptung einer ›Alterität‹ mittelalterlicher Kultur mit einem Vergleich zu entkräften, der auf den ersten Blick überraschend, auf einen zweiten aber über das systematische Konzept von ›Virtualität‹, ›Avatar‹, ›Utopie‹ und ›Dystopie‹ zumindest gewinnbringend experimentell sein könnte.

Keywords: Avatar, Sensing, Schmerz, Höllenreisen, Ego-Shooter

Empty Shells: The Game *Inside*, and the Human Body in Contemporary Society

Sascia Pellegrini

With this paper I am investigating the close relationship between the concept of the video game *Inside* (2019), and the subtle enforcement of behavioral routines of the human body in contemporary society. Kindled by Michel Foucault's notion, I argue that the game *Inside*, delineates techniques of discipline for the body, operating in conjunction with a normalization of bodily routines, gestures, and behavior, within a given habitus:

a memento from Pierre Bourdieu; or from Vilem Flusser's technical images intensification. Bodily techniques in the game *Inside* suggest an environment conceived, and organized to condition human beings to an unending sense of displacement: the opposite to David Howes's notion of emplacement, as the continuum of body, mind, space. Accompanied by a qualitative content analysis of firsthand experience of gameplay; the scrutiny of salient features of characters encountered in the various phases of the game (humans, non-humans, machines); the examination of gameplay design gestures (controls, and directions); the spatial and sonic setting; this investigation leads to a critique of the contemporary human condition through the lens of video game interpretation: the modern habitus of a body that has been railroaded into routines engineered to control movements, gestures, and habits of thinking, acting, and living; a functional presence of human beings subsumed into the timeline of what Bernard Stiegler calls hypertechnological society. As such, a contemporary conception of the human body emerges from the experience of playing *Inside*: a body exhausted from within, an empty shell designed to be quietly engineered from without. Forthwith, global questions arise: is there any possible emergence from a planetary emergency of cultural crisis, from planetary dilution, and perhaps even dissolution; the impoverishment of living conditions; the loss of symbolic participation in the creation of meaning; the aberration, and possibly large-scale failure of the Simondonian notion of individuation? This enquiry ends by suggesting alternative pathways, and further observations: following Donna Haraway's notion of the Chtulucene, the era that begins with our awareness of environmental crisis, this paper evaluates existing options that play outside conventions, from within modern society: wandering the seashore searching for signs, rather than being marooned as an empty shell.

Keywords: Media theory, phenomenology, chtulucene, emplacement, video game, visual representation, kinesthetic

When Apocalypse Hit the Airwaves: Acoustic Dystopia and Social Control in *Radio Nostalgia From Mars*

Diego A Mejía-Alandia

Developed by Demagog Studio, the satirical post-apocalyptic games *Golf Club Nostalgia* (2021) and *The Cub* (2024) feature a fictional diegetic radio program, *Radio Nostalgia from Mars* [RNFM]. This program is a main attraction and pivotal to the games' narratives, which engage with topical issues such as climate and social changes, popular and digital cultures, techno-dystopia, hypercapitalism, and [post-communist] nostalgia. RNFM sets the tone of the gameworld with original songs and a charismatic host who airs nostalgic stories of listeners living in a techno-dystopian Martian city ruled by *Corporate*. A materialization of Michael Hardt and Antonio Negri's concept of *Empire* (2000), *Corporate* is a new form of *sovereignty* that emerged from capitalist production in the globalized pre-apocalyptic world and now governs humanity on Mars. Most of these stories are nostalgic accounts of everyday life from the pre-apocalyptic times, while some are subversive and advocate for social change in the current system. These stories reflect on the games' topics and ultimately work as a collection of *audio-only vignettes* from the pre- and [post-]apocalyptic human futures. Presented as a *controlled space of dissent*, RNFM *authorizes* the survivors' experiences and memories of the past and the present. It adopts unique nostalgic identitarian and collectivizing natures that portray a nostalgic social experience similar to the concept of *multitude* (Hardt & Negri, 2004). By employing the qualities of old media against strategies of social control, this new Martian society discovers nostalgia as a common ground that enables them to communicate and act together. In line with Nick Dyer-

Witheford and Greig de Peuter's hypothesis that "*video games are a paradigmatic media of Empire*—planetary, militarized hypercapitalism—and of some of the forces presently challenging it" (2009, xv) and Robbie Fordyce's call for *political interpretations* of games experimenting with new forms of social organization in their imagined political futures (2020), this paper considers RNFM as a nostalgic narrative device. Through the thematization of speculative socioeconomic conditions and limitations of human life in Mars, RNFM not only establishes the games' lore and imagined political futures, but also subtly experiments with new forms of social organization. To this end, this paper conducts an aesthetic and narratological close-reading analysis of RNFM and a direct playthrough of Demagog Studio's games.

Keywords: Techno-Dystopia and Cultural Memory; Politics and Digital Games; Post-Apocalyptic Nostalgia

Hoffnung in der Prä-Apocalypse als Teil der narrativen Struktur – *Gothic* (2001) aus religionswissenschaftlicher Perspektive betrachtet

Manuel Stübecke

Apokalypsen sind besser als ihr Ruf! Theologisch betrachtet ist die neutestamentliche *Apokalypse des Johannes* (ungeachtet anderer apokalyptischer Texte in der Bibel) formprägend für spätere Iterationen eines eigenen Genres. Übersetzt bedeutet ἀποκαλύψις (Apokalypsis) Enthüllung – es geht um die *Offenbarung einer eschatologischen Endzeit*. Wiederum leitet sich dieser Begriff ab von τὰ ἔσχατα (ta és-chata), *die letzten Dinge*, sowie λόγος (lógos), *die Lehre* – also die *Lehre von den letzten Dingen*. Kennzeichnend für *die letzten Dinge* ist eine Welt im Zerfall, es herrschen soziale Unordnung sowie Naturkatastrophen. Der Kampf Gut gegen Böse ist

