

Inhalt

Vorwort | 11

Siglenliste | 27

1. »All dwarves are bastards in their fathers' eyes.« Familien-Politik und dynastische Fragen

Power in a King's Blood.

Genealogie als Schlüsselmotiv in *ASOIAF*

Stefan Donecker | 31

Mad, Bad and Dangerous to Know, or The Pride of the Rock?

Expeditionen in die symbolische Höhle der Löwen von Lannister

Anja Müller | 45

2. »Sharp steel and strong arms rule this world, don't ever believe any different.« Kulturgeographie und Geopolitik

Der Norden als Topos und Chance.

Antagonisten, Antistruktur und (Anti-)Helden in *ASOIAF*

Igor Eberhard | 63

Beyond the Wall.

Alteritätsdiskurse in *GOT*

Mario Grizelj | 81

3. »The gods are blind. And men only see what they wish.« Religion und Mythen

»What is dead may never die, but rises again, harder and stronger.«

Religion als Macht in *ASOIAF*

Rainer Emig | 103

Feuer innerhalb und außerhalb von *ASOIAF*.

Dominic Frenschkowski | 113

Mythologien des Nordens: von Hyperborea nach Westeros.

Eine mythologische Amplifikation zu *ASOIAF*

Marco Frenschkowski | 127

7=1: Der Glaube an die Sieben als synthetische Religion
zwischen Apodiktik und Paraklese

Johannes Ruster | 141

4. »If a girl can't fight, why should she have a coat of arms?« Gender-Diskurse und soziale Fragen

Bastarde und Barbaren.

Utopien des Hybriden in *GOT*

Hans Richard Brittnacher | 157

»A Knight's a sword with a horse.«

Bilder von Ritterschaft und die Waffen der Frauen in *ASOIAF*

Corinna Dörrich | 173

Von Kriegerinnen und Gebärmaschinen.

Weibliche Figuren in *GOT*-Computerspielen

Felix Schröter | 193

5. »When you play the game of thrones, you win or you die. There is no middle ground.« Ethik, Moral und Politik

The king is dead – long live the Throne?

Zur Herrschaftsstruktur in *ASOIAF*

Michael Baumann | 213

Die drei Drachen des Königs.
Politische Theologie in *ASOIAF*
Christoph Petersen | 227

Realistische Fantastik.
Macht in *ASOIAF*
Peter Seyferth | 247

**6. »A reader lives a thousand lives before he dies [...].
The man who never reads lives only one.«
Das Archiv und die Medienreflexion**

Myrish Swamps and Fat Pink Masts.
Sexualität in *ASOIAF/GOT* und die Konventionen der Fantasy
Robert Baumgartner | 267

Fechten als Strukturelement.
Binnennarrative Transformation des Zweikampfes in *ASOIAF*
Matthias Langenbahn | 281

Techniken und Funktionen von Filmmusik am Beispiel von *GOT*
Christian Weng | 293

**7. »Prophecy is like a half-trained mule [...]. It looks as though it
wmight be useful, but the moment you trust in it,
it kicks you in the head.«
Rätsel und Mystifikation, Träume und Prophezeiungen**

Warlocks, Wargs and White Walkers.
Obskures und Übernatürliches als Phänomene des Fremden in *ASOIAF*
Tobias Eder | 309

»The Gods are blind. And men see only what they wish.«
Zur Funktion der Mystifikationen und Rätsel in *ASOIAF*
Markus May | 321

**8. »The oak recalls the acorn, the acorn dreams of the oak,
the stump lives in them both.«
Transmedialität**

Der Drache hat drei Köpfe.

Das *GOT*-Narrativ und sein Wechsel ins Medium Computerspiel

Franziska Ascher | 339

»I'm almost a man grown.«

Zur Verhandlung von Kindheit und Jugend in *ASOIAF* und *GOT*

Maria Kutscherow | 355

»Everything in the world is about sex, except sex. Sex is about power.«

Die Funktion der Sexpositions in *GOT*

Simon Spiegel | 369

»I read the fucking books!«

Subkulturelle Reaktionen auf den Medien- und Publikumswechsel
von *ASOIAF* zu *GOT*

Tobias Unterhuber | 385

Autorinnen und Autoren | 395