

**WIRTSCHAFTSUNIVERSITÄT BRATISLAVA  
FAKULTÄT FÜR ANGEWANDTE SPRACHEN**

**Evidenznummer: 106007/B/2023/36122167769530628**

**CROSSOVER-LITERATUR ALS TEIL EINES  
KULTURTRENDS**

**Bachelorarbeit**

**WIRTSCHAFTSUNIVERSITÄT BRATISLAVA**  
**FAKULTÄT FÜR ANGEWANDTE SPRACHEN**

**Evidenznummer: 106007/B/2023/36122167769530628**

**CROSSOVER-LITERATUR ALS TEIL EINES**  
**KULTURTRENDS**  
**Bachelorarbeit**

**Studiengang:** Fremdsprachen und Interkulturelle Kommunikation  
**Studienfach:** Philologie  
**Bildungseinrichtung:** KIK Lehrstuhl für Interkulturelle Kommunikation  
**Betreuer der Abschlussarbeit:** PhDr. Lucia Šukolová, PhD.

**Bratislava 2023**

**Natália Nemčeková**

## **Eidesstattliche Erklärung**

Ich erkläre hiermit ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und die verwendete Literatur vollständig angegeben habe.

Datum: 10.5.2023

.....  
(Unterschrift des Studenten)

## **DANKSAGUNG**

Ich möchte diese Gelegenheit nutzen, um all jenen zu danken, die mir bei der Erstellung und Korrektur dieser Arbeit geholfen haben. Dieser Dank gilt insbesondere Frau Šukolová, die sehr viel Zeit in meine Arbeit investiert hat und mit vielen Ratschlägen, Anregungen und Fachkenntnissen dazu beigetragen hat, meine Arbeit zu verbessern und schließlich zu vollenden. Ein großes Dankeschön für Ihre Hilfe und Geduld. Und nicht zuletzt meinen Eltern und engen Freunden für ihre ständige psychologische Unterstützung und Motivation. Mein Dank gilt ihnen allen.

## ABSTRAKT

NEMČEKOVÁ, Natália: Crossover literatúra ako súčasť kultúrneho trendu – Ekonomická univerzita v Bratislave. Fakulta aplikovaných jazykov; Katedra nemeckého jazyka. – Vedúci záverečnej práce: PhDr. Lucia Šukolová, PhD – Bratislava: FAJ EU, 2023, počet strán 53.

V tejto práci skúmame fenomén crossoverovej literatúry, ktorý sa stal výrazným trendom v beletrii. Crossoverová literatúra je špeciálna v tom že, stiera hranice medzi rôznymi žánrami a vďaka tomu oslovuje rôznorodé publikum z mnohých vekových generácií. Táto práca skúma kultúrne súvislosti, ktoré prispeli k vzniku crossoverovej literatúry, a tak isto materiálne a nemateriálne spôsoby, ktoré dopomáhajú k tomu, aby sa táto literatúra naďalej šírila. Touto prácou chceme takisto poukázať na to, ako crossoverová literatúra spochybňuje tradičné pojmy žánru a rozširuje rozsah literárnej tvorby a jej presah do ostatných oblastí kultúry. Prvá kapitola práce objasňuje samotný fenomén "Crossover literatúra" a definuje cieľovú skupinu, ktorej je smerovaná. Takisto v tejto kapitole upresňujeme význam slov kultúra, trend a rozoberáme vekové kategórie, ktorým je Crossover literatúra venovaná. V druhej kapitole popisujeme ciele a metódy, ktoré sme využili pri zostavovaní práce a tretia kapitola sa zaoberá skúmaním materiálnych statkov a kultúrnych javov, ktoré vznikli dôsledkom rozšírenia sa vybraného diela do všeobecného povedomia a rôznych odvetví nášho kultúrneho života.

**Kľúčové slová:** Crossover literatúra, literatúra pre všetky vekové kategórie, literatúra pre deti a mládež, kultúra, kultúrny trend

## **ABSTRACT (EN)**

NEMČEKOVÁ, Natália: Crossover literature as part of a cultural trend - University of Economics in Bratislava. Faculty of Applied Languages; Department of German Language - Thesis supervisor: PhDr. Lucia Šukolová, PhD - Bratislava.

In this paper, we explore the phenomenon of crossover literature, which has become a significant trend in fiction. Crossover literature is special in that, blurring the boundaries between different genres, it appeals to a diverse audience from many age generations. This thesis explores the cultural contexts that have contributed to the emergence of crossover literature, as well as the material and non-material ways in which crossover literature continues to proliferate. This thesis also aims to show how crossover literature challenges traditional notions of genre and expands the scope of literary production and its reach into other areas of culture. The first chapter of the thesis explains the phenomenon of "Crossover Literature" itself and defines the target audience it is directed towards. Also in this chapter we specify the meaning of the words culture, trend and discuss the age groups to whom Crossover literature is addressed.

In the second chapter we describe the aims and methods we used in compiling the thesis, and the third chapter deals with the examination of material goods and cultural phenomena that have resulted from the spread of the selected work into the general consciousness and various sectors of our cultural life.

**Keywords:** Crossover literature, all-age literature, children's and youth literature, culture, cultural trend

## **ABSTRAKT (DE)**

NEMČEKOVÁ, Natália: Crossover-Literatur als Teil eines kulturellen Trends -Wirtschaftsuniversität in Bratislava. Fakultät für Angewandte Sprachen; Abteilung für deutsche Sprache - Betreuerin der Arbeit: PhDr. Lucia Šukolová, PhD - Bratislava.

In diesem Beitrag untersuchen wir das Phänomen der Crossover-Literatur, die sich zu einem bedeutenden Trend in der Belletristik entwickelt hat. Die Besonderheit der Crossover-Literatur besteht darin, dass sie die Grenzen zwischen den verschiedenen Genres verwischt und so ein vielfältiges Publikum aus mehreren Altersgruppen anspricht. In dieser Arbeit werden die kulturellen Kontexte untersucht, die zur Entstehung der Crossover-Literatur beigetragen haben, sowie die materiellen und immateriellen Formen, in denen sich die Crossover-Literatur weiterhin ausbreitet. Außerdem soll gezeigt werden, wie die Crossover-Literatur die traditionellen Vorstellungen von Gattungen in Frage stellt und den Umfang der literarischen Produktion und ihre Reichweite auf andere Bereiche der Kultur ausweitet. Im ersten Kapitel der Arbeit wird das Phänomen der "Crossover-Literatur" an sich erläutert und das Zielpublikum definiert, an das sie sich richtet. In diesem Kapitel wird auch die Bedeutung der Begriffe "Kultur" und "Trend" erläutert und es wird auf die Altersgruppen eingegangen, an die sich die Crossover-Literatur richtet.

Im zweiten Kapitel beschreiben wir die Ziele und Methoden, die wir bei der Erstellung der Arbeit angewandt haben, und das dritte Kapitel befasst sich mit der Untersuchung der materiellen Güter und kulturellen Phänomene, die sich aus der Verbreitung der ausgewählten Werke im allgemeinen Bewusstsein und in verschiedenen Bereichen unseres kulturellen Lebens ergeben haben.

**Stichworte:** Crossover-Literatur, All-Age-Literatur, Kinder- und Jugendliteratur, Kultur, Kulturtrend

# Obsah

<b>ABSTRAKT</b> .....	<b>5</b>
<b>ABSTRACT (EN)</b> .....	<b>6</b>
<b>ABSTRAKT (DE)</b> .....	<b>7</b>
<b>Obsah</b> .....	<b>8</b>
<b>Einleitung</b> .....	<b>9</b>
<b>1 Gegenwärtiger Stand der untersuchten Problematik</b> .....	<b>11</b>
<i>1.1 Das Phänomen der Crossover-Literatur</i> .....	<i>13</i>
<i>1.2 Definition des modernen Begriffs der All-Age-Literatur</i> .....	<i>14</i>
<i>1.3 Fantastische Literatur als Teil der Crossover-Literatur</i> .....	<i>16</i>
<i>1.4 Terminologie der Crossover-Literatur</i> .....	<i>17</i>
<i>1.5 Ernennung Crossover-Literaturstrategien</i> .....	<i>18</i>
<i>1.6 Beschreibung des Begriffs der Jugendliteratur</i> .....	<i>22</i>
<i>1.7 Abgrenzung des Kulturbegriffs</i> .....	<i>23</i>
<i>1.8 Arten von Kultur und ihre charakteristischen Merkmale</i> .....	<i>27</i>
<i>1.9 Der Begriff kultureller Trend und seine Bedeutung</i> .....	<i>29</i>
<b>2 Ziel, Methodik und Untersuchungsmethoden</b> .....	<b>31</b>
<b>3 Ergebnisse der Arbeit und Diskussion</b> .....	<b>33</b>
<i>3.1 Branding Harry Potter</i> .....	<i>35</i>
<i>3.2 Klassifikation nach Aspekten der Kulturdefinitionen</i> .....	<i>42</i>
<b>4 Zusammenfassung</b> .....	<b>45</b>
<b>RESUMÉ</b> .....	<b>46</b>
<i>Literaturverzeichnis</i> .....	<i>49</i>
<b>Internetverzeichnis</b> .....	<b>51</b>
<i>Arbeitwebseiten zum Kapitel 3.1</i> .....	<i>54</i>

## Einleitung

Die Erscheinung von Crossover-Literatur bedeutet einen Wandel in der Art und Weise, wie wir über Literatur und ihre Leserschaft nachdenken. Crossover-Bücher sind nicht mehr auf starre Alters- und Genrekategorien beschränkt, sondern sprechen ein breites Spektrum von Lesern an, von Kindern bis hin zu Erwachsenen, und stellen unsere Vorurteile darüber in Frage, welche Arten von Geschichten für bestimmte Altersgruppen "geeignet" sind. Dieses Phänomen wurde durch eine Reihe von Faktoren begünstigt, darunter Veränderungen in der Verlagspraxis, der Aufstieg der digitalen Medien und ein wachsendes Interesse an vielfältigen und integrativen Geschichten.

Wir haben uns für dieses Thema entschieden, weil wir uns für die Art und Weise interessieren, in der Crossover-Literatur breitere soziale oder kulturelle Trends widerspiegelt, wie z. B. die sich verändernde Einstellung zur Jugend oder die Verwischung der Grenzen zwischen Jugendlichen und Erwachsensein.

Ein weiterer Grund, warum wir dieses Thema gewählt haben ist, dass wir erforschen wollen, wie Literatur die Kluft zwischen verschiedenen Lesergruppen überbrücken kann. Crossover-Literatur hat das Potenzial, Leser unterschiedlichen Alters, unterschiedlicher Herkunft und unterschiedlicher Erfahrungen zusammenzubringen und sie kann ein Gefühl des gemeinsamen Verständnisses und der Empathie fördern.

Das Herzstück der Crossover-Literatur ist die Idee der Universalität. Crossover-Bücher erforschen Themen und Emotionen, die für Leser aller Altersgruppen, Kulturen und Hintergründe relevant sind, und bieten eine gemeinsame Sprache, über die verschiedene Generationen kommunizieren und sich verbinden können. Dies hat wichtige Auswirkungen auf die Rolle der Literatur in der Gesellschaft, da sie es uns ermöglicht, komplexe Themen und Ideen auf eine Weise zu verstehen, die für alle zugänglich und ansprechend ist.

Die bekanntesten Autoren dieses Genres sind Sandra L. Beckett und ihr Werk *Crossover Fiction*, Agnes Blumer - *All-Age-Literatur*, Rachel Falconer - *Der Crossover-Roman* und auch Lena Hoffman. Trotz ihrer großen Anziehungskraft stehen Crossover-Bücher jedoch auch vor einer Reihe von Herausforderungen. Das Schreiben für mehrere Zielgruppen kann ein heikler Balanceakt sein, der von den Autoren verlangt, eine Erzählstimme und einen Ton zu finden, der sowohl für Kinder als auch für Erwachsene geeignet ist. Ebenso müssen Verleger und Vermarkter die Komplexität der Werbung für ein Buch meistern, das für bestimmte Leser als zu "jugendlich" oder zu "erwachsen" empfunden wird. Diese Herausforderungen bieten jedoch auch Möglichkeiten für Innovationen und Experimente, da Autoren und Verlage versuchen, die Grenzen der Crossover-Literatur zu erweitern. Um diese Fragen zu erforschen, wird sich diese Bachelorarbeit auf die Gemeinsamkeiten und Besonderheiten des Crossover gegenüber der Kinderliteratur konzentrieren. Durch die Untersuchung der

charakteristischen Merkmale und Themen der Crossover-Literatur sowie der Herausforderungen und Möglichkeiten, die sie bietet, hoffen wir, ein tieferes Verständnis für ihre Rolle und Bedeutung in der zeitgenössischen Kultur zu erlangen und die Art und Weise zu würdigen, in der sie unser Leben bereichern und unsere Perspektiven erweitern kann.

