

Zeitschrift: Schweizerisches Archiv für Volkskunde = Archives suisses des traditions populaires
Herausgeber: Empirische Kulturwissenschaft Schweiz
Band: 114 (2018)
Heft: 2

Artikel: Sternzeit 11803.03 : Star Trek als Feld kultureller Bildung?
Autor: Samida, Stefanie
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-813424>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 07.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Sternzeit 11803.03

Star Trek als Feld kultureller Bildung?¹

STEFANIE SAMIDA

Abstract

Die Auseinandersetzung mit populärer Kultur beziehungsweise populären Kulturen wird seit den letzten rund zehn Jahren verstärkt geführt, doch aussen vor bleiben immer noch Fragen nach möglichen Bildungserfahrungen im Populären. Im Zentrum des Beitrags steht daher die Auseinandersetzung, wie populäre Kultur und kulturelle Bildung gefasst werden müssen, damit man sie zusammen denken kann. Dies geschieht am Beispiel des Science-Fiction-Franchise *Star Trek*. Als globales und transmediales Phänomen hat sich die TV-Serie in das populärkulturelle und kollektive Gedächtnis ganzer Generationen eingeschrieben und eignet sich aufgrund vielfältiger Praktiken der Rezeption, Adaption, Transformation, Partizipation und Interaktion bestens als *pars pro toto* für die Betrachtung des Verhältnisses von Populärkultur und kultureller Bildung.

Prolog

Wie am Titel der Vorlesung deutlich wird, möchte ich eine Reise unternehmen, eine Reise in «unendliche Weiten». Mit diesem Begriff, der möglicherweise – ja hoffentlich – bei einigen sogleich Assoziationen hervorruft, sind wir bereits beim Thema. Denn mit den Worten «Der Weltraum: Unendliche Weiten» – die deutsche Übersetzung ist ungenau, im englischen Original heisst es «Space: The final frontier» – beginnt das Intro der Science-Fiction-Fernsehserie *Star Trek* (dt. *Raumschiff Enterprise*).

Wir werden bei dieser Reise weder «fremde Galaxien» noch «neues Leben und neue Zivilisationen» erforschen oder gar in Galaxien vordringen, «die nie ein

1 Der vorliegende Text stellt die stark gekürzte und geringfügig überarbeitete Fassung meiner Antrittsvorlesung im Fach Populäre Kulturen dar, die ich am 3. 3. 2018 an der Universität Zürich gehalten habe. Der Vortragsstil wurde beibehalten.

Mensch zuvor gesehen hat». Wir bleiben hier auf der Erde und ich werde versuchen, durch den *Star-Trek*-Kosmos zu führen. Dies wird anhand verschiedener Stationen geschehen, die die zentrale Frage «*Star Trek* als Feld kultureller Bildung?» einkreisen werden. Dabei werde ich mich aus rein pragmatischen Gründen vornehmlich auf den deutschsprachigen Raum und die deutschsprachige Debatte konzentrieren – dies gilt sowohl für *Star Trek* selbst als auch für das, was im Deutschen unter Populärkultur und kultureller Bildung diskutiert wird.² Die Annäherung erfolgt dabei über den Begriff des *Feldes*.

Mir geht es im Folgenden darum, zunächst das populärkulturelle Umfeld von *Star Trek* abzustecken und danach das Franchise als wissenschaftliches Spielfeld zu beschreiben. Anschliessend wende ich mich den Feldern «Populärkultur» und «kulturelle Bildung» und ihrer wechselseitigen Beziehung zu, die nicht selten zu einer Art «Schlachtfeld» mutiert, wenn ernste und unterhaltsame Kultur gegeneinander ausgespielt werden. Abschliessen möchte ich mit einem Plädoyer für ein neues und, wie ich meine, lohnendes interdisziplinäres Forschungsfeld. Hintergrund sind die seit etwa rund zehn Jahren zunehmenden Diskussionen, die sich – wie Kaspar Maase 2015 einen seiner Beiträge überschrieben hat – mit der Frage «Der Mainstream der Populärkultur: Feld oder Feind Kultureller Bildung?» beschäftigen.³ Im Zentrum der Auseinandersetzung steht die Frage, wie populäre Kultur und kulturelle Bildung gefasst werden müssen, damit man sie zusammen denken kann.⁴ Es geht mithin um «Bildungserfahrungen im Populären»⁵ beziehungsweise «Bildungseffekte von Massenmedien».⁶ Diese Thematik ist nicht nur eine, die Erziehungswissenschaftler und Didaktiker beschäftigt beziehungsweise beschäftigen sollte. Das Thema ist auch ein Feld, mit dem sich kulturwissenschaftliche Fächer, wie das Vietnamenfach Empirische Kulturwissenschaft, auseinandersetzen sollten. Denn es widmet sich nicht nur den Formen des und den Praktiken im und mit dem Populären, sondern fragt immer auch nach den Wirkungsweisen – und dazu zählen auch Bildungsprozesse. Für die gegenwartsorientierte Alltagskulturwissenschaft mit ihrem ethnografischen Ansatz liegt in der Erforschung der komplementären Zusammenhänge von populärer Kultur und kultureller Bildung ein weitgehend unbestelltes, aber lohnendes Forschungsfeld. Zu denken ist beispielsweise an Prozesse und Praktiken der Identitätsbildung, Bildungserfahrungen im

2 Die anglophone, speziell US-amerikanische Auseinandersetzung zu *Star Trek* ist kaum noch zu überblicken und setzte bereits in den 1970er-Jahren ein.

3 Maase, Kaspar: Der Mainstream der Populärkultur: Feld oder Feind Kultureller Bildung? In: Kulturelle Bildung online, 2015, www.kubi-online.de/artikel/mainstream-populaerkultur-feld-oder-feind-kultureller-bildung (7. 8. 2018).

4 Hornberger, Barbara: Bildungspotenziale populärer Kultur: Plädoyer für eine Didaktik des Populären. In: Max Fuchs, Tom Braun (Hg.): Die Kulturschule und kulturelle Schulentwicklung. Grundlagen, Analysen, Kritik, Bd. 2: Zur ästhetischen Dimension von Schule. Weinheim, Basel 2016, S. 156–169, hier S. 156.

5 Ebd., S. 162.

6 Maase, Kaspar: Radioten, Glotzer, Unterschichtfernsehen? Zu den Bildungseffekten von Massenmedien. In: Nikolaus Buschmann, Ute Planert (Hg.): Vom Wandel eines Ideals. Bildung, Universität und Gesellschaft in Deutschland. Bonn 2010, S. 125–141.

Do-it-yourself sowie an die Entstehung populärer Wissenskulturen und die ihnen innewohnenden Bildungsmöglichkeiten.

Bevor ich im Folgenden die angedeuteten Felder abstecke, möchte ich allerdings das *Star-Trek*-Universum und die mittlerweile über fünfzigjährige Geschichte in groben Zügen umreißen.

Das *Star-Trek*-Universum

Im September 1966 ging die erste Folge der Serie *Star Trek* im amerikanischen Fernsehen auf Sendung. Die Serie handelt von der Erforschung des Weltalls. Captain James T. Kirk und seine Crew fliegen mit dem Raumschiff Enterprise durch ferne Galaxien, «to boldly go where no man has gone before», und treffen auf ihrer intergalaktischen Reise auf Phänomene wie dunkle Materie, Gravitationswellen und Quantenfluktuationen, werden mit Subraum-Interferenzen konfrontiert und müssen sich nicht selten auf «Klasse-M-Planeten» neuen, fremden Lebensformen stellen.⁷ Die Science-Fiction-Serie bedient von Beginn an die *frontier*-Metapher, die üblicherweise mit dem Westerngenre in Verbindung gebracht wird, und steht in einer kolonialen Tradition, wie sie uns in der Besiedlung des amerikanischen Westens begegnet: Was der Treck der von Osten vorrückenden SiedlerInnen gen Westen war, ist mehrere Jahrhunderte später das Raumschiff Enterprise, das die Grenze – nicht nur räumlich, sondern auch technologisch – immer weiter verschiebt.⁸

Der Gründer der Serie, Gene Roddenberry (1921–1991), schuf – vor dem Hintergrund des Kalten Kriegs – mit seinem «Wagon train to the stars»⁹ ganz bewusst eine soziale und humanistische Utopie. Auf der Erde des 23. Jahrhunderts sind Armut, Krankheit, Kriminalität, Rassismus und Krieg überwunden und Toleranz und Pluralismus werden grossgeschrieben.¹⁰ Dieses Szenario bildet den Hintergrund, vor dem die dann weniger utopischen, fernab der Erde sich ereignenden Geschichten spielen. Über die Science-Fiction-Serie war es möglich, zeitgenössische Diskussionen über Religion, Sexismus und Rassismus, den Vietnamkrieg und Po-

7 Inwieweit in *Star Trek* Fremdheitserfahrungen verhandelt werden, ist umstritten; siehe Raabe, Eva Ch.: Im Weltraum nichts Neues. *Star Trek* als ethnologische Utopie. In: Bettina E. Schmidt et al. (Hg.): Wilde Denker. Unordnung und Erkenntnis auf dem Tellerrand der Ethnologie. Festschrift für Mark Münzel zum 60. Geburtstag (Curupira, Bd. 14), Marburg 2003, S. 111–126.