allgegenwärtig, sodass es einen endzeitlichen Retter benötigt, um die Situation aufzulösen (vgl. Hellholm 1998). Der evangelische Neutestamentler Christfried Böttrich erinnert daran, dass zum einen Apokalypsen stets aktualisiert wurden (in den 1960er-Jahren wurden beispielsweise Atomwaffen und Klimaveränderungen mit endzeitlichen Ängsten belegt) und zum anderen, dass der Apokalypse eine „Trostrfunktion“ innewohnt: Es gibt nach der Apokalypse einen Neuanfang (vgl. Böttrich 2014). Während vielfach ein Blick auf post-apokalyptische Szenarien gelegt wird (populär und beispielhaft sind hier die Spiele- und Filmreihen *Fallout* und *Mad Max* zu benennen) geht der bewusste Blick weniger zur Prä-Apokalyptik. Eingedenk der Trostrfunktion einer Apokalypse kann also auf die Hoffnung geblickt werden, dass eben doch (wider populären Erwartungshaltungen) die Post-Apokalypse eine *bessere Zeit* sein wird. In den 1980er-Jahren formulierte der US-amerikanische Psychologe Charles R. Snyder eine *Hoffnungstheorie*: Kern ist, dass *Hoffnung* mit sich die Entschlossenheit bringt, sich auf ein Ziel zuzubewegen, und ebenso die Erwartung, dass Wege gefunden werden, dieses Ziel zu erreichen. 2001 erschien das Videospiel *Gothic*: Der Hauptcharakter findet sich einer Welt innerhalb einer magischen Barriere wieder, die durchaus endzeitlich gedeutet werden kann. Diese Welt ist eine Strafkolonie, in der sich zwei von drei verschiedenen Parteien der Überwindung der Barriere verschrieben haben. Die dritte Partei („das alte Lager“), zumindest die Elite innerhalb dieser Gruppe, profitiert von der endzeitlichen sozialen Unordnung. Die anderen Lager versuchen sich an der Überwindung der Barriere (ihr hoffnungsvolles Ziel) – durch Kapital („das neue Lager“) oder durch Glauben („das Sumpflager“). Im Rahmen des vorgeschlagenen Beitrags soll –in religionswissenschaftlicher Betrachtung– die Hoffnung in der Prä-Apokalypse als narratives Element, als spielweltimmanenter motivierender Faktor für

den Hauptprotagonisten, der mit der Spielwelt interagiert, analysiert werden.

Im Sinne einer Kulturhermeneutik (*Kultur* als Text, Bachmann-Medick 2004) wird das Videospiel *Gothic* unter den Vorzeichen einer religionswissenschaftlich/theologischen Ausdifferenzierung dessen, was eine Apokalypse – mit einem besonderen Blick auf die Trostfunktion – darstellt, *gelesen*. Die Hoffnungstheorie gemäß Snyder wird herangezogen, um darüber Rückschlüsse über die narrativen Strukturen und die Motivation des Helden in *Gothic* zu gewinnen. Somit ist die Gesamtperspektive des Beitrags religionswissenschaftlich / narratologisch angelegt.

Keywords: Prä-Apokalypse, Hoffnung(stheorie), Heldenreise, Religionswissenschaft

„Was wäre wenn...“ – das Potenzial von Videospielen im Ethik- und Philosophieunterricht in Schulen und der besondere Status von utopischen bzw. dystopischen Spielen am Beispiel von „Detroit: Become Human“ (2019) von Quantic Dreams

Roberto Zeugner

Der Siegeszug von Videospielen in Alltag und Kultur lässt sich nicht bestreiten. Die Gruppe der Schüler:innen kommt bereits im jungen Alter mit Videospielen in Berührung und sie gehören zu ihrem Alltag. Will Schule als Bildungseinrichtung die „Lebenswirklichkeit“ der Schüler:innen im Unterricht nicht ignorieren, so gehören Videospiele in den Unterricht. Voraussetzung dafür ist nicht nur ein kompetenter Umgang mit dem Medium, sondern ebenso eine inhaltliche Reflexion der aufgeworfenen Fragen und Problemstellungen. Eine derartige Reflexion kann vor allem der Ethik- und Philosophieunterricht leisten.

Um Letzteres zu gewährleisten, muss eine Rückkopplung der Videospiele an die Spezifik des Fachs gelingen und eine produktive Symbiose zwischen Videospiele und ethischen bzw. philosophischen Auseinandersetzungen gezeigt werden, was das Ziel der Untersuchungen ist. Daher lautet die primäre Fragestellung: Welches Potenzial haben Videospiele für einen modernen Ethik- und Philosophieunterricht und können utopische und dystopische Spiele dabei eine besondere Rolle einnehmen?

Moderner Unterricht scheint darauf abzielen, nicht nur Wissen zu vermitteln, sondern einen Umgang zu schaffen, der es in variablen Situationen ermöglicht, Kenntnisse abzurufen, Reflexionen durchzuführen und gegebenenfalls Problemlösungen zu finden. Der damit verbundene Begriff ist der der Kompetenz.

Dementsprechend soll am Beispiel von „Detroit: Become Human“ aus dem Jahre 2019 gezeigt werden, inwiefern die Einbindung des utopisch-dystopischen Spiels sowohl fachspezifische Fragen aufwirft als auch den Erwerb philosophischer Kompetenzen unterstützt. Dabei wird auf den besonderen Status der utopisch-dystopischen Spiele als ein besonderer Fall von Gedankenexperiment eingegangen, welches eine typische Methode des Fachs darstellt.

Zunächst wird dabei der Status des Videospieles im Hinblick auf Schule dargestellt. Daraufhin werden Kompetenzen (im Umgang mit Medien sowie philosophische) erläutert. Die wesentliche Methode der Untersuchung wird wesentlich einen Vergleich von spezifisch philosophischen Kompetenzen (wesentlich nach Anita Rösch) sowie philosophischen Methoden (Gedankenexperiment) mit den Gegebenheiten von „Detroit: Become Human“ darstellen. Abschließend werden im Ausblick eine mögliche Kritik sowie notwendige Vorüberlegungen des Vorgehens vorgestellt werden.

Der Vergleich zeigt, dass Videospiele ein hohes Potenzial für den Ethik- und Philosophieunterricht aufweisen und die utopisch-dystopischen Spiele eine Art multimediales Gedankenexperiment darstellen, das als typische Form des Fachs gelten kann und die Chance in sich trägt, Chancengleichheit von Schulklassen in gewissen Bereichen auszugleichen. Zugleich sind notwendige Vorüberlegungen zum Einsatz zu treffen, die unbedingt Beachtung finden müssen.

Keywords: (ethisch und philosophische) Kompetenz, Utopie, Dystopie, Gedankenexperiment

›The Legend of Zelda‹ – Wider die Dichotomie aus Utopie und Dystopie

Philipp Brandes & Anja Gödl

Die Reihe ›The Legend of Zelda‹ erzählt den gleichen Stoff in verschiedenen Iterationen wieder (Brandes 2023). Stets geht es um die Reinkarnation des Helden Link, der unter Anleitung der Reinkarnation der Göttin Hylia, der namensgebenden Zelda, die Reinkarnation des Antagonisten in Gestalt von Ganon*dorf besiegen muss. Perpetuell wird dabei ein Land namens Hyrule verändert, verwüstet oder in einen ursprünglichen Zustand versetzt.

In unserem Vortrag möchten wir diesen Zyklus mithilfe des Konzepts der Apocotopia untersuchen, analysieren und auslegen. Apocotopia bezeichnet die Aufhebung der Dichotomie aus Utopie und Dystopie und stellt insbesondere vor dem Hintergrund des Klimawandels fest, dass die Utopie der einen die Dystopie der anderen ist (Miéville 2018).

