

Nicht-triviale Trivialitäten

Popkulturelle Sekundärwelten als Gedankenexperimente und ihr erkenntnistheoretischer Nutzen

*Martin Böhnert und Paul Reszke**

EINLEITUNG

Zumindest im europäischen Kulturkreis ist die Idee, dass Literatur mehrere Funktionen gleichzeitig erfüllen könne, lange etabliert. Bereits in Horaz' Poetik aus dem 1. Jh. v. Chr. heißt es: »Aut prodesse volunt aut delectare poetae/aut simul et iucunda et idonea dicere vitae«. ¹ Sinngemäß also wollen Dichterinnen und Dichter entweder nützlich sein oder erfreuen oder beides zugleich leisten. Spätestens in der Aufklärung wird mit dem Aufkommen des Bürgertums und der damit verbundenen Etablierung neuer Textsorten das Diktum zur verkürzten Kernthese »prodesse et delectare«: Jede Literatur solle zugleich nützen und erfreuen, so wie der Gesellschaftsroman, der die neu entstehende Sozialstruktur verdichtend dokumentiert und reflektiert, aber seine Rezipierenden auch schlicht unterhält. ²

Dass es gleichzeitig auch Literatur gibt, die diesem Zusammenspiel nicht gerecht wird (oder werden will), dürfte offenkundig sein. So etabliert sich parallel zu den neuen Textsorten auch ein normativer Blick auf Literatur, der sich in der Unterscheidung zwischen Trivial- und Hochliteratur äußert. Beide Ideen – dass es den Anspruch des Zusammenspiels aus »prodesse et delectare« gibt und dass nur

* Wir danken Felix Woitkowski, Jonas Sowa und Andreas Gardt für ihre Durchsicht und hilfreichen Kommentare.

1 Horaz: *Ars poetica*. Vers 333: Die Dichter wollen entweder nützen oder unterhalten / oder zugleich Erfreuliches und für das Leben Nützliches sagen.

2 Vgl. etwa Aust, Hugo: *Realismus*. Lehrbuch Germanistik. Stuttgart 2006, S. 53, 100-102.

diejenige Literatur hochwertig ist, welche diesen erfüllen kann – sind bis heute präsent. So schreibt die Literaturwissenschaftlerin Sabine Gross in Bezug auf die Auseinandersetzung mit verschiedenen Formen von Kunst: »Die menschliche Freude am Entdecken und Entschlüsseln ist ein anthropologischer Grundimpuls – ein Impuls, in dem Intellekt und Vergnügen nicht im Gegensatz zu einander stehen, sondern vielmehr die kognitive Aktivität selbst lustvoll besetzt ist.«³

Das Entschlüsseln, das sich bei der Rezeption komplexer Kunsterzeugnisse automatisch einstellt, wird hier eben nicht nur als Vergnügen dargestellt, sondern auch als nützliche Tätigkeit, die den Intellekt schärft. Gleichzeitig fällt aber auch auf, dass die Namen, die Gross mit ihrer Beobachtung verknüpft, allesamt einem Bereich anzurechnen sind, der üblicherweise als Hochkultur angesehen wird: Im Bereich der Musik Schumann und Eisler, in der bildenden Kunst Bruegel oder Hirschfeld und in der Literatur Kleist, Fontane und Kafka.⁴ Die Trennung zwischen einer Hochkultur, die dem aufklärerischen Anspruch gerecht wird, und einem defizitären trivialen Rest bleibt hier somit implizit bestehen.

Vor dem Hintergrund der Komplexität aktueller Kunsterzeugnisse möchten wir uns aus einer anderen Perspektive heraus diesem Gedanken des Zusammenspiels zuwenden. Diese soll eine Annäherung an die intuitive Überzeugungskraft des horazschen Diktums erlauben, sich aber jenseits einer möglichen Kategorisierung als hoch oder trivial bewegen.⁵ Hierzu möchten wir die Terminologie eines aktuellen Forschungszweigs nutzbar machen, nämlich der Lesekompetenzforschung. Diese betrachtet Lesen nicht nur als die Fertigkeit, Buchstaben mental zu Wörtern und schließlich zu Texten zusammenzufügen. Es geht auch darum, in welchem Handlungskontext diese Fertigkeit jeweils genutzt wird. Hierbei werden anhand der Zwecke des Lesens sogenannte Lesemodi unterschieden: »Lesen ist eine vielschichtige Praxis, die sich auf ganz unterschiedliche Lesestoffe und

3 Gross, Sabine: Verschlüsseln und Entdecken: Darstellen und Erzählen mit Hintergedanken. In: Pappert, Steffen; Schröter, Melani/Fix, Ulla (Hg.): Verschlüsseln, Verbergen, Verdecken in öffentlicher und institutioneller Kommunikation. Berlin 2008. S. 375-401, hier: S. 375. Wir bedanken uns bei unserer Seminarteilnehmerin Laura Kohlmaier für diesen Hinweis.

4 Vgl. ebd.

5 Zudem wird immer wieder diskutiert, inwiefern eine binäre Codierung von Erzählungen überhaupt angemessen ist: »Is there a real difference in kind between high art and popular art and culture? Whether or not there is a difference, there are lots of labels.« (Irwin, William: *Philosophy Engages Popular Culture*. In: Irwin, Williams (Hg.): *Philosophy and the Interpretation of Pop Culture*. Lanham, Boulder, New York, Toronto, Plymouth 2007, S. 1-21). Vgl. auch Gans, Herbert J.: *Popular Culture and High Culture: An Analysis and Evaluation of Taste*. New York 1999.

Leseweisen bezieht: Die Tageszeitung lesen wir in einem anderen Modus als ein modernes Gedicht, den Werbeflyer anders als einen akademischen Fachtext, den Roman anders als die Internet-Suchmaschine.«⁶ Für den Bereich des Lesens von Fiktion wird zunächst grob zwischen dem Lesen in Bildungskontexten und dem Lesen zur Unterhaltung unterschieden⁷ – womit allein terminologisch im Gegensatz zur Unterscheidung zwischen hoch und trivial nicht von textimmanenten Aspekten ausgegangen wird, sondern von der Art, wie sich Rezipierende einem Text jeweils nähern. Im Speziellen wiederum lässt sich das Lesen in Bildungskontexten zwischen den Polen der zweckrationalen »Pflichtlektüre« sowie des selbstzweckhaften »Lesens zur diskursiven Erkenntnis« fassen, also Lesen aus Zwang in Lern- und Arbeitszusammenhängen bzw. freiwilliges Lesen mit dem Ziel der analytischen Durchdringung eines Textes. Beim Lesen zur Unterhaltung finden sich die selbstzweckhaften Unterkategorien »Intimes Lesen« und »Ästhetisches Lesen« sowie das »Partizipatorische Lesen«. Während ersteres als erlebnisorientierter oder gar suchthafter Genuss konzeptualisiert wird, wird beim ästhetischen Lesen der Fokus auf die Freude an der formalen Gestaltung des Textes gelegt. Das partizipatorische Lesen schließlich hat die sozial-kommunikative Teilhabe am Diskurs über die jeweilige Fiktion zum Zentrum. »Lesen zur diskursiven Erkenntnis« sowie »Ästhetisches Lesen« gelten als diejenigen Lesemodi, die die höchste Rezeptionskompetenz erfordern, da bei ihnen neben spontaner Neugier auch die Fähigkeit zur Abstraktion hinzukommen müsse.⁸ Es werden also auch Überschneidungen der verschiedenen Lesemodi hervorgehoben, denn die Leseforschung geht davon aus, dass die Vermittlung all dieser Modi Ziel einer jeden Lesesozialisation sein sollte und dass jede Rezeption potenziell mehrere Modi aktiviert – gerade diese Überlegung ist für unsere Argumentation wichtig.

Populäre Narrationen – damit sind beispielsweise J. K. Rowlings *Harry Potter* oder Robert Kirkmans *The Walking Dead* gemeint – würden als Unterhaltungsliteratur zunächst eher im Modus der erlebnisorientierten Lektüre rezipiert, eventuell begleitet vom partizipatorischen Interesse, mitreden zu können. Wir möchten dafür argumentieren, dass dies jedoch nicht bedeutet, dass man Narrationen dieser Art ausschließlich zum selbstzweckhaften Genuss lesen kann, sondern dass sich auch hier Lesemodi nutzen lassen, die ein Zusammenspiel von Intellekt und

6 Garbe, Christine; Holle, Karl; Jesch, Tatjana: Texte lesen. Lesekompetenz – Textverstehen – Lesedidaktik – Lesesozialisation. Paderborn 2010, S. 175. In der Leseforschung wurden verschiedene Systematisierungsversuche entwickelt. Wir orientieren uns bei der folgenden Zusammenstellung der Lesemodi eng an Garbe, die wiederum die Darstellung der Lesekompetenzen nach Werner Graf zusammenfasst.

7 Ebd., S. 175-178. Wir gehen hier nicht auf alle angeführten Lesemodi ein.

8 Vgl. ebd., S.177.

Vergnügen bzw. Nutzen und Erfreuen ermöglichen. Oder anders formuliert: Inwiefern kann der Anspruch dieses Zusammenspiels, welches offenkundig für Goethes *Faust* und James Joyces *Ulysses* Geltung hat, beispielsweise auch zu einem gewissen Grad von Kirkmans *The Walking Dead* bedient werden?

Über die seit einigen Jahren populäre Comicreihe ließe sich zwar vor dem Hintergrund eines auf den reinen Genuss reduzierten Lesemodus festhalten, dass es sich bei ihr um eine affektorientierte Horrorezählung handle, in der Überlebende in teilweise expliziten Gewaltdarstellungen gegen Zombies kämpfen. Zugleich ist es aber auch möglich, Freude an der analytischen Durchdringung dieses Textes zu entwickeln, ihn also zur diskursiven Erkenntnis zu lesen. So ließe sich beispielsweise auch hervorheben, dass die Erzählungen Themen wie Erinnerungskultur oder das Schließen von Gesellschaftsverträgen aufgreifen und Raum für eine kritische Reflexion bieten. Es dürfte unstrittig sein, dass diese Blickwinkel weitaus weniger davon abhängig sind, was tatsächlich von Kirkman in *The Walking Dead* angelegt ist, sondern vielmehr davon, welche Lesemodi gegenüber der Erzählung eingenommen werden.

Um die Kategorien der Lesekompetenzforschung für uns nutzbar zu machen, müssen wir sie aus dem Bereich der Betrachtung primär schriftbasierter Medien lösen und erweitern. Bereits Gross' Argumentation hat gezeigt, wie selbstverständlich es ist, dass der Anspruch des »prodesse et delectare« nicht nur auf Texte, sondern gemeinhin auf verschiedene Formen von Kunst übertragbar ist. Einen analogen Weg schlagen wir auch ein, indem wir statt von Lesemodi zu sprechen den Begriff *Rezeptionsmodi* nutzen. Somit wird sichtbar, dass auch Medien wie etwa Filme, TV-Serien, Comics, Videospiele etc. als Forschungsgegenstand vor dem Hintergrund dieser Modi beleuchtet werden können, beispielsweise auch die Fernsehadaptation von *The Walking Dead*: Schaut man die TV-Serie erlebnisorientiert, animiert sie zum Konsum ohne Unterbrechung – dem Binge Watching. Man kann sie aber auch analytisch durchdringen wollen.

Dass Rezeptionsmodi, die sonst üblicherweise in Bildungskontexten begegnen, auch in Bezug auf solche populärkulturellen Phänomene wie *The Walking Dead* genutzt werden können, ist unstrittig. Wir möchten darauf aufbauend ausführen, inwiefern die Beschäftigung mit Texten und Medien, denen üblicherweise im Modus der Rezeption zur Unterhaltung begegnet wird, so gestaltet werden kann, dass sie gleichzeitig diskursive oder ästhetische Erkenntnis ermöglichen und fördern. Genau diesen Spagat der Rezeptionsmodi benennen wir verkürzt in der titelgebenden Gegenüberstellung von Triviale und Nicht-Triviale.

Für unser Vorhaben sind nur drei der fünf genannten Modi relevant: Da populärkulturelle Narrationen unter normalen Alltagsbedingungen nicht aus Zwang rezipiert werden und es gleichzeitig offenkundig ist, dass sie typischerweise dem

Modus der erlebnisorientierten Rezeption zuzuordnen sind, werden wir weder den Modus der Pflichtlektüre noch die intime Rezeption für unsere Fragestellung weiter besprechen. Dass gerade im Bereich der Populärkultur auch der Modus der partizipatorischen Rezeption häufig eingenommen wird, ist ebenso naheliegend, doch werden wir zeigen, dass diesem im Kontext unserer Überlegung eine zusätzliche zentrale Funktion zukommt. Mit den beiden übrigen Modi, die die höchste Rezeptionskompetenz erfordern, nämlich dem »Lesen zur diskursiven Erkenntnis« und dem »Ästhetischen Lesen«, möchten wir weiterarbeiten und sie zusammenfassend als ästhetisch-diskursiven Rezeptionsmodus bezeichnen – wobei dies nicht bedeutet, dass sie nicht auch voneinander getrennt auftreten können.

Der Unterscheidung zwischen trivial und nicht-trivial kommt eine weitere Dimension zu, die sich eng mit dem horazschen Nutzen der Literatur bzw. der kognitiven Aktivität bei ihrer Rezeption verbinden lässt: Ausgehend vom Rezeptionsmodus, der je nach Perspektive auf popkulturelle Narrationen als Suche nach trivialem erlebnisorientiertem Genuss oder eben nicht-trivialer ästhetisch-diskursiver Erkenntnis konzeptualisiert werden kann, ermöglicht gerade die Lektüre im letzteren Sinne eine besondere Form des nicht-trivialen Wissens. Der Status dieses Wissens muss zunächst geklärt werden. Üblicherweise werden in der Erkenntnistheorie drei Typen von Wissen unterschieden: Im Kontrast zu praktischem und zu phänomenalem Wissen bezieht sich Erkenntnis in der Regel auf propositionales Wissen.⁹ Während das praktische Wissen eine Art »wissen wie« ist und sich beispielsweise darin zeigt, dass man weiß, wie man Fahrrad fährt oder wie man eine Überweisung tätigt, und phänomenales Wissen eine Art qualitatives »wissen von« bestimmten subjektiven Erlebnissen darstellt, etwa zu wissen, wie es ist, ein Glas Rotwein zu trinken, oder wie es ist, auf das Knie zu stürzen, hebt propositionales Wissen eine Einsicht hervor, etwa zu wissen, dass die Winkelsumme eines Dreiecks 180° beträgt oder dass Wasser im Teekessel kochen wird, wenn man ihn auf eine heiße Herdplatte stellt. Dieses Wissen lässt sich üblicherweise in Propositionen der Form »wissen, dass p« ausdrücken und hat einen Wahrheitswert, kann also im Gegensatz zu den anderen Wissenstypen wahr oder falsch sein. Erkenntnistheoretisches Wissen bleibt trivial, wenn es lediglich auf bereits Bekanntes verweist, anstatt die Erkenntnis zu erweitern. Tautologisches Wissen – etwa zu wissen, dass eine Meteorologin eine Prognose über das Wetter abgeben kann oder

9 Vgl. etwa Klein, Peter D.: Concept of Knowledge. In: Craig, Edward (Hg.): Routledge Encyclopedia of Philosophy, Bd. 2. London, New York 1998. S. 266-267, hier: S. 267; Jung, Eva-Maria: Gewusst wie? Eine Analyse praktischen Wissens. Berlin 2012. S. 6-10. Kritisch zu dieser Einteilung siehe etwa Beckermann, Ansgar: Zur Inkohärenz und Irrelevanz des Wissensbegriffs. Plädoyer für eine neue Agenda in der Erkenntnistheorie. In: Zeitschrift für philosophische Forschung 55 (2001). S. 571-593.

dass ein Jungeselle unverheiratet ist – ist in diesem Sinne ebenso trivial wie etwa Wissen über allgemein als bekannt voraussetzbare Sachverhalte – etwa zu wissen, dass die Sonne scheint, just in dem Moment, in dem man sie sieht, oder dass man Orangen auch Apfelsinen nennen kann. Wetterprognostisch zu wissen, dass es übermorgen regnen wird, oder aufgrund bestimmter Textkonventionen zu wissen, dass der Gärtner nicht der Mörder ist, ist hingegen nicht trivial.

