

MARTIN BÖHNERT, PAUL RESZKE (HG.)

# **Vom Binge Watching zum Binge Thinking**

**Untersuchungen im Wechselspiel**

**zwischen Wissenschaften und Popkultur**

**[transcript]**

# Inhalt

---

**Vorwort** | 7

## **Nicht-triviale Trivialitäten**

Popkulturelle Sekundärwelten als Gedankenexperimente  
und ihr erkenntnistheoretischer Nutzen

Martin Böhnert und Paul Reszke | 11

## **In Friendly Chat with Bird or Beast**

Wittgensteins Sprachspiel und Gespräche in *Alice im Wunderland*

Tamara Bodden | 51

## **Zu schwach für die Kamera?**

Die patriarchale Kameraperspektive in *Game of Thrones*  
und ihre Auswirkungen auf das Frauenbild

Vanessa Karthäuser | 69

## **All of Your Choices Matter**

Charakterbildungsrelevante Entscheidungen in Videospielen  
am Beispiel von *Telltale's The Walking Dead*

Rebecca Bachmann | 81

## **One Ring to Rule Them All?**

Ethische Herausforderungen durch die Ringe der Macht  
bei Tolkien und Platon

Lisa Maria Kapitz und Jannis Reh | 101

## **»You Guys Look Great! Mom, You Look so... Thin.«**

Eine Untersuchung zu Kausalität in *Zurück in die Zukunft*

Melanie Waldmeyer | 127

## **Andere Welten, Andere Räume**

Heterotopie als literaturwissenschaftliches Analyse-Werkzeug  
am Beispiel von George R. R. Martins *Game of Thrones*

Jonas Sowa | 145

## **Verantwortung in Zeiten des Cyberpunk**

Moral in Bezug auf technische Vermittlung in *Ghost in the Shell*

Oliver Scharf | 167

**»Die angemessene Frage lautet: WANN zum Geier sind sie!«**

Eine Darstellung der temporalen Linearität in *Zurück in die Zukunft*

Madeline Isabelle Fuhlmann | 183

**»Als würde man plötzlich durch einen Spiegel treten  
und seinem Ebenbild begegnen«**

Geist und Identität in Mamoru Oshii's *Ghost in the Shell*

Nadja Riechert | 203

***Harry Potter* und das Vermächtnis der Mako Mori**

Vergleichende Untersuchung der Frauencharaktere in den Büchern  
und Filmen der *Harry Potter*-Reihe

Julia Gens | 225

**Autorinnen und Autoren | 245**