Für die ›The Legend of Zelda‹-Reihe bedeutet das nicht nur, dass Ganon*dorfs potentielle Herrschaft seine Utopie und die

Dystopie aller anderen ist. Vielmehr rückt hier das Verhältnis von Mensch und Natur in den Vordergrund. Ganon*dorf erscheint als potentielle Gefahr der herrschenden Machtverhältnisse immer dann, wenn die in Hyrule lebenden Zivilisationen technisch weitestmöglich fortgeschritten sind und Ganon*dorf renaturalisierend tätig ist. Hemmann (2021) bringt die Programmatik der Reihe mit buddhistischen Konzepten zyklisch vergehender Zeit in Verbindung und argumentiert dafür, das Wirken Ganon*dorfs als nicht zwangsläufig böse, sondern auch als notwendige Erneuerung Hyrules zu begreifen.

Aus dem Zusammenspiel des erneuernden Moments eines apokalyptischen Ereignisses, wie es etwa die Verheerung Ganon aus ›Breath of the Wild‹ darstellt, und dem Leben (und Spielen) in Apocatopia – einem Ort, der gleichermaßen dystopisch wie utopisch ist – entsteht ein Spannungsverhältnis, das die Reihe in mehreren Titeln auch auf visueller Ebene prägt.

Insbesondere der Cell-Shading-Stil aus ›The Wind Waker‹ (samt Nachfolger) sowie die ghibli-esquen Landschaften aus ›Breath of the Wild‹ und ›Tears of the Kingdom‹ sollen einerseits versehrte Orte darstellen, können aber ebenso als Anlehnungen an unter dem Schlagwort ‘cozy’ Subsumiertes angesehen werden.

Ziel des Vortrags ist es, diese Punkte zu elaborieren und damit auch einen Beitrag zu den postulierten Zelda-Studies (Cirilla/Rone 2020) zu leisten und einzelne Titel der Reihe hinsichtlich ihrer Bedeutung zu untersuchen. Dabei umreißen wir zunächst den Begriff der Apocatopia, um auf Basis dessen ausgewählte Teile der Spielereihe skizzenhaft zu analysieren. Wir untersuchen damit, inwieweit Hyrule als Apocatopia begriffen werden kann und inwiefern für Rezipierende, aber auch für welche Figuren von Utopie oder Dystopie gesprochen werden kann. Als Corpus fungieren

dabei die schon genannten Titel ›Wind Waker‹, ›Breath of the Wild‹ und ›Tears of the Kingdom‹ sowie die Titel ›Ocarina of Time‹ und ›Majoras Mask‹. Letztere sollen dazu dienen, die apocypischen Momente der Spiele herauszuarbeiten, die in visueller Hinsicht nicht auf eine Wohlfühlatmosphäre abzielen.

Keywords: The Legend of Zelda, Apocypia, Reinkarnation, Zyklus, Stoff

„Restoring the Light, Facing the Dark“: Musik in Ori and the Blind Forest und Ori and the Will of the Wisps zwischen Dystopie und Utopie

Roland Mair-Gruber

Die Metroidvania-Platformer *Ori and the Blind Forest* (Moon Studios, 2015) und *Ori and the Will of the Wisps* (Moon Studios, 2020) handeln von einer Spielwelt, die zwischen Dunkelheit und Licht, zwischen Dystopie und Utopie hin- und hergerissen ist. Ori, der namensgebende Schutzgeist des Waldes Nibel, muss dabei den Verfall der Spielwelt und die Ausbreitung der Dunkelheit aufhalten. Dystopischen Spielen ist die Hoffnung einer Utopie inhärent. Hoffnung und Utopie nehmen dabei die Funktion ein, die Spieler:innen – hier in Verkörperung von Ori – zu motivieren, die dystopische Welt zu erkunden und zum Besseren zu verändern. Ein wesentlicher Aspekt dieser antreibenden Motivation ist das Wechselspiel von Immersion und kritischem Vorwissen der Spieler:innen aus der realen Welt (Farca 2018). In der Ori-Reihe spielt dabei die Korrelation zwischen dem dynamischen Spielsystem und der ästhetischen Gestaltung der Spielwelt an sich eine zentrale Rolle, durch die die Hoffnung auf Utopie im dystopischen Szenario aufrechterhalten wird. Die Musik der Spiele – komponiert von Gareth Coker – trägt wesentlich zur Realisierung dieser Immersion bei.

Der Vortrag untersucht die Wechselwirkung von Dystopie und Utopie in den Ori-Spielen, die Rolle der ästhetischen Funktion der Musik bei der Wahrnehmung und Inszenierung von Dystopie und Utopie sowie die kompositorischen Mechanismen, die den dynamischen Einsatz und die Alterierung der Musik beeinflussen. Grundlage der Analyse bilden die von Karen Collins kategorisierten Aspekte der Variabilität in dynamischer Videospielemusik (Collins 2008). Diese Variabilität soll im Hinblick auf die verschiedenen Parameter, die im Spielverlauf verändert werden können, sowie deren Auswirkungen auf die Ästhetik des Videospieles und den Wechsel zwischen Utopie und Dystopie thematisiert werden. Darüber hinaus ist zu eruieren, inwieweit sich die musikalischen Elemente in Ori den von Gerald Farca definierten Kategorien kritischer Dystopien in Videospiele zuordnen lassen. Dabei wird die Kompositionstechnik der Leitmotivik eingesetzt, um Charakteren und Spielabschnitten musikalische Motive zuzuordnen und diese zu verändern. Dadurch ist es möglich, den Wandel von Dystopie und Utopie den jeweiligen Figuren oder Abschnitten zuzuordnen.

Keywords: Dystopie, Utopie, Ludomusikologie, Ori, dynamische Videospielemusik

The Perfect Simulation: Utopia and Dystopia through The Sims

Marc Perelló-Sobrepere

A virtual environment where users may build and control characters, design residences, and explore a simulated reality has been brought to life by the well-known video game The Sims and its franchise for over two decades now and its continued success. Even if we think of The Sims as an entertainment only, this digital simulation presents a

special chance to delve deeper into concepts like utopias and dystopias. Our aim is to examine how *The Sims* illustrates an intriguing contrast between these dichotomies. To do this we will use an explorative and explanative methodology that will allow us to apprise the narrative of *The Sims* and then compare it to social discourses in the public sphere. Ultimately, we want to signal the relationship between the topic of social construction in *The Sims* together with social construction itself in the real, physical world.

We first look at *The Sims* as a utopian world. We can create and envisage perfect worlds with *The Sims*. We build peaceful neighborhoods where people's fundamental needs are satisfied, relationships flourish, and life and work aspirations come true. Players may create the ideal residences with well-kept gardens and immaculate pools by customizing them to an unimaginable degree of detail that would be impossible in the physical world. There are a lot of implications to this capacity to construct a virtual paradise that resonate with the 20th and 21st century dreams and hopes of entire generations, most of which, have been portrayed exceptionally by the media over decades. It asks us to consider what it means to have an ideal existence, among other things. *The Sims* also demonstrate to us the capacity to grow professionally, follow interests, and accomplish personal objectives, just as we would in the real world. A world where anything is possible is one of the fundamental promises of any utopia, although it can quickly turn into the opposite.

