

«Игра престолов»

Культурный пессимизм как рецепт успеха

Аксель Кристиан Хорн

М.А., независимый исследователь в области политической науки и медиа
Адрес: Schillerstraße 52, Erfurt, Germany 99096
E-mail: axel_horn@hotmail.com

Олег Кильдюшов
(переводчик)

Научный сотрудник Центра фундаментальной социологии
Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики»
Адрес: ул. Мясницкая, д. 20, г. Москва, Российская Федерация 101000
E-mail: kildyushov@mail.ru

В нарративе сериала «Игра престолов» (ИП) известные элементы медиапродуктов на тему фэнтези удачно смещиваются с новыми формами и связываются с эмоциональным режимом, который своей базовой (культурно-)пессимистической окраской прямо отсылает к эмоциональной культуре современных обществ. Культурный пессимизм проистекает из комплексных проблемных ситуаций в Европе и Америке, формирующих контекст возникновения сериала, и позволяет заглянуть в социальное и политическое подсознание этих обществ. В статье предпринимается попытка выявить их путем исследования действий и мотивации персонажей сериала, а также драматургических средств и социальных рамок действия. Анализ показывает, что ИП можно читать как форму культурной переработки опыта социальных и политических потрясений в европейских и американском обществах. Культурный пессимизм оказывается рецептом успеха этого сериального формата, но в конечном счете мало что может противопоставить деструктивности доминирующих в культуре настроений.

Ключевые слова: «Игра престолов», культурный пессимизм, телесериалы, массовая культура

Снятый каналом HBO сериал «Игра престолов» (ИП), восьмой и последний сезон которого был показан в 2019 году, считается одним из самых успешных. Причины этого разнообразны, но важную роль здесь сыграли эстетические параметры сериала как продукта, основанного на цикле книг писателя Джорджа Мартина «Песнь льда и пламени». Кроме того, трансмедийный характер рассказанной истории (Ryan, 2013) предлагает поклонникам широкий спектр цифровых форм участия и расширяет возможности потребления продукта за пределами телепросмотра, перенося его в многочисленные нарративные и сюжетные пространства (Klastrup, Tosca, 2014).

Но определяющим для сохранения притягательной силы сериала, видимо, является и то, что в нем известные элементы медиапродуктов на тему фэнтези удач-

но смешиваются с новыми формами, связываются с эмоциональным режимом, который своей базовой (культурно) пессимистической окраской прямо отсылает к эмоциональной культуре современных обществ Северной Америки и Европы.

Такие продукты массовой культуры, как ИП, заслуживают внимания уже потому, что могут быть поняты как очевидные самоописания западного общества (Zorn, 2007). В качестве массмедиального интертекста популярные продукты культурного производства артикулируют в сжатой символической форме проблемные комплексы, формирующие контекст их возникновения, позволяя тем самым заглянуть в социальное и политическое подсознание этого общества (Koch, 2018; Jamerson, 1981). В случае ИП это (пост)современное общество США и связанный с ним англо-европейский мир. Даже несмотря на то что история ИП похожа на средневековый сценарий, в который интегрированы различные элементы фэнтези, сериал обращен к настоящему и в этом смысле затрагивает основы жизненного мира современных людей.

Если понимать культурный продукт ИП как форму культурной переработки социального опыта, интересно проанализировать то, как производится эта соотнесенность с социальным и политическим подсознанием и какой социальный опыт манифестируется в нарративе ИП.

Для анализа нарратива необходимо учитывать как действия и мотивацию представленных в формате сериала персонажей, так и драматургические средства и социальную рамку действия, в качестве которой в ИП выступает мир Вестероса. В соответствии с этим выстраиваются следующие итерации: в качестве первого шага выявляются события в мире Вестероса с точки зрения их актуальной соотнесенности с евроамериканским контекстом возникновения продукта. После этого персонажи и их действия рассматриваются внутри этой социальной сюжетной рамки, при этом в качестве центрального драматургического средства более подробно рассматривается гибель главных героев. В заключение делаются выводы о коллективном подсознании современного общества.