8 Stiegler, Bernd: Unendliche Weiten – «The final frontier». *Star Trek* als interstellare Hermeneutik. In: Augenblick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft 67 (2016), S. 7–18. Im Laufe der *Star-Trek*-Geschichte findet ein Paradigmenwechsel statt. So geht es in *Voyager* nicht mehr darum, die *frontier* zu verschieben, sondern die Heimreise anzutreten, siehe Konitzer, Viktor: «A course for home». Nostalgie auf dem *Star Trek* der späten 1990er-Jahre – *Voyager* (1995–2001) und *First Contact* (1996). In: Augenblick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft 67 (2016), S. 19–36, hier S. 22 f.

9 Whitfield, Stephen E.; Roddenberry, Gene: The Making of *Star Trek*. London 1991 [Original: 1968], S. 21.

10 Eine politische Utopie, der ein klarer Gesellschaftsentwurf im Sinne von Thomas Morus' *Utopia* zugrunde liegt, lässt sich in den Serien nicht finden (auch wenn die Macher das bisweilen im Sinn hatten), siehe Heinecke, Herbert: Von der Aussenpolitik der Föderation und interplanetarischen Tempolimits: Politikwissenschaftliche Perspektiven auf STAR TREK. In: Nina Rogotzki, Thomas Richter, Helga Brandt, Petra Friedrich, Mathias Schönhoff, Paul M. Hahlbohm (Hg.): Faszinierend! STAR TREK und die Wissenschaften, Bd. 1. Kiel 2003, S. 159–176, hier S. 169.

litik in eine ferne Zukunft zu verlagern, wo sie ohne Vorurteile verhandelt werden konnten. Die Serie und ihre Nachfolger zeichnen nicht nur ein optimistisches Bild einer fernen Zukunft, sie reagieren vielmehr auf die jeweilige Gegenwart und den Zeitgeist und setzen sich immer wieder mit zentralen sozialen, politischen und philosophisch-ethischen Problemen auseinander (etwa Themen wie Überbevölkerung, Sterben und Tod). *Star Trek* gilt daher als Seismograf zeitgenössischer Deutungsmuster¹¹ und bleibt dabei selbstverständlich nicht frei von Widersprüchen. Die Ambivalenz zeigt sich gut in den Geschlechterrollen.¹² Blicken wir beispielsweise auf die Ursprungsserie, bleibt dem weiblichen Kommunikationsoffizier Lieutenant Uhura – eine der ersten schwarzen Frauen in einer Fernsehserie – kaum mehr, als die Grussfrequenzen zu öffnen und zu schliessen.

Auch wenn die auf NBC ausgestrahlte Originalserie (*The Original Series*; kurz: TOS) nach drei Staffeln 1969 abgesetzt wurde, weil sie nicht die Einschaltquoten lieferte, die sich die Macher erhofft hatten, entstand nach dem Verkauf der Ausstrahlungsrechte an mehrere kleine lokale Privatsender eine rasch wachsende Fangemeinde. 1972 fand in New York bereits die erste von Fans veranstaltete Convention mit mehr als 3000 TeilnehmerInnen statt.¹³ In den folgenden Jahren erlangte die Serie immer mehr Popularität und die Fangemeinde wuchs weiter (auch weltweit) und forderte beziehungsweise hoffte auf eine Fortsetzung. Dazu kam es zwar zunächst nicht, dafür wechselte die TV-Serie aber in die Kinos, der erste von mittlerweile über einem Dutzend Filmen kam 1979 auf die Kinoleinwände.¹⁴ Erst 1987 wurde die Fernsehserie fortgeführt, allerdings mit einer neuen Crew und unter dem Titel *Star Trek: The Next Generation* (TNG; 1987–1994). Jetzt erkundeten Captain Jean-Luc Picard und seine Crew mit ihrem Raumschiff, der Enterprise D, das Weltall, zeitlich rund einhundert Jahre nach der Originalserie, also im 24. Jahrhundert. In den nächsten Jahren kam es zu weiteren Spin-offs: *Deep Space Nine* (DS9; 1993–1999), *Voyager* (1995–2001), dem Prequel *Enterprise* (2001–2005) und aktuell *Discovery* (seit 2017).

2016 beging die Space-Soap-Opera ihren fünfzigsten Geburtstag. Weltweit wurde dieses Ereignis gefeiert. Auch im deutschsprachigen Raum wurde der Kultserie in Ausstellungen, wissenschaftlichen Tagungen, Vortragsreihen, Radiofeatures, zahlreichen Zeitungsartikeln, wissenschaftlichen Publikationen und vielem mehr gedacht. Selbstverständlich reagierte auch das Fernsehen, allen voran der auf B-Movies und Klassiker des Unterhaltungssegments spezialisierte Spartensender *Tele 5*, der verschiedene Staffeln schon seit Jahren in einer Art Dauerschleife wiederholt.

11 Wulff, Hans J.: STAR TREK zwischen Wissensagentur und Populärkultur. In: Nina Rogotzki, Thomas Richter, Helga Brandt, Petra Friedrich, Mathias Schönhoff, Paul M. Hahlbohm (Hg.): Faszinierend! STAR TREK und die Wissenschaften, Bd. 1. Kiel 2003, S. 19–40, hier S. 23.

12 Zuletzt Kubitz, Nicole: *Pretty in Space. Die Frauendarstellung in Star Trek und anderen US-amerikanischen Dramaserien der 1960er Jahre*. Göttingen 2016.

13 Siehe den Zeitungsbericht im *Milwaukee Journal* vom 5. 7. 1972; Conventions (kurz: Cons) sind Treffen beziehungsweise Veranstaltungen von Personen mit gleichartigen Interessen.

14 Im Jahr 1973 hatte Paramount eine aus 22 Episoden bestehende Zeichentrickserie (*Star Trek: The Animated Series*) produziert.

Das Science-Fiction-Franchise ist längst Teil des populärkulturellen und kollektiven (Fernseh-)Gedächtnisses. Figuren wie Kirk, Spock, Pille – im Englischen Bones genannt – und Scotty gelten als Ikonen der Populärkultur, und Ausrufe wie Spocks «Faszinierend!» und das Kommando «Energie!» von Captain Jean-Luc Picard aus TNG haben Eingang in die deutsche Alltagssprache der Gegenwart gefunden; dazu gehört auch die Redewendung «Beam me up, Scotty» – obwohl sie nie in der Serie ausgesprochen wurde.¹⁵

Star Trek ist darüber hinaus ein globales und transmediales Phänomen. Das zeigt sich besonders gut an der grossen und vielfältigen Fanszene – 1994 bezeichneten sich in einer empirischen Umfrage 53 Prozent der US-AmerikanerInnen als *Star-Trek*-Fans¹⁶ – und an der reichhaltigen populärkulturellen Rezeption. Im Folgenden soll lediglich schlaglichtartig das weite Umfeld des *Star-Trek*-Franchise umrissen werden. Es umfasst unzählige Adaptionen, Transformationen, Zirkulationen, Interaktionen und neue Geschichten, aber natürlich auch klassische *Star-Trek*-Devotionalien wie Raumschiffmodelle, Figurensets, Kommunikatoren, Phaser – also Strahlenwaffen –, Gesellschafts- und Computerspiele, Kleidung, Sammeltassen, Kalender bis hin zu Energydrinks (Abb. 1).¹⁷

Die *Star-Trek*-Welt beschränkt sich also nicht auf die Serien und die Kinofilme – auf das, was als Kanon des *Star-Trek*-Universums gilt –, sondern reicht weit darüber hinaus. Als populärkulturelles Produkt hat die Fernsehserie in der populärkulturellen Auseinandersetzung neue, ja bisweilen eigene populärkulturelle Erzeugnisse – durchaus fernab des Science-Fiction-Genres – hervorgebracht. Dazu gehören nicht nur die Persiflagen wie etwa die Kinofilme *Galaxy Quest* (USA 1999) und *Traumschiff Surprise* (D 2004) oder das Aufgreifen durch die *Muppet Show* als «Pigs in Space» (erstmalig in Season 2, ab 1977). Kürzlich wartete auch die britische Fernsehserie *Black Mirror*, die sich mit den gesellschaftlichen Auswirkungen von Technik und Medien auseinandersetzt, mit einer Folge auf, die zwischen Persiflage und Hommage an *Star Trek* changiert. Referenzen auf das *Star-Trek*-Universum finden sich verschiedentlich auch in der Zeichentrickserie *Die Simpsons* (zum Beispiel Staffel 4, Episode 6) und in *Futurama* (zum Beispiel die Folge «Where No Fan Has Gone Before»).¹⁸

Star Trek wird aber nicht nur von anderen massenmedialen und kommerziellen Produkten rezipiert, adaptiert, transformiert und referenziert. Auch im Fandom,

15 Auch die Aufforderung von Kommissar Derrick an seinen Kollegen Harry Klein «Harry, fahr schon mal den Wagen vor» beziehungsweise «Harry, hol schon mal den Wagen» hat es in der TV-Krimiserie *Derrick* nie gegeben. Siehe dazu auch das Interview mit Horst Tappert alias Derrick, www.spiegel.de/einestages/zum-tode-horst-tapperts-a-949700.html (7. 8. 2018).

