

Shirin Helling

Lorenzo DiTommaso, James G. Crossley, Alastair Lockhart, Rachel Wagner (Hg.): End-Game: Apocalyptic Video Games, Contemporary Society, and Digital Media Culture

2025

<https://doi.org/10.25969/mediarep/24404>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Helling, Shirin: Lorenzo DiTommaso, James G. Crossley, Alastair Lockhart, Rachel Wagner (Hg.): End-Game: Apocalyptic Video Games, Contemporary Society, and Digital Media Culture. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 42 (2025), Nr. 4, S. 639–641. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/24404>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0>

**Lorenzo DiTommaso, James G. Crossley, Alastair Lockhart,
Rachel Wagner (Hg.): End-Game: Apocalyptic Video Games,
Contemporary Society, and Digital Media Culture**

Berlin/Boston: De Gruyter 2024 (Video Games and the Humanities, Bd.16),
485 S., ISBN 9783110752861, EUR 79,95

Mit fast 450 Seiten Text sowie einer ausführlichen vertiefenden Bibliografie als Abschluss des Buches ist der Sammelband *End-Game* eine der größeren Iterationen der Reihe „Video Games and the Humanities“. Laut den

Herausgeber:innen Lorenzo DiTommaso, James G. Crossley, Alastair Lockhart und Rachel Wagner ist es das erste Buch, das sich mit apokalyptischen und post-apokalyptischen Videospiele und ihren kulturellen

Kontexten auseinandersetzt (vgl. S.V). In dem einleitenden Artikel „Video Games and the Contemporary Apocalyptic Imagination“ (S.3-25) von DiTommaso legt er die Grundsteine für die nachfolgenden Beiträge mit der Ausarbeitung von Begriffen und Definitionen, so etwa die Unterscheidung zwischen apokalyptisch und post-apokalyptisch und deren Einfluss in der heutigen Spieleindustrie.

Wie von einer Anthologie zu erwarten, sind in den insgesamt 25 Aufsätzen die Themen und die betrachteten Spiele breit gefächert, auch wenn durchaus ein Schwerpunkt auf einigen Videospiele festzustellen ist. So werden gerade *The Last of Us* (2013) und sein Nachfolger *The Last of Us Part II* (2020), die *Horizon*-Reihe (2017 & 2022), *Far Cry 5* (2018), *Death Stranding* (2019) und *Disco Elysium* (2019) in mehreren Artikeln analysiert. Auch wenn die Zusammenfassung der Inhalte dieser Spiele zum Teil repetitiv ist (gerade bei *Death Stranding*, dem ganze drei Artikel intensiv gewidmet sind), sind die Ansätze und Thesen in den Beiträgen vielfältig und zeigen das Forschungspotenzial dieser Spiele auf. So werden bei *Death Stranding* zum Beispiel die sehr spezifisch eingesetzte Spielmusik (Ivănescu, S.193-207), die Melancholie und Trauer sowie deren Subversion (Lizardi, S.257-270) und ein untotes Ökosystem (May, S.271-284) betrachtet, während es bei *The Last of Us* und *The Last of Us Part II* zum einen die Narration von Vergangenheit durch Spielgegenstände (Muniz Villalon, S.305-317) und zum

anderen die Maskulinität in der Postapokalypse (Fielding-Redpath, S.73-89) sind. *Far Cry 5* wird mehrfach in den größeren Analysen und Vergleichen post-apokalyptischer Spiele besprochen, wird aber auch von Amy M. Green mit einem eigenen Beitrag zur messianischen Charakterisierung des Protagonisten und des Antagonisten und deren Zwecklosigkeit im Angesicht einer größeren Apokalypse gewürdigt (S.159-176).

Abseits dieser populären und vielbesprochenen Spiele werden in *End-Game* aber auch andere post-apokalyptische Roleplaying-Games wie *The Outer Worlds* (2019) (Consalvo, S.49-72) und *NieR:Automata* (2017) (de Wildt, S.385-400) betrachtet sowie weitere Genres, die durch die Prävalenz des Rollenspielgenres in post-apokalyptischen Spielen gerne übersehen werden. Megan Condis und Ben Alfonsin (S.29-47) analysieren zum Beispiel den Ökofaschismus im Städtebau-Simulationsspiel *Frostpunk* (2018), während Robert Houghton (S.177-192) die galaktische Apokalypse und deren Einbindung im Globalstrategiespiel *Stellaris* (2016) erkundet.