Wir wollen in diesem Aufsatz zweierlei zeigen: Auf welchen Wegen man popkulturellen Narrationen in einem nicht-trivialen Rezeptionsmodus begegnen und durch diesen Zugang entsprechend nicht-triviales Wissen gewinnen kann. Sowie, dass es ein nicht unerhebliches Potenzial für wissenschaftliche Forschungen geben kann, wenn man popkulturelle Narrationen wie beispielsweise *The Walking Dead* auf diese Weise untersucht. Hierzu werden wir im Folgenden 1) unseren Untersuchungsgegenstand als *popkulturelle Sekundärwelten* präzisieren und die Besonderheit popkultureller Narrationen mit Blick auf deren Rezeption herausstellen. Es wird sich zeigen, dass diese Erzählungen einerseits in einem partizipatorisch-kollaborativen Modus rezipiert werden und dass der öffentliche Diskurs über diese Erzählungen verstärkt in einem ästhetisch-diskursiven Rezeptionsmodus stattfindet. Anschließend werden wir 2) darlegen, was wir unter *modalem Wissen* als einer besonderen Form nicht-trivialen Wissens verstehen und inwiefern dieses in dem Verfahren eines philosophischen Gedankenexperiments gewonnen werden kann. Wir werden dann dafür argumentieren, dass sich popkulturelle Sekundärwelten als komplexere Form solcher Gedankenexperimente eignen und damit die Möglichkeit bieten, modales Wissen zu generieren. Schließlich werden wir 3) ausführen, wie eine solche Beschäftigung mit Sekundärwelten im wissenschaftlichen Kontext angewendet werden kann, wobei wir dies aus zwei verschiedenen Perspektiven darlegen werden, die wir 3.1) *wissenschaftsgeleitet* bzw. 3.2) *wissenschaftsreflexiv* nennen werden. Nachdem wir 3.3) unser Vorhaben resümieren, schließen wir 3.4) weitere Anwendungsbeispiele an, die in den einzelnen Beiträgen dieses Sammelbandes realisiert sind.

1 POPKULTURELLE SEKUNDÄRWELTEN

Um unseren Untersuchungsgegenstand, den wir bisher als popkulturelle Narrationen bezeichnet haben, klarer zu umreißen, möchten wir unseren Blick auf eine in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts von J. R. R. Tolkien geführte Diskussion richten.

1.1 Tolkiens Begriff der Sekundärwelt

Tolkien versucht in einer theoretischen Reflexion eine Neuausrichtung der Fantasy-Literatur zu etablieren und führte in diesem Kontext den Begriff der Sekundärwelt ein. Der Begriff bezieht sich nicht auf den Handlungsverlauf oder die Figuren einer solchen Erzählung, sondern auf die fiktive Welt, die nach Tolkien in einer Art schöpferischem Akt von Autorinnen und Autoren erschaffen wird. Mit dieser fiktiven Sekundärwelt müsse eine in sich konsistente und kohärente Wirklichkeit erschaffen und gleichzeitig das Unwirkliche dieser Welt imaginiert werden, welches jenseits einer Faktizität unserer tatsächlichen Primärwelt liege.¹⁰ Tolkien gibt dafür in seinem Essay *On Fairy Stories* ein Beispiel. Während zwar jeder von einer grünen Sonne sprechen, oder sich auch eine solche vorstellen könne, sei dies nicht genug für die Schöpfung einer Sekundärwelt: »To make a Secondary World inside which the green sun will be credible, commanding Secondary Belief, will probably require labour and thought, and will certainly demand a special skill [...]«. ¹¹ Diese komplexe, kohärente Weltschöpfung, in welcher die Besonderheiten der Sekundärwelt sowohl plausibel als auch glaubhaft werden, verleihe einer Erzählung eine »arresting strangeness«, ¹² die über reine triviale Unterhaltung hinausgehendes Potenzial biete: »narrative art, story-making in its primary and most potent mode«. ¹³ In diesem Sinne seien es eben nicht die Handlung oder die Figuren, sondern der Weltentwurf der Sekundärwelt mit seiner »inner consistency of reality« ¹⁴ – etwa mit eigener Geographie, Geschichte, Kulturen, Mythen oder Sprachen ¹⁵ –, welche den »Sekundärglauben« an die Wirklichkeit einer Welt

10 Tolkien, J. R. R.: On Fairy-Stories. In: Tolkien, Christopher (Hg.): *The Monsters and the Critics and Other Essays*. London 1983. S. 139.

11 Ebd., S. 140.

12 Ebd., S. 139.

13 Ebd., S.140.

14 Ebd., S. 155.

15 Dies kann man am Beispiel seiner eigenen Sekundärwelt Arda, dessen bekanntester Teil Mittelerde ist, sehen. Die Aspekte finden im Falle des Herrn der Ringe nicht in vollem Umfang explizite Erwähnung, woran noch einmal die Trennung zwischen Handlungs- und Figurenebene einerseits und der Schöpfung der Sekundärwelt andererseits deutlich wird. Die Wichtigkeit dieser Aspekte für Tolkien wird jedoch deutlich, wenn man bspw. die rund hundertseitigen Anhänge des dritten Bandes betrachtet, in welchem weit über das Geschehen des Handlungsverlaufes hinausreichende fiktive Zeittafeln, Familienstammbäume, Kalendarien und schließlich Anmerkungen zu den in der fiktiven Welt gesprochenen Sprachen versammelt sind. Zudem sind Tolkiens über den Text verteilte geographische Anmerkungen so konsistent, dass die US-amerikanische Kartografin

erlaube. Die Sekundärwelt werde so zu einem verfremdeten Abbild unserer wirklichen Welt, denn letztlich trete sie durch die aus unserer Welt stammenden Autorinnen und Autoren hervor.¹⁶

Tolkien verweist bei der Darstellung dieses Prozesses der Herstellung eines verfremdenden Weltentwurfs auf das Kunstwort »Mooreeffoc« von Charles Dickens. Beim Trinken einer Tasse Tee in einem der vielen Kaffeehäuser Londons des 19. Jahrhunderts fällt diesem der fremdartige Schriftzug »mooreeffoc« auf. Tatsächlich handelt es sich dabei lediglich um die gewohnte und alltägliche Schaufensterbeschriftung »coffeeroom«, die Dickens nun aber nicht wie gewöhnlich von der Straße aus, sondern von innen und damit spiegelverkehrt liest.¹⁷ Tolkien greift diesen Moment der Verwunderung und Verwirrung – oder wie er schreibt: »realism of a dream«¹⁸ – auf und macht ihn für seinen eigenen literarischen Ansatz nutzbar: Der kurze Moment, bis sich die Verwirrung des Mooreeffoc-Effekts auflöst, erzeugt nach Tolkien im Kleinen eine Irritation, die jeder bestimmt einmal erlebt habe und die im Großen das Ziel von Sekundärwelten sei, nämlich die Hervorhebung der »queerness of things that have become trite, when they are seen suddenly from a new angle.«¹⁹

Karen Wynn Fonstad einen den wissenschaftlichen Standards entsprechenden Atlas der Sekundärwelt erstellen konnte. (Vgl. Fonstad, Karen Wynn: *The Atlas of Middle-earth*. Boston 1981.)

16 Tolkien: *On Fairy-Stories*. S. 147.

17 In seiner Dickens-Biografie hält der Autor G. K. Chesterton fest: »There are details in the Dickens descriptions – a window, or a railing, or the keyhole of a door – which he endows with demoniac life. The things seem more actual than things really are. Indeed, that degree of realism does not exist in reality: it is the unbearable realism of a dream. And this kind of realism can only be gained by walking dreamily in a place; it cannot be gained by walking observantly. Dickens himself has given a perfect instance of how these nightmare minutiae grew upon him in his trance of abstraction. He mentions among the coffee-shops into which he crept in those wretched days one in St. Martin's Lane, of which I only recollect that it stood near the church, and that in the door there was an oval glass plate with ›COFFEE ROOM‹ painted on it, addressed towards the street. If I ever find myself in a very different kind of coffee-room now, but where there is such an inscription on glass, and read it backwards on the wrong side, MOOR EEF-FOC (as I often used to do then in a dismal reverie), a shock goes through my blood.‹ That wild word, ›Moor Eeffoc‹ is the motto of all effective realism; it is the masterpiece of the good realistic principle – the principle that the most fantastic thing of all is often the precise fact.« (Chesterton, G. K.: *Charles Dickens*. 8. Aufl. London 1913. S. 42.)

18 Ebd.

19 Tolkien: *On Fairy-Stories*. S. 146.

Betrachtet man Tolkiens Position genauer, so fragt man sich: Ist das, was Tolkien mit seinem Begriff der Sekundärwelt zu greifen versucht, nicht in verschiedenen Ausmaßen ein Merkmal jeglicher fiktionaler Texte? Dass Fiktionen ihren Rezipierenden ermöglichen, sich in eine andere Welt hineinzusetzen, ist selbstverständlich. Warum betreibt Tolkien also diesen Aufwand? Betrachtet man seine anschließenden Argumente, so wird offensichtlich, er will sich vor allem von denjenigen literarischen Formen abgrenzen, in denen Fantasy zu seiner Zeit hauptsächlich vertreten war, nämlich Kinderliteratur sowie Groschenromane und Zeitschriftenmagazine wie das 1923 erstmals publizierte *Weird Tales*, in dem sich etwa die Erzählungen um *Conan the Barbarian* von Robert E. Howard fanden. Tolkien versucht, seine eigene Fantasy-Literatur von jeglichem Verdacht zu befreien, sie gehöre dem Bereich des Trivialen an. Dafür zeigt er nicht nur, wie viel Arbeit hinter dem Entwurf einer Fantasywelt wie seiner stecken kann. Er ergänzt diese Überlegungen im weiteren Fortgang um zwei Argumentationsschritte. Er zeigt erstens, dass Realitätsflucht als eine bestimmte Form von Eskapismus, die üblicherweise mit (Trivial- und) Fantasy-Literatur assoziiert wird, bei seinen Texten nicht greift.²⁰ Und er führt zweitens vor Augen, dass es eine andere Form von Eskapismus geben kann, die er ganz im Geiste des »prodesse et delectare« als nützlich aufzuzeigen bemüht ist.

Zunächst stellt Tolkien dem Vorwurf der Flucht vor der Realität²¹ das seines Erachtens nach erhabene und kreative Potenzial von Fantasy entgegen, indem er der Kritik vorwirft, bereits beim Begriff des Eskapismus nicht genügend zu differenzieren. Denn obwohl er selbst zugibt, »escape« sei eine der zentralen Funktionen von Fantasy, weist er die in der Kritik angesprochene Realitätsflucht zurück.²² Zur Verdeutlichung seiner Sichtweise nutzt er eine Analogie, in der er aus seiner Sicht den Unterschied zwischen dem Ausbruch eines Gefangenen (»Escape of the Prisoner«) und der Flucht eines Deserteurs (»Flight of the Deserter«) darstellt: Der Ausgangspunkt beider sei eine Unzufriedenheit mit der real-weltlichen Situation, in der sie sich jeweils befinden, doch unterscheidet sich die jeweilige Motivation

20 Es sei der Vollständigkeit halber erwähnt, dass Tolkien die hier erwähnten theoretischen Überlegungen rund 15 Jahre vor der Veröffentlichung des *Herrn der Ringe* anstellte. Dennoch hatte er, wie er selbst schreibt, zu dieser Zeit bereits damit begonnen, an diesem zu schreiben: »Also [On Fairy-Stories was] written in the same period (1938-9), when *The Lord of the Rings* was beginning to unroll itself and to unfold prospects of labour and exploration in yet unknown country as daunting to me as to the hobbits.« (Tolkien, J. R. R.: *Tree and Leaf*. London 1964. S. vi.)

21 Es muss erwähnt werden, dass Tolkien selbst keine Namen nennt, sondern den Vorwurf des Eskapismus als Argument diskutiert.

22 Tolkien: *On Fairy-Stories*. S. 147.

in einem relevanten Sinne. So wie der Fahnenflüchtige seiner realen Situation und ihren militärischen Verpflichtungen, welche er als bedrohlich oder abstoßend empfinde, entfliehe, so verliere sich jemand, der mit seinen real-weltlichen Verpflichtungen nicht zurechtkommt, in der Fiktion einer einfacheren Welt. Sowohl die real-weltliche Person als auch der Deserteur wollen in diesem Fall nicht wieder mit ihrer jeweiligen Realität konfrontiert werden. Hier, und nur hier, greife der Vorwurf des Eskapismus als Realitätsflucht. Der Gefangene in Tolkiens Analogie empfinde sein Gefängnis hingegen als eintönig. Da es ihm unmöglich ist zu entkommen, wählt er den alternativen Weg einer mentalen Flucht: »[W]hen he cannot do so, he thinks and talks about other topics than jailers and prison walls.«²³ Diese Gespräche über andere Themen entsprechen der Beschäftigung mit Fiktion in einem realen Leben, das ebenfalls als eintönig empfunden wird. Hier ist jedoch – das klingt zunächst kontraintuitiv – die Motivation laut Tolkien nicht die Flucht, sondern eine besondere Form der Rückkehr in die Realität. Wenn die rezipierte Fiktion eine gut ausgearbeitete Sekundärwelt – ein verfremdetes Abbild unserer Wirklichkeit – sei, so berge ihre »arresting strangeness« das Potenzial zur (Wieder-)Erlangung²⁴ einer erneuerten Perspektive auf unsere wirkliche Welt, befreit »from the drab blur of triteness or familiarity«.²⁵ Mit Blick auf Tolkiens Beispiel der grünen Sonne innerhalb einer kohärenten Sekundärwelt erlaube es die Beschäftigung mit der Fiktion somit, »[to] look at green again, and be startled anew«.²⁶ Der Gefangene überwindet durch diese Beschäftigung zwar nicht die Gefängnismauern, aber zumindest die Tristesse seines Kerkers. Er bleibt aber mit der Realität konfrontiert und kommt seiner Pflicht nach.