Контекст возникновения и социальный порядок в Вестеросе

В течение восьми сезонов в ИП демонстрируется сложная структура властных отношений в ситуации борьбы за осиротевший Железный трон. Практически все персонажи и их действия могут быть декодированы как воплощения различных властных рациональностей. Начиная с максимы Серсеи Ланнистер «Если ты играешь в Игры престолов, то либо побеждаешь, либо умираешь» (сезон 1, серия 7 «Ты побеждаешь или умираешь»), в сериале показаны различные способы калькуляции и типы силовых ресурсов, потенциал которых проверяется с точки зрения возможности сохранения гегемонии. При этом по ходу сериала видно, что ни один из участников в «Игре престолов» игроков не может объединить достаточно силовых ресурсов, чтобы окончательно победить в противостоянии. Следствием этого оказываются бесконечные политические и военные столкновения, все более

разрушающие общество и социальный порядок Вестероса¹. В результате сериал рисует мрачную картину распада порядка, сопровождаемого значительными социальными и политическими потрясениями, что переживается простыми людьми как Гоббсово естественное состояние. То, что существующий порядок разрушается, а ситуация ухудшается — это чувство разделяют многие в американском и европейском обществах, что и находит отражение в современных культурно-пессимистических настроениях.

«Борьба всех против всех» и усиление угрозы уничтожения слабых отражают все более ожесточенную борьбу за признание в затронутых обществах (Honneth, 2010). Экономическая уязвимость европейских и американского государств, которая стала особенно очевидной во время финансового кризиса 2008 года, подорвала благосостояние сокращающегося среднего класса, накопленное предыдущими поколениями. Радикализирующийся капитализм посредством новых соглашений о свободной торговле усугубил конкурентную борьбу между государствами, в результате чего рабочие места переместились на периферию (Мексика, Азия), также усилилась конкурентная борьба внутри самих обществ, что привело к значительной прекаризации трудовых отношений.

В результате этой экономической динамики государство всеобщего благосостояния в этих странах подверглось огромному давлению в виде одной неолиберальной реформы за другой. В ходе этих реформ жизненные риски (Ewald, 1993), некогда сдерживаемые государством всеобщего благодеяния, стали угрожать человеку, вновь оказавшемуся беззащитным перед ними. Люди чувствуют, что они стали легко заменяемыми сотрудниками, чье рабочее место может быть в любой момент сокращено, перемещено в другой регион мира или отдано другому претенденту (Beck, 1986; Sennett, 1998). В обществах, где благосостояние растет лишь у и без того богатых и состоятельных (Piketty 2015), социальная деградация становится реальной угрозой для многих представителей среднего класса (Nachtwhey 2016).

Жестокость противостояния в Вестеросе переживается многими как экзистенциальная угроза. Все чаще человек вынужден играть в игру, правила которой ему навязаны. Чувство полного бессилия усиливается непрозрачностью существующих опций социального действия. Это касается как внутригосударственных, так и geopolитических систем правил и ценностей. Кроме того, постмодернистские общества Америки и Европы характеризуются невиданным уровнем плюрализма и разнообразия внутри. От всех требуется максимальная толерантность к социальной неоднозначности, т. е. способность принимать многозначность, противоречия и другую точку зрения и успешно действовать в культурно или социально незнакомых ситуациях (Müller-Christ, Weßling, 2007). Непрозрачность и многозначность обнаруживаются и в глобальном масштабе, что с точки зрения гео-

1. Военное противостояние заканчивается только после неограниченного использования Дейнерис Таргариен (Эмилия Кларк) супероружия в виде дракона Дрогона, что приводит практически к полному разрушению имперского центра власти в Королевской Гавани (сезон 8, серия 5 «Колокола»).

политического центра воспринимается как утрата контроля. Вместе эти тренды порождают в европейских и американских обществах пессимизм по отношению к нынешним тенденциям и будущим событиям в политике и культуре, что также отражается в нарративе упадка в ИП.

В то время как Вестерос со своим политическим центром в Королевской Гавани символизирует распад, Стена на Севере и Залив работников на Востоке предстают как две дополняющие друг друга периферии, которые различным образом оказывают давление на центр власти (Koch, 2017).

