

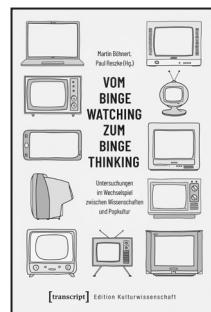
schaftliche Folgen technologischer Entwicklungen aufzuzeigen. Der vorliegende Band ist also im Feld der Technikfolgenabschätzung beheimatet, wobei normativen Fragen besonders viel Platz eingeräumt wird.

Die thematischen Bezüge sind zahlreich. Es geht beispielsweise um grundsätzliche Eigenschaften des Themas, die Metaphern Intelligenz, Evolution und Spiel, Stereotype, auditive Ausprägungen von KI, Börsenhandel, die Entwicklung von Algorithmen, Deep Learning, Partizipation, Ethnien, Medienpolitik, Gesetzgebung, Konzentration von Konzernen oder die Demokratisierung von Kunst. Der Status quo wird fast immer hinterfragt. Dies macht den vorliegenden Band beispielsweise zu einer wertvollen Ressource in der KI-bezogenen Wissenschaft, wenn Problemfelder identifiziert oder Forschungsfragen formuliert werden sollen. Ebenfalls von Nutzen könnten ausgewählte Texte sein, um eine grundsätzliche Idee möglicher dysfunktionaler Aspekte des Einsatzes von KI zu entwickeln. Erfreulich ist dabei, dass alle Beiträge in englischer Sprache verfasst worden sind, was der Globalität des Themas KI gerecht wird. Die Sprache ist vergleichsweise komplex, das vorausgesetzte Wissen eher hoch. Für Studierende auf Bachelor niveau ist der Band daher wohl ungeeignet, interessant aber für Lehrende und Forschende, die nach neuen Denkanstößen suchen.

Alexander Godulla, Leipzig

Martin Böhner/Paul Reszke (Hg.): Vom Binge Watching zum Binge Thinking. Untersuchungen im Wechselspiel zwischen Wissenschaften und Popkultur. Bielefeld: transcript Verlag 2019, 246 Seiten, 34,99 Euro.

Warum die Philosophie mit der Popkultur konfrontieren, fragen die Herausgeber im Vorwort dieses Sammelbandes, der aus mehreren Projektseminaren an der Uni Kassel hervorgegangen ist. Sie beantworten die Frage damit, dass popkulturelle Welten durch ihre Bekanntheit ein großes Publikum erreichten und dort auf eine Vielfalt aktiver Rezeptionsmuster stießen. Kurz gesagt: Menschen lassen sich nicht nur etwas vorsetzen und konsumieren dies, sie diskutieren, transformieren, philosophieren und greifen Sujets und Themen der erlebten Fiktion auf, die sie für ihr reales Leben



transformieren. Popkulturelle Fiktionen können ebenso inspirieren und zur Reflexion anregen wie die so genannte Hochkultur, mit der die Herausgeber sich im einleitenden Kapitel näher auseinandersetzen. Dort stellen sie der traditionellen Unterteilung zwischen Hoch- und Populär- oder Trivialkultur neuere

*Die Perspektivierung des
Sammelbandes wird in zehn Auf-
sätze expliziert, die sich mit unter-
schiedlichen Phänomenen befassen.*

Erkenntnisse der Lesekompetenzforschung entgegen. Diese gründet sich auf die Beobachtung, dass „Lesen“ (die Autoren beziehen sich neben Literatur, auch auf Filme, Videospiele, Comics etc.) ein vielschichtiger Prozess sei, der im jeweiligen Rezeptionskontext unterschiedlich konstituiert würde: Gemäß der Leseintention wird im Bildungskontext anders gelesen als im Unterhaltungskontext etc., ein Comic könne erlebnisorientiert und ebenso ästhetisch rezipiert werden.