Tolkiens Verhandlung des Eskapismusvorwurfs lässt sich mit der von uns eingeführten Terminologie systematisch so auffassen, dass Eskapismus als Kritik auf zwei Ebenen funktioniert: Auf der einen Ebene kann der Status eines Textes insofern diskreditiert werden, dass er durch die Kategorisierung als triviale Eskapismusliteratur ausschließlich auf seine Unterhaltungsfunktion reduziert wird und ihm damit implizit auch das Zusammenspiel aus »prodesse et delectare« abgesprochen wird. Auf der zweiten kann der Eskapismusvorwurf auf den Rezeptionsmodus der Leserinnen und Leser gerichtet werden, indem impliziert wird, diese würden im Vollzug der intimen, erlebnisorientierten Rezeption in eine einfachere Welt entfliehen wollen. In unserer Lesart begreifen wir Tolkien so, dass er sich beiden Zuschreibungen entgegenstellt: Durch die Hervorhebung des schöpferischen Akts und der besonderen Form der Erzählkunst wendet er sich gegen die

23 Ebd., S. 148.

24 Tolkien schreibt »re-gaining«. Ebd., S. 146

25 Ebd.

26 Ebd.

Statuszuschreibung von Fantasy als Trivilliteratur. Durch die metaphorische Einrahmung des Eskapismus als Ausbruch eines Gefangenen hebt Tolkien hingegen hervor, dass in den Narrationen das Potenzial zur Verfremdung und Erneuerung der Perspektive auf die wirkliche Welt liege. Hiermit stellt er die Möglichkeit der Einnahme eines nicht-trivialen Rezeptionsmodus heraus. Dies zieht nicht in Zweifel, dass Fantasy nicht auch erlebnisorientiert gelesen werden kann. Stattdessen verweist Tolkiens Perspektive darauf, dass der ausnahmslosen Reduktion auf einen intimen Rezeptionsmodus ein undifferenziertes Leseverständnis zugrunde liegt. Aus heutiger Sicht ist das von Tolkien hier aufgewertete Verständnis von Eskapismus selbstverständlich problematisch: Dass Fiktion so als Ablenkung oder Verblendungszusammenhang verstanden werden kann, die benutzt wird, um beispielsweise die Arbeiterschaft bei Laune zu halten oder Herrschaftsverhältnisse zu verfestigen, liegt auf der Hand.²⁷ Unabhängig von Tolkiens Absichten möchten wir seinen Begriff jedoch auf eine spezifische Art perspektivieren, durch die zwei für unsere Argumentation nützliche Aspekte hervorgehoben werden.

Erstens: Dass ein gelungener Entwurf einer fiktiven Welt das Potenzial hat, den Blick auf die reale Welt zu schärfen, ist offenkundig. Aber ebenso offenkundig ist, dass man Fiktionen, die primär im intimen Modus rezipiert werden, dieses Potenzial nicht zuallererst zurechnet: Dies wird üblicherweise Thomas Manns Werk eher zugestanden als demjenigen von Stan Lee. Hingegen argumentieren wir dafür, dass dies sowohl unabhängig vom Genre als auch unabhängig vom Status, der einem Text zugeschrieben wird (etwa als Hoch- oder Trivialkultur), geschehen kann.

Zweitens: Tolkiens Begriff der Sekundärwelt rückt aus unserer Sicht die Ebene des Weltentwurfs im Kontrast zur Ebene von Figuren oder Handlung in den Vordergrund. Entsprechend ist die Faszination am Weltentwurf einer Fiktion für uns ein Symptom der ästhetisch-diskursiven Auseinandersetzung damit: Wer sich für die Regeln und Normen interessiert, auf denen eine fiktive Welt fußt, rezipiert nicht mehr nur in einem erlebnisorientierten Modus. Gerade wenn statt der Figuren oder der Handlung die Konstruktion einer Sekundärwelt fokussiert wird, geraten auch die Prozesse der Entfremdung in den Blick, die Tolkiens metaphorische Rückkehr in die Realität ermöglichen.

27 Gemeint sind Positionen, die sich bspw. mehr oder minder angemessen an Karl Marx' Religionskritik orientieren, im Sinne einer Übertragung der längst zum Gemeinplatz gewordenen Wendung »Opium fürs Volk« auf Fiktion bzw. dem Konzept der Kulturindustrie von Max Horkheimer und Theodor W. Adorno. Vgl. Marx, Karl: Zur Kritik der Hegelschen Rechtsphilosophie. Einleitung. In: Marx-Engels-Werke. Bd. 1. Berlin 1976. S. 378-391; Horkheimer, Max/Adorno, Theodor W.: Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. 17. Aufl. Frankfurt a. M. 2008. Insbesondere S. 128-177.

1.2 Sekundärwelten in der zeitgenössischen Popkultur

Tolkiens Antwort auf den Eskapismusvorwurf, in Narrationen wie seinen liege das Potenzial zur Verfremdung und Erneuerung der Perspektive auf die wirkliche Welt, rückt somit in unserer Lesart die Möglichkeit nicht-trivialer ästhetisch-diskursiver Erkenntnis in den Fokus.

Wie bereits von uns angesprochen, ist die Überschneidung verschiedener Rezeptionsmodi der Leseforschung zufolge ein selbstverständlicher Teil der Erlangung von Lesekompetenzen. Es liegt entsprechend nahe, diese Mehrfachperspektivierung auch auf die Rezeptionsmodi gegenüber anderen Medien als erzählenden Texten auszuweiten. Insofern könnte man sagen: Eskapismus oder eine triviale Rezeption gehören selbstverständlich zu jeglichen Unterhaltungsmedien, aber dies schließt die Aktivierung anderer, nicht-trivialer Modi keineswegs aus. Mit dem britischen Kunstkritiker Jonathan Jones ließe sich auch kurzgefasst sagen, »Art is an escape – but not a ‚mere‘ escape.«²⁸ Das heißt noch längst nicht, dass jeder Entwurf einer Fiktion mit der Komplexität einer Sekundärwelt nach Tolkien aufwarten kann. Ihm zufolge bedarf es bei der Gestaltung einer Sekundärwelt eben noch viel »labour and thought« der Autorinnen oder Autoren.

Seit der frühesten Rezeptionsgeschichte von Tolkiens *Herrn der Ringe* hat sich die (Unterhaltungs-)Medienlandschaft jedoch stark gewandelt. Dieser Wandel bezieht sich sowohl auf die Anzahl und Breite von popkulturellen Narrationen als auch auf ihre öffentliche Wahrnehmung. Beide Veränderungen spielen eine relevante Rolle für unsere These: Wir gehen davon aus, dass sich aufgrund der ausgestalteten popkulturellen Erzählmuster das von Tolkien ursprünglich explizit für Fantasy-Literatur herausgearbeitete Konzept der Sekundärwelt nicht mehr exklusiv auf dieses Genre und Medium beschränkt. Zudem argumentieren wir dafür, dass das Potenzial einer Sekundärwelt nicht ausschließlich von den an der Schöpfung der Sekundärwelt beteiligten Personen abhängt. Um diese These zu belegen, möchten wir zunächst auf die starke Verbreitung popkultureller Narrationen in der aktuellen Medienlandschaft eingehen, zu der man heute letztlich auch Fantasy zählt, obwohl Tolkien Fantasy zweifelsohne nicht als Popkultur verstanden hätte. Anschließend möchten wir herausstellen, wie heute im öffentlichen Diskurs über diese Narrationen gesprochen wird.

28 Jones geht von einem erweiterten Kunstbegriff aus, der über bildende Kunst hinausgeht, er nennt etwa H. G. Wells' *War of the Worlds*. Jones, Jonathan: What's wrong with a little escapism in art? In: *The Guardian*, 26.03.2010, <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2010/mar/25/escapism-in-art> (Stand: 04.07.2018).

Fantasy im Stile Tolkiens trifft mittlerweile zunehmend in der Literaturkritik auf Akzeptanz,²⁹ auch Textsorten wie Comics differenzieren sich aus und erhalten spätestens seit der sprachlichen Aufwertung zu »Graphic Novels« eine solche Anerkennung, dass das renommierte Time Magazine 2005 in seiner Liste der »100 Best Novels« auch den 1986 veröffentlichten Comic *Watchmen* von Alan Moore und Dave Gibbons anführt³⁰ und die New York Times 2009 schließlich ausruft, »Comics have finally joined the mainstream.«³¹ Auch Videospiele werden zunehmend als ein Medium mit größerem Deutungspotenzial wahrgenommen, spätestens seit Spiele, die unabhängig von großen Herstellern – so genannte Indie-Spiele – den Massenmarkt erreichen. Als eines der ersten erfolgreichen Indie-Spiele gilt *Braid* (2008). Das Spiel selbst ist dem Genre der Platformer/Jump&Runs wie *Super Mario Land* zuzurechnen und erweckt damit auf der Oberfläche den Anschein, eher der trivialen Unterhaltung zu dienen und mit einer simplen Narration – nämlich die Prinzessin zu retten – aufzuwarten. Jedoch werden beispielsweise vom Fachjournalismus Interpretationen vorgelegt, im Spiel würden durch eingebundene Texte und durch zunehmend komplexe Gameplay-Mechaniken zwischenmenschliche Probleme oder gar die Erfindung der Atombombe reflektiert.³² Diese Entwicklung in der Wahrnehmung popkultureller Narrationen abseits von Film und Literatur ist nicht auf den angloamerikanischen Raum beschränkt. So werden inzwischen bspw. auch in Deutschland Videospiele zunehmend als Bestandteil einer modernen Medienkultur betrachtet, beispielsweise seit 2009 durch den jährlich vom Land Nordrhein-Westfalen veranstalteten Gamescom Congress im Rahmen der Videospielemesse Gamescom. Der Kongress nimmt sich nach Eigenaussage der »aktuellen Debatten der Computerspielwelt, welche sich im Spannungsg-

29 Der Literaturkritiker Denis Scheck stellt im Auftrag von SWR Fernsehen, WDR 5 und Die Welt so beispielsweise derzeit einen »Literaturkanon für das 21. Jahrhundert« mit insgesamt 100 Büchern zusammen, in welchem neben Ovids Metamorphosen und Shakespeares *Der Sturm* eben auch Tolkiens *Der Herr der Ringe* gelistet ist. <http://www1.wdr.de/mediathek/audio/wdr5/neugier-genuegt-schecks-buecher/index.html> (Stand: 04.07.2018).

30 Time Magazine's All Time 100 Novels. <http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels> (Stand: 04.07.2018).

31 Gustines, George G.: Introducing The New York Times Graphic Books Best Seller Lists. In: *The New York Times*, 05.03.2009. <https://artsbeat.blogs.nytimes.com/2009/03/05/introducing-the-new-york-times-graphic-books-best-seller-lists/> (Stand: 04.07.2018).

32 Reynolds, Matthew: *Braid* ending explained by Jonathan Blow. In: Digital Spy Online, 27.10.2010. <http://www.digitalspy.com/gaming/news/a284605/braid-ending-explained-by-jonathan-blow> (Stand: 04.07.2018).

feld von wirtschaftlicher Bedeutung und gesellschaftlicher Verantwortung« bewegt, an und möchte Videospiele gar »als neue Leitindustrie der Medien-Branche« verstehen.³³

In der breiten öffentlichen Wahrnehmung sind solche Entwicklungen vermutlich am deutlichsten im Bereich der TV-Serien zu bemerken. Insbesondere ab den ausgehenden 1990er Jahren wird im Feuilleton und in den Wissenschaften immer wieder das neue Goldene Zeitalter des Fernsehens diskutiert,³⁴ welches neben anderen Faktoren vor allem auf die Veränderungen der Nutzungspraktiken der Zuschauenden und der Produktionsweisen der Studios zurückzuführen ist.³⁵ Die räumlich und zeitlich unabhängigen, nicht-linearen Fernsehangebote erlauben es den Zuschauenden, ganze Staffeln einer Serie in kürzester Zeit ohne Unterbrechung zu schauen. Mit TV-Serien wie *The Sopranos* (HBO, 1999-2007), *Mad Men* (AMC, 2007-2015), *Fargo* (Netflix, seit 2014) oder *The Man in the High Castle* (Amazon, seit 2015) veränderten große US-amerikanische Pay-TV-Sender und aktuelle Streaming-Dienste Produktions- und Erzählweisen. Der britische Journalist Mark Lawson fasst diese Anbieter als »subscription channels that shaped a creative space similar to American independent cinema – allowing subject-matter, language and action that the ancient studios would have cut – but with a more fixed supply of funding and audiences.«³⁶

Aber nicht nur die weitreichende Verbreitung und Anerkennung ist neu im Gegensatz zu Tolkiens Gegenwart. Aktuelle popkulturelle Narrationen sind zudem »in hohem Maße mit partizipativen und kollaborativen Angeboten des Internets verknüpft, sei es in den Kommentarspalten unter den Serien-, Staffel- oder gar Einzelepisoden-Besprechungen [von TV-Serien] der Onlineausgaben großer

33 Flyer des ersten Gamescom Congress. http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Veranstaltungskalender/Flyer_gamescom-congress.pdf (Stand: 04.07.2018).

34 Vgl. etwa Thompson, Robert J.: *Television's Second Golden Age. From Hill Street Blues to ER*. New York: Syracuse University Press, 1997; Patterson, John/McLean, Gareth: *Move over Hollywood*. In: *The Guardian*, 20.05.2006, <https://www.theguardian.com/film/2006/may/20/features.weekend>; Leopold, Todd: *The new, new TV golden age*. In: *CNN Entertainment*, 06.05.2013, <http://edition.cnn.com/2013/05/06/showbiz/golden-age-of-tv/>; Leslie, Ian: *Watch it while it lasts: our golden age of television*. In: *Financial Times*, 13.04.2017, <https://www.ft.com/content/68309b3a-1f02-11e7-a454-ab04428977f9?mhq5j=e6> (alle genannten, Stand: 04.07.2018).

35 Vgl. Röscheisen, Thilo: »Breaking Bad«, die Dänen und wir. In: *Drama-Blog*, 30.01.2013. <http://drama-blog.de/breaking-bad-die-danen-und-wir/> (Stand: 04.07.2018).

36 Lawson, Mark: *Are we really in a »second golden age of television«?* In: *The Guardian*, 23.05.2013. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/tvandradioblog/2013/may/23/second-golden-age-television-soderbergh> (Stand: 04.07.2018).

Zeitungen, sei es in Facebook-Gruppen, Foren oder Weblogs³⁷ – das hier genannte Beispiel der TV-Serien lässt sich fraglos auch auf andere Unterhaltungsmedien erweitern. Was durch die partizipativen und kollaborativen Angebote für ein breites Publikum ermöglicht wird, sind in erster Linie Diskussionen über die fiktiven Figuren oder über den Plot innerhalb der Fangemeinschaften und Freundeskreise, die sich ganz im Sinne des Modus des partizipatorischen Lesens fiktionaler Texte begreifen lassen. Was darüber hinaus besprochen wird, sind z. B. die Konstruktion der erzählten Welten selbst, die Auseinandersetzung mit den in ihnen entworfenen Macht- oder Sozialstrukturen bis hin zu physikalischen Grundbedingungen in Science-Fiction- und Fantasywelten. Hierbei erlangt das an der sozial-kommunikativen Praxis orientierte partizipatorische Lesen eine neue Dimension: Es reicht über das bloße Mitredenwollen hinaus in den Bereich der schöpferischen Teilhabe, für welche gemeinschaftlich und freiwillig das investiert wird, was Tolkien für die Erschaffung einer Sekundärwelt voraussetzt, nämlich »labour and thought«. Jegliche Diskussionen, die über Plot und Figuren hinausgehen, betreffen das, was Tolkien als »inner consistency of reality« bezeichnet. Unser folgendes Argument baut auf dieser Beobachtung auf: Einige popkulturelle Narrationen, die noch als Beispiele diskutiert werden, gewinnen durch die gegenwärtig möglichen breiten Diskussionen der interessierten Öffentlichkeit an einem Potenzial, das sie vergleichbar zu Tolkiens Sekundärwelten macht. Damit ist nicht gesagt, dass einige interessierte Fans genug sind, um simplen Geschichten zur Unterhaltung eine Sekundärwelt zu unterlegen. Aber es lässt sich mit Blick auf gegenwärtige popkulturelle Phänomene unschwer erkennen, dass sich bei einigen von ihnen über Zeit und durch zunehmend breite Diskussionen durchaus etwas entwickelt, das wir als Sekundärwelt-Potenzial bezeichnen möchten. Damit, wie dieses Potenzial im Detail zustandekommt, beschäftigen wir uns im Folgenden.

