

Inhalt

Vorwort | 7

Nicht-triviale Trivialitäten

Popkulturelle Sekundärwelten als Gedankenexperimente
und ihr erkenntnistheoretischer Nutzen

Martin Böhnert und Paul Reszke | 11

In Friendly Chat with Bird or Beast

Wittgensteins Sprachspiel und Gespräche in *Alice im Wunderland*

Tamara Bodden | 51

Zu schwach für die Kamera?

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

Vanessa Karthäuser | 69

All of Your Choices Matter

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

Rebecca Bachmann | 81

One Ring to Rule Them All?

Ethische Herausforderungen durch die Ringe der Macht
bei Tolkien und Platon

Lisa Maria Kapitz und Jannis Reh | 101

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

Eine Untersuchung zu Kausalität in *Zurück in die Zukunft*

Melanie Waldmeyer | 127

Andere Welten, Andere Räume

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

Jonas Sowa | 145

Verantwortung in Zeiten des Cyberpunk

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

Oliver Scharf | 167

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

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

Madeline Isabelle Fuhlmann | 183

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

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

Nadja Riechert | 203

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

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

Julia Gens | 225

Autorinnen und Autoren | 245