Our premise is to analyze the thin line between utopia and dystopia and thus to also examine the video game from a dystopian perspective. In this regard, it is noticeable to the player that *The Sims* mimic the pressures and constraints of actual life, even with their seemingly limitless alternatives. Characters can be under pressure, constrained by time,

or involved in interpersonal disputes. The Sims' everyday schedule might feel tightening because of its repetition of chores and necessities. This uniformity where suffocating perfection becomes the norm can clearly be compared to dystopia. Even the act of playing The Sims itself could be perceived as a collective dystopian imagining exercise due to the overall situation of the world state's current affairs and a raging uncertain future.

Because of these perspectives we believe The Sims serves as a perfect example of how utopia and dystopia coexist in today's world, allowing for a deep analogy with contemporary social discourse.

Keywords: The Sims, Video game narrative, Utopia, Dystopia, Social Discourse

**“Even in a utopia, someone has to clean up the mess”:
The case of two post-apocalyptic/dystopian games with
elements of noir**

Oleksandra Kuzmenko

A video game world, whether open or not, is still confined by a number of simple (2D, 3D) and complex (additional visual, auditory, textual elements) objects. Despite these limitations, it offers an imitation of real-life, depicting a believable world ready for players to immerse themselves in. All in-game objects have names that are visible to players (e.g. *Nuka-Cola*) or are not generally accessible (e.g. Form ID of *Nuka-Cola*: 0004835D). Emerging from the specifics of video gaming, it is hypothesized that these names, along with audio and visual elements, primarily contribute to creating a believable worldview.

The focus of this research is on games or elements of games that exhibit mixed genres. This paper presents a case study of

two quests from *Fallout 4* (2015) and a quest from *BioShock Infinite: Burial at Sea* (2013) to analyze how the combination of audio-visual and linguistic elements contributes to building a neo-noir dystopian worldview.

Fallout 4 tells the story of the Sole Survivor of a nuclear war, who emerges from a Vault in search of his or her missing son. *BioShock Infinite: Burial at Sea* (2013) portrays Rapture, an underworld city initially conceived as a utopian haven but destined for ruin.

The noir elements incorporated into *Fallout 4* are connected to one of the possible non-player companions of the protagonist, Nick Valentine. These elements are depicted through various means: audially (through lines delivered by Nick Valentine), visually (in the setting of the Valentine Detective Agency), in the plot (which includes a sub-story of self-righteous vengeance), and linguistically (reflected in quest names such as *Unlikely Valentine*, *Getting a Clue*, and *Dangerous Minds*).

In *BioShock Infinite* (2013), the noir elements are suggested through the protagonist's occupation as a private eye. In its expansion *Burial at Sea* (2013), the game delves deeper into the noir aesthetic. This is evident in the first game trailer through auditory cues (e.g. protagonist's speech patterns), visual elements (reflected in the protagonists' costumes and makeup), plot developments (including the involvement of a femme fatale seeking the private eye's services), and linguistic choices (such as the use of in-game names like *Rapture*, *Bucking Bronco*, and *Evil Eye*).

Keywords: video games, dystopia, onomastics, noir

From Oppression to Liberation: Postcolonial Perspectives on the Dystopian World of *Xenoblade Chronicles 3*

Magdalena M. Strobl & Iris van der Horst

Dystopian fiction, especially for young adults, has become increasingly and incredibly popular since the turn of the century. Similarly, “dystopian settings dominate the video game landscape” (Johnson and Tulloch 2017, 243). Two such examples are the successful videogames *The Last of Us* (Naughty Dog 2013) and the *Fallout* franchise (since 1997), which have recently been adapted into well-received tv series. In contrast to these two, one such game that has not received much attention thus far in the academic realm is *Xenoblade Chronicles 3* (Monolith Soft 2022). Set in an oppressive system of ranked colonies, in which the inhabitants live to fight and fight to live, it is the player’s task to overthrow the system and change the dystopian world order, mainly through the liberation of colonies, which are exploited by an elite group responsible for inciting a never-ending war. With this specific worldbuilding, the game addresses issues of empire and colonization that are criticised through the player characters’ journey and personal transformation, emphasizing the necessity for decolonization and liberation. Postcolonial perspectives have rarely been researched in the field of game studies (Mukherjee 2017, 2), which makes an analysis of this game in context of dystopianism and colonialism compelling.

Our presentation will combine theories on utopianism (Sargent 1994; Farca 2018) and postcolonialism, more specifically on third space and hybridity (Bhabha 1994). Moreover, it will provide a narrative analysis focussing on the world setting, plot, and the role of the playable characters within the game world. The aims of our presentation are twofold. Based on

Farca's (2018) typology of video game dystopia, we will first argue that *Xenoblade Chronicles 3* is a *critical dystopia variant 1* due to its linear path towards a utopian world and the player's limited agency in influencing the story (93). Here, the player characters represent the peak of hope in the liberation of an oppressive system. Secondly, we will claim that the game criticizes colonial structures as spaces of resource exploitation and presents a path towards peace through the notion of third space (Bhabha 1994).

Keywords: dystopianism, postcolonialism, *Xenoblade Chronicles 3*

Systemic Dystopia. Systemtheoretische Annäherungen an die Dystopie in Games

Arno Görger & Eugen Pfister

Bei der Systemtheorie handelt es sich um eine Großtheorie des deutschen Soziologen Niklas Luhmann (1927-1998), die Gesellschaft (stark zusammengefasst) als eine Gemengelage von autonomen und autopoietischen Systemen versteht, die von ihrer Umwelt getrennt sind und jeweils nach einer eigenen Logik organisiert sind, also beispielsweise im medizinischen System nach der Differenz von „gesund/krank“ und in den Massenmedien nach „Information/Nicht-Information“. Wie die Politikwissenschaftlerin Hannah Richter festhält, stellen soziale Systeme dabei ein Mittel zur Kontrolle von Kontingenz und Absorption von Unsicherheit dar, d.h. die Systemlogik eröffnet jeweils ein Handlungsangebot zur Bewältigung von Krisen und Risiken.

In den Game Studies hat es, obwohl die streng formale Strukturierung von Systemen eigentlich gut auf diesen Bereich übertragbar wäre, bisher (unseres Wissens) keine Anwendung dieser Theorie gegeben, wozu der hier vorgeschlagene Vortrag

ein erster Impuls sein soll. Denn einerseits gibt in digitalen Spielen das technische System auf Hard- wie Software-Ebene vor, wie ein Spiel von den Spieler*innen (die wiederum in verschiedene soziale Systeme eingebettet sind) gespielt wird. Zugleich entwirft es im Sinne funktionaler Störungen gezielt Krisenerfahrungen, die als kollektives Gedächtnis Skripte und Handlungsmuster an die Spieler*innen vermitteln, die als sogenannte Irritationen wiederum in die diversen Systeme der Spieler*innen hineinwirken können.