Wie der Literaturwissenschaftler Wolfgang Iser mit Blick auf das Imaginäre einer Narration festhält ist die »dargestellte Textwelt ein Sachverhalt, der gerade durch die Als-Ob-Kennzeichnung seine Bestimmung nicht in sich selber tragen kann, sondern diese immer nur in Beziehung zu etwas anderem finden muß.«³⁸

37 Milevski, Urania; Reszke, Paul; Woitkowski, Felix: Populäre Serialität zwischen kritischer Rezeption und geschlechtertheoretischer Reflexion. In: Milevski, Urania; Reszke, Paul; Woitkowski, Felix (Hg.): *Gender & Genre – Populäre Serialität zwischen kritischer Rezeption und geschlechtertheoretischer Reflexion*. Würzburg 2018. S. 11-53, hier S. 16.

38 Iser, Wolfgang: *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt a. M. 1993. S. 42. Uns ist bewusst, dass Iser Trivilliteratur gegenüber kritisch eingestellt ist (vgl. dazu beispielsweise Iser, Wolfgang: *Die Appellstruktur der Texte*. Konstanz 1970. S. 17). Betrachtet man Fiktionen aber losgelöst von wertenden

Durch die Veränderungen der (Unterhaltungs-)Medienlandschaft unterliegt dieses Potenzial heute den Blickwinkeln und Zugängen einer Vielzahl Partizipierender, die sich in einem kontinuierlichen Austausch untereinander befinden. Dies gilt einerseits auf Seiten der Rezipierenden mittels der angesprochenen Austauschmöglichkeiten der Digitalisierung und Social Media. Mit dem Konzept des Franchisings und der multimedialen Erweiterung und Verbreitung sind andererseits auch auf Seiten der Produzierenden immer mehr Autorinnen und Autoren, Produzierende und andere kreative Personengruppen an der Entfaltung der Narrationen über verschiedene Medienverbünde und Produktionsstätten hinweg beteiligt. Diese Breite zeigt sich an Narrationen wie der von uns als Beispielwelt herangezogenen Reihen von *The Walking Dead*, die sich auf (mindestens) zwei kohärente, sich im Detail aber unterscheidende Erzählstränge beziehen: Die eine Welt wird in den Erzählungen der Comicreihe (*The Walking Dead*, seit 2002), einer bislang sechsteiligen Romanreihe (*Robert Kirkman's The Walking Dead*, seit 2012) und einer Videospieleihe der Firma Telltale (*The Walking Dead – a telltale game series*, seit 2012) entfaltet, die andere in zwei TV-Serienproduktionen (*The Walking Dead*, AMC seit 2010; *Fear the Walking Dead*, Amazon Video seit 2015). Das Bestreben sowohl auf Seiten der Produzierenden als auch auf Seiten der Rezipierenden, mögliche Kohärenzbrüche zu vermeiden, lässt sich als Indiz dafür lesen, dass – im Gegensatz zum Reboot oder zum Reimagining, der gänzlichen Neugestaltung einer bekannten Erzählung –, am Ideal einer kohärenten erzählten Welt festgehalten wird. Auf der Kehrseite offenbart dieses Bestreben jedoch auch einen Kampf um Deutungshoheit und die narrative Hegemonie: Während durch das allein den Produzierenden zur Verfügung stehende Mittel der Kanonisierung bestimmte Erzählungen ihre Teilhabe an der narrativen Kontinuität einer Sekundärwelt verlieren können,³⁹ erlaubt das narrative Werkzeug der Retroactive Continuity (RetCon) sowohl auf Produktionsseite (etwa mittels Prequels, Sequels, online zugänglicher Webisodes, Audiokommentaren auf DVD-Veröffentlichungen, etc.) als auch auf Rezeptionsseite (Fanfiction, Fan-Wikis, etc.) im Nachhinein Kohärenzbrüche zu schließen oder auf bestimmte Art plausibel zu machen. Auch der direkte Austausch der beiden Gruppen etwa bei extra hierfür angelegten Diskussionspanels auf popkulturellen Conventions ist möglich. Unserer Ansicht nach ist

Kategorisierungen, so lässt sich sein Argumentationsgang auf popkulturelle Phänomene anwenden.

39 2014 wurde beispielsweise Erzählungen aus zahllosen Romanen, Comics und Videospielen im Star Wars-Universum diese Teilhabe am Kanon entzogen. Vgl. Baker-Whitelaw, Gavia: ›Star Wars‹ just nuked its entire Expanded Universe. In: The Daily Dot, 26.04.2014. <https://www.dailydot.com/parsec/star-wars-expanded-universe-not-canon/> (Stand: 04.07.2018).

es die Vielzahl der Beteiligten an den verwobenen kommunikativen Austauschprozessen, durch welche die möglichen Rezeptionsmodi verhandelt und die Potenziale einer Sekundärwelt ihre Bestimmung finden können. Die Möglichkeit von Austausch- und Beteiligungsprozessen ist unseres Erachtens dadurch bedingt, dass – um den überkommenen Dualismus zu bemühen – Popkultur als kulturelles Massenphänomen im Gegensatz zur Hochkultur einen egalitäreren Zugriff erlaubt: »Pop«, das galt schon in den 1990er Jahren »soll sich ja gerade jeder leisten können und jeder verstehen.«⁴⁰

Zusammenfassend lässt sich also sagen: Auch dann, wenn die Autorinnen und Autoren die für Tolkien wesentliche Rückbezüglichkeit zu unserer wirklichen Welt weniger komplex ausgestaltet haben, kann diese im partizipatorischen öffentlichen Diskurs kollaborativ entwickelt werden, indem die Erzählungen beispielsweise im Feuilleton oder in Fandiskussionen durch dezidiert ästhetisch-diskursive Überlegungen als gesellschaftliche Kommentare wahrgenommen werden. Dies möchten wir im Folgenden kurz anhand einiger Beispiele vor Augen führen.

Um die kommunikativen Strategien, durch die in diesen öffentlichen Diskussionen die Rückbezüglichkeit popkultureller Narrationen zu unserer Welt hergestellt wird, übersichtlich darstellen zu können, unterscheiden wir grob zwischen zwei Strategien, die wir als *quasi-dokumentarisch* und *quasi-allegorisch* bezeichnen. Mittels der ersten Strategie wird bei Produktionen – trotz ihrer klar ausgewiesenen Fiktionalität – die hohe Realitätsnähe als argumentative Ausgangsbasis perspektiviert, wie dies beispielsweise sehr deutlich bei den TV-Serien *The Wire* (HBO, 2002-2008) oder *Mad Men* (AMC, 2007-2015) der Fall ist: der mehrstimmige Blick auf die unter einer hohen Kriminalitätsrate leidende Stadt Baltimore aus Perspektiven der Drogenszene, des Hafenpersonals, der Stadtverwaltung, des Schulsystems und der Nachrichtenmedien auf der einen Seite, auf der anderen Aufstieg und Fall einer Werbeagentur an der New Yorker Madison Avenue, deren Schaffen den US-amerikanischen Lebensstil der in der Serie inszenierten 1960er Jahre prägt. Im Feuilleton wird dem immer wieder mit der Hervorhebung der kulturellen Eingebundenheit nachgegangen, etwa durch Statements wie »Kein Roman hat mich so beschäftigt wie *The Wire* – das ist auch so zu verstehen: *The Wire* ist ein Roman. Einer der besten.«⁴¹ Dass bei einem Artikel mit der Überschrift »Ein Balzac für unsere Zeit« implizit vom realistischen Roman ausgegangen wird,

40 Holert, Tom/Terkessides, Mark: Einführung in den Mainstream der Minderheiten. In: Holert, Tom/Terkessides, Mark (Hg.): *Mainstream der Minderheiten. Pop in der Kontrollgesellschaft*. Berlin, Amsterdam 1996. S. 5-20, hier: S. 13.

41 Kämmerlings, Richard: Ein Balzac für unsere Zeit. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 14.05.2010. <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/the-wire-ein-balzac-fuer-un-sere-zeit-1581949.html> (Stand: 04.07.2018).

ist offenkundig. Während man nun argumentieren könnte, hier werde lediglich Popkultur zu Hochkultur geadelt, würden wir diese Dynamik anders beschreiben: Lässt man einen normativ-wertenden Blick hinter sich, so wird hier durch eine ästhetisch-diskursive Argumentation – nämlich den Rückbezug auf ein etabliertes Genre – das Potenzial einer Narration in den Fokus gerückt, ein komplexes Phänomen wie den Verfall post-industrieller Großstädte durch ein fiktives Figurenensemble aus etwa vierzig Figuren unterhaltsam darzustellen und gleichzeitig neue Einsichten und Perspektiven auf dieses Thema zu bieten. Denn trotz der gegenüber *The Wire* häufig genutzten quasi-dokumentarischen Zuschreibung eines hohen Realitätsgrads ist es offensichtlich, dass eine amerikanische Großstadt eben nicht nur durch das Wirken von vierzig Menschen erklärbar ist. In einer Narration aber einen solchen Abstraktionsgrad zu erreichen, dass dieser Eindruck dennoch plausibel wird, ist genauso viel »labour and thought« wie die Geographie und Mythologie eines *Herrn der Ringe*. In diesem Fall sind es aber nicht Elemente wie etwa eine grüne Sonne, die vielschichtig und trotzdem verständlich ausgearbeitet werden müssen. Es sind stattdessen die einzelnen Figuren, die die komplexen Regeln durchscheinen lassen, auf denen die fiktiven Institutionen basieren, in denen sie sich bewegen. Die Konstruktion dieser Regelsysteme ist es, die sowohl Fantasy-Sekundärwelten ausmacht, als auch diejenigen Sekundärwelten, die wir hier in den Blick nehmen.

Jedenfalls lässt es sich heute unter der These, TV-Serien seien das »narrative Leitmedium«⁴² unserer Zeit und damit auch ihr kritischer Spiegel, kaum eine namhafte Tages- oder Wochenzeitung im zumindest englisch- oder deutschsprachigen Raum nehmen, aktuelle TV-Serienproduktionen zu diskutieren. Dabei ist es inzwischen auch selbstverständlich, dass die Schöpferinnen und Schöpfer der popkulturellen Narrationen solche Diskussionen befördern, indem sie eigene Perspektiven auf ihr Werk in die Öffentlichkeit tragen. In einem Artikel, der das zehnjährige Jubiläum von *The Wire* nutzt, um die Serie noch einmal zu reflektieren, werden Äußerungen des Schöpfers David Simon aufgezählt, mit denen er seine Serie beschreibt: »Simon would later describe *The Wire* in different ways: as ›Greek tragedy for the new millennium,‹ with sclerotic institutions playing the role of callous, indifferent gods; as a story about ›the triumph of capitalism over human value‹; and as a chronicle of ›the decline of the American empire‹.«⁴³

42 Metz, Markus/Seeßlen, Georg: Die Welt als Serie – die Serie als Welt. In: Deutschlandfunk, Essay und Diskurs, 13.08.2017. http://www.deutschlandfunk.de/erzaehlen-im-wandel-die-welt-als-serie-die-serie-als-welt.1184.de.html?dram:article_id=389260 (Stand: 04.07.2018).

43 Lynskey, Dorian: *The Wire*, 10 years on: ›We tore the cover off a city and showed the American dream was dead‹. In: *The Guardian*, 06.03.2018. <https://www.theguardian.com>

Hier zeigt sich sowohl, dass quasi-dokumentarische Muster genutzt werden (»chronicle«), als auch dass Äußerungen der Produzierenden von der Öffentlichkeit dankbar aufgenommen werden und zwangsläufig zur Ausweitung an Interpretationen und letztlich zur Anreicherung des Sekundärweltpotenzials dieser und ähnlicher Erzeugnisse führen. Dergleichen ist auch auf Rezipierendenseite zu beobachten. So schlägt sich die Suche nach ästhetisch-diskursiven Erkenntnismöglichkeiten auch in Forendiskussionen zu TV-Serien nieder, wie z. B. der folgendermaßen betitelte Beitrag zeigt: »Mad Men is the story of Don's fall and Peggy's rise, and the two are closest when their trajectories intersect in ›The Suitcase‹ – the exact middle of the show (episode 46 of 92, and exactly halfway through season 4).«⁴⁴

Die Serie wird hier jenseits der Figuren- und Handlungsebene sowohl auf einer produktionsästhetischen wie auf einer diskursiven Ebene durchdrungen. Vor dem Hintergrund des gesamten Aufbaus wird den dargestellten Inhalten eine neue Bedeutungsdimension zugeordnet: Die Entwicklungen der je weiblichen und männlichen Hauptfiguren werden als Symbol für das langsame, aber sichere Fortschreiten der Gleichberechtigung von Frauen in den USA gelesen – die Struktur der Serie wird zum Kommentar über die reale amerikanische Geschichte. Ohne die Annahme eines quasi-dokumentarischen Status von *Mad Men* wäre ein solcher argumentativer Sprung vom strukturellen Aufbau des Narrativs zur Kritik an politischen Systemen nicht ohne Weiteres möglich.

Auf die dargestellte Beobachtung reagieren entsprechend andere Nutzerinnen und Nutzer sowohl durch Kommentare als auch durch die wechselseitige Bewertung eben jener Kommentare. Der am höchsten bewertete Beitrag ergänzt: »You can also note that their argument in that episode, where Don tells her ›That's what the money's for!‹ is exactly in the middle of the episode. So that line is the midpoint of the entire series.«⁴⁵

Das strukturelle Argument wird also aufgegriffen und auf eine einzelne Episode angewendet. Dort streiten die Hauptfiguren über Anerkennung guter Leistungen im Beruf und der männliche Vorgesetzte vertritt die These, er müsse sich nicht bei seiner Angestellten für gute Ideen bedanken, dafür sei das Gehalt da – die Darstellung der Anfänge des Feminismus wird um eine kritische Reflexion des Kapitalismus ergänzt. Solche und weitere Argumente sowohl in dieser Forendis-

dian.com/tv-and-radio/2018/mar/06/the-wire-10-years-on-we-tore-the-cover-off-a-city-and-showed-the-american-dream-was-dead (Stand: 04.07.2018).

44 Foreneintrag auf Reddit.com von spacemanspiff12, 28.03.2018. https://www.reddit.com/r/madmen/comments/87u2e9/mad_men_is_the_story_of_dons_fall_and_peg_gys_rise/ (Stand: 04.07.2018).

45 Foreneintrag auf Reddit.com von Puggpu, 28.03.2018. Ebd.

kussion, als auch in ähnlichen Diskussionen der erwähnten popkulturellen Narrationen funktionieren nur vor dem Hintergrund der Annahme, die Produktionen seien quasi-dokumentarisch, d. h. sie orientierten sich unmittelbar an Geschichte und/oder Gegenwart der wirklichen Welt.