Um besser zu verstehen, was Crossover-Literatur wirklich bedeutet, muss auch die Bedeutung von Kultur und der kulturellen Strömung selbst definiert werden. Für die Recherchen zu dieser Arbeit haben wir eine Vielzahl von Buchquellen herangezogen und uns dabei auf die Literatur prominenter Autoren der Crossover-Literatur gestützt, wie etwa Sandra L. Beckett oder Agnes Blumer. Obwohl es den Trend der Crossover-Literatur schon lange gibt, nimmt seine Popularität immer noch zu. Aus diesem Grund gibt es auch eine Reihe von Online-Ressourcen, die wir ebenfalls in dieser Arbeit verwendet haben.

# 1 Gegenwärtiger Stand der untersuchten Problematik

Viele von uns sind mit verschiedenen Literaturgattungen vertraut, insbesondere mit denen, die uns am Herzen liegen. Doch seit zwei Jahrzehnten begegnet uns eine neue Kategorie, nämlich die Crossover-Literatur. Man könnte fast sagen, es ist Literatur für alle. Sandra Beckett (2008, S. 88) erörtert in ihrem Werk, wie Crossover-Literatur die Grenzen des Belletristikmarktes überschreitet und die Grenzen zwischen Erwachsenen- und Kinderliteratur vollständig aufhebt. Es wird auch der Begriff All-Age-Literatur verwendet. Diese Bücher richten sich an beide Altersgruppen, Kinder, Jugendliche und Erwachsene, und können entweder einen Übergang von der Kinder- und Jugendliteratur zur Erwachsenenliteratur oder umgekehrt darstellen. Diese Literatur ist nicht neu, und auf dem Markt gibt es eine große Anzahl ikonischer literarischer Werke, die unter diese Kategorie fallen. Eines der Beispiele ist das wohl berühmteste Werk aus dieser bestimmten Kategorie - *Harry Potter* von J. K. Rowling. Ungefähr seit der Veröffentlichung dieser Arbeit hat sich der Begriff Crossover durchgesetzt (Beckett 2011, S. 88). Obwohl dieses Genre auch Bücher für Erwachsene umfasst, wird dieser Begriff meist für Bücher verwendet, die für Kinder und Jugendliche bestimmt sind und später auch von Erwachsenen gelesen werden, so dass das Buch sein Publikum woanders findet als bei den Jugendlichen oder der Altersgruppe, für die es ursprünglich bestimmt war.

Die Werke der Crossover-Literatur reichen in einen bedeutenden Teil der Geschichte zurück, als es noch keine Unterscheidung zwischen Kinder- und Erwachsenenliteratur gab. In manchen Zeitabschnitten waren die Grenzen zwischen den Fiktionen fast nicht vorhanden. Klassiker wie *Robinson Crusoe* oder *Die drei Musketiere* sind eher als Kinderliteratur bekannt, auch wenn sie eigentlich für Erwachsene geschrieben wurden. Das Genre, das am ehesten in der Lage ist all diese Altersgrenzen zu überwinden, ist der Roman und der Fantasy-Roman (Bertling, 2016, S. 131). Der Fantasy-Roman ist derjenige, der die meiste Aufmerksamkeit, aber auch die meiste Kritik auf diese Literatur gelenkt hat. Aber auch in anderen Gattungen wie Lyrik, Märchen und Prosa gibt es Anzeichen dafür, wie Literatur Altersgrenzen überschreitet. Es ist ein sehr interessantes Phänomen, das zur Popularisierung der Literatur beiträgt und mehrere Generationen miteinander verbindet. Crossover-Literatur wurde nicht immer als vollwertiges Genre betrachtet, sondern eher als ein Marketingtrick, mit dem die Verlage möglichst viele Bücher verkaufen wollten, (Melsbach, 2016, S. 12). Später hat sie sich jedoch durchgesetzt und am Ende des 21. Jahrhunderts hat sie es verdient, als eigenständiges literarisches Genre und als Marketingkategorie anerkannt zu werden. Jeder von uns ist bewusst oder unbewusst mit Crossover-Literatur in Berührung gekommen und sie spielt eine unvorstellbare Rolle in der heutigen Kultur. Zur Crossover-Literatur gehören äußerst erfolgreiche Buchphänomene, die auch verfilmt wurden, wie z. B. die *Hunger Games*, die *Twilight-Saga* oder der *Herr der Ringe*. Diese Werke sind auch Beispiele dafür, wie Bücher, Filme oder sogar Videospiele

zunehmend verschiedene Altersgruppen erreichen (Beckett, 2011, S. 69).

## 1.1 Das Phänomen der Crossover-Literatur

Weltberühmte Bücher wie *Harry Potter* von J. K. Rowling, die *Twilight-Reihe* von Stephanie Meyer, sind Bestseller, die heute schon in fast jedem Regal stehen und sie sind auch die berühmtesten der letzten zwanzig Jahre. Im nächsten Kapitel werden wir versuchen, die Bedeutung dieses Phänomens zu klären.

Das Konzept des Crossovers ist in England schon seit langem bekannt und wird dort diskutiert. Ob in Comics, Computerspielen oder Fernsehsendungen. Auch in der Musik kennt man das Phänomen, mit dem versucht wird, verschiedene Zielgruppen anzusprechen. Ähnlich funktioniert es in der Literatur, wo der Autor Bücher für Jugendliche und für Erwachsene schreibt, so dass dieser Text von einer Gruppe gelesen wird, die nicht die eigentliche gezielte Zielgruppe des Autors ist. Das Phänomen der Crossover-Literatur kam nach der Veröffentlichung von *Harry Potter* auf, als das Buch in erster Linie für junge Erwachsene gedacht war, aber die Aufmerksamkeit zahlreicher erwachsener Leser erregte. Durch eigene Beobachtung haben wir festgestellt, dass das Buch inzwischen, auch dank seiner Verfilmung, ein immer jüngeres Publikum erreicht, das bereits 7-8 Jahre alt ist. Das bedeutet, dass es nicht nur von jungen Erwachsenen und Erwachsenen gelesen wird, sondern auch von Kindern, also sein Publikum auch in umgekehrter Richtung findet.

Der sich kreuzende Text stellt somit die Möglichkeit dar verschiedene Gruppen von Adressaten zu erreichen. In Deutschland scheint dieser Begriff neu zu sein, obwohl es bereits in früheren Jahren Hinweise auf diese Literatur gab. Ewers (2012, S. 211) führt mehrere Beispiele an, die dies nahelegen. Laut Ewers ist die Mehrfachadressierung bereits in Titeln zu finden. Er weist darauf hin, dass Kinder- und Jugendliteratur, deren Botschaft sich an mehrere Gruppen richtet, von den verschiedenen Zielgruppen je nach deren Erfahrungs- und Wissensstand mehr oder weniger vollständig aufgenommen werden kann.

Hier ist es wichtig, daran zu denken, dass der gelesene Text nicht von beiden Zielgruppen in gleicher Weise wahrgenommen wird, da Kinder und Jugendliche andere Erfahrungen und Kenntnisse haben als erwachsene Leser. Beide Gruppen haben eine völlig andere Sicht auf die Welt, und daher ist ihr Verständnis derselben Literatur von außen betrachtet ganz anders.

## 1.2 Definition des modernen Begriffs der All-Age-Literatur

Ein weiterer bekannter Begriff für dieses Phänomen, der typisch für die skandinavischen Länder ist und der in Deutschland adaptiert wurde, ist "Literatur für alle Altersgruppen". In Deutschland ist auch der Begriff Crossover bekannt und gebräuchlich, aber die Bezeichnung Literatur für alle Altersstufen wird bevorzugt. In vielen Diskussionen, Vorträgen, Seminarveröffentlichungen oder Zeitschriftenartikeln wurde der Begriff All-Age in dieser Weise adaptiert. Der Unterschied zwischen Crossover-Literatur und All-Age-Literatur besteht darin, dass Crossover in der Fachliteratur verwendet wird, während All-Age eher in Büchern und im Marketing von Mensch zu Mensch zum Einsatz kommt.

Im Spanischen wird zum Beispiel der Ausdruck "libros para todas las edades" (Bücher für alle Altersgruppen) verwendet. In Frankreich der Ausdruck "la littérature destinée à un double lectorat" (Literatur für beide Zielgruppen) und in den Niederlanden "literatuur zonder leeftijd" (Literatur ohne Altersbeschränkung). Die große Vielfalt der Begriffe zeigt, dass dieses Phänomen nicht auf den englischsprachigen Raum beschränkt ist, sondern weltweit verbreitet ist. (Rhein- Zeitung, 2010)

Wie bereits erwähnt, steht die Bezeichnung "All-Age" für Titel, die sowohl von Kindern und Jugendliche als auch von Erwachsenen gelesen oder akzeptiert werden. Viele verstehen den Begriff "All-Age" so, dass er Leser oder Rezipienten aller Altersgruppen umfasst, d. h. die Gruppe von 0 bis 99 Jahren. All-Age" kann jedoch nicht auf diese Weise betrachtet werden.

Regina Pantos (2011, S. 22), Vorsitzende der Arbeitsgruppe Jugendliteratur, erklärt den Begriff "Bücher für alle Altersgruppen" – dass es suggeriert, dass es sich um Bücher für Menschen von 0 bis 99 Jahren handelt. Dies ist jedoch eine falsche Bezeichnung. Normalerweise sind es Bücher für Jugendliche und junge Erwachsene, etwa in der Altersgruppe von 12 bis 30. Sie führt weiter aus, dass "die Altersgrenze für Bücher für alle Altersgruppen immer niedriger wird. Doch nicht alle sind der All-Age-Literatur gegenüber so positiv eingestellt."

Thienemann-Verleger Klaus Willberg (2013) und sein Team sind zum Beispiel der Meinung, dass das Etikett "All-Age" entweder alles vereinfacht oder verkompliziert. Auf der einen Seite können Verlage Zeit und Energie sparen, weil Titel mit dem Label "All-Age" bereits erklären, worum es in dem Buch geht. Die Frage ist jedoch eher, wo ein All-Age-Werk als solches eingestuft werden soll. Willbergs Ablehnung des Begriffs ist also berechtigt. Seiner Meinung nach sollte es eine spezifische und eindeutige Bezeichnung haben.

Interessant bei den All-Age-Titeln ist jedoch, dass viele aus dem Bereich der Jugendbücher kommen. Auf der Website von Amazon sind die beliebtesten All-Age Bücher für junge Erwachsene bestimmt. Im Falle der frühen Harry-Potter-Bände zum Beispiel. Das empfohlene Lesealter liegt bei 10-12 Jahren, bei den späteren Bänden bei 12-15 Jahren. Die Zielgruppe ändert sich mit der Reifung der

Figuren. Immer mehr Titel, deren primäre Zielgruppe Jugendliche sind, drängen an die Spitze der Bestsellerlisten (Blumer, 2009, S. 82).

Wie hier bereits mehrfach erwähnt, kam das Konzept der All-Ages mit den Harry-Potter-Büchern der britischen Autorin J. K. Rowling in Mode. Rowling. Dieses Werk war eines der ersten modernen literarischen Werke, das für alle Altersgruppen geeignet war. „Der Name Harry Potter ist eng mit diesem Titel verbunden, dennoch hat es noch nie ein Kinderbuch nicht nur in die Top Ten der Erwachsenen-Bestsellerliste geschafft, sondern auch in die Top Ten der Kinderbuchliste, und zwar über Monate hinweg. Die Verkaufszahlen der Zauberlehrling-Ausgaben sind atemberaubend. Zusammengefasst wurden mehr als 400 Millionen Exemplare von *Harry Potter* verkauft, darunter auch in Deutschland - 30 Millionen. Davon hat nicht einmal der Online-Buchhändler Amazon geträumt, dass nur wenige Tage vor der Veröffentlichung des sechsten Bandes von Harry Potter und Der Orden des Phönix 1,4 Millionen Potter-Fans den Titel vorbestellen würden. (Buchmarkt, 2009). Jeder wollte rechtzeitig ein Harry-Potter-Buch für sich reservieren, um in die Tiefen der erfolgreichen Geschichten einzutauchen. Selbst Erwachsene schämten sich nicht, das Buch in die Hand zu nehmen“ (Galbraith, 2016).

Plötzlich begannen andere Autoren wie Stephanie Meyer, Christopher Paolini und Eoin Colfer, sich nach einer gewissen Pause den All-Age-Werken anzuschließen. Ihre Bücher haben sich mehr als eine Million Mal verkauft. Damit hatten nicht alle gerechnet, denn nach *Harry Potter* gingen einige davon aus, dass die anfängliche Begeisterung abflauen würde, aber die Ära war gerade erst im Entstehen. Die Menschen kauften fieberhaft Exemplare der All-Age-Literatur, und das ist ein klares Indiz dafür, dass diese Literatur in ihrer Blütezeit steht (Ewers, 2014).