Обе периферии играют в пространственном порядке ИП разные роли: если восточная периферия амбивалентно связана с насилием и обновлением, то северная периферия за Стеной четко обозначена как зона опасности (Poscheschnik, 2016).

Земли Семи Королевств отгорожены огромной Стеной от холодного и нереального Севера Вестероса. Живущих за Стеной людей называют одичалыми, поскольку они как варвары влачат свое существование без государственного порядка и благ цивилизации и не могут конкурировать с правителями Вестероса (об определении семантики чужака как варвара прежде всего см.: Todorov, 2011). В то же время Север — это пространство, где вместе с Белыми ходоками и нежитью усиливается опасность для всех людей. В королевских землях Вестероса Белые ходоки сначала рассматриваются как миф и в процессе борьбы за трон просто игнорируются в качестве реальной угрозы.

Этот угрожающий сценарий нетрудно интерпретировать как угрызения совести европейского и американского обществ, чье процветание также базируется на эксплуатации чужих стран и хищнической добыче природных ресурсов. Здесь ИП играет с ощущением, что нашей собственной цивилизации каким-то образом угрожают ею же порожденные проблемы — хотя их упорно вытесняют, они как дамоклов меч нависают над этими обществами. Как и изменение климата для большинства европейцев и американцев, так и надвигающаяся зима все еще остается для большинства жителей Вестероса — из-за своей пространственной и временной удаленности — катастрофой без последствий. То, что атака будущего на настоящее уже началась, остается за пределами восприятия, мотивирующего действия героев — за исключением Джона Сноу (Кит Харингтон) и его соратников.

Помимо нереальной и диффузной угрозы в сериале также затрагиваются конкретные последствия за пределами собственного мира: когда одичальные, спасаясь от Белых ходоков, появляются у Стены и благодаря вмешательству Джона Сноу получают приют, здесь очевидна отсылка к актуальным проблемам с потоком беженцев. Возникшие из-за страха перед чужаками конфликты, которые в итоге обостряются и приводят к (временной) смерти Джона Сноу, хорошо знакомы зрителям в США и Европе, где не прекращается общественное обсуждение этой темы. Таким образом, в ИП в рамках сценария рисков рассматривается потенциал угроз и страха, исходящих от фигуры Другого (Bauman, 2017), все еще — или вновь — оказывающегося движущей силой политического воображения.

Диффузный сценарий угрозы с Севера со все более ощутимыми последствиями противопоставляется событиям на Востоке мира ИП — на континенте Эссос, отделенном морем от Вестероса. ИП рассказывает историю попытки последнего потомка древнего рода правителей Вестероса Дейнерис Таргариен создать там опору своей власти для дальнейшей борьбы за Железный трон. Несмотря на всю амбивалентность, фигура Дейнерис воплощает в себе проблеск надежды на предотвращение сценария конфликта, угрозы и кризиса.

Однако будучи носителем надежд, она сама полна неуверенности. Но, в отличие от других политических акторов в Вестеросе, она вполне готова учиться и в качестве королевы действовать на благо своих подданных. Как правитель в поисках собственной идентичности она не символизирует некую жесткую концепцию лучшего мира, а лишь попытку, с которой связаны надежды. Именно поэтому она выражает чувства тех многих в современных европейских и американских обществах, кто хотя и считает, что что-то идет не так, но при этом не знает, как все могло бы быть иначе. С одной стороны, широко распространено диффузное недовольство текущим общественным развитием и желание перемен, но в то же время — не в последнюю очередь из-за идеологического вакуума, возникшего в результате гибели левых утопий (Honneth, 2015), — царит полная неясность и отсутствие идей относительно того, как могла бы выглядеть убедительная альтернатива.

