
Inhaltsverzeichnis

Dank

Wieso Zukunft und Identität im Film?	1
---	----------

Kommunikative Konstruktion realer und imaginierter Alltagswirklichkeit

1 Herstellung gesellschaftlicher Ordnung	13
1.1 Internalisierung, Externalisierung und Objektivierung mittels Kommunikation durch menschliche Körper	14
1.2 Institutionalisation	18
1.2.1 Herausbildung von Institutionen	19
1.2.2 Historizität und Legitimierung von Institutionen	22
2 Persönliche Identität im Rahmen des kommunikativen Konstruktivismus	29
2.1 Begriffsdiffusion und Vielschichtigkeit des Identitätsbegriffs.....	29
2.2 Verschiedene Dimensionen des Identitätsbegriffs.....	40
2.3 Zusammenfassung: Persönliche Identität aus der Perspektive der sozialkonstruktivistischen Wissenssoziologie	51
3 Imagination alternativer Alltagswirklichkeit	55
3.1 Wahrnehmungswirklichkeit und Vorstellungswirklichkeit – Imagination und das Imaginäre	56
3.2 Sinnstiftende Phantasie als besondere Form menschlicher Kreativität.....	61

4	Verschiedene Felder der Herstellung und Formen der Imagination des Zukünftigen.....	65
4.1	Zukunftsvorstellungen – Sinnprovinzen und symbolische Sinnwelten..	65
4.2	Jüdisch-christliche Zukunftskonstruktion.....	67
4.3	Philosophische und ästhetische Zukunftsvorstellungen: Utopie und Dystopie	76
4.4	Moderne Zukunftsforschung im 20. Jahrhundert.....	95
4.5	Zusammenfassung der verschiedenen Formen der Zukunftsimagination	103
4.6	Einordnung des dystopischen Films in das System der Zukunftsaussagen.....	105

Soziologie und Film – Methodologie und Methoden

5	Warum sollte sich die Soziologie mit Filmen befassen?	111
5.1	Film und Gesellschaft.....	111
5.2	Welche Bedeutung können Filme für die Soziologie haben?	116
5.3	Wessen Zukunft wird in Filmen verhandelt?	119
6	Wie kann sich die Soziologie mit Filmen beschäftigen?	123
6.1	Konkretisierung des Forschungsgegenstandes: Empirische Erfassung von kommunikativem Handeln und sozialem Wandel in der Zeit	123
6.2	Schwierigkeiten der Absteckung des Untersuchungsfeldes bei Filmen.....	129
6.3	Samplingstrategie: Filmauswahl bei einem unscharfen Untersuchungsfeld	138
6.4	Qualitative Inhaltsanalyse zur Identifizierung thematischer Rahmungen	145
6.5	Grob- und Feinanalyse: Hermeneutisch-wissenssoziologische Filminterpretation	151
6.6	Filme werden nicht gelesen!	162

Imaginationen zukünftiger Bedrohungen in dystopischen Spielfilmen

7	Konstruktion von Zukunftsängsten über dystopische Filme – Vier Rahmungen (Settings)	169
7.1	Vorstellung der Filmstichprobe nach Settingtypen	169
7.2	Die zeitliche Einordnung der Filme – Settingzeitleiste	181