Quasi-allegorische Strategien finden sich gehäuft im Fall von TV-Serien wie *Game of Thrones* (HBO, seit 2011) oder *BoJack Horseman* (Netflix, seit 2014). Auf den ersten Blick haben nämlich die düstere Fantasy-Saga und die Erzählung um ein anthropomorphes Pferd wenig mit unserer Realität gemein, werden also üblicherweise nicht quasi-dokumentarisch perspektiviert. Stattdessen werden in den Feuilletons jeweils bestimmte Aspekte der TV-Serien herausgegriffen und als Allegorien bestimmter Gesichtspunkte der Gesellschaft gelesen – das vertrackte und intrigante Spiel um politische Macht in *Game of Thrones* als »universell verständliche Welterzählung unserer Zeit«,⁴⁶ das existentialistisch prekäre Leben eines abgehalfterten ehemaligen TV-Serienstars in *BoJack Horseman* als »a hilarious meditation on a peculiarly modern kind of unhappiness.«⁴⁷

Und auch hier zeigt die Auseinandersetzung mit der Serie in Fan-Blogs einen ästhetisch-diskursiven Fokus. Im Artikel »BoJack Horseman: The Depressing Purpose of its Anthropomorphic Animals«⁴⁸ wird das ästhetische Mittel des anthropomorphen Tiers für eine Gesamtinterpretation der Serie und die sich daraus für die reale Welt ergebende Rückbezüglichkeit genutzt:

»What's interesting about the main anthropomorphic animal characters of *Bojack* isn't the fact that they're animals walking around and living amongst humans. Instead, the intrigue comes from what the animals those characters are based on represent, and how those animals tie into the show's main ideas. [...] The horse was a symbol of power, giving warriors higher ground during battle and made the humans riding them look imposing and dignified. [...] Transportation has evolved, so the horse has become a has-been, a relic of an older era, much like Bojack Horseman himself. [...] This perfectly leads into an exploration of the tragic has-been, the celebrity whose fame has disappeared and whose name has faded into obscurity. The lack of attention leaves the has-been depressed, alone, aimless, and constantly attempting to get back into the spotlight.«⁴⁹

46 Metz; Seeblen: Die Welt als Serie.

47 Roddrick, Stephen: The world according to »BoJack Horseman«. In: The New York Times, 22.06.2016. <https://www.nytimes.com/2016/07/24/magazine/the-world-according-to-bojack-horseman.html> (Stand: 04.07.2018).

48 Lazar, Hannah: Bojack Horseman: The Depressing Purpose of its Anthropomorphic Animals. In: HSMediaNerd, 26.08.2016. <https://hsmedianerdreviews.blogspot.com/2016/08/bojack-horseman-depressing-purpose-of.html> (Stand: 04.07.2018).

49 Ebd.

Für die Stärkung der Argumentation werden nicht nur Bilder aus der besprochenen Serie genutzt, sondern auch Jacques-Louis Davids Gemälde *Bonaparte beim Überschreiten der Alpen am Großen Sankt Bernhard* (1800). Mittels des durch Davids Gemälde antizipierten und in der Darlegung explizierten Hintergrunds der realen Geschichte der Nutzung des Pferdes für Transport- und Militärzwecke wird die Serie neu lesbar, eröffnet damit aber wiederum auch neue Lesarten der Realität in Bezug auf Menschen, deren Fähigkeiten aufgrund von technologischem oder gesellschaftlichem Wandel nicht mehr gebraucht werden. So werden auch die anderen anthropomorphen Figuren zum Träger kulturhistorischer Nutztierdiskurse, statt zu bloßen Aufhängern für Wortspiele.

Es äußert sich also sowohl in den aufgezeigten quasi-dokumentarischen als auch in den quasi-allegorischen Auslegungen das Bestreben, diese Erzählungen durch die Erweiterung der Deutungsangebote aufzuwerten; Fragen nach Eskapismus oder nach der Trivialität, die solchen Narrationen nicht zuletzt auch aufgrund der sie üblicherweise transportierenden Medien anhaften, stellen sich dabei nicht mehr.

Auf Basis dieser Beobachtungen der öffentlichen Diskussion fassen wir zusammen: Popkulturelle Narrationen – auch jenseits des von Tolkien in den Blick genommenen Fantasy-Literatur – können mithilfe einer ästhetisch-diskursiv motivierten Auseinandersetzung durch eine breit gestreute Öffentlichkeit die zugrundeliegende Sekundärwelt soweit entfalten, dass sie die von Tolkien beschriebene Komplexität, Konsistenz und Kohärenz erreichen. Mit Rückbezug auf Tolkien kann man also sagen, er hatte Recht: »To make a Secondary World [...] will probably require labour and thought [...]«⁵⁰ – aber heutzutage ist diese Arbeit verteilt auf die Schultern mehrerer und liegt nicht mehr nur in der Verantwortung der ursprünglichen Schöpferinnen und Schöpfer einer Sekundärwelt. Und diejenigen popkulturellen Narrationen, bei denen dies der Fall ist, möchten wir im Folgenden verdichtet als popkulturelle Sekundärwelten bezeichnen.

Bisher konnten wir zeigen, wie sich eine erste Unterscheidung zwischen Trivial und Nicht-Trivial verstehen lässt. Hatten wir zu Beginn angedeutet, dass *The Walking Dead* einerseits als Horrorerzählung über eine Gruppe Überlebender gelesen werden kann, andererseits aber auch die Möglichkeit bietet, über Themen wie Erinnerungskultur nachzudenken, lässt sich diese Differenzierung nun präziser fassen: Während die erste Auffassung maßgeblich die fiktiven Figuren und den Handlungsverlauf in den Blick nimmt, orientiert sich die zweite Auffassung an den Gegebenheiten und Regelsystemen der fiktiven Welt, die der Handlung zugrunde liegen. Komplexe Sekundärwelten, die in popkulturellen Erzählungen insbesondere in der Gegenwart häufig kollaborativ diskutiert und ausgearbeitet wer-

50 Tolkien: On Fairy-Stories. S. 140.

den, erlauben es mit ihrer kohärenten und faszinierenden Fremdartigkeit, bestimmte Aspekte unserer wirklichen Welt neu zu perspektivieren. Beide Zugänge hängen schließlich vom jeweiligen Rezeptionsmodus ab, der an den Text herangetragen wird und der sich nach ihrem Zweck unterscheiden lässt: der erste Zugang verfolgt den Genuss der Lektüre durch die Teilhabe an den Erlebnissen der Figuren als Selbstzweck, während der zweite Zugang eine Erkenntnis durch die ästhetisch-diskursive Durchdringung der Sekundärwelt als Zweck setzt. Nicht ungewöhnlich für popkulturelle Erzählungen ist, dass beide Modi zusammenfallen können.

Das für unser Vorhaben erarbeitete Konzept der Sekundärwelten lässt sich folgendermaßen zusammenfassen: Betrachtet man Sekundärwelten, so nimmt man eine Perspektive auf fiktionale Narrationen ein, die die Beschaffenheit ihrer Weltkonstruktion fokussiert, mit ihren implizit und explizit ausformulierten Regelsystemen und Konventionen sowie ihren (Natur-)Gesetzmäßigkeiten. Figuren und Handlung sind dabei nur insoweit relevant, als dass sie Rückschlüsse über die Beschaffenheit der Weltkonstruktion ermöglichen. Durch diese Betrachtungsweise können verschiedene Aspekte der wirklichen Welt neu in den Blick geraten. Im Gegensatz zu Tolkien gehen wir davon aus, dass diese Perspektivierungsmöglichkeit sowohl über das Genre Fantasy als auch über das Medium Schrift hinausgeht. Vor dem Hintergrund gegenwärtiger medialer und kommunikativer Entwicklungen mussten wir diesen Begriff noch stärker aktualisieren. Damit betonen wir, dass popkulturelle Narrationen sich über verschiedene Medien erstrecken können sowie durch einen egalitären Zugang charakterisiert sind, der wiederum eine breite Diskussion durch die Rezipierenden ermöglicht. Durch unsere Aktualisierung des Sekundärweltbegriffs berücksichtigen wir somit, dass in der Nutzung moderner Kommunikationsmedien die Ausgestaltung der Sekundärwelten häufig kollaborativ und über verschiedene Medienkanäle voranschreitet. Und wir berücksichtigen auch, dass eine partizipatorische Rezeption mit einer breiten gesellschaftlichen Diskussion besteht, in der ästhetisch-diskursive Positionen verhandelt werden. Um unsere Konzeption dieses Begriffs mit den erwähnten Überlegungen zu aktualisieren, möchten wir somit kurzgefasst von *popkulturellen Sekundärwelten* sprechen.

Im Folgenden geht es uns nun darum zu zeigen, inwiefern die Beschäftigung mit popkulturellen Sekundärwelten auch auf erkenntnistheoretischer Ebene bereichernd sein kann, nämlich in dem Sinn, dass sie das Potenzial bereitstellt, nicht-triviales Wissen hervorzubringen.

2 MODALES WISSEN UND GEDANKENEXPERIMENTE

Haben wir bis hierher näher bestimmt, was wir unter popkulturellen Sekundärwelten verstehen, müssen wir nun deutlich machen, weshalb es uns auf erkenntnistheoretischer Ebene lohnenswert erscheint, sich mit ihnen zu beschäftigen. Wir wollen zusätzlich zu den Strategien der quasi-dokumentarisch oder quasi-allegorisch gebildeten Rückbezüglichkeit zu unserer Welt eine weitere Option anbieten und möchten zunächst aus erkenntnistheoretischer Sicht diskutieren, inwiefern Befunde über popkulturelle Sekundärwelten über die Reproduktion von Trivialitäten hinausgehen können.

Der Philosoph Dustin Stokes zeigt, dass verschiedenste Kunstformen das Potenzial aufweisen, eine besondere Form nicht-trivialen Wissens greifbar zu machen:

»Art enables modal knowledge, in particular, knowledge of or about possibility. [...] I argue that art is especially adept at providing us with knowledge of modal truths. Novels, films, theater productions, and paintings represent counterfactual possibilities, the experience of which leads to the acquisition of modal knowledge.«⁵¹

Auch wenn durch seine Reihung verschiedener Kunstformen, die auf den ersten Blick allesamt eher dem Bereich der Hochkultur zugeordnet werden könnten, der Gedanke naheliegt, dass die von ihm als besonders herausgestellte Wissensform nicht auf popkulturelle Sekundärwelten übertragbar sei, muss klar sein, dass Stokes' Kunstbegriff hier sehr weit gefasst ist und er explizit auch jene Welten einschließt, die wir im Auge haben: die fünf konkret betitelten Narrationen, anhand derer er seinen Gedanken der »counterfactual possibilities« deutlich macht, umfassen Herman Melvilles *Moby Dick*, Orson Welles' *Citizen Kane*, George Orwells *1984*, die Science-Fiction Erzählung *Stranger in a Strange Land* von Robert A. Heinlein sowie die *Matrix*-Filmreihe der Geschwister Wachowski.⁵² Auch wenn man über die Zuordnung mancher Werke streiten könnte, so dürfte unstrittig sein, dass zumindest bei den letzten beiden Erzählungen popkulturelle Sekundärwelten in unserem Sinne entfaltet sind.⁵³ Modales Wissen ist im Sinne von Stokes

51 Stokes, Dustin: Art and Modal Knowledge. In: Lopes, Dominic; Kieran, Matthew (Hg.): *Knowing Art – Essays in Epistemology and Aesthetics*. Springer 2006. S. 67-81, hier S. 69.

52 Ebd., S. 79f.

53 Im Falle der *Matrix*-Filme als Teil eines Franchise, welches zudem Bücher, eine Anime-Serie und Videospiele beinhaltet, wird diese Sekundärwelt sogar im oben beschriebenen

nicht nur Wissen um Möglichkeiten, sondern insbesondere ein propositionales Wissen, welches allererst aus Möglichkeiten heraus entsteht, und eine Art »wissen, dass p, falls x« bietet. Mit dem Gedanken der counteractual possibilities von Narrationen greift Stokes einen Gedanken auf, der sich bis zu Aristoteles zurückführen lässt: »[...] a poet's object is not to tell what actually happened but what could and would happen either probably or inevitably.«⁵⁴ Die Vielfalt dieser wahrscheinlichen oder notwendigen Möglichkeiten als Grundlage modalen Wissens wird insbesondere vor dem Hintergrund von Sekundärwelten stark erweitert, welche eben weder an die Faktizität unserer gesellschaftlichen Regelsysteme und Konventionen noch an die (Natur-)Gesetzmäßigkeiten unserer wirklichen Welt gebunden sind, obgleich sie als Abbild aus ihr hervorgehen. Auch Iser betont diese Qualität des Imaginären, dessen Inszenierung der »Erscheinung dessen [gilt], was nicht gegenwärtig zu werden vermag«,⁵⁵ und so »zu einem anthropologischen Modus [wird], der insoweit eine Gleichrangigkeit mit Wissen und Erfahrung beanspruchen kann, als er das gegenwärtigen läßt, was der Wißbarkeit und Erfahrbarkeit verschlossen bleibt.«⁵⁶

Unsere These ist es nun, dass popkulturelle Sekundärwelten neben trivialen auch nicht-triviale Erkenntnisse im Sinne modalen Wissens erlauben, werden sie aus einem ästhetisch-diskursiven Rezeptionsmodus heraus betrachtet. Auf diese Weise perspektiviert, bieten Sekundärwelten die Grundlage für eine komplexe Erweiterung der Methode des philosophischen Gedankenexperiments.⁵⁷ In einer lockeren Charakterisierung lassen sich Gedankenexperimente als eine Was-wäre-wenn-Frage verstehen, bei der im Gegensatz zu einem empirisch verfahrenen Experiment ein Problem in einer rein gedanklichen Auseinandersetzung systematisch analysiert wird. Eingesetzt würden Gedankenexperimente, so der Philosoph Noël Carroll, zum »framing, probing, and/or challenging [of] definitions, for testing ways of setting up a question or a problem, for making precise distinctions,

Modus der Kollaboration und Partizipation auf Seiten der Produzierenden und Rezipierenden entfaltet.

54 Aristoteles: Poetics. In: Fyfe, W. H. (Hg.): Aristotle in 23 Volumes, Bd. 23. Cambridge (MA), London 1932. 1451a.

55 Iser: Das Fiktive und das Imaginäre. S. 505.

56 Ebd., S. 508.

57 Zumindest mit Blick auf Literatur als Gedankenexperiment ist diese Überlegung zwar nicht neu, aber bei weitem nicht etabliert. Vgl. zu dieser Debatte aktuell etwa Swirski, Peter: *Of Literature and Knowledge. Explorations in Narrative Thought Experiments, Evolution, and Game Theory*. London 2007; Mikkonen, Jukka: *The Cognitive Value of Philosophical Fiction*. London, New York 2013.

revealing adequacy conditions, tracing entailments and inference patterns, proposing possibility proofs, and assessing claims of conceptual necessity.«⁵⁸

Hierbei werden häufig – jedoch nicht ausschließlich – kontrafaktische oder prognostische Annahmen getroffen, mit der eine uns bekannte Gegebenheit verändert wird, um mögliche Folgen oder Voraussetzungen besser zu durchdringen, oder es wird mit Hilfe der Gedankenexperimente für oder gegen eine bestimmte Theorie argumentiert: Normalerweise ist die Welt soundso beschaffen, doch nehmen wir einmal an, dass ein bestimmter Aspekt unserer Wirklichkeit verändert oder ausgetauscht würde, was würde sich daraus für den Rest unserer Welt ergeben? Gedankenexperimente seien, wie der Philosoph Michael A. Bishop sagt, als »imaginary fantasy«⁵⁹ mit erkenntnistheoretischem Wert aufzufassen. Dieser erkenntnistheoretische Wert kann mit den von uns eingeführten Begrifflichkeiten präzisiert werden: Er ist nicht-trivial und wird in Form von modalem Wissen re-präsentiert, also »wissen, dass p, falls x«.