После объявленного «конца истории» сторонники победоносного глобального капитализма твердят мантру о безальтернативности нынешнего политического и экономического развития, что порождает у людей скептизм, тоску и надежду на другой, более человечный мир. Таким образом, надежда сохраняется, хотя пока не ясно, как она может выглядеть. На примере фигуры Дейнерис Таргариен в ИП продемонстрирована попытка предложить альтернативу, которая, однако, терпит полный крах в огненном штурме Королевской гавани (сезон 8, серия 5 «Колокола»). Не в последнюю очередь именно крушение этих надежд может быть причиной того, что бесчисленные зрители категорически не приняли ее гибель и даже требовали переснять концовку сериала (Knödler, 2019).

Однако помимо социальных рамок действия именно персонажи и обоснования их действий позволяют взглянуть на социальное и политическое подсознание в контексте возникновения, поэтому далее мы рассмотрим некоторые центральные моменты ИП.

Моральная амбивалентность и гибель действующих лиц

В телесериалах добро и зло, как правило, четко отделены друг от друга. Во-первых, это обусловлено технико-нarrативными причинами, так как тем самым облегчается объяснение действий отдельных фигур. Посредством этого также сознательно устанавливается дистанция к повседневной жизни, обеспечивающая зрителю некую форму эскапизма. Кроме того, таким образом для реципиента облегчается

идентификация фигур и понимание развития сюжета. Также благодаря четкому разграничению добрых и злых героев и их действий в продуктах массовой культуры воспроизводятся общественные нормы и ценности.

ИП не следует образцу моральной однозначности, а сталкивает зрителя с не-прикрытым реализмом в характерах и действиях главных героев. Таким образом, ИП демонстративно порывает с привычным моральным дуализмом жанра фэнтези, который можно обнаружить, например, во «Властелине колец» (2001–2003). Эта конститутивная мрачность сериала проявляется в жестокости и моральной амбивалентности практических всех персонажей.

Особенно ярким примером здесь является фигура Джейме Ланнистера, известного в Вестеросе как «цареубийца» и «клятвопреступник». Джейме предстает в сериале как характерная маска рыцаря, за которой бессердечная жестокость и беспринципность соединяются с тактическим мастерством и остатками чести в своеобразной постгероической личности: появиввшись уже в первом эпизоде (сезон 1, серия 1 «Зима близко»), персонаж проводит зрителя почти через всю палитру морального и аморального действия. Особенно значима для прорисовки этой фигуры ее роль в одном из ключевых эпизодов всего сериала, который одновременно предвещает многое из того, что произойдет дальше: данная сцена начинается с того, что десятилетний Брандон Старк, второй сын лорда Винтерфелла Неда Старк, простиившись с отправившимся в Королевскую Гавань отцом, лазает по башням и стенам крепости. Там он обнаруживает совокупляющуюся пару, которая позже окажется братом и сестрой — Джейме и Серсеей Ланнистер. Джейме Ланнистер обнаруживает незваного гостя и сталкивает его с башни с намерением заставить замолчать навсегда. Характеристика персонажа как инцестуозного детоубийцы, без сомнения, ставит его на самый край морального спектра.

Введенный в сюжет как холодный аморальный циник, который при попытке побега из плена в лагере Кейтелин Старк готов убить собственного кузена Алтона ради отвлечения от себя внимания, он впоследствии превращается в очень амбивалентную фигуру, чьи действия мотивированы прежде всего заботой о любимой сестре и общих детях. Как и его рыцарское поведение по отношению к Бриенне Тарт, потеря им основной фехтующей руки, поддержка брата Тириона Ланнистера — в отличие от презирающих последнего отца Тайвина Ланнистера и сестры Серсеи Ланнистер, — а также участие в битве за Винтерфелл против Белых ходоков (сезон 8, серия 3 «Долгая Ночь») придают персонажу черты личности, требующей от зрителя максимальной терпимости к неоднозначности. То, что он в конце гибнет вместе со своей любимой сестрой во время нападения дракона на Королевскую Гавань, до последнего момента демонстрирует зрителю его моральную раздвоенность.

В борьбе за Железный трон могут выстоять лишь те персонажи, которым хватает необходимой чувствительности и гибкости при принятии решений, что позволяет им адаптировать собственные действия к внешним социальным и по-

литическим условиям. В противном случае они терпят крах, как, например, Робб Старк, Станнис Баратеон или король Джоффри Баратеон.