Zugleich fällt auf, dass Erzählwelten digitaler Spiele entweder in Teilen oder insgesamt immer um Extrapolationen und Zuspitzungen bestimmter Systemlogiken und Systeme zirkulieren. Dabei ist hervorzuheben, dass es sich hierbei um Beobachtungen des Systems Massenmedien über andere soziale Systeme handelt, die aber, wiederum der Logik des technischen Systems Spiel folgend, die Kontingenzen verschärft und systemische Fehlentwicklung narrativ und spielmechanisch als Hindernisse für die Spieler*innen umsetzt.

Nach einer Einführung in die Systemtheorie soll im Vortrag dieses komplexe systemische Verhältnis aus Spieler*in, technischem System und Ludonarration skizziert und anschließend diskursanalytisch anhand zweier dystopischer Settings, die immer wieder in Spielen zu finden sind, verdeutlicht werden. Dies sind erstens das Wirtschaftssystem und das dystopische Setting der „Evil Corporation“ und zweitens das Wissenschaftssystem und die dazugehörige Dystopie der „Mad Science“. Anschließend gehen wir perspektivisch auf die Wirkkraft dieser Erzählmuster in die sozialen Systeme ein.

Keywords: Systemtheorie, Evil Corporation, Mad Science, Irritation, Kontingenzerfahrung

Fiction Around and Find out – Spiel(en) als Kontrafaktik und revolutionäre Praxis

Magdalena Leichter & Tobias Unterhuber

Die Frage „Was wäre (gewesen), wenn, ...?“ steht am Anfang aller Utopien und Dystopien, womit diese als Formen kontrafaktischen Denkens angesehen werden können, d. h. als Imagination von Welten, die sich von der empirischen Realität der Rezipient:innen deutlich unterscheiden, diese Realität aber als Kontrastfolie präsent halten. Indem Computerspiele ihre Rezipient:innen aktiv involvieren (Agency) ist ihnen die Möglichkeit des kontrafaktischen Handelns immer schon eingeschrieben. Wenn sich Computerspiele also mit utopischen/dystopischen Inhalten beschäftigen, verdoppelt sich ihr kontrafaktisches Potential auf Ebene des Inhalts und der Form, auf Ebene des Mediums und seiner Rezeption. Utopische/dystopische Spiele sind also im zweifachen Sinn kontrafaktisch.

Utopische/dystopische Spiele beschäftigen sich zentral mit Gemeinschaftsbildung, weil in der Dystopie die etablierten Strukturen einer Gesellschaft nicht mehr verfügbar sind und weil das Zustandekommen und die Organisation von Gemeinschaft für Utopien eine zentrale Fragestellung ist. Gleichzeitig sind Spiel und Spiele selbst wiederum gemeinschaftsstiftend (Huizinga), so dass sich erneut Inhalt und Rezeption potenzieren.

Genau hier kann Spielen sein revolutionäres Potential entfalten. Indem es den Möglichkeitsraum des kollektiven Imaginären eröffnet und so überhaupt erst Alternativen und Zukunft denkbar macht: „We will play games at the end of the world because there is no other way to find a new one than through collective imagination. We are all revolutionaries who decide to roll the dice with their friends after deciding that

there is no other way to play a game than to build a new world out of all the games that came before them" (Codega). Ursula Le Guins Behauptung, „[r]esistance and change often begin in art“, gilt somit umso mehr für die gemeinschaftliche Praxis des Spielens.

Diese Überlegungen sollen einerseits auf theoretischer Ebene ausgeführt werden und andererseits an verschiedenen Fallbeispielen erprobt werden (z.B. *Disco Elysium*, *Wolfenstein: The New Order*, *Dream Askew*, *Dream Apart*).

Keywords: Kontrafaktik, Gemeinschaftsbildung, Spielen, kollektives Imaginäres

Die perfekte Utopie? Überlegungen zu Videospieldkomposition(en) im Kontext von Digitalisierung und maschinellem Lernen

Johanna Jastrinsky

Fritz Langs Film *Metropolis* (1927) enthält in seiner verkürzten amerikanischen Fassung das Zitat: „I have created a machine in the image of a man that never tires or makes a mistake. Now we have no further use for living workers.“ Der Film spielt in einer futuristischen Stadt, die eine dys-/utopische Vision einer Gesellschaft darstellt, in der Maschinen die menschliche Arbeit ersetzen. Jenes Zitat bildet den Ausgangspunkt für eine Untersuchung der potenziellen Auswirkungen von maschinellem Lernen auf Videospieldkompositionen und damit einhergehend der zukünftigen Rolle von Komponist*innen. Dabei wird zur Diskussion gestellt, ob die Notwendigkeit menschlicher Komponist*innen im Bereich der Videospieldkomposition durch maschinelles Lernen abnehmen und welche Folgen dies allgemein für das Verständnis von Musik haben könnte.

Da sich Videospiele seit jeher durch ihre Interaktivität auszeichnen, argumentiere ich, dass maschinelles Lernen ein vielversprechendes Werkzeug für diese sein könnte. Die Fallstudien *Alien: Isolation* (2014) und *Cities: Skylines 2* (2023) verdeutlichen das Potenzial davon: Im erstgenannten Spiel wird das Verhalten des Gegners dynamisch an den Spielstil der*des Spielerin*Spielers angepasst, wodurch eine adaptive und herausfordernde Spielerfahrung entsteht. Im Städtebausimulationsspiel *Cities: Skylines 2* hingegen wird maschinelles Lernen zur Optimierung der Verkehrsregelung und -nutzung eingesetzt.

Ziel ist es, den Fokus auf potenzielle Veränderungen des Forschungsfeldes zu richten und die damit verbundenen Chancen und Herausforderungen zu diskutieren, wobei dreierlei Aspekte ins Blickfeld gerückt werden: Kommunikation, Recht/Ethik sowie Kreativität. Die drei Bereiche werden dabei nicht isoliert, sondern in ihrer Verwobenheit, basierend auf einer systematischen Auswertung bestehender Forschungsliteratur sowie der kritischen Auseinandersetzung mit ausgewählten Primärquellen (wie etwa die Nutzung des KI-Musikproduktionstools *AIVA*), betrachtet. Des Weiteren wird auf Kommunikationsmodelle zurückgegriffen, welche die Übertragung von Informationen zwischen Sender*in und Empfänger*in darstellen, wobei ferner beantwortet werden soll, inwiefern jene im Kontext von KI-generierter Videospieldmusik dienlich sein können.

