

Wintersemester 2025/2026

Krise der Weltordnung(en)?

Montag, 24. November 2025 um 18:15 Uhr in Hörsaal Y-0-111

"ENDZEIT IST JETZT - NEGATIVE WELTENENTWÜRFE IN AKTUELLEN JUGENDMEDIEN"

Endzeiterzählungen sind am Ende des 19. Jh. als Reaktion auf die industrielle Revolution entstanden und nehmen spätestens seit dem Erscheinen der *Hunger Games*-Trilogie auch einen festen Platz in aktuellen Jugendmedien ein. Sie erstellen dabei nicht nur negative Weltentwürfe, sondern bewegen sich durch ihre zentrale Warnfunktion von Anfang an der Schnittstelle von fiktionaler Handlung und realweltlicher Referenz auf Gesellschaft und Politik der Leser:innengegenwart. Die Forschung bescheinigt der jeweiligen Warnung zwar nicht selten eine kurze Halbwertszeit, da ihre Aussage mit der Zeit an Aktualität verlöre, doch sind dystopische und postapokalyptische Erzählungen im Gegenteil häufig von einer scheinbar zeitlosen politischen Brisanz geprägt. Bedrohungen wie Atomkriege, Umweltkatastrophen oder Gefahren der KI scheinen aktuell zu sein wie nie und damit auch die Warnung, die die Endzeittexte aussprechen. Im Zentrum der Erzählungen stehen außerdem konkrete politische Systeme, die spekulativ in der negativen Anderswelt thematisiert werden. Die Verhandlungen der politischen Systeme weisen Bezüge auf die antike Kultur, Politik und Gesellschaft auf, die eine Verschränkung moderner Themen mit zeitlosen gesellschaftlichen Fragen nahelegen. So entwerfen die *Hunger Games* (Collins ab 2008) einen von politischer Ungleichheit und gesellschaftlicher Ausgrenzung geprägten und an das dekadente Rom angelehnten Staat („Panem“). Romane wie *Genesis* (Beckett 2009) oder die *Eleria*-Trilogie (Poznanski ab 2011) verhandeln das Funktionieren (bzw. Scheitern) einer Oligarchie im Sinne von Platons Philosophenstaat. Videospiele wie die *Bioshock*-Reihe (2K Games 2007) verlegen schließlich eine an die Idee libertärer Privatstädte angelehnte Welt unter die Wasseroberfläche und verbinden so aktuelle Ideen mit dem antiken Atlantismythos.

Der Vortrag nimmt diese temporale Schnittstelle negativer Weltentwürfe in den Blick. Anhand des Philosophenstaats in *Genesis* sowie der libertären Privatstadt aus *Bioshock* wird aufgezeigt, wie jugendmediale Endzeiterzählungen aktuelle politische Themen durch Verweise auf die antike Vergangenheit verhandeln.

Herr Johannes Krause,

Johannes Krause studierte Germanistik und Latinistik auf Lehramt für Gymnasien an der Universität Bielefeld und schloss dieses Studium mit dem Master of Education ab. Er forscht und lehrt seit 2018 an der Fakultät für Linguistik und Literaturwissenschaft in den Fächern Germanistik und Sprachliche Grundbildung. Seine Forschungsschwerpunkte sind: Kinder- und Jugendliteratur, Intertextualitätsforschung, literarische Sozialisation sowie Medienverbunddidaktik. Anfang 2025 promovierte er zum Thema *Antikenverweise in jugendmedialen Endzeiterzählungen. Eine Studie intertextueller Verweisstrukturen auf die Antike in einem neu definierten Genre*.



UNIVERSITÄTSGESELLSCHAFT
BIELEFELD FREUNDE UND
FÖRDERER DER UNIVERSITÄT
BIELEFELD E.V.