16 Kozinets, Robert V.: Utopian Enterprise: Articulating the Meanings of *Star Trek*'s Culture of Consumption. In: *Journal of Consumer Research* 28 (2001), S. 67–88, hier S. 69.

17 Man könnte hier auch von Paratexten sprechen.

18 Ausführlich Spöhrer, Markus: «Where No Fan Has Gone Before»: Parodistische Kritik an und Aktualisierung von Trekkie-Klischees in *Futurama*. In: *Augenblick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft* 67 (2016), S. 55–68.

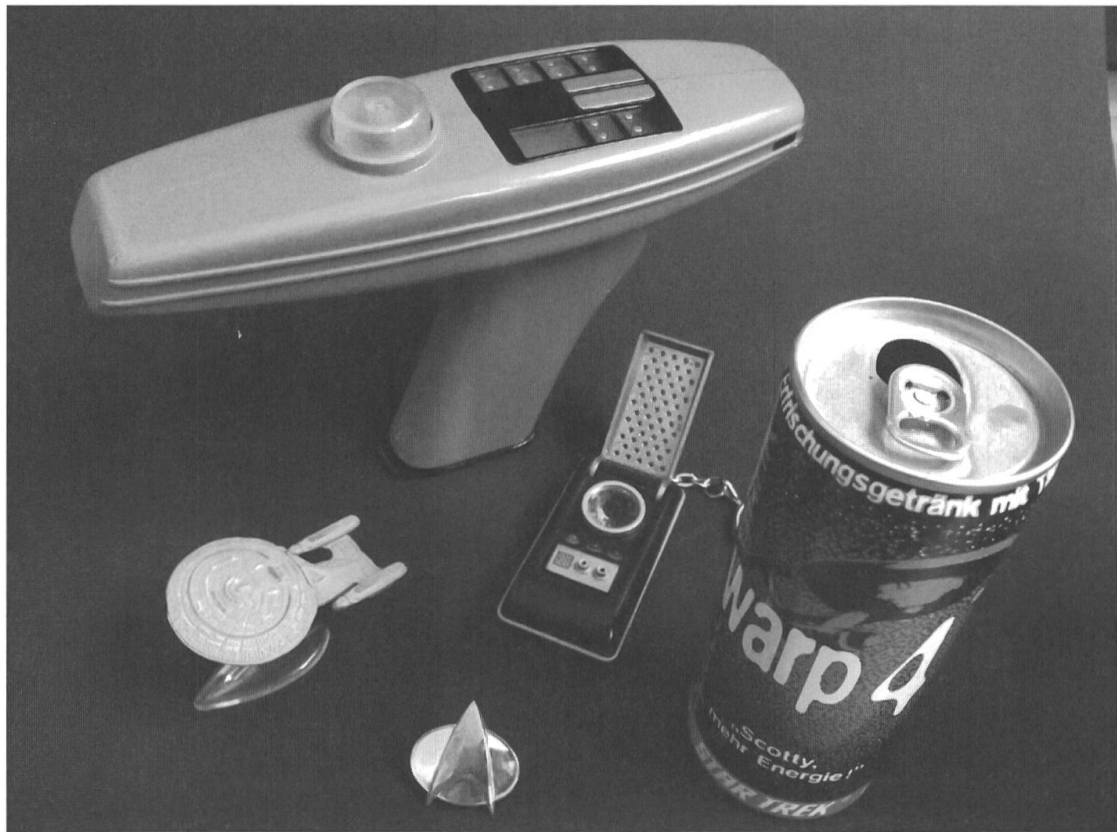


Abb. 1: *Star-Trek*-Merchandising. Foto: Stefanie Samida.

sozusagen im Privaten, hat sich *Star Trek* in den Alltag eingeschrieben. Hierzu gehören die Fortschreibung der Serien in Fan-Fiction (Bücher, Magazine), aber natürlich auch die kaum noch zählbaren Fan-Websites und die bis ins Detail gehenden Fan-Wikis wie *Memory-Alpha* sowie die weltweit abgehaltenen Conventions.¹⁹ Zur Fan-Art zählt etwa der aus Japan kommende Verkleidungstrend Cosplay, bei dem die TeilnehmerInnen eine Figur aus Comic, Manga, Film und Fernsehen originalgetreu darstellen, aber auch das, was sich zum Teil im Steampunk abspielt.²⁰ Aus einer literarischen Strömung der 1980er-Jahre stammend, ist eine Art Kunstgenre beziehungsweise Subkultur entstanden, bei der moderne und futuristische Technik mit der Mode des Viktorianischen Zeitalters verwoben werden: Altes Design und modernste Technik gehen durch anachronistische Kombination von Ungleichzeitigem eine ungewöhnliche Symbiose ein. Auch hier wird auf Film-/Comichelden und andere populärkulturelle Figuren und Produkte zurückgegriffen. Die Borg aus *Star Trek* – humanoide Wesen, deren Körper mit hochtechnologischen Implantaten ausgestattet sind – bekommen im Steampunk eine ganz eigene Note (Abb. 2).

19 Zur letzten Con in Deutschland siehe Rumpf, Marguerite: Die Materialisierung des Fandom anlässlich der *Destination-Star-Trek-Germany-Convention* in Frankfurt am Main. In: Brigitte Frizzoni, Manuel Trummer (Hg.): Erschaffen, Erleben, Erinnern. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Fankulturforschung (Kulturen populärer Unterhaltung und Vergnügung, Bd. 3). Würzburg 2016, S. 177–190.

20 Zum Steampunk siehe beispielsweise Taddeo, Julie Anne; Miller, Cynthia (Hg.): *Steaming Into a Victorian Future. A Steampunk Anthology*. Lanham 2013.

Abb. 2: Steampunker in Borg-Optik. Foto: Alexander Schlesier, Wikimedia-Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Steampunk_outfit_mask.jpg.



Stefanie Samida: Sternzeit 11803.03

Ein Mittelding von Fan-Art und Fan-Fiction ist die Umsetzung in der Lego-Welt. Es gibt eine Vielzahl von Lego-Adaptionen: von Nachbauten von Raumschiffen bis hin zu sogenannten Brickfilmen, also Filmen mit Legofiguren, die in Stop-Motion-Technik produziert werden.²¹ Gerade die Filme lassen nicht nur ein profundes Wissen und Liebe zum Detail bezüglich der Originalserie erkennen – bis hin zur üblichen Werbepause –, sondern sie bezeugen auch den kreativen und innovativen Umgang mit der Science-Fiction-Serie. Das meint nicht nur den Transfer in die Lego-Welt, denn von Lego gibt es keine offiziellen *Star-Trek*-Lizenzprodukte – im Gegensatz etwa zu *Star Wars* –, sodass alles, bis hin zu Spocks Spitzohren, von den Fans selbst gestaltet werden muss. Gemeint ist vor allem der Plot, der im Original kein Pendant besitzt. In *Lego-Star-Trek* wird also von den Fans etwas völlig Neues geschaffen. Die Fanprodukte bestechen dabei nicht selten durch ihre Qualität – inhaltlich und technisch – und stehen den professionellen Produkt(ion)en handwerklich in nichts nach.²²

Ein anderes Beispiel ist die musikalische beziehungsweise poetisch anmutende Auseinandersetzung. Wie kaum eine andere Episode aus TOS hat die Folge

21 Siehe hierzu beispielsweise www.youtube.com/watch?v=MiDBApUo5II (7. 8. 2018). Ein anderes Fanprojekt ist etwa «The next animation». Hierbei handelt es sich um eine Animationsserie, im Fokus steht die Crew von TNG; siehe <http://thenextanimation.de> (7. 8. 2018).