Keywords: ludomusicology, video game music, machine learning, video game composer, sound design

Authors



Ahmed Aboahmed, from Egypt. A current software developer at Infineon Austria, previously a research assistant at the university of Klagenfurt where he pursues a MSc degree in Game Studies and Engineering. A computer science graduate of The American University in Cairo with most of his work in BSc and MSc focusing on serious games and simulation environments.



Dr. phil. **Björn Blankenheim** ist derzeit als freischaffender Autor und Dozent tätig. Bis Ende 2023 hat er an der Fakultät für Kunst und Design der Bergischen Universität Wuppertal ein Projekt zur ›Historischen Kunstlehre‹ betreut. Er hat in Kunstgeschichte zur Produktionsästhetik von Computerspielen (1982–1996) im Kontext historischer Kunstliteratur promoviert. 2022 hat er die Ausstellung ›Game Designers & Software Artists‹ kuratiert, den Begleitkatalog herausgegeben und das Symposium ›History of Games – PATCH'D‹ organisiert. Zurzeit arbeitet er vor allem zur deutschen Computer- und Videospiegelgeschichte und ist damit befasst, ein Archiv zur Computerspielgeschichte zu gründen.



Xaver Boxhammer is a PhD student and research assistant at the chair of Modern English Literature at LMU Munich. He holds an MA from Loughborough University in Contemporary Literature and Culture and a second MA from LMU in English Studies. His research is interested

in the rhetoric of contemporary ecogames which anticipate world-ending scenarios.

Phillip Brandes, M.A. (Universität Tübingen), arbeitete nach seinem Masterabschluss in Deutscher Literatur zunächst in einem Projekt des von der DFG geförderten Schwerpunktprogramms ›Computational Literary Studies‹. Seit Februar 2023 ist er Koordinator der Exzellenzinitiative ›Critical Proximities‹ der Universität Tübingen. Sein Promotionsprojekt befasst sich mit Wiedererzählen im digitalen Spiel und hat einerseits das Ziel, den literaturwissenschaftlichen Begriff ›Wiedererzählen‹ transmedial zu theoretisieren und andererseits die Interpretationspraxis digitaler Spiele voranzutreiben.



Irina Dannenberg studierte Musik- und Tanzwissenschaften an der Universität Salzburg und promoviert seit 2020 im Promotionskolleg „Gestalten der Zukunft - Transformationen der Gegenwart durch Szenarien der Digitalisierung“ an der Universität Oldenburg. In ihrer Dissertation untersucht sie Imaginarien von Kräften und Energien in den Klangobjekten der Star Trek-Serie und nähert sich der Frage, welche impliziten Annahmen über die Zukunft in den Klängen der Science Fiction liegen.



Matthias Däumer ist Literatur- und Theaterwissenschaftler am ›Institut für Realienkunde des Mittelalters und der Frühen Neuzeit‹, Krems. Dort betreut er die Zeitschrift ›Medieval and Early Modern Material Culture Online‹ und begleitet deren Erscheinen mit einem Infotainment-Podcast. Seine Forschungsschwerpunkte sind die mittelhochdeutschen Jenseitsreisen, der höfischer Roman

sowie Kurzepik und moderne Mittelalterrezeption. Seine theoretischen Ansätze reichen von der Performanz- über die Raum- bis zur Virtualitätstheorie, all dies mit einer exzessiven Schwäche für französische Kulturphilosophie.



Peter Färberböck arbeitet am ›Institut für Realienkunde des Mittelalters und der Frühen Neuzeit‹ zur mittelalterlichen Geschichte und dem Feld der Digital Humanities. Sein Forschungsschwerpunkt ist ›Medievalisms in Digitalen Spielen‹; er promoviert zu Blutmagie in diesem

Medium im Doktoratskolleg ›Interdisziplinäre Erforschung historischer Kulturen‹ am ›Interdisziplinären Zentrum für Mittelalter und Frühneuzeit‹ an der Universität Salzburg. In seiner Forschung setzt er auf Theorien aus den Performance Studies, der historischen Praxeologie, speziell in den Traditionen von Marcel Mauss und der Medienwissenschaft.



Anja Gödl, B.A. B.A. M.A., hat gerade ihren Master in Vergleichender Literaturwissenschaft an der Universität Innsbruck mit einer Arbeit zu raumzeitlichen Strukturen in Fantasyromanen und Abenteuerspielen abgeschlossen. Sie studiert noch den Master Germanistik und ist

Mitglied der Forschungsgruppe Innsbruck. Sie interessiert sich für inhaltliche sowie formale intermediale Phänomene in und zwischen Literatur und Spiel.



Dr. **Arno Görgen**, Kulturhistoriker, ist Co-Lead des SNF-Sinergia-Projekts »Confoederatio Ludens: Swiss History of Games, Play and Game Design 1968-2000« an der Hochschule der Künste Bern. Seine Forschungsschwerpunkte sind popkulturelle Repräsentationen von Krankheit, Gesundheit und Medizin, die Medikalisierung digitaler Spiele sowie Systemtheorie und Ideengeschichte.



Iris van der Horst has a Master of Education in EFL and History and is now a Pre-Doc researcher in didactics at the University of Klagenfurt, Austria. Her PhD focuses on the depiction of global issues in ELT textbooks widely used in Austrian schools. Her main research interests include global citizenship education, foreign language textbooks and the teaching of digital games, drama and literature. One of her recent conference talks focused on utopianism and transhumanism in young adult novels.



Antonia Imbeck studierte von Oktober 2018 bis April 2022 Deutsche Philologie und Geschichte an der Freien Universität Berlin und ab Frühjahr 2022 dort den Master in Älterer deutscher Literatur und Sprache. Seit März 2022 arbeitet sie als Redaktionsassistentin bei „PAIDIA – Zeitschrift für deutschsprachige Computerspielforschung“. Von April 2022 bis Dezember 2022 war sie als wissenschaftliche Hilfskraft im Gastforscherprojekt „Involvierte Rezeption und die Rolle von intermedialen (Spiel-)figuren als Herausforderung der Heldenforschung“ am SFB 948 beschäftigt und von Februar 2023 bis April 2023 als Mitglied im Redaktionsteam des Hei-

delberger Zentrums für Digital Humanities tätig. Seit Oktober 2023 arbeitet sie als Tutorin im Fachbereich Ältere deutsche Literatur an der FU Berlin.



Johanna Jastrinsky studied Musicology and Dance Studies as well as History and Social Studies/Political Education and Music Education at the Paris Lodron University Salzburg and at the Mozarteum University Salzburg. Since 2023, she has been a research associate in musicology at the Hochschule für Musik und Theater Hamburg, where she is working on her doctoral thesis. Her main research interests include music history and historiography, music and politics, music and film, popular culture and music, and ludomusic. She teaches and researches music films during the Nazi regime, focusing on music production and regulatory processes.