Это особенно заметно по фигуре Эддарда (Неда) Старка, надежного и честного лорда Севера. Его прямолинейный характер и действия, ориентированные на моральные принципы, не соответствуют структуре личности, свойственной для жителей Вестероса. Подобно князю Льву Мышкину у Достоевского, он показывает зрителям этот мир с наивной точки зрения и в конце концов терпит неудачу. Оказавшись в центре политических махинаций в Королевской Гавани, он находит там смерть, поскольку его система координат, настроенная на различение правильного и ложного, не позволила ему вовремя распознать интриги. Чтобы добиться успеха в игре престолов хотя бы в среднесрочной перспективе, необходима способность к реальной политике, которая вместо моральной однозначности ориентирована на понимание двусмысличности политических игроков и их действий. Таким образом, гибель Неда Старка на эшафоте зrimо маркирует провал морального авторитета.

Однако в способе изложения и драматургии ИП проявляется разрыв не только с известными нарративными правилами сериального повествования. Как и в сцене инцеста и покушения на убийство Брана Старка, казнь одного из главных героев выводит ИП за пределы обычных телевизионных конвенций. И Нед, и Бран вводятся в качестве вызывающих симпатию персонажей. Как и попытка убийства сына, неожиданная смерть отца шокирует и задает стиль дальнейшего хода сериала. Здесь становится очевидным, что создателям ИП важно порвать с инфантильно-наивным горизонтом ожиданий аудитории, сформированным бесчисленными фильмами в жанре фэнтези (Koch, 2018).

Форма внезапной гибели главных и второстепенных персонажей, видимо, вытекающая из знаковой цитаты сериала — «Валар моргулис» («Все люди должны умереть»), представляет собой максимальную атаку на ожидания и привычки аудитории. Особенно резко этот момент неожиданности реализован в Красной свадьбе (сезон 3, серия 9 «Рейны из Кастамере»), когда была перебита большая часть семьи Старков вместе с новым королем Севера Роббом Старком, ранее предлагавшимся в качестве фигуры для идентификации. Предстоящая катастрофа и принцип гибели действующих лиц связаны между собой в том смысле, что восприятие зрителя меняется по ходу сериала, переключаясь с шока от смерти главного героя на ожидание того, что так будет происходить и далее. Сериал учит зрителей не только жить с надвигающейся катастрофой, но и ожидать смерти следующей идентификационной фигуры².

Сознательный разрыв ИП с традиционными для сериалов формами представляет собой проблему для среднего зрителя, так как требует от него максимальной толерантности к социальной неопределенности. Зритель постоянно запутывается

2. Это привело к тому, что особенно перед крупными битвами (сезон 6, серия 9 «Битваbastardов»; сезон 8, серия 3 «Долгая Ночь») интенсивно обсуждался вопрос, какой главный герой не переживет их.

и оказывается один на один со своими ожиданиями. Такое обращение с многозначностью, отсутствие четкой нормативной базы и постоянные изменения вполне привычны для большей части людей в обществах Америки и Европы, что позволяет им прибегать к привычным образцам действия. Эта коммуникативная способность сериала проявляется в разнообразных дискуссиях на фанатских сайтах, а также в интернет-порталах СМИ и социальных сетях. В этом смысле нарушение правил, игра с многозначностью и неожиданными моментами является отражением эпохи, которая полна противоречий и резких изменений.

Выводы

ИП может быть прочитана как форма культурной переработки опыта социальных и политических потрясений в европейском и американском обществе. То, что сюжетное пространство сериала представляет собой красочную смесь старинных и средневековых мотивационных комплексов, не отменяет его схожести с нынешней реальностью. Напротив, впечатление реалистичности изображаемого возникает именно из-за того, что ИП умело отсылает к регистрам подлинности дня сегодняшнего и к социальному опыту, которые убедительно выдаются за обычные правила игры во внутреннем мире сериала. «Игра престолов» оказывается пространственной наррацией, экспериментирующей с различными концепциями политической власти в geopolитическом обрамлении. И хотя сериал целенаправленно выражает смутный дискомфорт, вызванный уменьшением управляемости, навязанной комплексностью глобализации и ее последствий для социальной целостности европейского и американского обществ, в конечном итоге он мало что может противопоставить деструктивному характеру доминирующих культурно-пессимистических настроений (Stern, 2018).