Es ist natürlich, dass Kinder und Jugendliche aus Neugierde zu Erwachsenenbüchern greifen. Oftmals empfehlen Eltern ihrem Kind ein Erwachsenenbuch, das sie für lesenswert halten, auch wenn es sich an ein älteres Publikum richtet. Es gibt jedoch Bücher von Autoren wie Mark Twain, Karl May, Jules Verne oder J. R. R. Tolkien, die Inhalte behandeln, die nur von erfahrenen Lesern wie Erwachsenen verstanden werden können, aber die Handlung und die Gestaltung der Figuren können auch von jüngeren Lesern verstanden werden. Ein anderer Fall ist, wenn Erwachsene dieselben Bücher lesen wie Kinder. Titel wie *Der Nussknacker* und der Mausekönig von E. T. A. Hoffman, Grimms Kinder und Die Grimms und *Der kleine Prinz* von Antoine de Saint-Exupéry können als Werke eingestuft werden, die auch bei Erwachsenen beliebt sind, weil sie eine gewisse Tiefe aufweisen.

### 1.3 Fantastische Literatur als Teil der Crossover-Literatur

Der größte Teil der Crossover Literatur stammt jedoch aus dem Fantasy-Genre. Auch die bekanntesten All-Ager, wie *Harry Potter*, die *Inkworld-Trilogie* oder insbesondere die *Bis(s)-Reihe*, gehören zur Fantasy-Literatur, da der Leser durch diese Bücher eine Flucht in eine Fantasiewelt erleben kann. Laut Ewers (2014, S. 7) hat sich die Fantasy "zur Leitfigur in diesem Literatursegment entwickelt und hat damit weitreichende Veränderungen im Bereich der Kinder- und Jugendliteratur bewirkt".

Es ist nicht verwunderlich, dass das Genre der Phantastik bei Lesern aller Altersgruppen beliebt ist. Viele Menschen suchen nach Literatur, die sie aus ihrem normalen, realistischen Leben herausholt. Heutzutage greifen viele Menschen zu Büchern, um der Realität zu entfliehen und in eine ideale Welt einzutauchen, in der sie ihr wahres Ich entdecken können. Durch die Darstellung fantastischer und übertriebener Situationen anstelle von alltäglichen, weckt sie in jedem Leser Freude und Lust auf Abenteuer.

Fantastische Literatur wird auch von Lena Hoffman erwähnt. In ihrem Crossover-Artikel verweist sie auf das deutsche Magazin Spiegel, das jährlich die meistverkauften Bücher datiert und Ranglisten mit berühmten Titeln erstellt, darunter Werke wie *Harry Potter*, *Twilight* und *Hunger Games*. Aber das bemerkenswerteste Werk, das die Liste anführt, ist laut Spiegel J.K. Rowlings das Crossover-Werk *Harry Potter*. *Potter* rangiert auf Platz 1 bis 3 (Der Spiegel 2000, S. 206), auch nach *Harry Potter* wird Deutschland dieser Art von Romanreihen nicht müde. Im Jahr 2008 gehörten Cornelia Funkes *Tintenherz-Trilogie* (2003-2007), Stephenie Meyers *Bis(s)-Romane* (2005-2009), Christopher Paolinis *Eragon-Bände* (2004-2011) zu den meistverkauften Romanen, die *House of Night-Romanreihe* (2009 - 2014) des Mutter-Tochter-Teams Cast, Kerstin Giers Romane *Liebe Through The Ages* (2009 - 2010) und *Silber Trilogie* (2013 - 2015) sowie Suzanne Collins' *Die Tribute von Panem* (2008 - 2010) (vgl. Der Spiegel 2009, S. 131). Während der Spiegel früher nur Bücher der allgemeinen Literatur in seine Bestsellerlisten aufnahm, tauchten mit dem Trend der Crossover-Literatur plötzlich auch Romane auf, die in den Kinder- und Jugendbuchabteilungen der Buchhandlungen zu finden sind. Die Kinder- und Jugendliteratur sprengt die Grenzen der Literaturdefinition völlig und erinnert an das Phänomen, das Michael Ende mit seinem Werk *Die unendliche Geschichte* geprägt hat.

Beckett L. (2009, S. 222) stellt fest, dass Crossover-Literatur von einer "seltsamen Magie" geprägt ist. Sie verdeutlicht dieses Phänomen weiter, indem sie sagt, dass solche Literatur nur gelingt, wenn man ein ganz besonderes Buch schreibt (Beckett 2009, S. 181).

## 1.4 Terminologie der Crossover-Literatur

Betrachtet man die Arbeiten zum Phänomen der Crossover-Literatur, der Kultur- und der Buchwissenschaft, so fällt auf, dass es noch keinen Konsens darüber gibt, was mit Crossover und All-Age gemeint ist. Was den Sprachgebrauch betrifft, so sind diese beiden Begriffe gleich etabliert, sie haben auch das gleiche Gewicht und auch Gansel und Zimniak bringen zum Ausdruck, dass diese Begriffe in gleichem Maße verwendet werden (Gansel und Zimniak 2011, S. 11). Zum Vergleich: Gabrielle von Glasenapp (Glasenapp 2011, S. 47) berichtet von der dominanten Verwendung des Begriffs Crossover-Literatur. Der Begriff "All-Age" kann auch als Marketingbegriff bezeichnet werden, aber er vermittelt die Illusion, dass das Buch außerhalb des Genres steht und somit keine Altersgruppe ansprechen kann, auch wenn man sich auf die verwendete Lexik bezieht.

Der Begriff "Crossover" umfasst die komplexe Natur dieses Phänomens, welches nicht ausschließlich durch eine sozialkonstruktivistische Sichtweise des Alters erklärt werden kann. Übersetzt ins Deutsche bedeutet Crossover "Überführung" oder "Überschneidung". Crossover-Literatur beschreibt Werke, die die gesellschaftlich gezogene Grenze zwischen Erwachsenenliteratur, Kinderliteratur und Jugendliteratur überschreiten und Elemente beider Literaturformen miteinander verbinden. Ähnlich wie in der Musik, bei der Crossover die Verbindung verschiedener Musikstile oder -richtungen bedeutet.

Im literarischen Kontext bezieht sich Crossover auf die Verschmelzung von verschiedenen Genres und die strategische Kombination von Konventionen der allgemeinen Literatur und der Kinder- und Jugendliteratur auf der Textebene. Eine Anzahl von Fantasy-Romanen wird als Crossover-Erfolg unserer Zeit angesehen. Ulrike Frenkel schreibt zum Beispiel in der Stuttgarter Zeitung, dass allen Titeln gemeinsam ist, dass sie zu 99 Prozent von Fantasy-Welten voller Drachen, Werwölfe und Zeitreisender handeln und vor allem in der Abteilung All Age zählen (Frenkel, 2010)

## 1.5 Ernennung Crossover-Literaturstrategien

Die *Schatzinsel*, *Die unendliche Geschichte*, *Krabat*, *Der Bücherdieb* und *Erebos*, aber auch Disneys *Der König der Löwen* oder der *Muppet-Film* von 2011 - all diese Medienprodukte (und viele andere) weisen wiederkehrende Crossover-Merkmale auf. Zu den international bekannten Klassikern der Kinder- und Jugendliteratur gehören mit Sicherheit Lindgrens *Pippi Langstrumpf* oder Kiplings *Mowgli*. Hier geht es um Waisenkinder, die niemanden haben, der sich um sie kümmert, und hier wird die Verbindung zwischen Kinderliteratur und Erwachsenenproblemen hergestellt. Mit diesem Motiv stellt sich die Crossover-Literatur in die Tradition der Kinder- und Jugendliteratur und beweist damit ihre Zugehörigkeit zu diesem literarischen (Sub-)System. Heidi Lexe (2003, S. 81) sammelt eine Reihe dieser Motive, die in ihrer Studie über Pippi, Pan und Potter zu finden sind.

Crossover-Literatur greift auf bekannte Strukturen und Motive zurück, um junge Leser anzusprechen, und führt gleichzeitig neue Ideen ein. Diese Texte werden aufgrund ihrer Aufmachung oft als Jugendliteratur eingestuft. Crossover-Literatur enthält jedoch auch andere Strukturen, die sich ausdrücklich an ein Mehrgenerationenpublikum richten. Die Hybridität der Genres, die sich in dem Begriff "Crossover" widerspiegelt, ist für diesen Ansatz von zentraler Bedeutung. Durch die Integration verschiedener literarischer Elemente schafft die Crossover-Literatur ein einzigartiges Leseerlebnis, das Altersgrenzen überschreitet.

Markus Zusaks "Die Bücherdiebin" ist beispielsweise ein Beispiel für eine Kombination aus historischem und Fantasy-Roman - der Schauplatz ist Nazideutschland und der Erzähler ist der Tod. In dem Film *Muppets* aus dem Jahr 2011 kombiniert der Drehbuchautor und Schauspieler Jason Segel Elemente eines Musikfilms mit wahren Liebesgeschichten und komödiantischen Elementen einer Roadmovie-Handlung (Zusak, 2005).

Indem verschiedene populäre Genres miteinander kombiniert werden, können die zahlreichen Erwartungen des Publikums und der Leser erfüllt werden. Crossover wird so zur "Massenkunst", wie Gerhard Lauer (2012, S. 66) es im Fall von Rowlings *Harry-Potter-Romanen* beschreibt.

Zugleich aber spielt und bricht Crossover mit Genrekonventionen - und erreicht damit auch Vertreter der Literaturwissenschaft und -kritik. Wenn *Die Schatzinsel* von Stevenson in der Tradition, der im 19. Jahrhundert beliebten Abenteuergeschichten steht, die sowohl von jungen als auch von älteren Lesern geschätzt wurden, kann es auch als Kunstwerk betrachtet werden. Obwohl die Figuren in Stevensons Roman in eine schematische Dualität von Gut und Böse passen könnten, die von Axel Dunker als typisch für Abenteuergeschichten identifiziert wurde, gehen sie doch darüber hinaus. Dunker beschreibt dies als ein charakteristisches Merkmal des Abenteuerromans (vgl. Dunker 2009, S. 1). Wenn Zusak (2005, S. 56) das fantastische Element auch durch die oben beschriebene Erzählinstanz integriert und damit seinen Roman in die Nähe von massenhaft produzierten Fantasy-

Serien stellt, bricht er mit der kommerziell erfolgreichen Romanreihe und erzählt weder eine Geschichte in einer Serie, noch füllen Drachen und Zauberer seine Diegetik. Die Genre-Kombinatorik bedient ein vielfältiges Publikum, aber das Brechen von Konventionen innerhalb dieser Kombinatorik zeigen bewusst literarische Würde und heben die Texte von der beschriebenen Massenkunst ab. Auf diese Weise reagieren sie auf das Publikum. In jedem Fall stellt sich heraus, dass es nicht die Fantasie ist, die Crossover ermöglicht. Vielmehr wird die mehrfache Adressierbarkeit durch die Kombination sehr unterschiedlicher Genres erreicht (Hoffman, 2018, S. 175).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Kombination von Genres und das Brechen von Konventionen durch Crossover ein mächtiges Instrument in der Literatur ist, dass ein vielfältiges Publikum ansprechen kann. Manche mögen argumentieren, dass der Einsatz von Fantasy das Crossover erst ermöglicht, doch in Wirklichkeit ist es die Kombination sehr unterschiedlicher Genres, die für die Leser mehrere Ebenen der Beschäftigung schafft. Wie in Stevensons *Die Schatzinsel* und Zusaks "*Die Bücherdiebin*" zu sehen ist, kann der Bruch mit traditionellen Genrekonventionen ein Werk von der Massenunterhaltung zur literarischen Kunst erheben. Indem sie durch die Kombination verschiedener Genres bewusst mehrere Zielgruppen ansprechen, gehen diese Werke auf ihre Leser ein und fordern sie gleichzeitig dazu auf, über das konventionelle Geschichtenerzählen hinauszudenken. Letztendlich sind es der geschickte Einsatz mehrerer Genres und die Bereitschaft, mit Konventionen zu brechen, die wirklich große literarische Werke auszeichnen.

## 1.9 Literarische Texte für Kinder

Der Unterschied zwischen einem literarischen Kindertext und einem Text für einen erwachsenen Leser liegt in der Art und Weise, wie der Text geschrieben ist. Der kindliche Leser muss den Zusammenhang der Dinge auf der Grundlage seiner eigenen Lebenserfahrung verstehen, er hat das Bedürfnis, die Magie und die Fantasie in der imaginären Welt wahrzunehmen. Deshalb muss ein literarischer Kindertext dem Kind mit künstlerischen und ausdrucksstarken Mitteln präsentiert werden, die seiner Erfahrung, seinem Verständnis der realen Welt und der Welt der Fantasie entsprechen. Nach J. Kopál und T. Tarealová (1984, S. 148) zeichnet sich ein literarisches Werk, das sich an junge Leser richtet, dadurch aus, dass es eine realistische und eine Fantasiegeschichte enthält, die entweder getrennt oder gleichzeitig erzählt werden.