Oleksandra Kuzmenko (21.10.1989, Ukraine) is a postgraduate student at the University of Münster, Germany, a member of ICOS (International Council of Onomastic Sciences), and an FES (Friedrich-Ebert-Stiftung) scholarship holder. Her dissertation project studies the role of personal names in creating a post-apocalyptic fictional world, the self-naming strategies of gamers, and the usage of usernames in online communication. Her research interests are literary onomastics, ludology, cognitive studies, and social linguistics. She has several publications in onomastics, gaming, and media studies in English and Russian languages. In 2023, she co-organized an international conference, “Language and Power,” held at the University of Münster. Under the coordination of FES, she is developing and co-organizing a seminar on the topic

“Between post-nuclear narratives and the threat of nuclear war: the post-apocalyptic discourse in the media.”

Jonas Müller-Laackman ist Referent für Digitale Forschungsdienste an der Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg und beschäftigt sich neben der Schnittstellenarbeit zwischen wissenschaftlichen Bibliotheken und Digital Humanities vor allem mit kritischer Infrastrukturforschung und der Auseinandersetzung mit akademischen Kodizes, Praktiken und Ritualen. Müller-Laackman promovierte zu arabischer Dichtung in italienischen Konzentrationslagern im kolonialen Libyen. Zudem betreute und arbeitete er in verschiedenen Digital Humanities Projekten. Er beschäftigt sich mit der Art, wie menschliche Abgründe, apokalyptische Vorstellungen und dystopische Szenarien multimodal verhandelt werden, etwa in Literatur oder Spielen. Dabei ist ihm ein kritischer und inter-/nicht-disziplinärer Blick und die Subversion etablierter Fachgrenzen ebenso wichtig, wie die Herausforderung akademisch-hierarchischer Arbeitsweisen mit einem starken Fokus auf statusunabhängige Zusammenarbeit ohne ritualisierten Publikationsdruck.



Magdalena Leichter, MA, studierte Vergleichende Literaturwissenschaft an der Universität Innsbruck. Ihre Masterarbeit verfasste sie 2019 zu „Uchronie und Interferenz in *The Man in the High Castle*: Roman von Philip K. Dick und Fernsehserie von Ridley Scott / Amazon Studios“. Seit 2020 ist sie Universitätsassistentin am Institut für Vergleichende Literaturwissenschaft an der Universität Innsbruck und Mitglied sowie von 2021-2023 Sprecherin der Doktorand*innen des Doktoratskollegs „Grenzen, Grenzverschiebungen und Grenzüberschreitungen in Sprache, Literatur, Medien“. Zudem ist sie Mitherausgeberin der

Zeitschrift für Fantastikforschung. Ihre Dissertation trägt den Arbeitstitel „Attempts of Improvement. Upward Counterfactuals and Interference in Counterfactual Historical Narratives.“ Seit 2022 ist sie Mitglied der Forschungsgruppe Game Studies an der Universität Innsbruck.



Roland Mair-Gruber ist Doktorand der Musikwissenschaft an der Paris Lodron Universität Salzburg. Seine Dissertation konzentriert sich auf das Thema "Das Kurorchester Bad Gastein und sein Repertoire" im Rahmen des Doktoratskollegs "Popular Culture Studies". Sein Hauptinteresse liegt dabei auf den Bearbeitungstechniken des musikalischen Arrangements. Zusätzlich ist er als wissenschaftlicher Mitarbeiter für die Digital-Interaktive Mozart Edition (DIME) der Stiftung Mozarteum tätig, wo er sich mit Musikkodierung und -edition beschäftigt. Seit sieben Jahren wirkt er zudem als Dirigent im Bundesland Salzburg und hat in dieser Zeit eine Vielzahl von Arrangements und Kompositionen für Blasorchester sowie Film- und Videospelmusik verfasst.

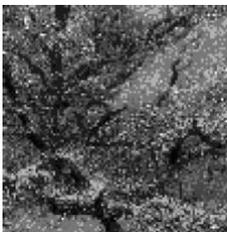


Diego A. Mejía-Alandia holds a PhD from the University of Seville (Spain). His research centers on the phenomena of memory and identity intertwined with cultural processes stemming from national history, such as generational trauma, interculturality, migration, and nostalgia. He also investigates the connections between cultural and national memory and individual and collective identity within the context of material and popular cultures. Recently, he was awarded a two-year Margarita Salas grant, funded by the Spanish Ministry of Universities and the European Union's NextGenerationEU initiative, to conduct an

individual postdoctoral research project. This project delves into representations of post-communist nostalgia in video games, VR, and digital experiences and began in collaboration with the Game Research Lab at Tampere University's Centre of Excellence in Game Culture Studies (Finland) and the University of Seville.



Alina Menten ist Mediendesignerin und Game Artist und forscht derzeit ohne institutionelle Bindung zu Games mit kulturell-gesellschaftlichen Bezügen. Intermediale Adaptionen und Repräsentationen der Vergangenheit faszinieren sie besonders. Ihr Ziel ist es jedoch nicht nur, forschend tätig zu sein, sondern auch aktiv an solchen Spielen mitzuwirken. Akademische Laufbahn: BA in Medien Design (Rheinische Hochschule Köln), BA in Skandinavistik und Kunstgeschichte (Universität Köln), MA in Game Development and Research (Technische Hochschule Köln), Wiss.Mit. / Lead Game Artist und zeitweise Projektleitung des "The Migrants' Chronicles: 1892".



Victoria Mummeltheis akademischer Hintergrund liegt in der Arabistik, aber nach ihrer Promotion hat sie sich bewusst von traditionellen Pfaden entfernt, um in den Bereichen der explorativen und experimentellen Geistes- und Kulturwissenschaften neue Wege zu gehen. Ihre interdisziplinäre Arbeit, angetrieben von Neugier, umfasst Themen wie Metawissenschaft, leserzentriertes Schreiben, Environmental Humanities, Emotionsforschung, Erotik und Ästhetik, Game Studies, Datenvisualisierung sowie KI und zukunftsweisende Kompetenzen. In ihrer Lehre entwickelt sie partizipative Kurse, die Studierende dazu anregen, über

disziplinäre Grenzen hinaus zu denken und Annahmen kritisch zu reflektieren. Statt sich auf konventionelle Publikationsformen zu beschränken, teilt sie ihre Arbeit und Gedanken offen auf dem Blog "No Discipline" und der Website ihres Postdoc-Projekts META-STRAND, die als Plattformen für den kollaborativen Austausch mit Gleichgesinnten dienen.



Sascia Pellegrini's expertise is in media theory, phenomenology, and artistic practices, with a strong background in music composition and dance choreography: he has conducted courses in Academies and Universities in Scotland, Hong Kong, China, and Singapore. His contributions and articles have been featured in symposiums, conferences, magazines and journals from the US, the UK, Lithuania, Slovenia, Hong Kong, Singapore, Korea, and Japan. In recent years Sascia has developed a close collaboration with the American composer Ben Boretz and the Tibetan singer Yungchen Llamo. Sascia's background as a performer is in classical percussion and piano. He has performed in Italy, France, Germany, China, Japan, Thailand, Singapore, and Hong Kong, where he collaborated with major dance companies. Sascia is a Composition and Integrated Arts Teacher at The School of the Arts of Singapore, Editor for the Open Space Magazine (NY), Reviewer Committee member for IAFOR (The International Academic Forum), and reviewer for SAGE (Psychology of Music, UK).