7.3	Settingtypen und soziologische Gegenwartsdiagnose: High Consequence Risks (Anthony Giddens)	187
8	Einschränkung der individuellen Freiheit	193
	<i>Totalitarismus</i>	
8.1	Totalitarismusforschung	193
8.2	Idealtypische Rahmung des Settingtyps I: Totalitarismus.....	196
8.2.1	Zeit und Raum des Totalitarismus.....	196
8.2.2	Gesellschaftliche Strukturen im Totalitarismus.....	203
8.3	Unschärfen und Abweichungen vom Idealtypus des Totalitarismussettings	207
8.3.1	Thematische Variation	208
8.3.2	Variation in der visuellen Codierung	209
8.3.3	Variation im historischen Entstehungskontext	215
8.4	Totalitäre Gesellschaft aus der Handlungsperspektive: Equilibrium – Killer of Emotions (USA 2002; Regie: Kurt Wimmer).....	220
8.4.1	Inhaltsbeschreibung zu Equilibrium (2002).....	220
8.4.2	Gesellschaftliche Konstellation in Equilibrium	222
8.4.3	Arbeitsbeziehungen	223
8.4.4	Familie und Partnerschaft	226
8.4.5	Widerstandskämpfer.....	227
8.4.6	Auflösungsmechanismen: Überwindung des Systems	229
8.5	Sozialfiguren und Identitätsprozesse im Totalitarismus.....	236
9	Super-Gau	241
	<i>Ausrottung der Menschheit durch Krieg und Naturkatastrophen</i>	
9.1	Realhistorische Kontexte Settingtyp 2a: Ausrottung der Menschheit durch Krieg	242
9.1.1	Bedrohung durch Atomwaffen – militärische Nutzung von Atomenergie	243
9.1.2	Bedrohung durch Atomkraft – zivile Nutzung von Atomenergie.....	248
9.2	Idealtypische Rahmung Settingtyp 2a: Ausrottung der Menschheit durch Krieg	253
9.2.1	Zeit und Raum der Ausrottung der Menschheit durch Krieg....	254
9.2.2	Zusammenbruch gesellschaftlicher Strukturen während der Kriegskatastrophe (Apokalypse)	260
9.2.3	Gesellschaftliche Strukturen nach der Kriegskatastrophe: Untergang und Neuanfang (Postapokalypse)	264
9.3	Unschärfen und Abweichungen vom Idealtypus der Ausrottung der Menschheit durch Krieg	269

9.3.1	Thematische Variation	269
9.3.2	Variation in der visuellen Codierung	273
9.3.3	Variation im historischen Entstehungskontext	277
9.4	Ausrottung der Menschheit durch Krieg aus der Handlungsperspektive: Der letzte Kampf (F 1983; Regie: Luc Besson)	280
9.4.1	Inhaltsbeschreibung zu Der letzte Kampf (1983)	280
9.4.2	Gesellschaftliche Konstellation in Der letzte Kampf	282
9.4.3	Routinen und Rituale inmitten des Chaos	286
9.4.4	Notwendigkeiten der Unmenschlichkeit im Überlebenskampf	292
9.4.5	Auflösungsmechanismen: Überwindung der Barbarei und Bewahrung der Menschlichkeit	292
9.5	Realhistorische Kontexte Settingtyp 2b: Ausrottung der Menschheit durch Naturkatastrophen	295
9.5.1	Gesellschaftliche Bedrohung durch die Umweltzerstörung	295
9.5.2	Gesellschaftliche Bedrohung durch (Virus-)Erkrankungen	299
9.6	Idealtypische Rahmung Settingtyp 2b: Ausrottung der Menschheit durch Natur	311
9.6.1	Zeit und Raum der Ausrottung der Menschheit durch Naturkatastrophen	313
9.6.2	Zusammenbruch gesellschaftlicher Strukturen während der Naturkatastrophe (Apokalypse)	319
9.6.3	Gesellschaftliche Strukturen nach der Naturkatastrophe: Untergang und Neuanfang (Postapokalypse)	324
9.7	Unschärfen und Abweichungen vom Idealtypus der Ausrottung der Menschheit durch Natur	329
9.7.1	Thematische Variation	329
9.7.2	Variation in der visuellen Codierung	333
9.7.3	Variation im historischen Entstehungskontext	337
9.8	Ausrottung der Menschheit durch Naturkatastrophen aus der Handlungsperspektive: Contagion (USA/UAE 2011; Regie: Steven Soderbergh)	341
9.8.1	Inhaltsbeschreibung zu Contagion (2011)	341
9.8.2	Gesellschaftliche Konstellation	343
9.8.3	Krisenmanagement	348
9.8.4	Moralische Konflikte und Fehlleistungen während der Krise ..	353
9.8.5	Auflösungsmechanismen: Selbstlosigkeit und Verantwortungsbewusstsein	355
9.9	Sozialfiguren und Identitätsprozesse bei der Ausrottung der Menschheit durch Krieg und Natur	356