In einem literarischen Text für Kinder stehen inhaltlich vor allem Geschichten aus dem Leben von Kindern sowie deren Interessen und Bedürfnisse im Vordergrund. In vielen Fachpublikationen, die sich mit Kinderbüchern befassen, ist die Rede von den Funktionen, die ein literarischer Kindertext erfüllen sollte. Er sollte nicht nur moralische Lektionen enthalten und er sollte nicht nur pädagogisches Material enthalten. Vor allem sollte er eine künstlerische Funktion erfüllen, in einer künstlerischen Sprache sprechen. Nach V. Obert (2003, S. 101) vermittelt der literarische Kindertext in künstlerischen Bildern schöpferische Kontakte mit der Wirklichkeit und nimmt an der Bildung des ästhetischen Gefühls des Kindes teil.

Da der Humor das grundlegende Element sowohl der zwischenmenschlichen Beziehungen als auch der Beziehung zwischen einem Kind und einem Buch darstellt, sollte ein literarischer Text heiter und unterhaltsam sein und eine Unterhaltungsfunktion erfüllen. Kinder genießen es, durch den amüsanten Text eines Buches sowie durch lustige Illustrationen, die voller Witz und Ironie sind, unterhalten zu werden. Gorki ist der Meinung, dass ein Buch fröhlich und amüsant sein sollte, um den Sinn für Humor bei Kindern zu wecken und zu entwickeln. (zitiert nach Lukáčová, Nový, 2004, S. 188)

Viele Kritiker beschäftigen sich mit der Frage nach der erzieherischen Wirkung des Buches auf das Lesekind. Sie überlegen, ob sie das Kind auf die Härten und Schwierigkeiten vorbereiten, die es bereits in der Kindheit erwarten. L. Hrdináková (2006, S. 17) behauptet, dass es die Erfahrung negativer Gefühle wie Angst, Schmerz, Traurigkeit, Furcht und Mitleid mit dem leidenden Helden ist, die ein Kind lehrt, falsche und negative Handlungen zu verurteilen. Außerdem lehrt das glückliche Ende der Geschichte das Kind, die Angst und die Befürchtungen vor schwierigen Situationen zu überwinden. In diesem Fall geht es auch um die therapeutische Wirkung eines literarischen Textes.

Kinderliteratur ist ein wirkungsvolles Mittel der Kommunikation. Damit das Kind als Rezipient den literarischen Text ausreichend verstehen kann, muss die Sprache des literarischen Textes seinem Alter angemessen sein. Ein Kind verfügt nicht über so viel Wissen und einen so großen Wortschatz, dass es

einen allzu komplizierten literarischen Text verstehen kann. Einfache Sätze, kurze Sätze und das Vorhandensein von Dialogen sind an die Altersreife des Kindes angepasst. Da das Spiel eine der wichtigsten Aktivitäten im Leben eines Kindes ist, sollte ein literarischer Text für Kinder sowohl inhaltlich als auch sprachlich spielerische Elemente enthalten. Wir finden häufig literarische Texte, die auf Reimen, Versen und Kinderliedern basieren, da der Rhythmus und die häufige Wiederholung von Elementen in verschiedenen Musik- und Bewegungsspielen und Musik- und Theaterspielen zu finden sind. Wortspielzeug erregt die Aufmerksamkeit selbst der kleinsten Empfänger. Mit der Entwicklung des Kindes verändert sich auch die Sprache des literarischen Textes und wird komplexer. Kinderliteratur spricht die Sprache des Kindes und bietet somit geeignete Anregungen für Bilder und Fantasie.

Die zeitgenössische Literaturtheorie definiert die Kinder- und Jugendliteratur als eine literarische Kategorie, die sich an eine bestimmte, altersmäßig definierte und begrenzte Gruppe von Kindern und Jugendlichen als Publikum richtet (Obert, 2003, S. 111-115)

## 1.6 Beschreibung des Begriffs der Jugendliteratur

Im folgenden Teil der Arbeit behandeln wir die Notwendigkeit die Eigenschaften der Jugendliteratur zu definieren und ihre Charakteristika zu erkennen. Anhand dieser Merkmale lässt sich auch die Art und Weise unterscheiden, wie die Crossover-Literatur andere Kulturbereiche erreicht.

In der zeitgenössischen Literaturwissenschaft werden Kinder und Jugendliche bis zum Alter von 14-15 Jahren mit dem Begriff Weltliteratur für Kinder und Jugendliche bezeichnet. Wir beschreiben sie in drei Bedeutungen. Diese Beschreibung umfasst nicht nur intentionale Literatur, die speziell für diese Altersgruppe geschrieben wurde, sondern auch Werke, die für ein erwachsenes Publikum konzipiert wurden, aber in ihrer künstlerischen Gestaltung der ästhetischen Wahrnehmung von Kindern entsprechen, wie Kopál (1997, S. 107-114) erklärt:

- a) als Aggregat der Kinder- und Jugendliteratur der einzelnen Nationalliteraturen,
- b) als eine Auswahl der geeignetsten und besten Werke, die die "Klassiker", den "goldenen Fundus" darstellen in den einzelnen Nationalliteraturen für Kinder und Jugendliche darstelle,
- c) als eine Auswahl literarischer Werke der einzelnen Nationen, die in irgendeiner Weise zusammenhängen verwandt oder ähnlich sind.

Die erste Gruppe der Weltliteratur für Kinder und Jugendliche ermöglicht eine umfassendere Erkundung der Geschichte spezifischer nationaler Kinder- und Jugendliteraturen. Sie wird durch die Beschreibung geschlossener Sachverhalte innerhalb spezifischer nationaler Literaturen definiert. Die kollektiven Kontexte und Evidenzen verschwinden jedoch. Dies geschieht im Zusammenhang mit dem transnationalen Format der Kinder- und Jugendliteratur. Geschichte wird hier nicht beschrieben als eine einheitliche Gruppe, die eigene reale Entwicklungsgesetze hat, sondern als eine unpräzise Verschmelzung von der Geschichte der Weltliteratur für Kinder und Jugendliche, die gleichzeitig einander zugeordnet sind (Nový, 2004, S.122).

Bei der zweiten Konzeption geht es um das Prinzip der Selektivität. Konkret geht es um die Auswahl des Werkes, der am besten bewerteten künstlerischen Schöpfungen unabhängiger nationaler Kinder- und Jugendliteraturen und Jugend, die in fremden nationalen Bezügen gelesen werden. Dieses System wird durchgeführt von Institutionen wie Schulen, Verlagen für Kinder- und Jugendliteratur usw. Es hat auch seinen Platz in der Kritik von Werken der Kinderliteratur. Die häufigsten Merkmale dieser Gruppe sind: Universalität und Allgemeinheit. Dieser Typus der Weltliteratur für Kinder zeichnet sich durch die Aktualität der Werke aus und vernachlässigt die grundlegende Erkenntnis, dass die Wertschätzung des Lesers für jedes Werk zeitlich begrenzt ist und einem ständigen Wandel unterliegt. (Lukášová, 2004, S. 130)

Der Prozess der "Zuschreibung" (Aneignung) bestimmter Werke - oft von hoher Qualität und großem Umfang - findet im Rahmen der nationalen und transnationalen Literatur statt, wenn ein Werk, das in

erster Linie für erwachsene Leser bestimmt ist, nicht nur bei jungen Lesern im eigenen Land, sondern auch bei jungen Lesern in anderen Ländern im Laufe seiner historischen Entwicklung an Beliebtheit gewinnt. Beispiele für solche Werke sind Andersens Märchen, *Gullivers Reisen*, *Robinson Crusoe*, Vernes Reise- und Fantasy-Romane, Londons Abenteuerprosa, Twains Romane über zwei junge Helden und Tschechows *Kindergeschichten* (Klátik, 1978, S. 50).

## **1.7 Abgrenzung des Kulturbegriffs**

Das Verständnis von Kultur ist für die Förderung von Crossover-Literatur als Teil eines kulturellen Trends unerlässlich, weshalb wir im nächsten Teil der Arbeit die Bedeutung des Kulturbegriffs erläutern werden. Der Begriff Kultur ist einer der Begriffe, die jeder in unserer Kommunikation verwendet, aber gehört auch zu den Grundkategorien der Sozialwissenschaften. Die Kultur wird von mehreren wissenschaftlichen Disziplinen wie der Soziologie, der Kulturanthropologie oder der Sozialpsychologie behandelt. Kultur wird auch in den Bereichen Management, Marketing oder sozialer Kommunikation untersucht. (Kubičková, 2008, S. 105).

Die Kultur ist der Gegensatz zur Natur und wird vom Menschen geschaffen. Sie enthält alles, was der Mensch über Generationen hinweg geschaffen oder verändert hat. Die menschlichen Schöpfungen haben eine materielle oder immaterielle Form, ob materiell oder geistig. Die immateriellen Schöpfungen werden im Zuge der Erziehung an die nächsten Generationen weitergegeben. (Nový, Surynek, 2002, S. 233).

Kultur ist für die Menschen sehr wichtig. Durch sie werden verschiedene imaginäre Etiketten geschaffen. Die Kultur kann einer ganzen Nation oder einer Gruppe von Menschen gemeinsam sein, wie zum Beispiel die Religion. Die Gesellschaft hat gelernt, andere Kulturen zu respektieren. Einige Nationen haben gemeinsame Merkmale, andere sind sehr unterschiedlich.

Nový und Surynek (2002, S. 85) haben eine Definition erstellt, der sicher viele Menschen zustimmen werden. Kultur wird in der Tat von Generation zu Generation weitergegeben und umfasst Aspekte aller Art. Greifbar, ungreifbar, materiell, geistig, einfach alles, was uns im Alltag begegnet.

Viele Autoren haben sich mit der Definition des Kulturbegriffs befasst, aber sie haben sich der Erklärung dieser Konzepte aus verschiedenen Perspektiven genähert, sei es aus anthropologischer, soziologischer, psychologischer oder sogar aus betriebswirtschaftlicher Sicht. Es ist nicht ganz einfach, eine einheitliche Definition des Kulturbegriffs zu finden. Für den praktischen Teil der Arbeit ist die Diversität der Definition von Kultur von Vorteil und bildet den Ausgangspunkt. Aus anthropologischer Sicht ist Kultur alles, was für eine bestimmte Gruppe von Menschen charakteristisch ist. Aus soziologischer Sicht besteht das Verständnis von Kultur in den gemeinsamen und praktizierten Werten einer Gruppe von Menschen (Kubičková, 2008, S. 23).

Ein Vertreter des psychologischen Ansatzes bei der Definition des Kulturbegriffs ist Matsumoto (2000, S. 29), der die Ansicht vertritt, dass Kultur ein dynamisches System expliziter und impliziter Regeln ist, das von einer Gruppe zum Zweck des Überlebens geschaffen wird. Sie umfasst Einstellungen, Werte, Überzeugungen und Verhaltensnormen, die von der Gruppe, aber auch von einzelnen Mitgliedern der Gruppe geteilt werden.

Es gibt jedoch viele andere Definitionen von Kultur. Im Jahr 1871 erklärte E.B. Taylor einen von ihnen. Er betrachtete Kultur als ein bestimmtes komplexes Ganzes, das Glauben, Wissen, Moral,

Kunst und Bräuche enthält, die jeder Einzelne übernommen hat. Der Mensch ist immer ein Produkt einer Kultur, aber auch ein Schöpfer (Taylor, 1871, In: Kachňáková 2010, S. 105).

Der Beitrag des Kulturbegriffs zum Umfeld der modernen Zivilisation stammt bereits von Marcus Tullius Cicero in seinem Werk aus dem Jahr 45 v. Chr. Er verwendete das lateinische Wort „cultus“ für Kultivierung und begann, es für Angelegenheiten zu verwenden, die mit geistigen Aktivitäten zusammenhängen. Er verlagerte das Konzept vom "cultus agri" zum "cultus animi", d. h. von der Kultivierung des Bodens zur Kultivierung des Geistes. Damit legte er den Grundstein für den Begriff der Kultur als Merkmal des menschlichen Lernens. Auf den antiken Kulturbegriff folgte der Humanismus, in dem die Kultur als Trennlinie zwischen Menschen und Natur fungiert. In diesem Sinne geht der Mensch durch die Kultur aus der Natur hervor. In der Aufklärung wird Kultur als ein Prozess gesehen, in dem die körperlichen und geistigen Kräfte des Menschen verfeinert werden. Die abstrakte Bedeutung des Wortes Kultur tauchte erstmals im 18. Jahrhundert in Deutschland auf. Der französische Begriff "Kultur" wurde Ende des 19. Jahrhunderts von Emile Littré in seinem Wörterbuch verwendet, wo er die Bedeutung von Kultivierung erhielt. Im 20. Jahrhundert wird in der angelsächsischen Welt der Begriff Kultur mit Kunst in Verbindung gebracht (Kubičková, 2008, 45). Weitere bemerkenswerte Definitionen stammen von dem niederländischen Soziologen Hofstede (1999, S. 220) oder Mistrík (1999, S. 196). Gruppenmitglieder werden mehr oder weniger stark von den Werten, Normen und Traditionen beeinflusst, die die Gruppe befolgt und für wichtig hält. Meistens halten sich die Gruppenmitglieder daran, weil sie nicht wollen, dass mit dem Finger auf sie gezeigt wird. Manchmal haben sie Angst vor dem, was andere über sie sagen werden, ein anderes Mal fürchten sie sich vor den Sanktionen oder Strafen, die auf Ungehorsam folgen könnten.