Es lässt sich fragen, weshalb wir einen scheinbaren Umweg über Sekundärwelten befürworten, obwohl Gedankenexperimente bereits als Methode etwa in der Philosophie etabliert sind. Hierauf lässt sich aus zwei Richtungen entgegenen. Auf einer didaktischen Ebene lässt sich die von uns beschriebene egalitäre Zugriffsmöglichkeit und der breite Bekanntheitsgrad dieser Welten hervorheben, die vor allem (wissenschaftlichen) Laien den Zugang zu wissenschaftlichen Problemstellungen erleichtern können, welche sich anhand eben dieser Welten diskutieren lassen. Noch zentraler erscheint uns allerdings die Betrachtung popkultureller Sekundärwelten auf methodischer Ebene: Gängige Gedankenexperimente, insbesondere in der zeitgenössischen Moralphilosophie – von Philippa Foots *Trolley Problem*⁶⁰ über John Harris' *Survival Lottery*⁶¹ zu Judith Thomsons *Dying Violonist*⁶² und *Falling Fat Man*⁶³ – sind unseres Erachtens nach zu Gunsten einer operationalisierbaren Rationalität stark entkontextualisiert und eindimensional in ihrer

58 Carroll, Noël: The Wheel of Virtue. In: The Journal of Aesthetics and Art Criticism 1 (2002). S. 3-23, hier S. 8.

59 Bishop, Michael: An epistemological role for thought experiments. In: Shanks, Niall (Hg.): Idealization in contemporary Physics, Poznan Studies in the Philosophy of the Sciences and the Humanities. Amsterdam 1998. S. 19-33, hier S. 26.

60 Foot, Philippa: The Problem of Abortion and the Doctrine of the Double Effect. In: Oxford Review, 5 (1967). S. 5-15.

61 Harris, John: The survival lottery. In: Philosophy 50 (1975). S. 81-87.

62 Thomson, Judith J.: A Defense of Abortion. In: Philosophy & Public Affairs, 1 (1971). S. 47-66.

63 Thomson, Judith J.: Self-Defense. In: Philosophy & Public Affairs, 4 (1991). S. 283-310.

Betrachtung. Die in sich schlüssig und kohärent erschaffenen Wirklichkeiten einer Sekundärwelt führen im Gegensatz zu den schematischen Darstellungen der genannten Autorinnen und Autoren ein verwobenes Netz von Zusammenhängen vor Augen, welches zuallererst einen Kontext für die Betrachtungen liefert und trotz der offenkundigen Fiktionalität häufig als dichter an unserer Lebenswelt verstanden wird, wie wir etwa anhand von *Mad Men* oder *BoJack Horseman* gezeigt haben. So werden anstelle von binären Entscheidungszwängen komplexe, verwobene und oft mehrstimmige Perspektiven möglich.⁶⁴ Auch die Philosophin Martha Nussbaum unterstützt diese These in Hinblick auf das Potenzial fiktiver Welten:

»Sometimes a very brief fiction will prove a sufficient vehicle for the investigation of what we are at that moment investigating; sometimes [...] we need the length and complexity of a novel. In neither case, however, would schematic examples prove sufficient as a substitute [...]. [E]xamples, setting things up schematically, signal to the readers what they should notice and find relevant. They hand them the ethically salient description. This means that much of the ethical work is already done, the result ›cooked‹. The novels are more open-ended, showing the reader what it is to search for the appropriate description and why that search matters. (And yet they are not so open-ended as to give no shape to reader's thought.) By showing the mystery and indeterminacy of ›our actual adventure‹, they characterize life more richly and truly – indeed, more precisely – than an example lacking those features ever could; and they engender in the reader a type of ethical work more appropriate for life.«⁶⁵

Nussbaum kritisiert die inhaltliche Begrenztheit schematischer Gedankenexperimente und deren geleitete Ausdeutungsmöglichkeit, die wir als eindimensional aufgrund von Operationalisierbarkeit beschrieben haben, und stellt dieser den breiteren Spielraum einer Erzählung und die den Rezipierenden zugestandene Freiheit der Betrachtungs- und Bearbeitungsmöglichkeiten entgegen. Diese Überlegung deckt sich mit dem Anspruch eines ästhetisch-diskursiven Zugangs.⁶⁶

64 Vgl. hierzu auch die Argumentation Eileen Johns über den erkenntnistheoretischen Mehrwert von Details in Erzählungen gegenüber schematischen Gedankenexperimenten. John, Eileen: Literary fiction and the philosophical value of detail. In: Kieran, Matthew/Lopes, Dominic (Hg.): *Imagination, Philosophy and the Arts*. London 2003. S. 142-160, hier S. 144.

65 Nussbaum, Martha: *Form and Content, Philosophy and Literature*. In Nussbaum, Martha (Hg.): *Love's Knowledge. Essays on Philosophy and Literature*. Oxford University Press 1990. S. 3-54, hier S. 47.

66 Es ließe sich zudem diskutieren, in welchen Modi sich schematische Gedankenexperimente – vor dem Hintergrund ihres Anspruchs der Situationsunabhängigkeit – überhaupt rezipieren lassen.

Während Nussbaum den Aspekt der lebendig ausmalenden Darstellung insbesondere von Figuren und Handlung («our actual adventure») im Roman hervorhebt, fokussieren wir in erster Linie, inwiefern popkulturelle Narrationen ihre Sekundärwelten lebendig ausmalen. Gerade die Sekundärwelten jener Erzählungen, die im Feuilleton mit Hinblick auf ihre quasi-dokumentarischen bzw. -allegorischen Potenziale hin besprochen werden – bei denen sich in der breiteren öffentlichen Beschäftigung also bereits ein ästhetisch-diskursiver Zugang etabliert hat – scheinen für diese Betrachtung prädestiniert zu sein: Gemein ist ihnen, dass sie in ihrer inhärenten Konsistenz eine eigene Faktizität von (Natur-)Gesetzmäßigkeiten schaffen, denen man regelhaft folgen kann und die es gleichzeitig erlauben, durch den Mooreffoc-Effekt bestimmte Aspekte unserer eigenen Wirklichkeit wie unter einem Zerrspiegel herauszugreifen und Alltägliches in neuem Licht zu betrachten. Aufgrund ihrer Konsistenz erlauben uns die Sekundärwelten, Bezüge herzustellen und Schlüsse zu ziehen, die vor dem Hintergrund der inhärenten Faktizität als wahrscheinlich oder notwendig angesehen werden können. Sekundärwelten sind in der Lage, mit den nomologischen – d. h. den an den aktuellen Stand der wissenschaftlichen Forschung angepassten – Möglichkeiten und Notwendigkeiten unserer Welt zu spielen, diese ins Extrem zu strapazieren oder sie gar zu durchbrechen und so metaphysische Modalitäten anzunehmen.⁶⁷ Das quasi-dokumentarische Potenzial der Sekundärwelt von etwa *The Wire* zeichnet sich eben dadurch aus, dass die darin dargelegte Sekundärwelt eine größtmögliche Nähe zu unseren aktuellen Modalitäten suggeriert, die die Komplexität moderner Großstädte (und westlicher Staaten) durch vierzig Figuren übersichtlich darstellt. Die Sekundärwelten von Erzählungen wie *Ghost in the Shell* (als Manga 1989, als Anime 1995) oder *Westworld* (HBO, seit 2016) reizen die Faktizität unserer Primärwelt hingegen maximal aus, während *Harry Potter* oder *Doctor Who* (BBC, seit 1963) metaphysische Modalitäten annehmen und bspw. Magie oder Zeitreisen glaubhaft in die Welt einbinden. Auch wenn die aus diesen Welten gewonnenen Erkenntnisse jenseits unserer alltäglichen Erfahrung liegen, sind sie erstens nicht willkürliche

67 Zum Unterschied zwischen nomologischen und nicht-nomologischen Modalitäten siehe Kripke, Saul: *Naming and Necessity*. Cambridge 1980. Tamar Szabó Gendler und John Hawthorne liefern ein hilfreiches Beispiel zur ersten Differenzierung nomologischer und nicht-nomologischer im Sinne metaphysischer Möglichkeiten: So sei es a) weder nomologisch noch metaphysisch möglich, dass etwas gleichzeitig rot und nicht-rot ist; b) metaphysisch, nicht aber nomologisch möglich, dass sich etwas schneller als das Licht bewegt; und c) sowohl nomologisch, als auch metaphysisch möglich, dass sich etwas schneller als das Space-Shuttle bewegt. (Siehe Gendler, Tamar Szabó/Hawthorne, John: *Conceivability and Possibility*. In: Gendler, Tamar Szabó/Hawthorne, John (Hg.): *Conceivability and Possibility* Oxford 2002. S. 5.)

Annahmen, da die Sekundärwelt aufgrund ihrer eigenen Gesetzmäßigkeiten eben nicht in dem Ausmaß »open-ended« ist, dass der Vorstellung der Rezipierenden keine Grenzen gesetzt sind. Die Erkenntnisse sind zweitens aber auch nicht trivial, sondern zeigen sich als modales Wissen. Im Kontext der Sekundärwelt können die Rezipierenden »wissen, dass p, falls x« und sie können dieses Wissen auf seine Plausibilität hin untersuchen, selbst wenn es vor den Bedingungen unserer Wirklichkeit absurd wäre. Denn die »ästhetische Erfahrung [funktioniert] gerade dadurch, daß sie die Möglichkeiten der Erfahrbarkeit zu anderen Bedingungen als zu denen der alltäglichen Erfahrung nutzt.«⁶⁸

Wie wir gezeigt haben, werden im Alltag der öffentlichen Diskussion popkultureller Sekundärwelten ästhetisch-diskursive Zugänge durch die kommunikativen Strategien der quasi-dokumentarischen oder -allegorischen Rückbezüglichkeit zu unserer Welt initiiert. Wir möchten im Folgenden nachzeichnen, wie das Potenzial dieser Sekundärwelten noch stärker ausgeschöpft werden kann, indem wissenschaftlich geschärfte Zugänge nutzbar gemacht werden.

3 POPKULTURELLE SEKUNDÄRWELTEN ALS GEDANKENEXPERIMENT: ZWEI PERSPEKTIVEN

Bis hierher sollte Folgendes deutlich geworden sein: Wir erkennen in der gedankenexperimentellen Perspektivierung von popkulturellen Sekundärwelten einen erkenntnistheoretischen Nutzen, der sich in dem Gewinn modalen Wissens begründet und der über den intuitiven Zugang des Quasi-Dokumentarischen und Quasi-Allegorischen hinausreicht. Aufgrund der trotz aller Verschiedenheit dennoch wirklichkeitsnahen Rückbezüglichkeit eröffnen Sekundärwelten zudem im Gegensatz zu kontextreduzierten und detailarmen Gedankenexperimenten einen lebenspraktischeren und komplexeren Rahmen zur Diskussion bestimmter Fragestellungen. Schließlich sollte auch deutlich geworden sein, dass sich gerade aufgrund des egalitären Zugangs zu diesen Erzählungen, popkulturelle Sekundärwelten für eine solche Anwendung anbieten, da ihre bereits bestehende kulturelle Eingebundenheit den an ihnen orientierten wissenschaftlichen Untersuchungen eine Mehrheitsfähigkeit verleiht und eine Diskussion auf verschiedenen Ebenen erlaubt, vom Kreis der Fachkundigen bis hin zum Laiendiskurs.⁶⁹

68 Iser, Wolfgang: Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung. München 1990. S. 69.

69 Vgl. zu Mehrheitsfähigkeit und Plausibilität: Böhnert, Martin; Reszke, Paul: Linguistisch-philosophische Untersuchungen zu Plausibilität: Über kommunikative Grund-

Für unser Vorgehen adaptieren wir einen gedanklichen Zweischritt: Wir betrachten im ersten Schritt die Sekundärwelten der Popkultur als Boden für erweiterte Gedankenexperimente. Im zweiten Schritt werden dann Fragestellungen entwickelt, zu deren Beantwortung sich der Rahmen, den bestimmte Sekundärwelten jeweils bieten, eignet. Gerade bei der Entwicklung möglicher Fragestellungen wird deutlich, dass sich anhand der Gedankenexperimente zwei verschiedene Untersuchungsgegenstände ergeben: So lassen sich einerseits mittels wissenschaftlicher Theorie und begrifflicher Schärfe die Sekundärwelten besser durchdringen. Andererseits lassen sich aber auch wissenschaftliche Methoden und Theorien anhand des durch die Sekundärwelten eröffneten Möglichkeitsraums selbst untersuchen, illustrieren und erproben. Wir möchten abschließend diesen beiden Perspektiven nachgehen und sie anhand von Beispielen veranschaulichen.

3.1 Ein wissenschaftsgeleiteter Zugang zu popkulturellen Sekundärwelten

Inwiefern wissenschaftliche Theorien beim Verständnis von Sekundärwelten hilfreich sein können, um diese letztlich so begrifflich aufzubereiten, dass ihre Rückbezüglichkeit zu unserer wirklichen Welt möglichst differenziert und angemessen in den Blick geraten kann, möchten wir anhand der bereits von uns mehrfach erwähnten Sekundärwelt von *The Walking Dead* illustrieren. Die von Autor Robert Kirkman und Zeichner Charlie Adlard 2003 erschaffene Comicreihe⁷⁰ nimmt auf den ersten Blick nur eine kleine Veränderung bezüglich unserer Primärwelt vor: Die Handlung beginnt in einem fiktiven Atlanta, Georgia, wobei den Lesenden die Nähe zu unserer realen Welt zunächst durch mehrere Signale versichert wird. Bereits in der ersten Ausgabe bricht allerdings eine Zombieapokalypse in der erzählten Welt aus, was ein etabliertes narratives Element eines längst eigenständigen Subgenres des Horrors mit eigenen Mustern und spezifischen Regeln ist.⁷¹ Im

muster bei der Entstehung von wissenschaftlichen Tatsachen. In: Engelschalt, Julia; Maibaum, Arne (Hg.): Auf der Suche nach den Tatsachen: Proceedings der 1. Tagung des Nachwuchsnetzwerks «INSIST». Berlin 2015. S. 40-67. <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-455901> (Stand: 04.07.2018).