10 Konkurrenz zwischen Mensch und Technik	361
<i>Maschinenherrschaft, Menschliches Ebenbild</i>	
<i>und Simulation</i>	
10.1 Technik und Gesellschaft	361
10.1.1 Technik aus soziologischer Perspektive	362
10.1.2 Technik und Gesellschaft im 20./21. Jahrhundert – Konstruktion vs. Destruktion, Chancen vs. Risiken	364
10.1.3 Sozialwissenschaftliche Risikoforschung	375
10.1.4 Drei Formen technischer Wegrationalisierung des Menschen: Automatisierung, Künstliche Intelligenz in Menschengestalt und Virtualität	384
10.2 Idealtypische Rahmung Settingtyp 3a: Konkurrenz zwischen Mensch und Technik – Herrschaft der Maschinen	389
10.2.1 Zeit und Raum der Herrschaft der Maschinen	389
10.2.2 Gesellschaftliche Strukturen der Herrschaft der Maschinen	405
10.3 Herrschaft der Maschinen aus der Handlungsperspektive: Colossus (USA 1970; Regie: Joseph Sargent)	410
10.3.1 Inhaltsbeschreibung zu Colossus (1970)	410
10.3.2 Gesellschaftliche Situation in Colossus	412
10.3.3 Intra-Aktion zwischen Colossus und Guardian.....	417
10.3.4 Auflösungsmechanismen der Herrschaft der Maschinen in Colossus? Interaktivität und kooperative Interaktion zwischen den Menschen	420
10.4 Idealtypische Rahmung Settingtyp 3b: Konkurrenz Mensch Technik – Menschliches Ebenbild.....	421
10.4.1 Zeit und Raum der Konkurrenz Mensch und Technik – Menschliches Ebenbild.....	422
10.4.2 Gesellschaftliche Stellung der menschlichen Ebenbilder	430
10.5 Konkurrenz zwischen Mensch und Menschlichem Ebenbild aus der Handlungsperspektive: A.I. – Künstliche Intelligenz (USA 2001; Regie: Steven Spielberg)	433
10.5.1 Inhaltsbeschreibung zu A.I. – Künstliche Intelligenz (2001)	433
10.5.2 Stellung des Roboters innerhalb der menschlichen Gesellschaft: Dienstleister und Gegenstand	435
10.5.3 Sozialisierung des Roboters und Konkurrenzkampf: Beziehungen zwischen Mensch und Maschine	441
10.5.4 Auflösungsmechanismen der Konkurrenz zwischen Mensch und Ebenbild: Intra-Aktion der Maschinen als Mecha-Welt – Gesellschaft der Roboter	447
10.6 Idealtypische Rahmung Settingtyp 3c: Konkurrenz zwischen Mensch und Technik – Simulation.....	448