Eine der zutreffenderen Ansichten ist, dass die Persönlichkeit eines Menschen durch erbliche Faktoren beeinflusst wird. Durch den Einfluss dieser Faktoren erwirbt jeder Mensch neben spezifischen Merkmalen auch gemeinsame Merkmale mit Personen, die in der gleichen Umgebung aufgewachsen sind, die gleiche Schule besucht haben, den gleichen Beruf ausüben und so weiter (Lukáčová, 2004, S. 87).

Auch die Auffassung, dass Kultur als sozio-historische Dimension des Seins räumlich und zeitlich differenziert ist, rückt in den Fokus. Die natürliche Vielfalt der Kulturen ist das Ergebnis spezifischer und unwiederholbarer Bedingungen und der Unumkehrbarkeit der historischen Zeit. Die Kultur hat auch ihre besonderen Merkmale in den menschlichen Verhaltensweisen und Gefühlen, in den Sitten und Gebräuchen, in der Bildung, in den ethischen und ästhetischen Kategorien (Žilinek, 1999, S. 90). Alle Kulturen verändern sich im Laufe der Zeit. Manche verändern sich schneller, andere langsamer. Dies ist das Ergebnis verschiedener technischer Erfindungen, ihrer Nutzung, der internationalen Verbreitung verschiedener Kulturelemente oder ihrer gegenseitigen Beeinflussung.

Hofstede (1991) zählt zu den grundlegenden Ebenen der Kultur:

- die Ebene der nationalen Kultur,
- die Ebene der Kultur, die mit einer bestimmten Ethnie, Religion oder Sprache verbunden ist,
- die Ebene der Kultur, die mit den Geschlechterbeziehungen verbunden ist,
- das Niveau der Kultur, das mit der Zugehörigkeit zu einer bestimmten Generation verbunden ist,
- das Niveau der Kultur, das mit der Zugehörigkeit zu einer bestimmten Klasse verbunden ist,
- Ebene der Organisationskultur.

## 1.8 Arten von Kultur und ihre charakteristischen Merkmale

Kultur ist die Gesamtheit, die ausnahmslos in jedem Individuum vorhanden ist, sei es in Form von Überzeugungen, Einstellungen, Werten, verschiedenen Verhaltensmustern, die das Individuum als Teil bestimmter sozialer Einheiten erworben hat, die es mit anderen Mitgliedern dieser Einheiten teilt. Jeder Mensch ist sowohl ein Schöpfer als auch ein Produkt der Kultur (Lukášová und Nový, 2004, S. 314).

Die Besonderheiten der Kultur, die mit bestimmten sozialen Einheiten verbunden sind, werden als Kulturtypen bezeichnet. Im Zusammenhang mit dem Management sind die nationale Kultur und die Organisationskultur die am häufigsten untersuchten Kulturen. Die nationale Kultur wird von Autoren wie Hofstede (1984, 1991), Trompenaars (1993, S. 159), Schneider und Barsoux (1997), Nový (1996) oder Nový und Schroll-Machl (1999, S. 305) behandelt. Die Organisationskultur wurde insbesondere von Deal und Kennedy (1982, S. 98), Kilmann, Saxton, Serpa und Collective (1985, S. 27), Trice und Beyer (1990, S. 205) und anderen behandelt. Es gibt auch viele Untersuchungen zur regionalen Kultur, zur Kultur bestimmter Industriegebiete, zur Berufskultur, aber es wird auch immer häufiger von der globalen Kultur gesprochen (Lukášová und Nový, 2004, 161).

Zu den grundlegenden Merkmalen der Kultur gehören:

- Kultur ist nicht angeboren, wir erwerben sie im Laufe unseres Lebens,
- die Kultur als Ganzes ist ein kollektives Produkt der Gesellschaft,
- die Kultur ist anpassungsfähig, d. h. sie ist in der Lage, sich auf Veränderungen einzustellen,
- die Kultur bewahrt die Kontinuität im Laufe der Zeit, sie wird von Generation zu Generation weitergegeben.

Mistrík (1999, S. 51) nennt drei Hauptfunktionen der Kultur:

Ausdrucksfunktion (äußere Erscheinungsformen) - durch die Kultur drücken sowohl soziale Gruppen als auch Einzelpersonen den Inhalt ihrer Psyche aus. Die Kultur beschränkt sich nicht nur auf die intellektuellen Leistungen des Menschen, sondern umfasst auch Verhaltensweisen, soziale Sanktionen, soziale Institutionen und andere Komponenten des gesellschaftlichen Lebens. Wir können sagen, dass Kultur eine Lebensweise ist, die einer bestimmten sozialen Gruppe eigen ist.

Kultur als kollektives Bewusstsein (soziale Erfahrung der Menschen) - diese Funktion ist keine unbedeutende Funktion der Kultur. Nur durch diese Funktion kann Kultur sinnvoll sein. Ohne sie wäre die vorherige Funktion nutzlos. Die Inhalte des eigenen Bewusstseins mitzuteilen und auszudrücken, ohne diese Inhalte in irgendeiner Weise zum Allgemeingut, d. h. zum Teil des kollektiven Bewusstseins, zu machen, wäre sinnlos. Ohne das Funktionieren des kollektiven Bewusstseins, durch das Bilder der Welt und der Gesellschaft von Generation zu Generation, von Gruppe zu Gruppe weitergegeben werden, könnte auch die integrativ-differenzierende Funktion der Kultur nicht

funktionieren.

Integrativ-differenzierende Funktion (Zusammenhalt der Gesellschaft) - zu den wesentlichen Merkmalen der Kultur gehört ihre Wirkung auf die Integration und Differenzierung der Gemeinschaft. Diese Doppelfunktion ist eine direkte Folge der Tatsache, dass sich eine Gemeinschaft in der Kultur bildet und ihre sozialen Erfahrungen weitergibt. Eine soziale Gruppe integriert sich, indem sie sich differenziert; daher sind die integrierende und die differenzierende Funktion nicht zwei verschiedene Funktionen der Kultur. Sie sind nur zwei Seiten ein und derselben Funktion. Kultur wirkt immer auf die Integration der Gesellschaft und auf ihre äußere oder innere Differenzierung hin (Lukášová und Nový, 2004, 70-150).

## 1.9 Der Begriff kultureller Trend und seine Bedeutung

In diesem Abschnitt werden wir den Begriff Trend näher beschreiben, da unser Thema eng mit der Crossover-Literatur als kulturellem Trend zusammenhängt und es daher wichtig ist, auf diesen Begriff näher einzugehen.

Nach V. Gažová (2003, S. 187) entstehen gerade durch die Globalisierung Bewegungen oder Trends, deren Auswirkungen auf die Kultur und die Gesellschaft insgesamt vervielfacht werden. Globalisierungsprozesse führen zu vielfältigen und tiefgreifenden kulturellen Veränderungen, die allmählich zu neuen Wertorientierungen und soziokulturellen Mustern, zu neuen Kulturformen oder sogar zu kulturellen Revolutionen führen. Diese wiederum verändern verschiedene Bereiche des täglichen Lebens der Menschen, wie z. B. individuelle Bedürfnisse und Hobbys, in vielfältiger Weise. Anhand der obigen Ausführungen lässt sich feststellen, dass Globalisierung und Kultur nicht voneinander zu trennen sind und Trends als eines der Ergebnisse von Kultur- und Globalisierungsprozessen betrachtet werden können. Nach dem tschechischen Soziologen Miloslav Petrušek (2013, S. 37) kann ein Trend aus dem Englischen als eine Richtung, Tendenz, Entwicklung oder Strömung bezeichnet werden. Er steht in engem Zusammenhang mit längerfristigen Prozessen und Veränderungen in der Entwicklung, insbesondere im wirtschaftlichen und kulturellen Bereich. Im engeren Sinne kann ein Trend als eine bestimmte Erscheinung oder ein populäres Phänomen definiert werden, das zu einem bestimmten Zeitpunkt existiert und weithin anerkannt und nachgeahmt wird. Gerade aufgrund der uns nach dem altgriechischen Philosophen Aristoteles angeborenen Eigenart und Nachahmung versuchen die Menschen, sich möglichst dem anzunähern, was ihnen in der Gesellschaft gerade angeboten und von den Menschen sichtbar bevorzugt wird.

Laut der Kulturwissenschaftlerin Zuzana Slušná sind die einzelnen Komponenten der Kultur miteinander verbunden und bilden ein geordnetes und intern organisiertes System. Experten verwenden häufig die Modelle eines Zwiebeldiagramms eines Eisbergs und eines Baums, innerhalb derer sie die einzelnen Spezifika der Kultur aufzeigen. Im Falle des Zwiebelschemas weist Z. Slušná (2015, S. 50) weist darauf hin, dass die Kultur in den Schichten der Zwiebel wahrgenommen werden kann, wobei die einzelnen Schichten den Kern schützen, der intern miteinander verbunden ist. Die äußere Schale der Kultur besteht aus leicht aktualisierbaren, innovativen und sich verändernden Phänomenen, die die Identität und Einzigartigkeit der Kultur selbst nicht untergraben. Dazu gehören meist Modetrends, begehrte Konsumgüter, aktuelle künstlerische Normen, Ernährungsgewohnheiten, Besonderheiten der Kleidung und vieles mehr. Ausgehend von den obigen Überlegungen glauben wir, dass ein Trend als eine bestimmte Richtung oder Entwicklung in einem bestimmten Bereich angesehen werden kann, der einen integralen Bestandteil der Gesellschaft und Kultur bildet. Er steht im Zusammenhang mit deren Dynamik und Entwicklung. Trends können im Leben eines jeden Einzelnen

eine äußerst wichtige Rolle spielen, da sie die verschiedenen sozialen Zustände und Phänomene widerspiegeln, die das Wesen des Ausdrucks der Kultur und der kulturellen Phänomene einer bestimmten Gesellschaft ausmachen. Trends werden in der Regel auf etwas Praktisches, Modisches oder Universelles reduziert und fallen daher oft in die Kategorie der Popularität, der Unterhaltung und der bedeutenden modernen Angelegenheiten. Sie tragen wesentlich dazu bei, die Formen der materiellen Gegebenheiten der menschlichen Welt, individuelle Lebensstile und Lebensweisen zu beeinflussen. (Slušná, 2015, S. 83-92)

Ein kultureller Trend ist ein gesellschaftliches Phänomen, das sich in Form von Mustern oder Bewegungen manifestiert, die Veränderungen in den Überzeugungen, Werten, Verhaltensweisen und Einstellungen der Menschen widerspiegeln. Er kann ein breites Spektrum von Themen umfassen, von Mode und Musik bis hin zu Politik und Technologie. Diese Trends entstehen und verändern sich im Laufe der Zeit, beeinflusst durch verschiedene Faktoren wie soziale, wirtschaftliche und technologische Veränderungen.

Diese Trends können tiefgreifende Auswirkungen auf die Gesellschaft haben und unseren Lebensstil, unsere Berufe und unsere sozialen Interaktionen prägen. Durch das Erfassen kultureller Trends können Einzelpersonen und Organisationen auf dem Laufenden bleiben und sich an die Veränderungen in ihrem Umfeld anpassen. (Collin Dictionary,2023)

## **2 Ziel, Methodik und Untersuchungsmethoden**

Crossover-Literatur ist ein Genre, das in den letzten Jahren immer beliebter geworden ist, insbesondere in der Jugend- und Kinderliteratur. Crossover-Literatur stellt traditionelle Genre Grenzen in Frage und bietet den Lesern neue und spannende Möglichkeiten, sich mit Geschichten zu beschäftigen. Obwohl es literaturübergreifende Literatur schon seit Jahrhunderten gibt, wird sie in der heutigen Welt, in der Vielfalt und Repräsentation in der Literatur immer mehr an Bedeutung gewinnen, immer sichtbarer.