Литература

Bauman Z. (2017). *Die Angst vor den anderen: Ein Essay über Migration und Panikmache*. Berlin: Suhrkamp.

Beck U. (1986). *Risikogesellschaft: Auf dem Weg in eine andere Moderne*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Ewald F. (1993). *Der Vorsorgestaat*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Müller-Christ G., Weßling G. (2007). *Widerspruchsbewältigung, Ambivalenz- und Ambiguitätstoleranz: Eine modellhafte Verknüpfung* // Müller-Christ G., Arndt L., Ehnert I. (Hrsg.). *Nachhaltigkeit und Widersprüche: Eine Managementperspektive*. Hamburg: Lit. S. 180–197.

Honneth A. (2010). *Kampf um Anerkennung: Zur moralischen Grammatik sozialer Konflikte*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Honneth A. (2015). *Die Idee des Sozialismus: Versuch einer Aktualisierung*. Berlin: Suhrkamp.

Jameson F. (1981). *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act*. New York: Cornell University Press.

Klastrup L., Tosca S. (2014). «Game of Thrones»: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming // *Ryan M., Thon J.-N.* (eds.). *Storyworld across Media: Towards a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press. P. 295–314.

Knödler J. (2019). Von der unbändigen Wut auf ein Ende. URL: <https://www.sueddeutsche.de/medien/game-of-thrones-staffel-acht-fans-1.4454462> (дата доступа: 15.02.2020).

Koch L. (2018). «Power Resides where Men Believe It Resides»: Die brüchige Welt von Game of Thrones // *Besand A.* (Hrsg.). *Von Game of Thrones bis House of Cards: Politische Perspektiven in Fernsehserien*. Wiesbaden: Springer. S. 129–152.

Nachtwey O. (2016). *Die Abstiegsgesellschaft: Über das Aufbegehren in der regressiven Moderne*. Berlin: Suhrkamp.

Piketty T. (2014). *Das Kapital im 21. Jahrhundert*. München: Beck.

Poscheschnik G. (2016). «Game of Thrones»: Fernsehserien als Artikulation gesellschaftlich-unbewusster Phantasien // *MedienPädagogik*. № 26. S. 1–12.

Ryan M.-L. (2013). *Transmediales Storytelling und Transfiktionalität* // *Krings M., von Hoff D., Renner K. N.* (Hrsg.). *Medien — Erzählen — Gesellschaft: Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz*. Berlin: De Gruyter. S. 88–116.

Sennett R. (1998). *Der flexible Mensch: Die Kultur des neuen Kapitalismus*. Berlin: Berlin Verlag.

Stern F. (2018). *Kulturpessimismus als Politische Gefahr: Eine Analyse nationaler Ideologie in Deutschland*. Stuttgart: Klett-Cotta.

Todorov T. (2011). *Die Angst vor dem Barbaren: Kulturelle Vielfalt versus Kampf der Kulturen*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Zorn C. (2007). *Die Simpsons der Gesellschaft: Selbstbeschreibungen der Gesellschaft und die Populärkultur* // *Zorn C., Huck Z.* (Hrsg.). *Das Populäre der Gesellschaft: Systemtheorie und Populärkultur*. Wiesbaden: Springer. S. 73–96.