22 Meier beobachtet Ähnliches für die populäre Heldenfigur Superman. Meier, Stefan: *Superman transmedial. Eine Pop-Ikone im Spannungsfeld von Medienwandel und Serialität*. Bielefeld 2015, S. 164–168.

SAVK | ASTP 114:2 (2018)

«Kennen Sie Tribbles?» («The Trouble With Tribbles», 1967) Kultstatus erreicht, und das vor allem wegen der Tribbles, einer ausserirdischen Spezies, die kleinen Pelztierchen ähnelt. 2013 wurde auf Youtube der Beatles-Song «Yesterday» (1965) mit einem neuen Text hochgeladen, der Refrain lautet jetzt: «Yesterday ... all my Tribbles seemed so far away». In dem Song wird die gesamte Episode in wenigen Strophen wiedergegeben, selbst die wichtigsten Protagonisten wie der Händler Cyrano Jones, der die Tribbles auf die Station K7 mitbrachte, oder der Hinweis auf das Getreide mit dem Namen Quadrotriticale, das für den Sherman-Planeten nahe dem Klingonischen Reich bestimmt war, sind im Lied enthalten. Die Tribbles-Version gleicht einer Hymne auf diese Episode.²³

Diese in Umrissen skizzierten Sondierungen zum Umfeld des *Star-Trek*-Franchise zeigen unter anderem, welch reichhaltiges Reservoir das Science-Fiction-Universum für unterschiedliche RezipientInnengruppen und AkteurInnen bereithält und wie vielfältig die Aneignungspraktiken sind.²⁴ *Star Trek* ist nicht nur für AkteurInnen aus dem Medien- und Kulturbetrieb ein beliebtes Sujet, sondern vor allem für die Fans ein grenzenloses Universum, das durch Kreativität, Imaginationskraft und Partizipation geprägt ist und sich ständig selbst erschafft.²⁵ Die angeführten Beispiele sind Ausdrucksformen einer «participatory culture»,²⁶ und die AkteurInnen sind «ProsumerInnen».²⁷ Unter «Prosumtion» fasse ich mit Niklas Woermann eine nichtprofessionelle «Praxis der kreativen Produktion oder Transformation», die in Praktiken der Selbsterfüllung und Selbstentfaltung eingebettet ist,²⁸ die wiederum – und das wäre meine Ergänzung – eng mit Praktiken der Unterhaltung und der Vergnügung verbunden sind. Fans werden dabei zu Koautoren, die kreativ am populärkulturellen Produkt weiterarbeiten. Vor allem die digitale Welt und die Allgegenwärtigkeit des Internets eröffnen ungeahnte Möglichkeiten, die so bisher nicht vorhanden waren. Es entstehen nicht nur neue Wissensbestände und damit neue Wissenskulturen, sondern auch neue Möglichkeiten des ästhetischen Erlebens, des Weltzugangs und der Ausweitung der eigenen Handlungsoptionen.²⁹

Darüber hinaus wird deutlich, dass das *Star-Trek*-Universum wie kaum ein anderes populärkulturelles Produkt – die *Star-Wars*-Saga ausgenommen³⁰ – eine

23 www.youtube.com/watch?v=sVWoRJBpuU (2. 8. 2018).

24 Man könnte hier auch von einer «produzierenden Lesart» sprechen, siehe Fiske, John: Populäre Texte, Sprache und Alltagskultur. In: Andreas Hepp, Rainer Winter (Hg.): Kultur – Medien – Macht. Cultural Studies und Medienanalyse. Opladen 1997, S. 65–84, hier S. 82.

25 Trummer, Manuel; Frizzoni, Brigitte: Einleitung: Erschaffen, Erleben, Erinnern. Fankulturen als Akteure populärer Unterhaltung und Vergnügung. In: Brigitte Frizzoni, Manuel Trummer (Hg.): Erschaffen, Erleben, Erinnern. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Fankulturforschung (Kulturen populärer Unterhaltung und Vergnügung, Bd. 3). Würzburg 2016, S. 7–17, hier S. 11.

26 Siehe die Arbeiten von Jenkins, Henry: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York 2006; ders.: *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*. New York 2006; ders.: *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. New York, London 2013.

27 Der Begriff geht zurück auf Toffler, Alvin: *The Third Wave*. London 1980.

28 Woermann, Niklas: Subcultures of Prosumption: Differenzierung durch Prosumtion in der Freeski-Szene. In: Birgit Blättel-Mink, Kai-Uwe Hellmann (Hg.): *Prosumer Revisited. Zur Aktualisierung einer Debatte*. Wiesbaden 2010, S. 169–187, hier S. 171.

29 Hornberger, Bildungspotenziale (Anm. 4), S. 157.

30 Siehe beispielsweise Völcker, Matthias: *Fan-Sein. Die Identität des Star Wars Fans*. Wiesbaden 2016.

generationenübergreifende und nachhaltige Wirkung erzeugt hat und noch immer erzeugt. Gegenstände der populären Kultur wie *Star Trek* verhandeln nicht nur «gesellschaftliche Entwicklungs- und Normierungsprozesse und Handlungsoptionen», sondern setzen immer auch Kommunikationsprozesse in Gang und sind Teil des gesellschaftlichen Diskurses.³¹ Wie die hier vorgestellten Beispiele illustrieren, speist sich Populärkultur nicht allein aus Werken beziehungsweise Produkten, sondern spiegelt sich immer auch in den Praktiken wider, die das «Produkt erschliessen und funktionalisieren».³² *Star Trek* ist nicht nur Teil unserer Lebenswirklichkeit, sondern, so hat es der Schauspieler Simon Pegg beziehungsweise der neue Scotty ausgedrückt: «Star Trek ist Teil unserer kulturellen DNA.»³³

Star Trek: Ein wissenschaftliches Spielfeld

Auch die Wissenschaft hat sich schon früh, das wurde bisher nur angedeutet, mit dem Phänomen beschäftigt. Es gibt heute wohl kaum noch eine wissenschaftliche Disziplin, die sich nicht mit einer der Serien und ihrem Umfeld auseinandergesetzt hat.

SoziologInnen und PolitologInnen widmen sich schon lange der Frage, inwieweit *Star Trek* als soziale und/oder politische Utopie gelesen werden kann,³⁴ die Medien- und Filmwissenschaft setzen sich wiederum mit der Darstellung von Zukunft im Film auseinander,³⁵ die Genderforschung untersucht die Geschlechterrollen,³⁶ die Ethnologie befasst sich mit den interkulturellen beziehungsweise interstellaren Begegnungen und fragt nach dem Fremden.³⁷ PhilosophInnen wiederum diskutieren ethische Aspekte, die Linguistik sinnt über die «Eleganz der klingonischen Sprache» nach,³⁸ die Religionswissenschaft und die Theologie beschäftigen sich mit religiösen Glaubensformen ausserirdischer Wesen in den Serien und quasi-religiösen Tendenzen des Fandoms,³⁹ PsychologInnen erörtern Fanggemeinschaft

31 Hornberger (Anm. 4), S. 163.

32 Wulff (Anm. 11), S. 24.

33 Simon Pegg (alias Scotty aus dem Film *Star Trek Beyond*) in der 2016 ausgestrahlten US-Dokumentation *Building Star Trek* (TC: 1:10); der Film ist abrufbar auf Youtube unter www.youtube.com/watch?v=4rWGR2e3NfQ (7. 8. 2018).

34 Hellmann, Kai Uwe; Klein Arne (Hg.): «Unendliche Weiten ...». STAR TREK zwischen Unterhaltung und Utopie. Frankfurt am Main 1997; Stoppe, Sebastian: Unterwegs zu neuen Welten. *Star Trek* als politische Utopie (Medienrausch. Schriftenreihe des Zentrums für Wissenschaft und Forschung, Bd. 6), Darmstadt 2014.

35 Hörnlein, Frank; Heinecke, Herbert (Hg.): Zukunft im Film. Sozialwissenschaftliche Studien zu Star Trek und anderer Science Fiction (Bildwissenschaft, Bd. 6). Marburg 2000.

36 Siehe die Beiträge in Rogotzki et al. (Hg.): Faszinierend! STAR TREK und die Wissenschaften, Bde. 1 und 2. Kiel 2003; Kubitzka (Anm. 12).

37 Weber, Ingrid: Unendliche Weiten. Die Science-Fiction-Serie Star Trek als Entwurf von Kontakten mit dem Fremden. Frankfurt am Main 1995; Raabe (Anm. 7).