70 Kirkman, Robert/Adlard, Charlie: *The Walking Dead*. Portland seit 2003.

71 Üblicherweise gelten die Filme von George A. Romero (beginnend mit *Night of the Living Dead*, 1968) als Begründung des Subgenres. Interessanterweise wurden die Filme von Romero von Beginn an als Kapitalismus- und Gesellschaftskritik wahrgenommen, in unserem Verständnis also von Beginn an ästhetisch-diskursiv reflektiert. Zum Tod Romeros im Jahr 2017 fanden sich entsprechend zahlreiche Besprechungen

Kontrast zu vielen anderen Erzählungen dieses Subgenres – und auch im Kontrast zur TV-Adaption –, wird gar nicht erst versucht, eine stets an unserem Weltwissen scheiternde Ursache für das Aufkommen der Zombies plausibel zu machen. Stattdessen werden wir Lesende so wie die Figuren der Handlung mit der schlichten Tatsache konfrontiert, dass es eben so ist – die Grundprämisse des Gedankenexperiments, wenn man so möchte. Das Aufkommen der lebenden Toten ist die singuläre Verzerrung, mit der unsere Wirklichkeit verändert wird. Dadurch wird ein Resonanzraum für die Erfahrung der »counteractual possibilities« eröffnet und die ästhetisch-diskursive Reflexion jenseits der Figuren- und Handlungsebene ermöglicht. Da die etablierten gesellschaftlichen Institutionen innerhalb der erzählten Welt zusammenbrechen, müssen neue, zunächst kleinere Organisationsformen ausgehandelt werden. Fragen, die längst im Alltag unserer Primärwelt in den Hintergrund getreten sind, gewinnen so wieder an Relevanz: Soll man bei Entscheidungen über gemeinsames Vorgehen gleichberechtigt Stimmen zählen oder eher nach Vertrauen oder Erfahrung gewichten? Wie wichtig ist es, Ressourcen für Bildung oder Kinder-, Kranken- und Altenpflege einzusetzen, wenn das bloße Überleben ungesichert ist? Und wer hat letztlich das (größere) Recht auf das Überleben? Aus dem einfachen Einstieg dieser punktuellen Veränderung erwächst im Verlauf der Narration eine zunehmende Komplexität und es entfalten sich weitreichende Komplikationen, die nun als gedankenexperimentelle Zugänge systematisch eingenommen werden können. In solchen durch die Sekundärwelt angestoßenen Verschiebungen werden Fragen der Primärwelt nicht nur wieder interessanter, sondern es entwickeln sich eventuell auch kreative und neuartige Zugänge und Lösungsmöglichkeiten. Das Gewohnte lässt sich entfremden und reflektieren. Im Sinne Tolkiens wird so »the queerness of things that have become trite«⁷² wieder sichtbar. Während diese Rückbezüglichkeit auch in der quasi-dokumentarischen und quasi-allegorischen Rezeption der fiktiven Welten mitgedacht wird,⁷³

seines Œuvres im Feuilleton, die eben diesen Rezeptionsmodus einnahmen. (Vgl. etwa Karkowsky, Stephan: Zombies als Spiegelbild des modernen Menschen – Zum Tod des Regisseurs George A. Romero. In: Deutschlandfunk Kultur, 17.07.2017. http://www.deutschlandfunkkultur.de/zum-tod-des-regisseurs-george-a-romero-zombies-als.2156.de.html?dram:article_id=391309 (Stand: 04.07.2018).

72 S. o., Tolkien: On Fairy-Stories. S. 146.

73 Beispielsweise wenn in Fan-Foren über die Führungsqualitäten und die Angemessenheit der getroffenen Entscheidungen einer der zentralen Figuren aus – in diesem Fall der TV-Serien-Adaption – gestritten wird (vgl. exemplarisch die Kommentare der Forumsmitglieder Jango627 und booksrbetter im »Rick Debate Thread: LOVE AND HATE«, in: Spoil the Dead: AMC's The Walking Dead Forum, 27.04.2015. <http://spoilthedead.com/forum/showthread.php/11907-Rick-Debate-Thread-LOVE-AND-H>

erlaubt die theoretische Aufarbeitung mittels wissenschaftlicher Theorien und Methoden, die angesprochene »queerness« nicht nur zu bemerken, sondern sie auch begrifflich greifbarer zu machen und damit die gedanklichen Rückbezüge auf die Realität zu schärfen: Wie tragfähig sind unterschiedliche gesellschaftspolitische und staatstheoretische Konzeptionen, nachdem der Status eines pragmatischen Zusammenschlusses verschiedener Überlebender zur Befriedigung der Grundbedürfnisse überholt ist und die Neugründung einer Siedlung oder zumindest eines Bündnisses in Zeiten der Zombieapokalypse ansteht? Welche Neuperspektivierungen der uns allgegenwärtigen soziologischen Kategorien Race, Class und Gender erlaubt die Welt der »continuing story of survival horror«?⁷⁴ Unter welchen moraltheoretischen Grundannahmen lassen sich Entscheidungen des Überlebens einzelner Figuren über den Verlauf der Erzählung begreifen und inwiefern tragen diese zu Konflikten in einer Welt bei, nachdem unsere Zivilisation samt ihren soziökonomischen Regeln und gesellschaftlichen Wertvorstellungen immer mehr kollabiert? Durch diese wissenschaftlich geschärfte Auffassung als Gedankenexperiment wird deutlich, dass sich Entscheidungen über Leben und Tod nicht in binären Auswahlmöglichkeiten erschöpfen, sondern im Kontext einer – wenn auch fiktiven – Lebenswelt als weitaus komplexer erfassen und reflektieren lassen.

Das im Untertitel des vorliegenden Bandes angesprochene Wechselspiel zwischen Wissenschaften und Popkultur lässt sich also so begreifen, dass im ersten Schritt eine bestimmte popkulturelle Sekundärwelt als gedankenexperimentelle Frage in Hinsicht auf unsere eigene Wirklichkeit aufbereitet wird und in einem zweiten Schritt mittels methodischer Zugänge aus den Wissenschaften besser durchdrungen und eingehender erfasst werden kann: Wir können Entscheidungen von Figuren in ihren vielschichtigen Dimensionen nachvollziehen, Handlungen differenzierter überblicken und Probleme in ihrer Komplexität begreifen – und wir

ATE?p=940867&viewfull=1#post940867, oder im Feuilleton hervorgehoben wird, dass es im Kern »um Klassen, Rassen, Geschlechter und Generationen, um Waffen und Worte« gehe, und Zombies lediglich das »Mittel [sind], die Konflikte zu verschärfen, das Verborgene in den Menschen herauszuholen, die Bilder zur Kenntlichkeit zu entstellen.« (Seeßlen, Georg: Zombies übernehmen die Welt. In: Die Zeit, 39 (2011), S. 57. <http://www.zeit.de/2011/39/D-DVD-The-Walking-Dead/komplettansicht> (alle genannten, Stand: 04.07.2018).

74 So der Untertitel der Comicreihe. Vgl. zur Thematisierung von Race, Class und Gender in *The Walking Dead* auch Kahlmeyer, Johanna: *The gendered Dead? Die Zombies in The Walking Dead*. In: Milevski, Urania/Reszke, Paul/Woitkowski, Felix (Hg.): *Gender & Genre – Populäre Serialität zwischen kritischer Rezeption und geschlechtertheoretischer Reflexion*. Würzburg 2018. S. 265-294.

erfahren so mehr über die Sekundärwelt. Hierdurch wiederum erlangen auch die ohnehin schon durch die quasi-dokumentarischen bzw. quasi-allegorischen Strategien vorbereiteten Rückbezüglichkeiten zu unserer eigenen Wirklichkeit trotz bzw. gerade aufgrund ihrer Entfremdung eine neue Qualität.

Trägt man Fragestellungen dieser Art an popkulturelle Sekundärwelten heran, so würden wir von einem *wissenschaftsgeleiteten* Zugang sprechen. Diesem Zugang stellen wir eine umgekehrte Perspektive an die Seite.

3.2 Ein wissenschaftsreflexiver Zugang zu popkulturellen Sekundärwelten

Auch wissenschaftliche Theorien können von der Beschäftigung mit popkulturellen Sekundärwelten profitieren, indem die nicht-aktualen Geschehnisse und Sachverhalte als gedankenexperimentelle Möglichkeiten ernst genommen werden. Auf diese Weise können Meinungen, Methoden und Erklärungsmodelle problematisiert werden. Diesem Gedanken folgend ist es entsprechend möglich, alltägliche Standardpositionen, Common Sense-Einstellungen aber auch wissenschaftliche Theorien und Methoden anhand der fiktiven Welten auf Problemstellen und Defizite hin zu überprüfen. Diese Perspektivierung unterstreicht noch einmal deutlicher, was wir mit dem Wechselspiel zwischen Wissenschaften und Popkultur bezeichnet haben: Das Spiel der Sekundärwelten mit den nomologischen Möglichkeiten und Notwendigkeiten unserer Welt erlaubt simulierte Gegebenheiten, die – wie bereits dargelegt – innerhalb der Sekundärwelt selbst eigenen (Natur-)Gesetzmäßigkeiten folgen. Vor diesen veränderten Annahmen lassen sich schließlich die Möglichkeiten und Grenzen der Anwendbarkeit wissenschaftlicher Theorien und Methoden beleuchten, ein differenzierteres Verständnis dieser erlangen und letztlich gar Forschungsdesiderate aufzeigen.

Zur Veranschaulichung greifen wir ein weiteres Mal auf die Sekundärwelt von *The Walking Dead* zurück: Anhand des facettenreichen und umfänglich ausgearbeiteten Bildes einer postapokalyptischen Welt lässt sich stets aufs Neue die Frage nach unserem Verständnis von Menschlichkeit stellen, wie sie sich auch in aktuellen Forschungstendenzen der Geistes-, Kultur- und Sozialwissenschaften findet. Beispielsweise können vor dem Hintergrund der in der Comicreihe präsentierten metaphysischen Modalitäten gegenwärtige Konzeptionen von Adoleszenz reflektiert werden. Das Erwachsenwerden wird spätestens seit Aufkommen der Psychoanalyse als der Entwicklungsabschnitt der kognitiven, sozialen und emotionalen Reifung verstanden, in der sich das Individuum entscheidende Fragen nach dem Selbst und dem Menschsein stellt. In Kirkmans Narration wird diese Entwicklung vor dem Hintergrund einer postapokalyptischen – oder in der Sprache des fachwis-

senschaftlichen Diskurses: posthumanistischen – Welt vollzogen, in der die gewohnten gesellschaftlichen, kulturellen und sozialen Strukturen fehlen, an denen sich Heranwachsende orientieren und abarbeiten könnten.⁷⁵ Auch lassen sich die auf Emile Durkheim und Maurice Halbwachs zurückgehenden Konzeptionen und Theorien des kommunikativen und kulturellen Gedächtnisses⁷⁶ vor dem Hintergrund von *The Walking Dead* diskutieren: Welche Auswirkungen auf unser Verständnis eines überindividuellen Gedächtnisses und somit auch auf die Konstituierung und Kontinuität identitätsstiftender gesellschaftlicher und sozialer Gruppen hat eine Welt, in der neben Zeitzeugen der Vergangenheit auch die üblichen Zeichenträger (etwa Texte, Bilder), institutionalisierte Formen der Erinnerung (etwa Gedenktage, Archive) und kulturellen Praktiken (etwa Riten, Traditionen) weitestgehend verschwinden?

In beiden Beispielen werden zeitgenössische wissenschaftliche Ansätze vor dem Hintergrund der nicht-aktualen Möglichkeiten der Sekundärwelt problematisiert und auf ihre Grenzen hin beleuchtet. Im Gegensatz zur oben eingeführten wissenschaftsgeleiteten Perspektive nennen wir Fragestellungen dieser Art *wissenschaftsreflexiv*.

4 RESÜMEE

Unsere Absicht war es, typischerweise als trivial erachtete Narrationen so zu perspektivieren, dass neben dem Effekt der Unterhaltung auch ihr erkenntnistheoretischer Nutzen sichtbar wird. Die gesamte Argumentation lässt sich anhand des wiederholt angeführten Beispiels *The Walking Dead* nachzeichnen. Mit einer Comicreihe über eine Zombieapokalypse verbindet man nicht unmittelbar das Zusammenspiel aus »prodesse et delectare«. Versteht man dieses Zusammenspiel allerdings vor dem Hintergrund der aktuellen Leseforschung als das Zusammenwirken zweier Modi – der Rezeption zur Unterhaltung und der Rezeption zur ästhetisch-diskursiven Erkenntnis –, so wird deutlich: Man kann *The Walking Dead* als

75 Vgl. hierzu auch Sommers, Joseph M.: When the Zombies Came for Our Children: Exploring Posthumanism in Robert Kirkman's *The Walking Dead*. In: *The Comics Grid, Journal of Comics Scholarship*, 6 (2016). <http://doi.org/10.16995/cg.40> (Stand: 04.07.2018).

76 Durkheim, Emile: *Die Regeln der soziologischen Methode*. Frankfurt a. M. 1984; Halbwachs, Maurice: *Das Gedächtnis und seine sozialen Bedingungen*, 4. Aufl. Frankfurt a. M. 1985. Siehe auch Assmann, Jan: *Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität*. In: Assmann, Jan/ Hölcher, Tonio (Hg.). *Kultur und Gedächtnis*. Frankfurt a. M. 1988.

Geschichte genießen, aber auch die Struktur der Erzählung oder die Ausgestaltung der erzählten Welt reflektieren.

Mithilfe des Konzepts der Sekundärwelt von Tolkien entwickelten wir den Gedanken, dass eine gründlich ausgearbeitete Narration das Potenzial bietet, durch ihre Komplexität einen ästhetisch-diskursiven Rezeptionsmodus zu motivieren und damit auch jenseits der Figuren- und Handlungsebene als verfremdende Kontrastfolie einen Rückbezug zur wirklichen Welt zu schaffen.

Wir zeigten dann, dass popkulturelle Narrationen erstens durch ihren egalitären Zugang das Potenzial bieten, ein breites Publikum anzusprechen. Und dass zweitens durch partizipative Prozesse, die durch eine moderne Mediengesellschaft ermöglicht sind, die Sekundärwelten kollaborativ entfaltet werden. Durch die Perspektivierung dieser Sekundärwelten, werden ästhetisch-diskursive Diskussionen gefördert und verstärkt. All diese Überlegungen berücksichtigend sprechen wir von popkulturellen Sekundärwelten.

Die üblichen Strategien, die bei diesen kollaborativen Kommunikationsprozessen genutzt werden, haben wir grob als quasi-dokumentarisch und quasi-allegorisch bezeichnet: Eine popkulturelle Sekundärwelt wird so perspektiviert, als ob sie unserer Wirklichkeit gleichen würde. Oder es können auch bestimmte Aspekte der Realität vor veränderten Umständen thematisiert werden, wie beispielsweise in *The Walking Dead* Fragen der Kindererziehung in Zeiten der Zombiepokalypse, in der die gewohnten gesellschaftlichen Strukturen fehlen.

Um die in der massenmedialen Kommunikation etablierten Strategien wissenschaftlich zu schärfen, führten wir Überlegungen ein, die die Vorteile komplexer Narrationen als Erkenntniswerkzeuge gegenüber schematischen Gedankenexperimenten betonen. Das durch diesen Zugang erzeugte modale Wissen geht über triviales Wissen hinaus. Schließlich haben wir anhand von Beispielen vor Augen geführt, dass sich zweierlei Fragestellungen an popkulturellen Sekundärwelten entwickeln lassen: Die wissenschaftsgeleitete Perspektive, die Sekundärwelten vom ästhetisch-diskursiven Interesse ausgehend geschärft mit wissenschaftlichen Methoden untersucht und damit auch den Rückbezug zur Wirklichkeit schärft. Und die wissenschaftsreflexive Perspektive, die Grenzen und Möglichkeiten bereits etablierter Theorien ausloten und erweitern kann.