Weiterführend gibt es auch einige analysierte Spiele im Buch, die im ersten Moment nicht als post-apokalyptisch gelesen werden. So untersucht Jovi L. Geraci (S.131-144) das Spiel *Animal Crossing: New Horizon* (2020) unter dem Aspekt des Millennialismus – der Annahme der Perfektionierung der Welt (vgl. S.135) – auch in Bezug auf die Corona-Pandemie, die fast zeitgleich mit der Veröffentlichung des Spiels

begann. Sascha Pöhlmann (S.319-337) befasst sich wiederum mit dem Oxymoron der persönlichen Apokalypse (vgl. S.321) im philosophischen Sandbox-Spiel *Everything* (2017). Mittelalterliche und gotische Aspekte werden in den beiden Beiträgen von Sunny Yoon (S.415-430) und Lauren Woolbright (S.401-414) verhandelt – zum einen die neogotische Bildsprache und apokalyptische Weltanschauungen aktueller Spiele bei Yoon, zum anderen das Konzept der Ökophobie (*ecophobia*) im Spiel *A Plague Tale: Innocence* (2019) bei Woolbright. Während sich Woolbright auf die apokalyptischen Ausmaße der Pest im Spiel bezieht, ist Yoons Beitrag nur ansatzweise mit dem Thema des Buches verbunden und wäre vielleicht in einem anderen Band besser aufgehoben.

Allgemeinere Texte, die mehrere Spiele miteinander vergleichen oder auch die Industrie selbst betrachten, finden sich ebenfalls. So verorten Rowan Tulloch und Craig Johnson (S.366-383) philosophisch und historisch die Dystopie in der Spieleindustrie, Oleksandra Kuzmenko (S.239-256) beleuchtet die *Us-vs.-Them*-Dynamik anhand der semantischen Funktion von Namen in postapokalyptischen Spielen, während Gi Soo Kim und DiTommaso (S.224-238) den göttlichen Determinismus und den freien menschlichen Willen in post-apokalyptischen Videospielen untersuchen und James Crossley (S.433-448) als Koda noch einmal den Apokalyptizismus heutzutage zusammenfasst.

Hier zeigt sich jedoch auch eine strukturelle Schwäche des Sammel-

bandes: Anstatt die letzten Beiträge in verschiedene Themengebiete zu clustern, haben sich die Herausgeber dazu entschieden, alle Beiträge abseits des einleitenden Artikels DiTommasos und der Koda von Crossley nur alphabetisch nach den Autor:innennamen zu sortieren. Dadurch ist es notwendig, das Inhaltsverzeichnis sowie den Index zu konsultieren, wenn man nach spezifischeren Aspekten von post-apokalyptischen Videospielen sucht. Bei der Fülle des Bandes wären thematische Überkapitel von Vorteil gewesen, und gerade die allgemeineren Texte, die nun zufällig eher am Ende des Buchs stehen, hätten gut ein grundlegendes Verständnis für das gesamte Themenfeld am Beginn des Buches setzen können. So gehen die sehr interessanten Analysen von Tulloch und Johnson sowie Kuzmenko leider in der Masse der Artikel etwas unter.

Sind die Artikel in ihrer Argumentation und Analyse des Post-Apokalyptischen nicht immer gleich überzeugend, so sind doch alle zugänglich gestaltet und bringen neue Einsichten, die diesen Sammelband eindeutig lesenswert machen. Hinzu kommt auch die von DiTommaso erstellte Bibliografie am Ende des Buchs, die zu einer weiteren Erforschung des Themenfeldes einlädt – zumal *End-Game* ganz deutlich werden lässt, dass die Verhandlung post-apokalyptischer Szenarien ein aktuelles kulturelles Phänomen ist, das nach mehr Aufmerksamkeit verlangt.

Shirin Helling (Marburg)