38 Wermbter, Katja: «nuqneH?» Zur Eleganz der klingonischen Sprache. In: Wiebke Ohlendorf, André Reichart, Gunnar Schmidtchen (Hg.): Wissenschaft meets Pop. Eine interdisziplinäre Annäherung an die Populärkultur. Bielefeld 2015, S. 160–185.

39 Albertini, Francesca Yardenit: Mythos und Religiosität in *Star Trek*. In: Lars Schmeink, Hans-Harald Müller (Hg.): Fremde Welten. Wege und Räume der Fantastik im 21. Jahrhundert. Berlin, Boston 2012,

und Fanidentität⁴⁰ und PädagogInnen widmen sich Welt- und Selbstansichten von Jugendlichen, die an der *Star-Trek*-Welt teilhaben.⁴¹ Selbstverständlich findet *Star Trek* auch einen Widerhall in technik- und informationswissenschaftlichen Fächern – Stichwort «Cyborg» und «künstliche Intelligenz» – und in der Physik,⁴² in den Wirtschaftswissenschaften,⁴³ aber auch in historischen Fächern,⁴⁴ wenn etwa die Rezeption der griechisch-römischen Antike in den *Star-Trek*-Serien analysiert wird⁴⁵ oder ArchäologInnen sich mit dem Bild ihrer Wissenschaft in der Serie beschäftigen.⁴⁶ Nicht zu vergessen ist die Amerikanistik, die zahlreiche interdisziplinäre Arbeiten hervorgebracht hat.⁴⁷

Die Aufzählung zielt nicht auf Vollständigkeit – angesichts der kaum noch zu überblickenden Literaturlage wäre das auch vermessen. Die wenigen hier genannten Fächer und Literaturnachweise verdeutlichen aber das grosse wissenschaftliche Echo, das der Serie zuteilwurde und immer noch wird, nicht zuletzt dadurch, dass mittlerweile eine ganze Generation – auch von WissenschaftlerInnen – durch die populäre Serie geprägt wurde. Zugleich zeigt der Blick in die Forschungsliteratur, dass das Forschungsobjekt *Star Trek* ein fachübergreifendes *par excellence* ist. Der Kieler Medienwissenschaftler Hans Jürgen Wulff sieht gerade darin das grosse Potenzial: *Star Trek* ermögliche den wissenschaftlichen Diskurs über Disziplin- und Fachgrenzen hinweg – einen Diskurs, der zu anderen Themen eher selten in Gang komme.⁴⁸ Man könnte auch sagen, *Star Trek* markiert ein interdisziplinäres

S. 261–267; Jindra, Michael: It's about Faith in our Future: *Star Trek* Fandom as Cultural Religion. In: Bruce David Forbes, Jeffrey H. Mahan (Hg.): Religion and Popular Culture in America. 3. Auflage. Oakland 2017, S. 223–241.

40 Wenger, Christian: Jenseits der Sterne: Gemeinschaft und Identität in Fankulturen. Zur Konstitution des Star Trek-Fandoms. Bielefeld 2006.

41 Brüdigam, Ulf: Strukturelle Aspekte moderner Bildungsprozesse. Das Beispiel der Star-Trek-Fans (Studien zur Erziehungswissenschaft und Bildungsforschung, Bd. 19). Opladen 2001.

42 Siehe die Beiträge in Rogotzki et al. (Anm. 36); Maurer, Elke Regina: Maschinen und Menschen. Phänomene einer Beziehung in der Science-Fiction-Serie «Star Trek». In: Samuel Strehle, Sascha Szabo (Hg.): Unterhaltungswissenschaft. Populärkultur im Diskurs der Cultural Studies (Institut für Theoriekultur: Studien zur Unterhaltungswissenschaft, Bd. 1). Marburg 2008, S. 39–66; Tolan, Metin: Die Star Trek Physik. Warum die Enterprise nur 159 Kilo wiegt und andere galaktische Erkenntnisse. München, Berlin, Zürich 2016.

43 Saadia, Manu: Treconomics. San Francisco 2016.

44 Beispielsweise Reagin, Nancy R. (Hg.): Star Trek and History. Hoboken, NJ 2013; Kubitz (Anm. 12).

45 Wenskus, Otta: Umwege in die Vergangenheit. Star Trek und die griechisch-römische Antike (Comparaanda. Literaturwissenschaftliche Studien zu Antike und Moderne, Bd. 13). Innsbruck, Wien, Bozen 2009.

46 Beispielsweise Brandt, Helga; Schindel, Frauke; Wellhöner, Jens: Indiana Jones im Weltraum? Das Bild der Archäologie in STAR TREK, In: Nina Rogotzki, Thomas Richter, Helga Brandt, Petra Friedrich, Mathias Schönhoff, Paul M. Hahlbohm (Hg.): Faszinierend! STAR TREK und die Wissenschaften, Bd. 2. Kiel 2003, S. 139–164; McGeough, Kevin M.: Victorian Archaeologies, Anthropologies, and Adventures in the Final Frontier: Modes of Nineteenth-Century Scientific Exploration and Display in *Star Trek*. In: Science Fiction Film and Television 9/2 (2016), S. 229–252.

47 Beispielsweise Kanzler, Katja: «Infinite Diversity in Infinite Combinations»: The Multicultural Evolution of STAR TREK (American Studies, Bd. 115). Heidelberg 2004; Meyer, Uwe: We only want to be your partners. *Star Trek: Enterprise* – Politisch-ideologische Dimensionen einer Fernsehserie zwischen Kaltem Krieg und war on terror (Kulturelle Identitäten. Studien zur Entwicklung der europäischen Kulturen der Neuzeit, Bd. 3). Frankfurt am Main, Berlin, Bern etc. 2008.

48 Wulff (Anm. 11), S. 37.

Spielfeld, auf dem zahlreiche Spieler beziehungsweise Fächer agieren – und das nicht gegeneinander, sondern miteinander.

Populärkultur und kulturelle Bildung I: Zwei reziproke Felder

Forschungen zu *Star Trek*, die sich dezidiert der Empirischen Kulturwissenschaft zurechnen lassen beziehungsweise einen solchen fachlichen Hintergrund aufweisen, sind bislang eher rar.⁴⁹ Auf dem Spielfeld, auf dem sich, wie wir gesehen haben, zahlreiche Fächer tummeln, fehlt also immer noch das Fach Populäre Kulturen, oder sagen wir so: es hält sich vornehm zurück. Das erstaunt. Denn im Gegensatz zu vielen der genannten Fächer, bei denen vor allem die Produkte im Zentrum stehen, könnte gerade die europäisch-ethnologische Sicht die Perspektive weiten, geht es ihr doch um die «Praxis- und Alltagszusammenhänge, in denen diese Produkte eine Rolle spielen und die von ihnen zugleich mit hervorgebracht werden».⁵⁰ Allerdings tut sich das alltags- und gegenwartsbezogene Vielnamensch immer noch etwas schwer mit der Populärkultur⁵¹ und damit offensichtlich auch mit dem Phänomen *Star Trek* als *pars pro toto*. Die Ursache für diese bisherige stiefmütterliche Behandlung liegt zum einen in der fehlenden systematischen Auseinandersetzung,⁵² zum anderen in der mangelnden Beschäftigung mit Aspekten der Unterhaltung, die ebenfalls einer «kontinuierlichen, theoretisch lebendigen und eigenständigen Forschung» harret.⁵³

Populäre Kultur ist ein unscharfer Begriff. Sie ist nicht zwangsläufig mit Massenkultur gleichzusetzen, sondern entspricht vielmehr der Unterhaltungskultur.⁵⁴

49 Mir sind lediglich zwei Magisterarbeiten bekannt: Scheer, Uta: Die Konstruktion von Sex und Gender in den Star Trek Serien «Deep Space 9» und «Raumschiff Voyager», Magisterarbeit Universität Göttingen 2000; Jost, Sarah: American Aliens. Bilder der multikulturellen Gesellschaft in der Science Fiction Serie «Star Trek – Deep Space Nine», Magisterarbeit, Humboldt-Universität zu Berlin 2006. Darüber hinaus ist auch noch der Beitrag von Rumpf (Anm. 19) zu *Star-Trek-Conventions* anzuführen.

50 Ege, Moritz: Ethnologie. In: Thomas Hecken, Marcus S. Kleiner (Hg.): Handbuch Populärkultur. Stuttgart, Weimar 2017, S. 311–315, hier S. 312.

51 Hier ist nicht die Beschäftigung mit der populären Kultur beziehungsweise «Volkskultur» gemeint, die im Fach eine lange Tradition besitzt. Es geht um populäre Kultur als Phänomen und Produkt der Moderne, dazu auch Hügel, Hans-Otto: Zugangsweisen zur Populären Kultur. Zu ihrer ästhetischen Begründung und zu ihrer Erforschung. In: Udo Göttlich, Clemens Albrecht, Winfried Gebhardt (Hg.): Populäre Kultur als repräsentative Kultur. Die Herausforderung der Cultural Studies (Fiktion und Fiktionalisierung, Bd. 6). 2., durchgesehene, erweiterte und aktualisierte Auflage. Köln 2010, S. 54–79, hier S. 57 f.

