

# 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 Telltales *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