

colloquium: new philologies

Special Issue

Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen:
Neue Formen fiktionalen Erzählens und deren ethische Implikationen im digitalen Zeitalter

Herausgegeben von Nicola Mitterer, Felix Schniz und René Reinhold Schalleger

Veröffentlicht mit Unterstützung der Fakultät für Kultur- und Bildungswissenschaften
der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt.



Colloquium: New Philologies is edited by the Alpen-Adria-Universität Klagenfurt.

Chief Editor: Nikola Dobrić

Co-Chief Editor: Cristina Beretta

Section Editors: Cristina Beretta, Marta Degani, Nikola Dobrić, Angela Fabris,
Paul Keckeis, René Reinhold Schalleger, Jürgen Struger, Peter Svetina, Giorgio Ziffer

Technical Editor: Thomas Hainscho

Language Support: Vanessa Erat

World Wide Web

Visit *Colloquium* online at <http://colloquium.aau.at>

Legal Information

Colloquium is an open access, peer-reviewed Academic Journal. It is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).

Colloquium Logo by Gerhard Pilgram; Open Access Logo by Public Library of Science, from Wikimedia Commons (CC BY-SA 3.0); title page image by Felix Schniz.

2024 by Alpen-Adria-Universität Klagenfurt

DOI: 10.23963/cnp.2023.8.1-2

ISSN 2520-3355

Table of Contents

Colloquium: New Philologies · Vol 8, No 1-2 (2023)

Special Issue: Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen:
Neue Formen fiktionalen Erzählens und deren ethische Implikationen im digitalen Zeitalter

Edited by Nicola Mitterer, Felix Schniz und René Reinhold Schallegger

Einleitung

Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen 1

NICOLA MITTERER, FELIX SCHNIZ, RENÉ REINHOLD SCHALLEGGER

Beiträge

Das Schöne, Gute, Wahre oder Urlaub in Hyrule 10

MARTIN G. WEISS

Hoffen und Bangen. Zur Mediengeschichte der Zukunft 20

GUNDOLF S. FREYERMUTH

**From High Heroism to Abject Abyss: Ethical Aspects
of Highly Aestheticised and Critical Videogames** 66

RENÉ REINHOLD SCHALLEGGER

***Dramatic agency* und moralische Dilemmata. Literarisches Lernen mit
Videospiegel-Narrationen am Beispiel von *Detroit: Become Human* mit
einem Schwerpunkt auf Identitätsfindung und Moralentwicklung** 79

STEFAN EMMERSBERGER

**Virtuelle Räume als Ort des Lernens oder als Zufluchtsort vor der Realität?
(Medien-)Pädagogische Implikationen von Online-Spielen** 101

SONJA GABRIEL

- Die Spielwelt muss romantisiert werden! – Zur Rezeption europäischer
Romantik in Walking Simulator-Games** 114
KATJA ALLER
- „If you want to be a butterfly, you have to be butterfly soup first“.
Coming of Age-Erzählungen im Videospiel** 140
WENDY ZELLING
- Solving the True, Good, and Beautiful Puzzle.
The Video Game as *Objet Ambigu*** 164
FELIX SCHNIZ