52 Maase, Kaspar: Populärkultur – Unterhaltung – Vergnügen. Überlegungen zur Systematik eines Forschungsfeldes. In: Christoph Bareither, Kaspar Maase, Mirjam Nast (Hg.): Unterhaltung und Vergnügen. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Populärkulturforschung. Würzburg 2013, S. 24–36, hier S. 24.

53 Maase, Kaspar: Selbstfeier und Kompensation. Zum Studium der Unterhaltung. In: ders., Bernd Jürgen Warneken (Hg.): Unterwelten der Kultur. Themen und Theorien der volkskundlichen Kulturwissenschaft. Köln, Weimar, Wien 2003, S. 217–242, hier S. 221; ähnlich Bareither, Christoph; Maase, Kaspar; Nast, Mirjam: Einleitung. Populäre Unterhaltung und Vergnügen als Forschungsfeld der Europäischen Ethnologie. In: dies. (Hg.): Unterhaltung und Vergnügen. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Populärkulturforschung. Würzburg 2013, S. 10–22, hier S. 10.

54 Ich folge hier Hügel (Anm. 51), S. 67–69, 74 f.; Hügel, Hans-Otto: Einleitung. In: ders. (Hg.): Handbuch Populäre Kultur. Stuttgart, Weimar 2003, S. 1–22, hier S. 16–19.

Zu ihren zentralen Kennzeichen gehören sowohl Verfügbarkeit⁵⁵ als auch Wiederholung und Serialität, was die Integration des Populären in den Alltag erheblich erleichtert.⁵⁶ Unterhaltung ist also ein konstituierendes Element der Populärkultur, sie ist «charakteristische Praxis und Zugangsweise» zugleich⁵⁷ und erlaubt es, ein grosses und vielfältiges Spektrum an Praktiken und AkteurInnen zu erfassen und miteinander zu verknüpfen und in Beziehung zu setzen.⁵⁸ Populäre Kultur besitzt aber kein klar abgrenzbares Korpus von Werken, Praktiken und Veranstaltungen, das anhand bestimmter Eigenschaften – etwa stilistischer und ästhetischer Natur – zu bestimmen wäre,⁵⁹ sie rückt vielmehr die ästhetische Erfahrung ins Zentrum. Diese kann sich auf zweierlei Weise ausdrücken: in der «Rezeption von Präsentationen» (Filme schauen, Besuch von Sportveranstaltungen etc.) genauso wie der «Performanz in populärkultureller Rahmung» (Filme drehen, Sport treiben etc.),⁶⁰ wobei beides auf freiwilliger Teilhabe basiert⁶¹ und in beiden Formen ständig Bedeutungen geschaffen werden. Hans-Otto Hügel identifiziert darüber hinaus eine «ästhetische Zweideutigkeit», also das Sowohl-als-auch von Ernst und Unernst, die mit der Populärkultur einhergehe – dies ist ein zentraler Aspekt einer Theorie populärer Kultur.⁶² Denn die Betonung von Unterhaltung und Vergnügen ist im Umkehrschluss nicht gleichbedeutend damit, dass keine Wissensproduktion und Aneignung von Wissen stattfindet. Das Gegenteil ist der Fall, denn die Populärkultur bildet wohl eine der wichtigsten Quellen unseres Wissens,⁶³ wird hier Wissen doch sozusagen nebenbei erworben beziehungsweise unbewusst angeeignet. Populäre Kultur bildet also für viele von uns «die Kultur, die Ressource ästhetischer Erfahrungen»⁶⁴ und vermag daher Bildungserfahrungen zu evozieren.

Die volkskundlich-kulturwissenschaftliche Beschäftigung mit Aspekten kultureller Bildung ist wenig ausgeprägt. Das verwundert allerdings nicht weiter, weil diese Thematik zunächst einmal nicht unbedingt naheliegend ist. Andererseits: Unser Vielnamenfach ist von jeher offen für Phänomene aller Art; mit dem Feld der kulturellen Bildung ist es ausserdem semantisch über das Adjektiv «kulturell» verbunden.

Werfen wir also einen Blick in die Bildungs-/Erziehungswissenschaften und die Didaktiken sowie auf die Diskussionen um den Begriff «kulturelle Bildung». An-

55 Tauschek, Markus: Instrument, Taktik oder Strategie? Zur Vieldeutigkeit Populärer Kultur. In: Zeitschrift für Österreichische Geschichtswissenschaften 27/2 (2016), S. 148–167, hier S. 155.

56 Fiske (Anm. 24), S. 81. Zur Serialität siehe die Beiträge in Kelleter, Frank (Hg.): Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert. 2., unveränderte Auflage. Bielefeld 2015.

57 Hügel (Anm. 54), S. 16.

58 Bareither/Maase/Nast, Einleitung (Anm. 53), S. 20.

59 Maase (Anm. 52), S. 26.

60 Ebd., S. 27.

61 Hügel (Anm. 54), S. 6, spricht von «Rezeptionsfreiheit». Damit ist gemeint, dass im Idealfall sowohl das zu Rezipierende ausgesucht als auch der Bedeutungs- und Anwendungsprozess mitbestimmt werden kann.

62 Hügel (Anm. 54), S. 17.

63 Maase, Kaspar: Massenkultur. In: Hans-Otto Hügel (Hg.): Handbuch Populäre Kultur. Stuttgart, Weimar 2003, S. 48–56, hier S. 49.

64 Maase (Anm. 3). Ähnlich Hornberger (Anm. 4), S. 161 f., die von Anerkennung spricht.

ders als in vielen unserer Nachbarsprachen – beispielsweise Englisch, Italienisch, Französisch – wird im Deutschen zwischen den Konzepten «Kultur» und «Bildung» unterschieden. Ähnlich wie «Kultur» – verstanden als alltägliches Tun des Menschen und die damit verbundenen Sinngebungen – ist auch «Bildung» ein Prozess, der kein wie auch immer gestaltetes Ende besitzt. Es geht im Bildungsprozess im humboldtschen Sinne – verstanden als wechselseitiges Verhältnis von Ich beziehungsweise Mensch und Welt – nicht um die Erfüllung bestimmter Anforderungen, die sich wie auf einer Liste abhaken lassen, sondern um die Entfaltung menschlicher Anlagen. Diese Entfaltung ist ein nie endender Prozess, der nicht mit einem Anspruch auf Bildung verwechselt werden kann. Denn nicht jede Berührung mit Kunst, Literatur sowie kulturellen Feldern aller Art – und damit auch mit dem Populären – führt «unmittelbar zu einer Wechselwirkung von Ich und Welt».⁶⁵

In der Wortschöpfung «kulturelle Bildung» finden Kultur und Bildung nicht nur zusammen, sondern sie bilden auch ein neues altes Forschungsfeld: aus vormals ästhetischer Bildung wurde in den letzten Jahren kulturelle Bildung. Dieser Sprachwandel hat neue Perspektiven eröffnet: Die einseitige Fokussierung allein auf die ästhetisch-künstlerische Erfahrung im Bildungsprozess ist einem offeneren Verständnis gewichen, das neben der ästhetischen Erfahrung von Kunst etwa im Musizieren, Tanzen, Malen und Schreiben nun auch andere Formen der Erfahrung und des Erlebens einbezieht; hierzu zählt das kreative Moment sowie das emotionale Erleben im Kontext populärkultureller Praktiken. In diesem Erfahren und Erleben, wozu immer auch die Reflexion gehört, findet (kulturelle) Bildung statt.⁶⁶

Der Erziehungswissenschaftler Rainer Treptow hat kürzlich eine Theorie kultureller Bildung entworfen. Sie habe sich sowohl mit der «unmittelbaren, sich bis in ihre Körperlichkeit einschreibenden Mikrostrukturen alltäglicher Kulturaneignung von Gesellschaftsmitgliedern» zu befassen als auch mit der sich verändernden Beziehung von Individuen in und zu dem nicht immer trennscharf abgegrenzten Bereich Kultur.⁶⁷ Ein solches Verständnis, das die Wechselbeziehung zwischen «Wahrnehmen und Gestalten, Sinndeuten und Erfahren sowie Symbolisieren und Interagieren» in den Blick nimmt,⁶⁸ vermag auch die Populärkultur, deren Produkte und AkteurInnen sowie deren Praxis- und Alltagszusammenhänge zu integrieren.