Ziel dieser Arbeit ist es zu untersuchen, inwieweit Crossover-Literatur andere Bereiche der Kunst und Kultur durchdringt. Für diese Untersuchung haben wir eine Vielzahl von Internetquellen genutzt, dank derer wir ausreichend Hintergrundinformationen und Beispiele zu dem Thema finden konnten.

In dieser Arbeit haben wir verschiedene Methoden verwendet. Um den aktuellen Stand der Wissenschaft zu diesem Thema zu erfassen, haben wir die Literatur gesichtet und verschiedene Definitionen verglichen. Im Forschungsteil haben wir eine Analyse durchgeführt, in der wir ausgewählte Definitionen von Kulturen und kulturellen Trends untersucht haben. Mittels Deduktion haben wir die Merkmale der ausgewählten Definitionen identifiziert und so Unterscheidungskriterien entwickelt. Anhand der entwickelten Kriterien haben wir dann die entsprechenden Beispiele klassifiziert und einander zugeordnet.

Das Ziel dieser Arbeit ist es, Licht in ein ständig wachsendes Feld der Literatur zu bringen, dass die Art und Weise, wie wir über Genres, Darstellung und Erzählung denken, verändern kann.

Anhand von Fakten und Zahlen aus der Literatur haben wir versucht, das Konzept des Crossover vorzustellen und seine Auswirkungen auf andere Bereiche zu untersuchen. Diese Hintergrundinformationen sind im ersten, theoretischen Teil dieser Arbeit enthalten. Wir haben mit literarischen Werken von Sandra L. Beckett, die das Konzept der Crossover-Literatur in ihrem Werk beschreibt, oder der deutschen Autorin Agnes Blumer gearbeitet.

Anschließend enthält die Arbeit ein Kapitel, in dem der Begriff der Kinderliteratur definiert wird und in dem kurz auf die Merkmale dieser Literatur eingegangen wird.

Die vorliegende Arbeit beschreibt das Konzept der Crossover-Literatur, seine historische Entwicklung und den aktuellen Stand. Wir untersuchten Beispiele für Crossover Literatur aus verschiedenen Genres wie Fantasy, Science-Fiction und Jugendliteratur, um gemeinsame Merkmale und Themen zu identifizieren. Dabei untersuchten wir die Rolle der Crossover-Literatur bei der Förderung generationenübergreifender Verbindungen.

In unserer Bachelorarbeit haben wir uns mit der Crossover Literatur als Teil eines kulturellen Trends befasst und Beispiele dafür angeführt, wie diese Literatur im Laufe der Jahre in andere Bereiche eingedrungen ist und an Popularität gewonnen hat. Bei der Untersuchung der Texte haben wir

versucht, objektiv und umfassend über das Thema zu informieren und dabei auf einschlägige Literatur zurückzugreifen. Beim Verfassen der Arbeit haben wir die für die Behandlung des Themas erforderlichen Materialien und Informationen analysiert. Durch das Studium der Literatur zum Thema der Bachelorarbeit haben wir Erkenntnisse gewonnen, die wir in den einzelnen Kapiteln der Bachelorarbeit verwendet haben. Im praktischen Teil der Arbeit haben wir uns darauf konzentriert, die Bereiche zu identifizieren, in denen Crossover-Literatur aus dem Rahmen fällt. Der praktische Teil besteht darin, die materiellen und abstrakten Güter zu kategorisieren, die die Popularität der Crossover Literatur verbreiten und aufgrund derer sie als ein kultureller Trend identifiziert werden kann. Wir haben die Möglichkeit genutzt, nach Informationen zu suchen und diese dann zu exzerpieren. Es handelt sich um eine Art Ausdehnung der Literatur, z. B. auf den Bereich des Kinos usw., wodurch sie sehr weitreichend ist und wir ihr in verschiedenen Lebensbereichen begegnen. Bei unserer Recherche haben wir viel mit Internetquellen gearbeitet, die uns bei der Suche nach bestimmten Produkten geholfen haben.

### 3 Ergebnisse der Arbeit und Diskussion

In unserer praktischen Forschung haben wir eine umfassende Analyse durchgeführt, inwieweit Crossover-Literatur in verschiedene Bereiche der Populärkultur eingedrungen ist und welchen Einfluss sie ausgeübt hat. Zu diesem Zweck wählten wir *Harry Potter*, eine der bekanntesten und weltweit gefeierten Literaturreihen, als Fallstudie. Ziel unserer Untersuchung war es, zu erkunden, auf welcher vielfältigen Weise *Harry Potter* die Populärkultur beeinflusst hat.

Die Auswirkungen der Crossover-Literatur lassen sich in mehrere Kategorien einteilen. Wir haben für diesen Zweck das wichtigste Werk dieses Genres ausgewählt, nämlich *Harry Potter*, das auf der ganzen Welt so beliebt ist, dass wir die Ergebnisse dieses Werks wie folgt unterteilt haben.

Für diese Untersuchung haben wir eine Reihe von materiellen und abstrakten Gütern ausfindig gemacht, die durch die Popularität von *Harry Potter* entstanden sind.

Nach Nový und Surynek hat die Kultur sowohl materielle als auch immaterielle Formen. Deshalb überträgt sich die Kultur auf die nächste Generation. Auf der Grundlage dieser Definition haben wir diese Güter in materielle und immaterielle, d. h. abstrakte Güter unterteilt. Zu den materiellen Gütern gehören Kostüme, Videospiele, Bücher, Ausstellungen und Legos. Zu den abstrakten Gütern zählten wir Konzerte, Camps, Theateraufführungen, mobile Apps oder Serien.

E.B. Taylor betrachtete Kultur als ein bestimmtes komplexes Ganzes, das Überzeugungen, Wissen, Moral, Kunst und Bräuche enthält, die sich jeder Einzelne angeeignet hat. Der Mensch ist immer ein Produkt der Kultur, aber er ist auch ihr Schöpfer. Im Rahmen der Verbreitung von Crossover-Literatur sind verschiedene kulturelle Veranstaltungen entstanden, an denen mehrere Generationen teilnehmen. Dazu gehören beispielsweise die Theateraufführung *Riddikulus*, die auf der Grundlage der *Harry-Potter*-Bücher entstanden ist, oder das Musikkonzert *Harry Potter und der Stein der Weisen*. Hier wird der Versuch unternommen, zwischen mehreren Generationen live zu interagieren. Daher können wir diese Güter als abstrakt-kulturell einstufen.

Nach Lukáčová Definition von Kultur wird die Persönlichkeit eines Menschen durch erbliche Faktoren beeinflusst. Durch den Einfluss dieser Faktoren erwirbt jeder Mensch neben spezifischen Merkmalen auch gemeinsame Eigenschaften mit Menschen, die in der gleichen Umgebung aufgewachsen sind, die gleiche Schule besucht haben, den gleichen Beruf ausüben usw. Hier zeigt sich konkret, dass die Beziehung zur Kultur auch über die Generationen hinweg vererbt wird und dass es eine imaginäre Brücke zwischen den Generationen gibt, wenn sie bestimmte Literatur miteinander teilen. In ähnlicher Weise gibt es auch einen Trend zur Crossover-Literatur, bei der Eltern ihren Kindern häufig Werke wie *Die drei Musketiere*, *Die unendliche Geschichte* oder *Harry Potter* vorlesen. Auf dieser Grundlage können die *Harry-Potter*-Bücher und -Filme als generationsübergreifende Literatur eingestuft werden.

Laut Miloslav Petrušek ist die Globalisierung nicht von der Kultur zu trennen. Globalisierungsprozesse führen zu vielfältigen und tiefgreifenden kulturellen Veränderungen, die allmählich zu neuen Wertorientierungen und soziokulturellen Mustern, neuen kulturellen Formen oder sogar kulturellen Revolutionen führen. Sowohl das Werk als auch die Produkte von *Harry Potter* haben sich seit Jahrzehnten weltweit verbreitet, seien es Filme, Kostüme oder Ausstellungen. Es gibt sogar eine Wanderausstellung mit Gegenständen aus den Harry-Potter-Filmen, die durch Europa reist. Dieses materielle Produkt kann daher als ein weltweit verbreitetes Produkt eingestuft werden.

Trends können im Leben eines jeden Menschen eine äußerst wichtige Rolle spielen. Nach Ansicht von Z. Slušná (2015, S. 83-92) werden Trends in der Regel auf etwas Praktisches, Modisches oder Universelles reduziert und fallen daher oft in die Kategorie Popularität, Unterhaltung und bedeutende moderne Themen. Sie spielen eine wichtige Rolle bei der Beeinflussung der Formen der materiellen Realität der menschlichen Welt, der individuellen Lebensstile und Lebensweisen. Unter den populären *Harry Potter* Trends gehören Kostüme oder Videospiele zu den wichtigsten. Wir können sie auch in Bezug auf die globale Perspektive, aber auch in Bezug auf die materiellen Produkte in Waren einteilen.

### **3.1 Branding Harry Potter**

#### ***Harry Potter* Reihe – Bücher**

Von der *Harry Potter* Reihe wurden weltweit mehr als 500 Millionen Exemplare verkauft, was sie zur meistverkauften Buchreihe der Geschichte macht. Im Rahmen der Klassifizierung dieser Produkte sind die *Harry Potter*-Bücher das meistverkaufte materielle Gut. Die *Harry Potter* Bücher wurden in 80 Weltsprachen übersetzt, was ebenfalls eine wichtige Rolle bei der Globalisierung dieses Werks spielt. Da die Reihe eine der am stärksten globalisierten der Welt ist, hat sie eine Reihe von Subkulturen geschaffen, die das Werk kennen und sogar leben. Ein Beispiel dafür ist der Wizard Rock, eine von *Harry Potter* Fans erfundene Musikrichtung, oder ein eigener Buchclub (Plotpoint, 2021)

#### **Ergänzende Bücher**

Neben den eigenständigen Werken zu *Harry Potter* gibt es auch Werke, die den Filmen und Drehbüchern folgen. Dazu gehört das *Lexikon, ein nicht autorisierter Leitfaden* zu den *Harry Potter* Geschichten und verwandten Materialien, in denen Fans alle Zaubersprüche, Charaktere und den gesamten Hintergrund des Werks finden können. Da die Autorin J.K. Rowling nach dem letzten Teil des Buches keine Fortsetzung geschrieben hat, beschloss Jack Thorne, das Drehbuch für die Fortsetzung mit dem Titel *Harry Potter und das verfluchte Kind* zu schreiben. (Martinus, 2018)

#### ***Harry Potter* Reihe – Filme und Folgefilme**

Rowling schrieb den ersten Band dieses Werks im Jahr 1997. Die erste Verfilmung erblickte im Jahr 2001 das Licht der Welt. Der Film war ein weltweiter Erfolg und spielte weltweit 978 Millionen Dollar ein. Es gibt insgesamt acht *Harry Potter* Filme.

Die *Harry Potter* Filme sind in mehr als 80 Sprachen übersetzt worden, was die enorme globale Reichweite des Films zeigt. Neben den ursprünglichen *Harry Potter* Filmen wurden auch lose Fortsetzungen verfilmt, die nicht mehr von der ursprünglichen Autorin der Bücher, J.K. Rowling, geschrieben wurden. Diese Filme tragen den Titel *Fantastische Tierwesen*, und es gab sogar schon mehrere Fortsetzungen dieses Films, die ebenfalls ein großer Erfolg waren. Das zeigt auch, dass sich das Thema auch ohne die Autorin verselbstständigt hat. Darüber hinaus gibt es mehrere Bühnenproduktionen, die auf der *Harry Potter* Reihe basieren, darunter das Theaterstück *Harry Potter und das verwunschene Kind*, das 2016 uraufgeführt wurde (Rewind, 2018).

#### **Souvenire und Fanartikel**

Zu den materiellen Produkten gehören *Harry Potter* Kostüme, die für Halloween, Cosplay-Veranstaltungen und *Harry Potter* Mottopartys sehr beliebt sind. Das bekannteste *Harry Potter* Kostüm ist die Schuluniform von Hogwarts. Fans verkleiden sich als Quidditch-Spieler, komplett mit Umhang, Schutzbrille und Besenstiel. *Harry Potter* Kostüme sind sowohl für Kinder als auch für Erwachsene in Kostümgeschäften, Online-Shops und sogar in den Themenparks der "Zauberhaften Welt von *Harry Potter*" erhältlich.

Warner Bros. ist das Unternehmen, das die Harry-Potter-Filme produziert hat und sie bieten auch eine große Auswahl an offiziellen Harry-Potter-Artikeln an, einschließlich Kleidung.

Die von den Filmen inspirierten Kleidungsstücke werden nicht nur als Kostüme getragen, sondern die Logos haben ihren Platz auf einfachen Kapuzenpullis, T-Shirts oder Schals gefunden, die die Menschen täglich tragen. Im Shop HM gibt es zum Beispiel eine von *Harry Potter* inspirierte Kollektion, die das ganze Jahr über erhältlich ist.