Aber: Die Komplexität moderner Erzeugnisse der Popkultur ermögliche ebenso komplexe Beschäftigungs- und Verarbeitungsformen. Intellekt, Vergnügen und Anwendungsinteresse („Nutzen und Erfreuen“, S. 14) ergänzten sich angesichts moderner Dramen wie „The Walking Dead“, die eben nicht nur Action und visuelle Dramatik bieten, sondern inhaltlich reichhaltige Themen klassisch philosophischer, ethischer oder theologischer Prägung (worauf zuletzt auch Reuter 2018 hingewiesen hat). Sie fragen nach der Stellung des Menschen in der Welt, beschäftigen sich kritisch mit dem Zustand der Gesellschaft und mit Formen des Zusammenlebens im Angesicht eines äußeren Feindes. Abgesehen von konkreten Charakteren und ihren Handlungen innerhalb einer popkulturellen Erzählung bieten komplexe Sekundärwelten mit ihren fiktiven Gegebenheiten und Regelsystemen aufgrund ihrer kohärenten und faszinierenden Fremdartigkeit eine Gelegenheit, „bestimmte Aspekte unserer wirklichen Welt neu zu perspektivieren“ (S. 31 f.).

Diese Perspektivierung wird in zehn Aufsätzen expliziert, die sich mit so unterschiedlichen Medienphänomenen befassen wie „Game of Thrones“, „Zurück in die Zukunft“, „Alice im Wunderland“, „Telltale’s The Walking Dead“, „Der Herr der Ringe“, „Ghost in the Shell“ und der „Harry Potter“-Reihe.

In dem Beitrag über „Alice im Wunderland“ von Tamara Bodden werden die weltimmanenten Regeln und Sprachspiele der Fabelwesen hinter dem Spiegel erörtert, denen sich Alice konstruktiv nähert, denn aufgrund ihrer Fremdartigkeit in dieser Welt muss sie die Bedeutung von Begriffen und Redewendungen erst entschlüsseln (S. 64 f.).

Um das Gewicht von Entscheidungen sowie tatsächliche oder vermeintliche Willensfreiheit in Videospielen geht es in dem Aufsatz von Rebecca Bachmann zu „Telltale's The Walking Dead“. Dass diese Freiheit nur suggeriert wird, aufgrund des Spieldesigns aber nicht real bestehen kann, bedeute hingegen nicht, dass Entscheidungen im Spiel irrelevant seien: Sie formten vielmehr die Entwicklung des Spielcharakters und ermöglichten dem Spieler einen Resonanzraum für eigene Reflexionen (was die Autorin am Beispiel von zitierten Spielerreaktionen immer wieder einfließen lässt) (S. 92 f.).

Melanie Waldmeyer untersucht die Kausalitäten in der „Zurück in die Zukunft“-Trilogie. Das hierfür zugrunde gelegte, aus dem Qualitätsmanagement stammende Verfahren des Ishikawa-Diagramms überrascht zunächst, wird von der Autorin aber konsequent angewendet. So kann sie in der fiktiven Vergangenheit liegende Ursachen für Entwicklungen in der fiktiven Gegenwart herausarbeiten, die zu einer bestimmten Situation in einer der fiktiven Zeitebenen führen (S. 143).

Auch in den anderen, sehr lesenswerten Aufsätzen erfüllt sich die Ankündigung der Herausgeber, dass popkulturelle Sekundärwelten neben trivialen auch nicht-triviale Erkenntnisse vermitteln und dadurch Anregung bieten für eine komplexe Erweiterung der Methode des philosophischen Gedankenexperiments (S. 34). Die inhaltliche Heterogenität des Buches bietet eine ansprechende Vielfalt von Deutung und Analyse, da die ausgebreiteten Themen, Hintergründe und nicht zuletzt auch Darbietungsformen (Feature, Film, Serie, Videospiel, Buch etc.) eine inhaltliche Standardisierung verhindern. Das ist von Vorteil, denn so entsteht ein Panoptikum unterschiedlicher Ansätze, die als Einzelbeiträge ebenso aufschlussreich wie inspirierend sein können, im Gesamtkontext aber einen sehr fundierten Überblick darüber ermöglichen, was die Popkultur der Philosophie (man möchte hinzufügen: auch der Theologie) zu bieten hat.

Gleichzeitig macht der große Anteil studentischer Beiträgerinnen und Beiträger deutlich, wie wichtig und erfolgversprechend die Methode des „forschenden Lehrens“ ist, mit der die genannten Seminare durchgeführt wurden.

Der große Anteil der studentischen Beiträge macht deutlich, wie wichtig und vielversprechend die Methode des „forschenden Lehrens“ ist.

Stefan Piasecki, Mülheim an der Ruhr