65 Bilstein, Johannes; Zirfas, Jörg: Muss das sein? Zur Anthropologie der Kulturellen Bildung. In: Gabriele Weiss (Hg.): Kulturelle Bildung – Bildende Kultur. Schnittmengen von Bildung, Architektur und Kunst. Bielefeld 2017, S. 29–49, hier S. 45.

66 Ähnlich Zirfas, Jörg: Zur Geschichte der Kulturpädagogik. In: Tom Braun, Max Fuchs, Wolfgang Zacharias (Hg.): Theorien der Kulturpädagogik. Weinheim, Basel 2015, S. 20–43, hier S. 39. Siehe auch Höger, Ralph; Samida, Stefanie: Populäre Kultur und kulturelle Bildung: Ein nur scheinbar widersprüchliches Verhältnis. In: heiEDUCATION Journal: Transdisziplinäre Studien zur Lehrerbildung (Manuskript eingereicht).

67 Treptow, Rainer: Theorie ästhetisch-kultureller Bildung: Ein Zugang zur Transformation von Selbst- und Weltverhältnissen. In: Tom Braun, Max Fuchs, Wolfgang Zacharias (Hg.): Theorien der Kulturpädagogik. Weinheim, Basel 2015, S. 207–224, hier S. 219.

68 Ebd., S. 220.

Populärkultur und kulturelle Bildung II: Ein ‹Schlachtfeld›

Allerdings ist die Beziehung von kultureller Bildung und dem Populären immer noch von einem tiefen Misstrauen geprägt. «Die Populärkultur der Vielen», so hat es Kaspar Maase ausgedrückt, bleibt immer noch aussen vor oder dient gar als das «böse Andere kultureller Bildung».⁶⁹ Die Forderung nach «einer Kultur für alle» wird heute immer noch mit dem freien Zugang zu Bibliotheken, Theatern und Museen verbunden und damit mit dem Hochkulturellen. Fernsehen und Internet sind hier in der Regel nicht gemeint und fallen nicht unter das viel bemühte Motto; denn diese Medien beziehungsweise U-Kultur generell gelten als «Ausdruck ungeleiteter und damit unaufmerksamer visueller Wahrnehmung», während beispielsweise der Museumsbesuch der ernsten Kultur (E-Kultur) zugerechnet wird, da er – so kann man allenthalben lesen –, konzentriert stattfindet und auf Erkenntnis ausgerichtet sei.⁷⁰ Der Besuch einer musealen Ausstellung zu *Star Trek*⁷¹ wäre also etwas Ernsthaftes und damit E-Kultur, die kreative Transformation der Serie in einen Podcast oder einen Lego-Film hingegen U-Kultur?

Halten wir fest: E- und U-Kultur werden – im Feld der ‹kulturellen Bildung› – weiterhin gegeneinander ausgespielt. Dies gilt insbesondere im institutionalisierten Bildungsbereich, wo konsequent ein zentraler, den Alltag prägender Teil der Kultur, inklusive seines Publikums, schlicht ausgeblendet wird.⁷² Dies hängt stark mit einem vorherrschenden Verständnis von Bildung zusammen, das als «rationaler, konzentrierter und disziplinierter Rezeptions- und Lernprozess verstanden wird»; das Populäre bleibt hier unausweichlich aussen vor.⁷³ Bildung und Lernen sind aber nicht gleichzusetzen, denn Bildung ist kein auf ein Ziel hin ausgerichteter Prozess. Bildung ist vielmehr ungerichtet, offen, ja kreativ und zielt, wie schon angedeutet, auf die Persönlichkeit an sich: Bildung heisst also Offenheit, Musse, Für-sich-Sein; Bildung heisst aber auch Erfahren und Erleben in der Auseinandersetzung des Individuums mit sich und der Welt. Sie nimmt den gesamten Menschen in den Blick, in seiner ethischen und kognitiven wie in seiner ästhetischen und emotionalen Dimension.⁷⁴ Ein so verstandenes Bildungskonzept beschränkt sich nicht nur auf E-Kultur – die Lektüre von Shakespeare, die Oper von Mozart, die Kunst von Picasso –, sondern bezieht immer auch Populäres mit ein – TV-Serien wie *Star Trek*, Computerspiele wie *Minecraft*, Musik der Fantastischen Vier.

69 Maase (Anm. 3).

70 Hornberger, Barbara; Krankenhagen, Stefan: Pop- und Medienkultur in der Kulturellen Bildung. In: Kulturelle Bildung Online, 2012/13, www.kubi-online.de/artikel/pop-medienkultur-kulturellen-bildung (7. 8. 2018).

71 Zuletzt etwa die Ausstellung im Dorniermuseum Friedrichshafen zum fünfzigsten Geburtstag; siehe www.dorniermuseum.de/de/museum/Star-Trek-50-Jahre-Raumschiff-Enterprise.php (7. 8. 2018).

72 Hornberger, Barbara: Pop machen: Anmerkungen zum Verhältnis von Theorie und ästhetischer Praxis in der Vermittlung populärer Kultur. In: Rolf Elberfeld, Stefan Krankenhagen (Hg.): Ästhetische Praxis als Gegenstand und Methode kulturwissenschaftlicher Forschung. Paderborn 2017, S. 111–126, hier S. 111.

73 Hornberger/Krankenhagen (Anm. 70).

74 Nida-Rümelin, Julian: Philosophie einer humanen Bildung. Hamburg 2013, S. 230.

«Populärkultur» und «kulturelle Bildung» schliessen sich also nicht aus,⁷⁵ sie sind im Gegenteil sogar zwei Seiten einer Medaille: der ästhetischen (Alltags-) Praxis. Ästhetisch meint hier eine Art des Handelns, in der kreativen Spielräumen, Performativität und «leiblich-sinnlichem Situiertsein» eine wichtige Rolle zukommt⁷⁶ und bei der zugleich die Selbstzweckhaftigkeit im Vordergrund steht – Ähnliches gilt übrigens für Bildung. Es dürfte daher gewinnbringend sein, «Populärkultur» und «kulturelle Bildung» zukünftig miteinander zu verschränken und zusammen zu denken, um so Bildungserfahrungen und Bildungsprozesse im Populären zu erforschen, die aufgrund ihrer Logik der kreativen Teilhabe und des Erlebens vom handlungsorientierten Rahmen klassischer bildungspolitischer Konzepte abweichen.

Populärkultur und kulturelle Bildung III: Ein neues Forschungsfeld

Der schon zitierte Medienwissenschaftler Hans Jürgen Wulff betrachtet *Star Trek* als «Laboratorium zeitgenössischen Denkens».⁷⁷ Man wird ihm hier vorbehaltlos zustimmen können, vor allem wenn wir uns die Serie(n) vor Augen führen. Ich würde allerdings noch einen Schritt weitergehen. Denn wenn wir das Gesamtphänomen, also das vorhin skizzierte Umfeld von *Star Trek*, in den Blick nehmen, dann ist es mehr als ein Labor im ursprünglichen Sinne, also ein geschlossener Raum, in dem etwas stattfindet: *Star Trek* gleicht vielmehr einem riesigen und offenen Experimentierfeld verschiedener AkteurInnen. Es ist ein weitverzweigtes Netzwerk aus Produkten, Dingen, Orten/Räumen, Organisationen und Institutionen, Menschen und ihren Praktiken, das nicht abgeschlossen ist und in dem sich die verschiedenen Dimensionen immer wieder neu miteinander verschränken; es ist ein Netzwerk, das durch vielfältige Praktiken der Rezeption, Adaption, Transformation, Partizipation und Interaktion charakterisiert ist; es ist ein Netzwerk, das von Annahmen, Vorstellungen, Werten, Normen und Symbolen durchdrungen ist, die bis in die alltägliche Praxis und Lebenswelt hineinreichen. Dieses verzweigte und offene Geflecht von Verknüpfungen und Interaktionen gilt es aufzuspüren.

Es wurde schon darauf hingewiesen, dass die Empirische Kulturwissenschaft eine grosse Offenheit besitzt, weil sie sich durch die «alltags- und akteursbezogene Kontextuierung beliebiger Phänomene» definiert.⁷⁸ Die Auseinandersetzungen benachbarter Fächer um Fragen kultureller Bildung sollten meines Erachtens daher mehr Beachtung finden, denn sie fügen sich in gegenwärtige Diskussionen im Fach, speziell vor dem Hintergrund populärer Kultur, bestens ein. Ein Bewusst-

75 Siehe Sanders, Olaf: Bildungswissenschaft. In: Thomas Hecken, Marcus S. Kleiner (Hg.): Handbuch Populärkultur. Stuttgart, Weimar 2017, S. 326–330.