## **Videospiele**

Einer der Gründe, warum die Leute *Harry Potter*-Videospiele mögen, ist die Möglichkeit, in die von J.K. Rowling geschaffene magische Welt einzutauchen. Diese Spiele ermöglichen es den Spielern, die Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei zu erkunden, sich in magischen Duellen zu messen und Aufgaben zu erfüllen, die mit der übergreifenden Geschichte der Serie zusammenhängen. Fans der Bücher und Filme können mit beliebten Figuren wie Harry, Ron und Hermine interagieren und sogar ihre eigenen Zaubererfiguren erschaffen.

Für diejenigen, die mit der Reihe aufgewachsen sind, bieten die *Harry Potter*-Videospiele auch ein Gefühl der Nostalgie. Viele Fans erinnern sich gerne daran, wie sie die Filme als Kind gesehen haben, und es kann eine beruhigende Erfahrung sein, sie als Erwachsener wieder zu erleben. Darüber hinaus bieten die Spiele ein Gefühl der Flucht, das es den Spielern ermöglicht, den Stress des realen Lebens für eine Weile zu vergessen und in eine Welt einzutauchen, in der die Magie real ist.

Ein weiterer Grund, warum die Leute *Harry Potter*-Videospiele mögen, ist das Gefühl des Fortschritts und der Individualisierung. Wenn die Spieler Aufgaben erfüllen und im Spiel vorankommen, können sie neue Zaubersprüche und Fähigkeiten freischalten, mit denen sie anspruchsvollere Aufgaben bewältigen können. Dadurch werden sie zu Mitgestaltern, die in die Geschichte eingreifen, oder mit einem Teil der Geschichte eine neue Geschichte erschaffen können. Die Spiele bieten auch die Möglichkeit, die Spielfigur individuell zu gestalten, z. B. durch die Wahl des Hauses und des Zauberstabs (Steam, 2020).

## **Lego**

Die LEGO *Harry Potter* Sets sind seit ihrem Erscheinen im Jahr 2001 bei LEGO-Enthusiasten und Harry Potter Fans sehr beliebt. Vom Schloss Hogwarts bis zum Hogwarts Express gibt es für jeden Fan ein LEGO-Set zum Bauen und Spielen in der Welt der Zauberer.

Eines der berühmtesten Sets aus der LEGO *Harry Potter* Kollektion ist das Schloss Hogwarts, das aus über 6.000 Teilen besteht und über 22 Zoll hoch ist. Dieses Set enthält komplizierte Details wie die Große Halle, Dumbledores Arbeitszimmer, die Kammer des Schreckens und sogar die Heulende Weide. Es ist sehr bemerkenswert, dass, obwohl Lego ein beliebtes Produkt bzw. ein Spielzeug für die jüngere Generation ist, auch Erwachsene Interesse an diesen speziellen *Harry Potter* Editionen haben und sie sogar sammeln. Ein weiteres beliebtes Set ist der Hogwarts-Express mit dem legendären roten Dampfzug und den Minifiguren von Harry, Ron und Hermine. Das Set enthält außerdem einen Bahnsteig mit einem Gepäckwagen und Hedwig, der Eule.

Insgesamt sind die *Harry Potter* LEGO Sets eine lustige und kreative Möglichkeit für Fans jeden Alters, die Welt der Zauberer in ihrem eigenen Zuhause zum Leben zu erwecken. Ob man nun das Schloss Hogwarts baut oder ein spannendes Quidditch-Match nachstellt, die *Harry Potter* LEGO Sets bieten stundenlange Unterhaltung und fantasievolles Spiel (Catawiki.com)

## **Riddikulus-Theateraufführung**

Das Stück, das auf dem dritten Buch der *Harry Potter*-Reihe, "*Harry Potter* und der Gefangene von Askaban" basiert. Es erzählt die Geschichte von *Harry Potter* und seinen Freunden Ron Weasley und Hermine Granger, die für ihr drittes Schuljahr an die Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei zurückkehren.

In "Riddikulus" lernen die Schüler von Hogwarts, wie sie sich gegen Boggarts verteidigen können, indem sie den Zauberspruch "Riddikulus" anwenden, um ihre Ängste in etwas Lustiges zu verwandeln.

Das Stück wird von talentierten Schauspielern aufgeführt, von denen viele selbst Fans der *Harry-Potter*-Reihe sind. Sie erwecken die Figuren auf eine Weise zum Leben, die sowohl den Büchern treu bleibt als auch einzigartig für die Bühne ist. Die Inszenierung bietet atemberaubende Bühnenbilder, Kostüme und Spezialeffekte, die das Publikum in die zauberhafte Welt von *Harry Potter* versetzen. *Riddikulus* war in der Slowakei ein Publikumserfolg, und viele Fans lobten die Treue zur Buchvorlage und die kreative Interpretation der Geschichte. Auch die Kritiker lobten die Darbietungen, das Produktionsdesigns und die Regie. (Kamdomesta.sk)

Insgesamt ist die *Harry-Potter*-Theateraufführung *Riddikulus* ein Muss für jeden Fan der Serie. (Predpredaj.sk, 2022) Sie erweckt die Magie von Hogwarts auf eine Weise zum Leben, die sowohl

bezaubernd als auch unterhaltsam ist. Dieses Kulturereignis ist bei allen Altersgruppen beliebt, aber die Organisatoren weisen darauf hin, dass die Aufführung für Zuschauer unter 15 Jahren nicht geeignet ist. Die Figuren werden auch von fast erwachsenen Schauspielern dargestellt und die Aufführung findet abends statt. Die Altersgruppe ist ab 15 Jahren aufwärts.

### **Harry Potter Sommercamp**

Eine von erweiterten Attraktionen für *Harry Potter* Fans ist das *Harry Potter* Camp für Kinder. CK Tatry Travelia hat ein Ferienlager vorbereitet, das Sie in die Welt der *Hogwarts High School of Witchcraft and Wizardry* entführt. Wie die Organisatoren des Camps mitteilen, findet dieses Camp in Nová Lesná statt und bietet die Möglichkeit, etwas über Magie zu lernen und Gleichaltrige zu treffen. (Region Tatry, 2023)

Während des Camps kann man an vielen magischen Aktivitäten teilnehmen, z. B. deine eigenen Zaubersprüche herstellen, versteckte Schätze finden und andere lustige Aktivitäten durchführen. Außerdem hat man die Möglichkeit, Persönlichkeiten aus der *Harry Potter* Welt zu treffen und mehr über ihre Geschichten und Abenteuer zu erfahren. (Tatryevents, 2023)

Der Organisator gibt außerdem an, dass die Teilnehmer die Möglichkeit haben, ihre Kenntnisse in magischen Disziplinen wie Verteidigung gegen die dunklen Künste, Pflege magischer Tiere oder Zaubersprüche zu vertiefen und deren praktische Anwendung kennen zu lernen. Alle Teilnehmer werden in Magierhäuschen untergebracht. Dieses Camp richtet sich an die Altersgruppe der 6- bis 12-Jährigen, was auch die Altersvielfalt bei der Verbreitung des Crossover-Trends unterstreicht.

### **Mobile App für Fans**

Der *Harry Potter* Fanclub ist eine Plattform, die von Wizarding World Digital geschaffen wurde, dem digitalen Zweig des Unternehmens, das die Rechte an der *Harry Potter* und *Fantastic Beasts* Reihe besitzt. Die App bietet exklusive Inhalte, Nachrichten, Quizze und andere Funktionen rund um die von J.K. Rowling geschaffene Zaubererwelt. Sie enthält auch eine soziale Komponente, die es den Fans ermöglicht, miteinander in Kontakt zu treten und ihre Liebe für die Serie zu teilen. Darüber hinaus bietet die App Zugang zu Fanartikeln und dem Verkauf von Eintrittskarten für Veranstaltungen rund um *Harry Potter* und Fantastische Tierwesen. Die App ist kostenlos und umfasst die Vermarktung von lizenzierten Produkten. Dieser Sozialisierungsaspekt, der eine Interaktion in der Gruppe und gemeinsame Erfahrungen ermöglicht, wurde auch bei dem *Harry Potter* Spiel beobachtet. Der Effekt ist anders als z. B. beim gemeinsamen Anschauen eines Films, weil auch hier Kommunikation und Austausch in Echtzeit möglich sind und die Interaktion zwischen den Teilnehmern ihr Interesse steigert.

### **Musikkonzert**

*Harry Potter and the Philosopher's Stone* in Concert ist eine beliebte Veranstaltung, bei der ein Live-Orchester die Filmmusik des ersten Harry-Potter-Films spielt, während der Film auf einer großen Leinwand zu sehen ist. Die Veranstaltung hat bereits in vielen Städten auf der ganzen Welt stattgefunden und bietet Fans der *Harry Potter* Reihe eine einzigartige Gelegenheit, den Film auf eine neue und aufregende Weise zu erleben.

Während der Veranstaltung können die Zuschauer den Film sehen und gleichzeitig der Live-Performance der Filmmusik lauschen, die von dem legendären John Williams komponiert wurde. Das Orchester spielt die Musik synchron zum Film und sorgt so für ein völlig neues und magisches Erlebnis.

Neben der Musik gibt es bei der Veranstaltung oft noch weitere Besonderheiten wie Aktivitäten vor der Vorstellung und Auftritte von Darstellern und Crewmitgliedern. Die Fans können bei der Veranstaltung auch spezielle Artikel erwerben, darunter exklusive *Harry Potter* Artikel und Souvenirs. Die Fans können auch durch die Gegenstände und Souvenirs ein großartiges Erlebnis haben. Wenn solche Erlebnisse von Gegenständen und die Darbietung von Schauspielern/Masken vor dem Konzert miteinander verwoben sind, kommen mehrere Sphären zusammen, um das Erlebnis zu verlängern. Das Souvenir wird vom Konzert mit nach Hause genommen und wir werden uns an das Erlebnis erinnern. Dies ist Marketing auf ganzheitliche Weise. Die Zielgruppe reicht hier von Kindern bis hin zu Erwachsenen. Dadurch, dass das Orchester für die musikalische Gestaltung sorgt, ist das Interesse der Erwachsenen jedoch wesentlich größer. Wir sehen hier eine Kombination aus mehreren Kulturen und Altersgruppen, wie im theoretischen Abschnitt 1.9 erwähnt.

*Harry Potter and the Philosopher's Stone in Concert* hat sich zu einem beliebten Event für *Harry Potter* Fans und Musikliebhaber gleichermaßen entwickelt. Es bietet eine einzigartige Gelegenheit, die Magie von *Harry Potter* auf ganz neue Weise zu erleben, und ist ein Muss für jeden echten *Harry Potter* Fan. (Predpredaj.sk, 2023)

### **Harry Potter animierte Serie**

Eine Zeichentrickserie auf der Grundlage der *Harry Potter* Bücher: K. K. Rowlings *Harry Potter* Serie, aber es handelt sich nicht um eine offizielle Serie, die von Warner Bros. Es handelt sich um eine von Fans produzierte Serie, die von einer Gruppe von Animatoren und Filmemachern geschaffen wurde, die sich für die Welt von *Harry Potter* begeistern.

Als solche ist sie nicht weithin bekannt oder anerkannt und wird auf keiner offiziellen Streaming-Plattform angeboten. Es gibt jedoch mehrere von Fans erstellte Websites und YouTube-Kanäle, die Episoden der Serie zeigen. Es ist wichtig anzumerken, dass die Serie zwar unterhaltsam ist, aber nicht von den Machern der *Harry Potter* Reihe gebilligt oder genehmigt wird. Diese Serien richten sich an

ein junges Publikum, aber die Macher sind Erwachsene. Auch hier zeigt sich wieder das Phänomen des Crossover, das eine Brücke zwischen mehreren Generationen schlägt, in diesem Fall speziell zwischen Schöpfer und Zuschauer. (Screenrant, 2019)

### **Ausstellung in Wien**

In Wien können die Fans eine unvergessliche Reise in die Welt von *Harry Potter* in einer Ausstellung mit authentischen Requisiten und Originalkostümen aus der *Harry Potter*- und *Fantastic Beasts*-Filmreihe erleben. Sie können auch viele andere bezaubernde Installationen bewundern, die ikonischen Momenten, Figuren und Tieren aus den Werken der britischen Autorin J. K. Rowling gewidmet sind.

Die Ausstellung umfasste auch einen lizenzierten Merchandise-Shop, in dem die Fans *Harry Potter* Erinnerungsstücke kaufen konnten, um sie mit nach Hause zu nehmen und die Erinnerungen an dieses unvergessliche Erlebnis in Ehren zu halten. Wie bereits im theoretischen Teil in Abschnitt 1.9 erwähnt, hat Kultur auch eine materielle und eine abstrakte Form, und wenn diese beiden Attribute zusammenkommen, werden für die Menschen unvergessliche Erlebnisse geschaffen.

