

Carsten Kullmann

Martin Böhnert und Paul Reszke (Hg.): Vom Binge Watching zum Binge Thinking: Untersuchungen im Wechselspiel zwischen Wissenschaften und Popkultur 2019

<https://doi.org/10.25969/mediarep/13070>

Veröffentlichungsversion / published version
Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Kullmann, Carsten: Martin Böhnert und Paul Reszke (Hg.): Vom Binge Watching zum Binge Thinking: Untersuchungen im Wechselspiel zwischen Wissenschaften und Popkultur. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 36 (2019), Nr. 4, S. 428–429. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13070>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Hörfunk und Fernsehen

Martin Böhnert und Paul Reszke (Hg.): Vom Binge Watching zum Binge Thinking: Untersuchungen im Wechselspiel zwischen Wissenschaften und Popkultur

Bielefeld: transcript 2019 (Edition Kulturwissenschaft, Bd.197), 248 S., ISBN 9783837646931, EUR 34,99

Mit dem Sammelband *Vom Binge Watching zum Binge Thinking* legen Martin Böhnert und Paul Reszke eine anbindungsfähige, interdisziplinäre Untersuchung neuerer Populärkultur aus wissenschaftlicher Perspektive vor. Wie die beiden Herausgeber im Vorwort darlegen, wurden die Beiträge im Rahmen eines Seminars an der Universität Kassel von Studierenden verfasst, die so ihren Arbeitsprozess gemäß gängiger Praxis mit der Publikation der Befunde abschließen konnten und bietet damit ein praktisches Beispiel, wie forschendes Lernen gestaltet werden kann. Durch diese Ausgangslage bleibt der Sammelband jedoch, in Anlehnung an seinen Untertitel, im Wechselspiel zwischen Wissenschaft und Popkultur verhaftet: Einerseits versuchen die Beiträge vor allem sprachlich und methodisch einem wissenschaftlichen Anspruch gerecht zu werden, andererseits macht die stellenweise fehlende analytische Tiefe deutlich, dass der Band insgesamt eher für ein fachlich interessiertes denn tiefgründig wissenschaftlich geschultes Publikum geeignet ist.

Den Beiträgen ihrer Studierenden vorweg stellen die Herausgeber eine umfangreiche, dezidiert wissenschaftlich geprägte Annäherung an das

breite Feld der Popkultur (vgl. S.11-50): Neben der bekannten Horaz'schen Prämisse ‚prodesse et delectare‘, adaptieren Böhnert und Reszke Ergebnisse der Leseforschung und argumentieren überzeugend, dass die Annahme verschiedener Rezeptionsmodi es möglich mache, sekundäre (fiktionale) Welten im Sinne J. R. R. Tolkiens als verfremdete Abbilder unserer Welt zu begreifen und an solche mit Horaz' Anspruch heranzutreten, sie seien jenseits der bloßen Unterhaltung zu etwas nützlich. Die beiden Herausgeber rekurrieren ausführlich auf die kulturwissenschaftlich längst vorgenommene Auflösung der Trennung zwischen Hoch- und Trivialekultur und sprechen „popkulturellen Sekundärwelten“ (S.16) das Potenzial zu, aus einem wissenschaftlichen Rezeptionsmodus heraus perspektiviert als „philosophisches Gedankenexperiment“ (S.34) modales Wissen zu produzieren. Modales Wissen, so der Philosoph Dustin Stokes, sei propositionales Wissen um Möglichkeiten, oder, anders ausgedrückt: „wissen, dass p falls x“ (S.34). Die Herausgeber argumentieren, dass popkulturelle Sekundärwelten aufgrund ihrer allgemeinen Beliebtheit und Verbreitung einen egalitären Zugang zu einer kollaborativen

Wissensproduktion bieten. Zudem würden sie im gegenwärtigen digitalen Zeitalter durch ihre Anbindung an das von Natur aus partizipatorische Internet breite Möglichkeiten eröffnen, reziprok im bereits erwähnten Wechselspiel einerseits wissenschaftliche Theorien zu erproben und, andererseits, durch Wissenschaft den Blick auf die dargestellten Sekundärwelten zu schärfen (vgl. S.39-42).

Auf dieser Prämisse fußen die sich anschließenden zehn Beiträge der studentischen Autor_innen. Diese nehmen die Sekundärwelten populärer Filme, Bücher und Serien hauptsächlich aus philosophischer, literatur- oder kulturwissenschaftlicher Perspektive in den Blick und sind somit vor allem in diesen wissenschaftlichen Feldern anbindungsfähig. Die Beiträge zeichnen sich allesamt durch eine klare theoretisch-analytische Strukturierung aus, stellenweise hätte jedoch auf leseleitende Sprache zugunsten einer vertieften Analyse verzichtet werden können. Neben der fundierten Einleitung ist Lisa Maria Kapitz' und Jannis Rehs vergleichende moraltheoretische Annäherung an die Ethikproblematiken, die Platons ‚Ring des Gyges‘ und der ‚Eine Ring‘ in Tolkiens *The Lord of the Rings* (London: George Allen & Unwin, 1954-55) aufwerfen, positiv hervorzuheben. Auch Jonas Sowa's Umarbeitung des Foucault'schen Heterotopie-Kon-

zepts, um heterotopische Räume in George R.R. Martins *A Song of Ice and Fire* (New York: Bantam, 1996-2011) zu charakterisieren sowie Julia Gens' Ausarbeitung der Bechdel-Test-Alternative des ‚Mako Mori-Tests‘ zur Analyse der Repräsentation von Frauenfiguren in den *Harry Potter*-Verfilmungen sind sehr erwähnenswert.

Zu kritisieren ist, dass leider im gesamten Band nicht deutlich wird, was die Herausgeber unter dem im Titel enthaltenen Schlagwort ‚Binge Thinking‘ eigentlich verstanden wissen wollen. Außer auf der Titelseite findet der Begriff auf keiner der folgenden 248 Seiten Erwähnung, geschweige denn Erläuterung, und verkommt somit zu einem reinen Aufmacher. In der Erstauflage hemmen zudem die in der Häufung irritierenden Grammatik- und Tippfehler, abweichenden Formatierungen (bspw. bei Titeln von Einzel- und Gesamtwerken), die nicht einheitliche Verwendung diskriminierungsfreier Sprache, sowie die Dopplung ganzer Passagen den Lesefluss ungemein. In Summe ist der Sammelband jedoch für seine populärwissenschaftliche Ausrichtung für ein breit interessiertes Publikum und seine Entstehung aus der didaktischen Verzahnung von Forschung und Lehre zu loben.

Carsten Kullmann (Magdeburg)