76 Elberfeld, Rolf; Krankenhagen, Stefan: Einleitung – Ästhetische Praxis als Gegenstand und Methode kulturwissenschaftlicher Forschung. In: dies. (Hg.): Ästhetische Praxis als Gegenstand und Methode kulturwissenschaftlicher Forschung. Paderborn 2017, S. 7–25, hier S. 15.

77 Wulff (Anm. 11), S. 22.

78 Maase (Anm. 52), S. 24.

sein von Wirkungsweisen und Formen des Populären – «also zu verstehen, wie kulturelle Artefakte strukturiert sind und warum sie einen ergreifen» – ist nicht nur zentrales Element kultureller Bildung,⁷⁹ sondern auch ein elementarer Bereich kulturwissenschaftlicher Forschung. Denn auch die Empirische Kulturwissenschaft fragt nach Wirkungsweisen und Formen des Populären und danach, wie Unterhaltungsangebote im Alltag rezipiert, kommuniziert und angeeignet werden; und sie beschäftigt sich mit Formen und Praktiken der Partizipation, der Orientierungs- und Sinnggebung sowie dem Schaffen von Wissen über das Populäre.⁸⁰ Hier überschneiden sich beide Bereiche, die bisher allerdings kaum Bezug aufeinander nehmen. Dies gilt insbesondere, wenn es um Fragen der Identitäts- und Persönlichkeitsbildung geht und dabei um die Rolle populärkultureller Produkte in diesem Prozess.⁸¹ Identitätsbildung ist eng mit individuellem Handeln und der Orientierung an die Lebenswelt verbunden. *Star Trek* ist nicht nur eine Fernsehserie, sondern für viele Menschen eine Art Lebenspfeiler – und das nicht selten bis zum Lebensende, ja über den Tod hinaus. Das Beispiel des 1998 verstorbenen Richard Raymond Knoll und seiner Familie macht deutlich, welche Bedeutung *Star Trek* für ihn zu Lebzeiten hatte und welch hohes Identifikationspotenzial in der Fernsehserie beziehungsweise in TV-Serien generell steckt. Sein Grabstein ist dafür ein eindrücklicher Beleg (Abb. 3). Eingraviert sind das Emblem der Sternenflotte, der vulkanische Gruss «Live long and prosper» («Lebe lang und in Frieden») und «Imzadi», ein Wort aus der Sprache der Betazoiden, einer humanoiden ausserirdischen Spezies. Es steht für «Geliebte»/«Geliebter». Die sehr persönliche Schilderung des Sohnes veranschaulicht, wie wichtig ihm das Erbe seines Vaters ist und dass er dieses an seine Tochter weitergeben möchte.⁸²

«This is my father's headstone that is now in the Logan city cemetery next to the Utah State University campus. [...].

My father (and mother) instilled in his (their) children an appreciation for science fiction. When most little boys were out playing ball with their dads, my dad was building models of the Enterprise with me and teaching me the Vulcan Neck Grip. When most dads were out teaching their boys how to change the oil on a car, my dad was helping me make a toy tricorder. [...]

So here's to my father, Richard Raymond Knoll. He would have been 51 this year. He was 25 years old when I was born. Coincidentally, I am currently 25 and this year I will become a dad for the first time. I'll be sure to pass on my father's legacy by making sure his granddaughter is well-instructed all about Captain Kirk, Spock, the Enterprise, and the Vulcan Neck Pinch.»

79 Hornberger (Anm. 4), S. 168.

80 Maase, Kaspar: Grenzenloses Vergnügen? Zum Unbehagen in der Unterhaltungskultur. In: Brigitte Frizoni, Ingrid Tomkowiak (Hg.): Unterhaltung. Konzepte – Formen – Wirkungen. Zürich 2006, S. 49–67, hier S. 64.

81 So auch Wenger (Anm. 40), S. 364.

82 https://news.hjnews.com/allaccess/friday-finishers-trekkie-tribute/article_08269994-817d-11e4-9736-73ded112b160.html (15. 2. 2018). Die Website der US-amerikanischen Zeitung *The Herald Journal* (Logan, UT) ist aufgrund der EU-Datenschutz-Grundverordnung für Besucher mit einer europäischen IP-Adresse nicht mehr abrufbar.



Abb. 3: Grabstein von Richard Raymond Knoll, Foto: Eli Lucero.

Familiengeschichtlichen beziehungsweise übergenerationellen Ansätzen sollte meiner Ansicht nach zukünftig mehr Aufmerksamkeit geschenkt werden.

Die Beschäftigung mit (subkulturellen) Fankulturen und ihrem kreativen und diskursiven Umgang ist auch vor dem Hintergrund der wachsenden Do-it-yourself-Bewegung, die in den letzten Jahren vermehrt in den Fokus kulturwissenschaftlicher Betrachtung gerückt ist, von Bedeutung. Kulturforschung im Feld populärkultureller Praktiken hat nach den Zusammenhängen von Materialität, Authentizität, Performativität, Emotionalität, Medialität, Raum und Wissen zu fragen. Diese Verbindungen und Prozesse sichtbar zu machen und zu erschliessen, ist ein lohnendes Forschungsfeld, wenn es darum geht, wie Bildungserfahrungen stattfinden und wie Wissensbestände geschaffen werden. Neben dem Wie sowie den Erfahrungen und dem Erleben der verschiedenen AkteurInnen ist es auch wichtig, nach dem Wo zu fragen; denn Populärkulturelles findet sich mehr und mehr online. Das Beispiel *Star Trek* zeigt eindrücklich die zunehmende Bedeutung des Digitalen in dem vielfältigen und zirkulären Geflecht von Verknüpfungen und Interaktionen. Das heisst allerdings auch, dass es nötig ist, die soziale Praxis der Fankultur in digitalen Lebenswelten und ihre Bedeutung für die Identitäts- und Persönlichkeitsbildung intensiver zur Kenntnis zu nehmen und das «Digitale mit

seinen spezifischen Mitteln kulturellen Produzierens und den neuen Weisen des Erdenkens, Entwerfens und Erfindens zu erforschen und kulturtheoretisch zu erfassen».⁸³

Epilog

«Computerlogbuch Nr. 1 der Enterprise, Sternzeit 11803.03», so hätte wohl Captain Kirk seinen Eintrag ins Logbuch begonnen. Wie eine Umfrage unter deutschen *Star-Trek*-AnhängerInnen Ende der 1990er-Jahre ergab, ist die Angabe der Sternzeit ein nicht wegzudenkendes Detail. Fast neunzig Prozent der Fans waren damals der Meinung, dass *Star Trek* ohne die Sternzeit nicht *Star Trek* ist. Mir bleibt also nichts anderes übrig, als am Ende ebenfalls auf die Sternzeit zu rekurren. Es gibt mittlerweile zahlreiche *Stardate*-Kalkulatoren im Internet. Jeder davon hat seine eigene Zeitrechnung beziehungsweise argumentiert, ausgehend von den Serien, anders, sodass man, je nachdem welchen Kalkulator man wählt, eine andere Sternzeit für eine fiktive Jahreszahl geliefert bekommt. Das hängt auch mit dem grossen Interpretationsspielraum zusammen, der in der Urserie selbst begründet liegt. Denn es gab keine Vorgaben, wie die Sternzeit angegeben werden sollte, sodass die DrehbuchautorInnen häufig eine willkürliche Zahlenkombination wählten.⁸⁴ So weit würde ich aber freilich nie gehen. Hinter der von mir im Titel formulierten Sternzeit steckt gewissermassen ein System. Eine der zahlreichen Anleitungen im Netz schlägt nämlich vor, einfach das gegenwärtige Datum zu nehmen und die Reihenfolge etwas umzustellen.⁸⁵ Um das an einem historischen Datum zu illustrieren: Der Bau der Berliner Mauer begann am 13. August 1961, das wäre dann also «Sternzeit 6108.13». Etwas komplizierter wird das für die Jahre ab 2000, denn dann muss, folgt man dieser Anleitung, eine Eins davor gesetzt werden. Nehmen wir den 3. März 2018, dann befinden wir uns bei «Sternzeit 11803.03». *Star Trek* als Feld kultureller Bildung? Zumindest ein interdisziplinäres und allemal zukunfts-trächtiges Forschungsfeld.

83 Koch, Gertraud: Empirische Kulturanalyse in digitalisierten Lebenswelten. In: Zeitschrift für Volkskunde 111/2 (2015), S. 179–200, hier S. 195.

84 Das änderte sich erst in TNG, in der es eine gewisse Systematik gibt (jedenfalls innerhalb der Serie).

85 Ich folge einer der Möglichkeiten, die auf der Fanseite *Trekguide* vorgestellt werden, <http://trekguide.com/Stardates.htm> (7. 8. 2018).