Marc Perelló-Sobrepere, PhD, is an accredited communications scholar, professor, and researcher specializing in Media Ecology, Communication, and Cultural Studies. He is an associate professor at EU Business School Barcelona and at ESIC Business & Marketing School and has held leadership roles at various academic institutions. His research has been featured in leading journals and conferences. Recently, he was a keynote speaker for the South Korean Ministry of Foreign Affairs on the Metaverse where he discussed the potential outcomes of virtual realities such as games and social media as they hope to find their place on the Metaverse.



Dr. **Eugen Pfister** ist Historiker und Politikwissenschaftler und leitet das SNF-Sinergia Forschungsprojekt »Confoederatio Ludens: Swiss History of Games, Play and Game Design 1968-2000« an der Hochschule der Künste Bern. Er hat zur Geschichte der Politischen Kommunikation promoviert, ist Gründungsmitglied des Arbeitskreises »Geschichts-wissenschaft und Digitale Spiele« und lehrt und forscht zur Geschichte in und von digitalen Spielen.



Fabian Schwarz studied English culture and European history for his bachelor at the Otto-von-Guericke University in Magdeburg and Anglo-American literature, language and culture for his master at the Martin-Luther University Halle-Wittenberg. While the bachelor thesis analyzed the medium of video games from a cultural perspective, addressing the performative nature of gender in

the digital realm, the master thesis – being more linguistically inclined – augmented complex participation frameworks for the MMORPG-genre of games. He is currently employed at the university of applied sciences Magdeburg-Stendal teaching seminars in linguistics, culture as well as rhetoric and academic writing. In addition to digital game studies, his research interests also extend to cultural memory studies, the democratization of science, and the spreading of conspiratorial narratives.



Daniel Singh studiert seit 2018 in Innsbruck Architektur. Nach dem Ende des Bachelorstudiums im Sommer 2021 entschloss er sich, zusätzlich zum fortsetzenden Masterstudium Architektur das Bachelorstudium Vergleichende Literaturwissenschaft zu absolvieren. Neben dem Zusammenleben von Mensch und Tier, mit dem er sich im Rahmen seines Architektur-Bachelorprojekts beschäftigte, interessiert er sich für Allgmeinkultur und Game Studies und sucht stets nach Möglichkeiten, seine beiden Studien inhaltlich zu verbinden. Beim Studientag der allgemeinen und vergleichenden Literaturwissenschaft der Bergischen Universität Wuppertal zum Thema *Über Menschen... und darüber hinaus* im Juli 2023 hielt er einen Vortrag mit dem Titel „Architektur als kulturelle Akteurin: Chthuluzän, Transhumanismus und Normativität in der Architektur“. Derzeit schreibt er an seiner Masterarbeit mit dem Arbeitstitel *Einsatz und Wirkung historischer Architektur in Videospiele*.



Magdalena M. Strobl is a student assistant of the Game Studies and Engineering program at the University of Klagenfurt, Austria. She has nearly completed her master's degrees in the aforementioned program as well as in English and American Studies. She is also a representative of Team Klagenfurt for Austria's Young Americanists (AYA). Her last conference presentation with the title "‘But Somewhere Along the Way, I Started Changing’: Death Stranding’s Road Towards Mindfulness and Environmental Awareness Through the Act of Walking" connected her research interests of ecocriticism and game studies.



Manuel Stübecke, M.A., M.Th.St., ist evangelischer Theologe und Kulturwissenschaftler. Derzeit schließt er sein Promotivonsvorhaben über Vampirvorstellungen und religiöser Diskurs als externer Doktorand an der Universität Leipzig ab (evangelische Theologie); die Arbeit wurde bereits eingereicht. Im Hauptberuf ist Manuel Stübecke evangelischer Pfarrer (evangelisch-lutherische Landeskirche Schaumburg-Lippe) in der Nähe von Hannover. In seinen wissenschaftlichen Arbeiten befasst er sich u.a. mit der Rezeption von Religion in der Populärkultur.



Tobias Unterhuber, Dr. phil., studierte Neuere deutsche Literatur, Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft und Religionswissenschaft in München und Berkeley. 2018 promovierte er mit der Arbeit „Kritik der Oberfläche – Das Totalitäre bei und im Sprechen über Christian Kracht“. Er ist Post-Doc am Institut für Germanistik, Bereich Literatur und Medien an der Universität Innsbruck. Darüber hinaus ist er Herausgeber der Zeitschrift *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* sowie der *Zeitschrift für Fantastikforschung*. Seit 2023 leitet er die Forschungsgruppe Game Studies der Universität Innsbruck und seit 2024 ist er Mitglied des Zentralkomitees des Arbeitskreises *Geisteswissenschaften und digitale Spiele*.



Roberto Zeugner, Lehrkraft für die Fächer Deutsch und Ethik/Philosophie an Gymnasien; seit 2023 tätig am Freien Gymnasium Borsdorf; Klassenleiter, Koordinator für Praktika und Vorbereitungsdienste und Fachkonferenzleiter Ethik und Philosophie; Staatsexamen für Lehramt an Gymnasien; Staatsexamensarbeit: „Hermeneutisch fundierter Literaturunterricht – literaturtheoretische Grundlagen und Modelle“; zudem Teilnahme an der Podiumsdiskussion der „Langen Nacht der Computerspiele“ (27. April 2024) moderiert von Benjamin Bigl und Sebastian Stoppe zum Thema „Games und Bildung“ an der HTWK Leipzig.



Nicola Zolin is a sound designer and Ph.D. scholar in Design Sciences at the Luav University of Venice, where he works on the role of sound as a narrative and political element in virtual and digital environments. His research focuses on the contemporary debate around the theme of worldbuilding and how it relates to different fields like visual art, experimental music, critical theory, and game design, with particular attention to the role of sound and music in the shaping of a specific ambiance.

Parallel to his theoretical research, he co-manages the music label Rest Now!, dedicated to the intersections between contemporary visual art and experimental music. In 2021 he also co-founded the project United Rust with sound artist and composer Miedo Total, and published the EP “Stillmother” under the Austrian label AMEN.

He is a contributor for different magazines and publications such as Not (NERO), Koozarch, Obsolete Capitalism, Kaiak, Cactus Magazine, Ludica, and Kabul Magazine. His latest publication - alongside critical theory researcher Davide Tolfo - is “XIII”, a text dedicated to the role of sonic fiction in extreme popular music, part of the anthology “Metal Theory”.