So erlauben die fiktiven Welten der häufig lediglich als trivial erachteten Narrationen, modales Wissen zu erlangen, und vertiefen unsere Fähigkeit, dieses entsprechend nicht-triviale Wissen zu reflektieren. Mit Stokes lässt sich also abschließend anmerken:

»Even when the situations or propositions are nomologically impossible (i.e. where *that* couldn't actually happen) we learn – through considering them – about the actual world, and our scientific and philosophical theorizing stands to benefit from such learning.«⁷⁷

5 BEISPIELUNTERSUCHUNGEN

In diesem Sammelband sind Beiträge versammelt, die unserer Ansicht nach beide eingeführten Perspektiven auf popkulturelle Sekundärwelten illustrieren. Der wissenschaftsgeleitete Anteil umfasst folgende fünf Beiträge: Tamara Bodden untersucht, inwiefern der Sprachspiel-Begriff Wittgensteins die scheiternden Kommunikationsversuche zwischen Lewis Carrolls titelgebender Alice und den Wunderlandbewohnern in ein neues Licht rücken kann. Vanessa Karthäuser betrachtet die Inszenierung von Weiblichkeit in der TV-Serienadaption von *Game of Thrones* vor dem Hintergrund der Theorie des »male gaze« von Laura Mulvey. Rebecca Bachmann reflektiert mithilfe von Robert Kanes Willensfreiheitstheorie, inwiefern die Entscheidungen in der Videospieleihe *The Walking Dead* von Telltale mehr tun, als bloß auf Umwegen zum selben narrativen Ziel zu führen. Lisa Kapitz und Jannis Reh untermauern auf Basis moralphilosophischer Betrachtungen und mit Bezugnahme auf Platons *Ring des Gyges*, dass sich Welt und Figuren des *Herrn der Ringe* nicht auf ein schlichtes Gut gegen Böse reduzieren lassen. Und Melanie Waldmeyer untersucht mit einem ursprünglich aus der Wirtschaftswissenschaft stammenden Kausalitätskonzept den Komplex der Zeitreise in *Back to the Future*.

Der wissenschaftsreflexive Anteil beinhaltet folgende fünf Beiträge: Jonas Sowa lotet anhand von Beispielen aus *Game of Thrones* die Möglichkeiten und Grenzen des raumtheoretischen Begriffs der Heterotopie von Michel Foucault aus, erarbeitet daraus ein Modell und ermöglicht damit die Beschreibung nicht nur realer, sondern auch fiktionaler Raumstrukturen. Oliver Scharf widmet sich dem dystopischen Zukunftsentwurf des Cyberpunk-Animes *Ghost in the Shell* und nutzt diesen, um anhand der darin skizzierten zunehmenden Verwobenheit von Menschen und Techniken über die Notwendigkeit einer neugedachten Technikethik zu reflektieren. Den Paradoxien des Zeitreisens, welche innerhalb der Sekundärwelt von *Zurück in die Zukunft* deutlich werden, widmet sich Madeline Isabelle Fuhlmann und diskutiert vor diesem Hintergrund die Mögliche-Welten-Semantik Saul Kripkes und die Zeitlogik Niko Strobachs. Nadja Riechert zeigt, inwiefern ein traditioneller, essentialistischer Identitätsbegriff vor dem Hinter-

77 Stokes: *Art and Modal Knowledge*. S. 79, Hervorhebung im Original.

grund der Sekundärwelt von *Ghost in the Shell* an seine Grenzen gelangt und macht einen Vorschlag, diesen anhand der Theorie George Herbert Meads neu zu reflektieren. Schließlich analysiert Julia Gens die aus der Popkultur selbst stammenden Schnelltests zur Beurteilung der Ausdifferenziertheit von Frauenfiguren innerhalb fiktiver Welten, um am Beispiel verschiedener Figuren aus *Harry Potter* die Defizite der Tests zu identifizieren und auf dieser Basis einen differenzierteren Test zu formulieren.

QUELLENVERZEICHNIS

- Aristoteles: Poetics. In: Fyfe, W. H. (Hg.): Aristotle in 23 Volumes, Bd. 23. Cambridge (MA), London 1932.
- Assmann, Jan: Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität. In: Assmann, Jan/Hölscher, Tonio (Hg.). Kultur und Gedächtnis. Frankfurt a. M. 1988. S. 9-19.
- Aust, Hugo: Realismus. Lehrbuch Germanistik. Stuttgart 2006.
- Baker-Whitelaw, Gavia: ›Star Wars‹ just nuked its entire Expanded Universe. In: The Daily Dot, 26.04.2014, <https://www.dailydot.com/parsec/star-wars-expanded-universe-not-canon/> (Stand: 04.07.2018).
- Beckermann, Ansgar: Zur Inkohärenz und Irrelevanz des Wissensbegriffs. Plädoyer für eine neue Agenda in der Erkenntnistheorie. In: Zeitschrift für philosophische Forschung 55 (2001). S. 571-593.
- Bishop, Michael: An epistemological role for thought experiments. In: Shanks, Niall (Hg.): Idealization in contemporary Physics, Poznan Studies in the Philosophy of the Sciences and the Humanities. Amsterdam 1998. S. 19-33.
- Böhnert, Martin/Reszke, Paul: Linguistisch-philosophische Untersuchungen zu Plausibilität: Über kommunikative Grundmuster bei der Entstehung von wissenschaftlichen Tatsachen. In: Engelschalt, Julia/Maibaum, Arne (Hg.): Auf der Suche nach den Tatsachen: Proceedings der 1. Tagung des Nachwuchsnetzwerks INSIST. Berlin 2015, S. 40-67. <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-455901> (Stand: 04.07.2018).
- Carroll, Noël: The Wheel of Virtue. In: The Journal of Aesthetics and Art Criticism 1 (2002). S. 3-23.
- Chesterton, G. K.: Charles Dickens. 8. Aufl. London 1913.
- Durkheim, Emile: Die Regeln der soziologischen Methode. Frankfurt a. M. 1984.
- Fonstad, Karen Wynn: The Atlas of Middle-earth. Boston 1981.
- Foot, Philippa: The Problem of Abortion and the Doctrine of the Double Effect. In: Oxford Review, 5 (1967). S. 5-15.

- Foreintrag auf reddit.com von Puggpu, 28.03.2018. https://www.reddit.com/r/madmen/comments/87u2e9/mad_men_is_the_story_of_dons_fall_and_peggy_rise/ (Stand: 04.07.2018).
- Foreintrag auf reddit.com von spacemanspiff12, 28.03.2018. https://www.reddit.com/r/madmen/comments/87u2e9/mad_men_is_the_story_of_dons_fall_and_peggy_rise/ (Stand: 04.07.2018).
- Foreintrag auf Spoil the Dead: AMC's The Walking Dead Forum von *Jango627* und *booksrbetter*, 27.04.2015. <http://spoilthedead.com/forum/showthread.php/11907-Rick-Debate-Thread-LOVE-AND-HATE?p=940867&viewfull=1#post940867> (Stand: 04.07.2018).
- Gans, Herbert J.: Popular Culture and High Culture: An Analysis and Evaluation of Taste. New York 1999.
- Garbe, Christine/Holle, Karl/Jesch, Tatjana: Texte lesen. Lesekompetenz – Textverstehen – Lesedidaktik – Lesesozialisation. Paderborn 2010.
- Gendler, Tamar Szabó/Hawthorne, John: Conceivability and Possibility. In: Gendler, Tamar Szabó/Hawthorne, John (Hg.): Conceivability and Possibility. Oxford 2002. S. 1-70.
- Gross, Sabine: Verschlüsseln und Entdecken: Darstellen und Erzählen mit Hintergedanken. In: Pappert, Steffen; Schröter, Melani; Fix, Ulla (Hg.): Verschlüsseln, Verbergen, Verdecken in öffentlicher und institutioneller Kommunikation. Berlin 2008. S. 375-401.
- Gustines, George G.: Introducing The New York Times Graphic Books Best Seller Lists. In: The New York Times, 05.03.2009, <https://artsbeat.blogs.nytimes.com/2009/03/05/introducing-the-new-york-times-graphic-books-best-seller-lists/> (Stand: 04.07.2018).
- Halbwachs, Maurice: Das Gedächtnis und seine sozialen Bedingungen. 4. Aufl. Frankfurt a. M. 1985.
- Harris, John: The survival lottery. In: Philosophy 50 (1975). S. 81-87.
- Holert, Tom/Terkessides, Mark: Einführung in den Mainstream der Minderheiten. In: Holert, Tom/Terkessides, Mark (Hg.): Mainstream der Minderheiten – Pop in der Kontrollgesellschaft. Berlin, Amsterdam 1996. S. 5-20.
- Horaz: Ars poetica.
- Horkheimer, Max/Adorno, Theodor W.: Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente, 17. Aufl. Frankfurt a. M. 2008.
- Irwin, William: Philosophy Engages Popular Culture. In: Irwin, Williams (Hg.): Philosophy and the Interpretation of Pop Culture. Lanham, Boulder, New York, Toronto, Plymouth 2007. S. 1-21.
- Iser, Wolfgang: Die Appellstruktur der Texte. Konstanz 1970.

- Iser, Wolfgang: *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*. München 1990.
- Iser, Wolfgang: *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt a. M. 1993.
- John, Eileen: Literary fiction and the philosophical value of detail. In: Kieran, Matthew/Lopes, Dominic (Hg.): *Imagination, Philosophy and the Arts*. London 2003. S. 142-160.
- Jones, Jonathan: What's wrong with a little escapism in art? In: *The Guardian*, 26.03.2010, <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2010/mar/25/escapism-in-art> (Stand: 04.07.2018).
- Jung, Eva-Maria: *Gewusst wie? Eine Analyse praktischen Wissens*. Berlin 2012.
- Kahlmeyer, Johanna: The gendered Dead? Die Zombies in *The Walking Dead*. In: Milevski, Urania/Reszke, Paul/Woitkowski, Felix (Hg.): *Gender & Genre – Populäre Serialität zwischen kritischer Rezeption und geschlechtertheoretischer Reflexion*. Würzburg 2018. S. 265-294.
- Kämmerlings, Richard: Ein Balzac für unsere Zeit. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 14.05.2010, <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/the-wire-ein-balzac-fuer-unsere-zeit-1581949.html> (Stand: 04.07.2018).
- Karkowsky, Stephan: Zombies als Spiegelbild des modernen Menschen – Zum Tod des Regisseurs George A. Romero. In: *Deutschlandfunk Kultur*, 17.07.2017, http://www.deutschlandfunkkultur.de/zum-tod-des-regisseurs-george-a-romero-zombies-als.2156.de.html?dram:article_id=391309 (Stand: 04.07.2018).
- Kirkman, Robert; Adlard, Charlie: *The Walking Dead*. Portland seit 2003.
- Klein, Peter D.: Concept of Knowledge. In: Craig, Edward (Hg.): *Routledge Encyclopedia of Philosophy*, Bd. 2. London, New York 1998. S. 266-267.
- Kripke, Saul: *Naming and Necessity*. Cambridge 1980.
- Lawson, Mark: Are we really in a ,second golden age of television? In: *The Guardian*, 23.05.2013. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/tvandradioblog/2013/may/23/second-golden-age-television-soderbergh> (Stand: 04.07.2018).
- Lazar, Hannah: Bojack Horseman: The Depressing Purpose of its Anthropomorphic Animals. In: *HSMediaNerd*, 26.08.2016. <https://hsmedianerdreviews.blogspot.com/2016/08/bojack-horseman-depressing-purpose-of.html> (Stand: 04.07.2018).
- Leopold, Todd: The new, new TV golden age. In: *CNN Entertainment*, 06.05.2013, <http://edition.cnn.com/2013/05/06/showbiz/golden-age-of-tv/> (Stand: 04.07.2018).

- Leslie, Ian: Watch it while it lasts: our golden age of television. In: Financial Times, 13.04.2017. <https://www.ft.com/content/68309b3a-1f02-11e7-a454-ab04428977f9?mhq5j=e6> (Stand: 04.07.2018).
- Lynskey, Dorian: The Wire, 10 years on: ,We tore the cover off a city and showed the American dream was dead«. In: The Guardian, 06.03.2018. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/mar/06/the-wire-10-years-on-we-tore-the-cover-off-a-city-and-showed-the-american-dream-was-dead> (Stand: 04.07.2018).
- Marx, Karl: Zur Kritik der Hegelschen Rechtsphilosophie. Einleitung. In: Marx-Engels-Werke. Bd. 1. Berlin 1976, S. 378-391.
- Metz, Markus/Seeblen, Georg: Die Welt als Serie - die Serie als Welt. In: Deutschlandfunk, Essay und Diskurs, 13.08.2017, http://www.deutschlandfunk.de/erzaehlen-im-wandel-die-welt-als-serie-die-serie-als-welt.1184.de.html?dram:article_id=389260 (Stand: 04.07.2018).
- Mikkonen, Jukka: The Cognitive Value of Philosophical Fiction. London, New York 2013.
- Milevski, Urania/Reszke, Paul/Woitkowski, Felix: Populäre Serialität zwischen kritischer Rezeption und geschlechtertheoretischer Reflexion. In: Milevski, Urania/Reszke, Paul/Woitkowski, Felix (Hg.): Gender & Genre – Populäre Serialität zwischen kritischer Rezeption und geschlechtertheoretischer Reflexion. Würzburg 2018. S. 11-53.
- Nussbaum, Martha: Form and Content, Philosophy and Literature. In Nussbaum, Martha (Hg.): Love's Knowledge. Essays on Philosophy and Literature. New York, Oxford 1990. S. 3-54.
- Patterson, John/McLean, Gareth: Move over Hollywood. In: The Guardian, 20.05.2006. <https://www.theguardian.com/film/2006/may/20/features.week-end> (Stand: 04.07.2018).
- Reynolds, Matthew: Braid ending explained by Jonathan Blow. In: Digital Spy Online, 27.10.2010. <http://www.digitalspy.com/gaming/news/a284605/braid-ending-explained-by-jonathan-blow> (Stand: 04.07.2018).
- Roddrick, Stephen: The world according to ,BoJack Horseman«. In: The New York Times, 22.06.2016. <https://www.nytimes.com/2016/07/24/magazine/the-world-according-to-bojack-horseman.html> (Stand: 04.07.2018).
- Röscheisen, Thilo: ,Breaking Bad«, die Dänen und wir. In: Drama-Blog, 30.01.2013, <http://drama-blog.de/breaking-bad-die-danen-und-wir/> (Stand: 04.07.2018).
- Scheck, Denis: Schecks Bücher. <http://www1.wdr.de/mediathek/audio/wdr5/neugier-genuegt-schecks-buecher/index.html> (Stand: 04.07.2018).

- Seeßlen, Georg: *Zombies übernehmen die Welt*. In: *Die Zeit*, 39 (2011), S. 57. <http://www.zeit.de/2011/39/D-DVD-The-Walking-Dead/komplettansicht> (Stand: 04.07.2018).
- Sommers, Joseph M.: *When the Zombies Came for Our Children: Exploring Posthumanism in Robert Kirkman's The Walking Dead*. In: *The Comics Grid, Journal of Comics Scholarship*, 6 (2016). <http://doi.org/10.16995/cg.40> (Stand: 04.07.2018).
- Stokes, Dustin: *Art and Modal Knowledge*. In: Lopes, Dominic/Kieran, Matthew (Hg.): *Knowing Art – Essays in Epistemology and Aesthetics*. Berlin, Heidelberg 2006. S. 67-81.
- Swirski, Peter: *Of Literature and Knowledge. Explorations in Narrative Thought Experiments, Evolution, and Game Theory*. London 2007.
- Thompson, Robert J.: *Television's Second Golden Age. From Hill Street Blues to ER*. New York 1997.
- Thomson, Judith J.: *A Defense of Abortion*. In: *Philosophy & Public Affairs*, 1 (1971), S. 47-66.
- Thomson, Judith J.: *Self-Defense*. In: *Philosophy & Public Affairs*, 4 (1991). S. 283-310.
- Time Magazine's All Time 100 Novels*. <http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels> (Stand: 04.07.2018).
- Tolkien, J. R. R.: *Tree and Leaf*. London 1964.
- Tolkien, J. R. R.: *On Fairy-Stories*. In: Tolkien, Christopher (Hg.): *The Monsters and the Critics and Other Essays*. London 1983. S. 109-161.