Game of Thrones: Cultural Pessimism as a Winning Formula

Axel Christian Horn

M.A., independent researcher

Address: Schillerstraße 52, Erfurt, Germany 99096

E-mail: axel_horn@hotmail.com

Oleg Kildyushov (translator)

Research Fellow, Centre for Fundamental Sociology, National Research University — Higher School of Economics

Address: Myasnitskaya str., 20, Moscow, Russian Federation 101000

E-mail: kildyushov@mail.ru

In the narrative of *Game of Thrones*, a fantasy television drama, well-known elements of fantasy-media products successfully blend with their new forms. These elements connect to a specific emotional regime which refers directly to the emotional cultures of contemporary societies through its pessimistic coloring. Cultural pessimism stems from the complex, problematic situations in Europe and America which shape the context in which the television drama originated, and provides a glimpse into the social and political subconsciousness of these societies. The article attempts to reveal these situations by studying the actions and motivations of the drama's characters, as well as the dramatized means and social framework of the action. The analysis shows that *Game of Thrones* can be read as a form of a cultural reworking of the experiences of the social and political upheavals in European and American societies. Cultural pessimism is a recipe for the success of this serial drama, but ultimately there is little that can counteract the destructive attitudes that dominate the cultures of contemporary Western societies.

Keywords: *Game of Thrones*, cultural pessimism, television serial drama, mass culture

References

Bauman Z. (2017) *Die Angst vor den anderen: Ein Essay über Migration und Panikmache*, Berlin: Suhrkamp.

Beck U. (1986) *Risikogesellschaft: Auf dem Weg in eine andere Moderne*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Ewald F. (1993) *Der Vorsorgestaat*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Müller-Christ G., Weßling G. (2007) *Widerspruchsbewältigung, Ambivalenz- und Ambiguitätstoleranz: Eine modellhafte Verknüpfung. Nachhaltigkeit und Widersprüche: Eine Managementperspektive* (eds. G. Müller-Christ, L. Arndt, I. Ehnnert), Hamburg: Lit, pp. 180–197.

Honneth A. (2010) *Kampf um Anerkennung: Zur moralischen Grammatik sozialer Konflikte*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Honneth A. (2015) *Die Idee des Sozialismus: Versuch einer Aktualisierung*, Berlin: Suhrkamp.

Jameson F. (1981) *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act*, New York: Cornell University Press.

Klastrup L., Tosca S. (2014) "Game of Thrones": Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming. *Storyworld across Media: Towards a Media-Conscious Narratology* (eds. M. Ryan, J.-N. Thon), Lincoln: University of Nebraska Press, pp. 295–314.

Knödler J. (2019) Von der unbändigen Wut auf ein Ende. Available at: <https://www.sueddeutsche.de/medien/game-of-thrones-staffel-acht-fans-1.4454462> (accessed 15 February 2020).

Koch L. (2018) "Power Resides where Men Believe It Resides": Die brüchige Welt von Game of Thrones. *Von Game of Thrones bis House of Cards: Politische Perspektiven in Fernsehserien* (ed. A. Besand), Wiesbaden: Springer, pp. 129–152.

Nachtwey O. (2016) *Die Abstiegsgesellschaft: Über das Aufgebehn in der regressiven Moderne*, Berlin: Suhrkamp.

Piketty T. (2014) *Das Kapital im 21. Jahrhundert*, München: Beck.

Poscheschnik G. (2016) "Game of Thrones": Fernsehserien als Artikulation gesellschaftlich-unbewusster Phantasien. *MedienPädagogik*, no 26, pp. 1–12.

Ryan M.-L. (2013) *Transmediales Storytelling und Transfunktionalität. Medien — Erzählen — Gesellschaft: Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz* (eds. M. Krings, D. von Hoff, K. N. Renner), Berlin: De Gruyter, pp. 88–116.

Sennett R. (1998) *Der flexible Mensch: Die Kultur des neuen Kapitalismus*, Berlin: Berlin Verlag.

Stern F. (2018) *Kulturpessimismus als Politische Gefahr: Eine Analyse nationaler Ideologie in Deutschland*, Stuttgart: Klett-Cotta.

Todorov T. (2011) *Die Angst vor dem Barbaren: Kulturelle Vielfalt versus Kampf der Kulturen*, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Zorn C. (2007) Die Simpsons der Gesellschaft: Selbstbeschreibungen der Gesellschaft und die Populärkultur. *Das Populäre der Gesellschaft: Systemtheorie und Populärkultur* (eds. C. Zorn, Z. Huck), Wiesbaden: Springer, pp. 73–96.