10.6.1	Zeit und Raum der Konkurrenz zwischen Mensch und Technik – Simulation	449
10.6.2	Gesellschaftliche Rahmenfaktoren der Konkurrenz zwischen Mensch und Technik – Simulation	458
10.7	Simulation aus der Handlungsperspektive: Surrogates – Mein zweites Ich (USA 2009; Regie: Jonathan Mostow)	463
10.7.1	Inhaltsbeschreibung zu Surrogates – Mein zweites Ich (2009)	463
10.7.2	Gesellschaftliche Rahmung bei Surrogates	466
10.7.3	Technisch vermittelte Interaktionen und soziale Beziehungen: Oberflächlichkeit und körperlicher Verfall	474
10.7.4	Auflösungsmechanismen der Simulationswelt: Reversibilität und Bedeutung aller Sinne des menschlichen Körpers für soziale Prozesse	478
10.8	Unschärfen und Abweichungen vom Idealtypus der Konkurrenz zwischen Mensch und Technik	482
10.8.1	Thematische Variation	482
10.8.2	Variation in der visuellen Gestaltung	485
10.8.3	Variation im historischen und kulturellen Entstehungskontext	492
10.9	Sozialfiguren und Identitätsprozesse bei der Konkurrenz zwischen Mensch und Technik	494
11	Eskalation von Gewalt	499
	<i>Gewaltverdrängung und Gewaltverherrlichung</i>	
11.1	Der sozialwissenschaftliche Gewaltbegriff	500
11.2	Politischer Umgang mit medialen Gewaltdarstellungen in Deutschland	510
11.3	Idealtypische Rahmung Settingtyp 4a: Eskalation von Gewalt – Gewaltverdrängung	513
11.3.1	Zeit und Raum der Gewaltverdrängung	513
11.3.2	Gesellschaftliche Strukturen der Gewaltverdrängung	518
11.4	Gesellschaftliche Gewaltverdrängung aus der Handlungsperspektive: Ghetto Gangz – Die Hölle vor Paris (FRA/ITA 2004; Regie: Pierre Morel) und Banlieue 13 – Ultimatum (FRA 2009; Regie: Patrick Alessandrin)	521
11.4.1	Inhaltsbeschreibung zu Ghetto Gangz – Die Hölle vor Paris (2004)	521
11.4.2	Inhaltsbeschreibung zu Banlieue 13 – Ultimatum (2009)	522
11.4.3	Gesellschaftliche Konstellation in Ghetto Gangz und Banlieue 13 – Die Bedeutung der Grenzziehung	524
11.4.4	Soziale Beziehungen zwischen strategischem Kalkül und emotionaler Bindung	532
11.4.5	Auflösungsmechanismen der Gewaltverdrängung: Idealismus und Aufklärung zur Sprengung der Grenzen	536

11.5	Idealtypische Rahmung Settingtyp 4b: Eskalation von Gewalt – Gewaltverherrlichung	539
11.5.1	Zeit und Raum der Gewaltverherrlichung	539
11.5.2	Gesellschaftliche Strukturen der Gewaltverherrlichung	545
11.6	Gesellschaftliche Gewaltverherrlichung aus der Handlungsperspektive: Battle Royale (JPN 2000; Regie: Kinji Fukasaku).....	553
11.6.1	Inhaltsbeschreibung zu Battle Royale (2000)	553
11.6.2	Gesellschaftliche Rahmung in Battle Royale	554
11.6.3	Handlungsalternativen im Spiel um Leben und Tod	558
11.6.4	Soziale Beziehungen zwischen Freund und Feind	562
11.6.5	Auflösung der Eskalation von Gewalt in Battle Royale? Bewahrung der Unschuldigkeit	566
11.7	Unschärfen und Abweichungen vom Idealtypus der Eskalation von Gewalt	567
11.7.1	Thematische Variation	567
11.7.2	Variation in der visuellen Gestaltung	589
11.7.3	Variation im historischen Entstehungskontext	572
11.8	Sozialfiguren und Identitätsprozesse der Eskalation von Gewalt	573

Selbstverschuldete Entmenschlichung – Synthese & Ausblick

12	Die Dimension der selbstverschuldeten Entmenschlichung.....	579
12.1	Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den und innerhalb der vier Rahmungen	580
12.1.1	Vergleich des Zukunftsgrads und der zeitlichen Konjunkturen der vier Rahmungen	580
12.1.2	Vergleich der gesellschaftlichen Rahmungen und Auflösungs- mechanismen.....	590
12.2	Verortung auf der Dimension der selbstverschuldeten Entmenschlichung unter Berücksichtigung der Lösungsmöglichkeiten	598
13	Identität in der Risikomoderne und zukünftige Identitäten.....	603
13.1	Identitätsprozesse im Zusammenhang mit high-consequence risks	604
13.2	Identitätsprozesse im dystopischen Zukunftsfilm	613
14	Imagination und Simulation – Was vom Menschen übrigbleibt	619
	Abbildungsverzeichnis.....	629

Tabellenverzeichnis	637
Filmverzeichnis – Stichprobe	641
Filmverzeichnis – Erweiterte Filmliste	649
Filmverzeichnis – Sonstige Filme	653
Literaturverzeichnis	655