Die *Harry-Potter*-Ausstellung in der Wiener Innenstadt lief bis zum Frühjahr 2023, danach planen die Organisatoren, sie an einen anderen Ort in Europa zu verlegen. Die Ausstellung ist eine großartige Gelegenheit für Fans von *Harry Potter* und den Fantastischen Tierwesen, ihre Lieblingsfiguren persönlich zu treffen und ihre magische Welt live zu erleben (Harry Potter Exhibition, 2022).

Unsere Ergebnisse zeigen, dass *Harry Potter* zahlreiche Bereiche der Populärkultur durchdrungen hat, von Unterhaltung und Tourismus bis hin zu Mode und Merchandising. Das Franchise hat nicht nur acht Blockbuster-Filme hervorgebracht, sondern auch eine Vielzahl von Erlebniswelten wie *Harry-Potter*-Themencamps, Konzerte und Wachsmuseen geschaffen. Die Popularität der Serie hat sogar zur Herstellung unzähliger Fanprodukte geführt, wie z. B. LEGO-Sets und Kostüme zum Thema *Harry Potter*.

Das Bemerkenswerte an der Wirkung von *Harry Potter* ist jedoch die Art und Weise, in der die Serie eine eigene Welt geschaffen hat, die von einer leidenschaftlichen und engagierten Fangemeinde bevölkert wird. Von den Hogwarts-Häusern und Quidditch-Teams bis hin zu Fanfiction und Fankunst - die *Harry-Potter*-Fangemeinde hat eine globale Subkultur geschaffen, die einzigartig und lebendig ist.

Ob durch die Bücher, Filme oder andere Medien, der Einfluss von *Harry Potter* auf die Populärkultur ist unbestreitbar. Das Franchise hat die Fantasie von Menschen auf der ganzen Welt beflügelt, und der Einfluss zeigt sich in allem, von der Art wie wir uns kleiden, bis zur Art wie wir feiern. Wenn wir

weiter erforschen, wie sich Literatur und Populärkultur überschneiden, ist klar, dass *Harry Potter* ein Paradebeispiel für die Macht des Geschichtenerzählens bleiben wird, das die Welt um uns herum formt und verändert (Harry Potter Wiki, 2017).

### 3.2 Klassifikation nach Aspekten der Kulturdefinitionen

Im ersten Kapitel der Arbeit werden zahlreiche Definitionen von Kultur vorgestellt. Wie wir im Text erwähnt haben, ist es diese Vielfalt und die Hervorhebung verschiedener Merkmale, die uns dazu dienen, verschiedene Klassifizierungen zu erstellen. In unserem theoretischen Teil der Arbeit erwähnt Lukášová bei der Definition des Kulturbegriffs, dass der Mensch durch den Ort, an dem er aufwächst, begrenzt ist. Diese Aussage steht auch im Zusammenhang mit den Auswirkungen der Crossover-Literatur, da einige aktuelle Trends, die im Geburtsort einer Person vorhanden sein können, in einem anderen Ort nicht vorhanden sein müssen. So kommt es oft vor, dass in einigen Teilen der Welt *Harry Potter* das beliebteste Werk weit und breit ist, während andere noch nie etwas davon gehört haben. Zum Beispiel: Fans dieser Literatur organisieren *Harry Potter* Wanderausstellungen, die am Ort der Handlung des Werks stattfinden. Sie enthalten wichtige Gegenstände aus allen Werken oder Zitate und Musik, um den Menschen einen möglichst tiefen Einblick in das Werk zu geben und es zu erleben. Dieser Aspekt findet sich z. B. auch bei der Schaffung der *Harry Potter Zeichentrickserie*, deren Schöpfer der mittleren Generation angehören, die sich aber an Kinder richtet. Der nostalgische Charakter dieser Produkte, wie Bücher, Kostüme und Gegenstände wie Besen, Zauberstab oder Schal, kommt bei den Fans ebenfalls sehr gut an.

Es wird auch erwähnt (siehe S. 67, V. Gažová), dass verschiedene Generationen einen unterschiedlichen kulturellen Hintergrund haben und an eine andere Kultur, Literatur oder Kunst gewöhnt sind. Literaturübergreifende Werke werden auch oft dadurch verbreitet, dass Enkelkinder ihren Großeltern Werke wie *Harry Potter* zeigen, die sie zunächst vielleicht nicht mögen, weil sie sie nicht verstehen oder kennen, aber schließlich finden sie Gefallen an dem Werk und nehmen gemeinsam an verschiedenen damit verbundenen kulturellen Veranstaltungen teil. Die große Mehrheit der Besucher des Harry-Potter-Wachsfigurenkabinetts sind ganze Familien mit Kindern (Wade Waxworks, 2022).

Je nach dem globalen Aspekt der Popularität können wir unterscheiden, ob bestimmte Attraktionen, Produkte und Veranstaltungen weltweit verbreitet sind, wie die mobile App, Kostüme und Videospiele, oder ob sie eher lokal sind, d. h. in einem bestimmten Land besser bekannt sind, wie die Theateraufführung *Riddikulus* in der Slowakei. Es gibt aber auch reisende Veranstaltungen, wie z. B. ein Konzert, das in ganz Europa bekannt ist. In Anlehnung an die Definition des Kulturbegriffs von Nový und Surynek (2002, S. 233) in Kapitel 1 können wir diese Produkte nach ihrer Materialität unterteilen. Nach diesem Kriterium können wir die genannten Beispiele in zwei Gruppen einteilen: materielle Güter und kulturell-sportliche Ereignisse. Zu den materiellen Gütern gehören Kostüme, Videospiele, Serien, Lego oder Souvenirs. Zu den kulturell-sportlichen Gütern gehören Lager, Konzerte, Apps, Ausstellungen und Theateraufführungen.

Nach Lukášová (2004, S. 84) Definition von Kultur können wir diese Produkte nach ihrem Vorkommen klassifizieren. Wir unterteilen sie in global und lokal. Global umfasst Ausstellungen, Kostüme, Serien und Souvenirs. Lokal umfasst Konzerte und Theateraufführungen. Wir unterteilen diese Produkte weiter in virtuell und physisch. Zu den virtuellen gehören Apps, Videospiele und Fernsehserien. Zu den physischen gehören Konzerte, Ausstellungen, Souvenirs und Camps.

Der Hit des Jahres 2023 ist das virtuelle Spiel *Harry Potter*, das von vielen Jugendlichen in den sozialen Netzwerken geteilt wird. Das Interessanteste an diesem Spiel ist, dass es, da es mit der vor allem bei Jungen und Männern beliebten Spielkonsole PlayStation kompatibel ist, auch bei Frauen Anklang gefunden hat. Das Spiel ist sehr beliebt, weil der Spieler eine virtuelle Welt betreten kann, die eine getreue Kopie der Welt in den *Harry Potter*-Büchern und -Filmen ist (Vr-expert, 2023). Wir können hier eine Verbindung sehen, sowohl weltweit als auch zwischen den Geschlechtern. Crossover-Produkte sind in allen Bereichen der Kultur und Kunst und in allen Altersgruppen weit verbreitet.

Die im theoretischen Abschnitt 1.9 erwähnte Definition von Kultur besagt, dass Kulturen auch durch gemeinsame Werte verbunden sind, die später auch verschiedene Pop-Kulturen verbinden. Obwohl das Werk *Harry Potter* Millionen von Fans auf der ganzen Welt verbindet, stößt das Werk auch auf einen Stolperstein, wenn die Fans die persönlichen Werte der Autorin J.K. Rowling nicht von dem Werk selbst trennen können. Das Dilemma für Fans ist, ob dieses Werk überhaupt getrennt von seiner Autorin betrachtet werden kann, da es bereits so weit in alle Bereiche der Kultur, Kunst und Literatur vorgedrungen ist. Die Welt von *Harry Potter* ist ein Ort der unbegrenzten Möglichkeiten, an dem Kreaturen wie Geister, Riesen, Drachen, Hauselfen und Muggel (nichtmagische Menschen) nebeneinander existieren. Bis vor kurzem war es jedoch unvorstellbar, dass eine transsexuelle Hexe in dieser Welt auftauchen würde. Sirona Ryan ist die erste transsexuelle Figur in dem mit Spannung erwarteten Videospiel *Hogwarts Legacy*, das von der Welt von Potter inspiriert ist. Rowlings wiederholte transphobe Äußerungen in den sozialen Medien sorgen seit Jahren für Spaltung in der Bevölkerung. Die Kontroverse um Rowling ist wieder aufgeflammt, insbesondere im Zusammenhang mit dem Videospiel *Hogwarts Legacy*. Kritiker argumentieren, dass es weder angemessen noch sicher ist, ein *Harry Potter* Spiel zu bewerben, während Transgender-Personen auf der ganzen Welt zur Zielscheibe einer hasserfüllten Politik werden. Die zentrale ethische Frage ist, ob es möglich ist, die Welt von *Harry Potter* zu schätzen und ein neues Computerspiel zu genießen, während man sich der kontroversen Ansichten der Autorin bewusst ist. Viele Fans kämpfen mit dem Dilemma, ob es möglich ist, die Autorin von ihrem Werk zu trennen und wie konsistent ihre eigenen Werte sind, wenn es um den Konsum von Phänomenen der Popkultur geht. Trotz der Kritik an Rowling sind viele Transgender der Meinung, dass die *Harry Potter* Fangemeinde eine wichtige Rolle bei der Wiederbelebung der

Zauberwelt und der Suche nach ihrem Platz darin gespielt hat (Hofstede, 1999, S. 220).

## 4 Zusammenfassung

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Crossover-Literatur ein faszinierendes und dynamisches Forschungsgebiet ist, das die traditionellen Grenzen zwischen literarischen Gattungen und Zielgruppen verwischt. Es handelt sich um ein kulturelles Phänomen, einen Trend, der das Potenzial hat, tief in die Kultur einzudringen, vor allem, wenn er durch Marketing genährt wird und eine eigene Marke schafft, die sozusagen ein Eigenleben führt und sich in verschiedenen Aspekten teilt und weiterentwickelt. Durch die Analyse mehrerer Beispiele von Crossover-Literatur hat diese Arbeit gezeigt, wie dieses Phänomen das Potenzial hat, die Erwartungen der Leser herauszufordern und ihre literarischen Erfahrungen zu bereichern. Darüber hinaus hat die Untersuchung des historischen und kulturellen Kontexts der Crossover-Literatur gezeigt, dass sie eng mit allgemeineren gesellschaftlichen Trends und Themen wie Globalisierung und kultureller Hybridität verbunden ist. Crossover-Literatur ist daher ein wertvolles Instrument zur Erforschung der Komplexität und Vielfalt der zeitgenössischen Literaturproduktion und -rezeption.

Im praktischen Teil haben wir eine Reihe von materiellen und kulturellen Phänomenen untersucht, die durch die Popularität von *Harry Potter Bücher* entstanden sind, und wie das Thema in das allgemeine Bewusstsein des kulturellen Lebens der Menschen eingedrungen sind. (Beckett, 2009, S. 65)

Insgesamt hat diese Arbeit zu einem tieferen Verständnis des Konzepts der Crossover-Literatur und ihrer Bedeutung im breiteren literarischen Feld beigetragen. Die Erforschung der Themen, Techniken und Kontexte der Crossover-Literatur hat gezeigt, dass sie das Potenzial hat, traditionelle literarische Kategorien zu überschreiten und ein breites Spektrum von Lesern anzusprechen. Als solche stellt die Crossover-Literatur ein reichhaltiges Forschungsgebiet für künftige Forschung und kritische Analyse dar.

## RESUMÉ

Cieľom tejto bakalárskej práce bolo objasniť fenomén Crossover literatúry a prostredníctvom klasifikácie preskúmať, akými spôsobmi crossover literatúra presahuje do ostatných oblastí kultúry. V tejto práci sme skúmali kultúrne súvislosti, ktoré prispeli k vzniku crossoverovej literatúry, a tak isto materiálne a abstraktné produkty, ktoré dopomáhajú k tomu, aby sa táto literatúra naďalej šírila. Touto prácou chceme takisto poukázať na to, ako crossoverová literatúra spochybňuje tradičné pojmy žánru a rozširuje rozsah literárnej tvorby a jej presah do ostatných oblastí kultúry.

V prvej kapitole sme definovali pojmy crossover, vyčlenili sme rôzne vekové skupiny a ich charakteristiky. Takisto sme vymedzili pojem kultúra a kultúrny trend. Na základe definícií kultúry sme sa neskôr vo výskumnej časti o tieto definície opierali a pomohli nám klasifikovať produkty crossover. Vysvetlili sme takisto aj rozdiel medzi pojmom Crossover a All-age, teda sme objasnili, že význam slov je rovnaký, obe znamenajú literatúra pre všetky vekové kategórie, avšak crossover sa používa v odbornej literatúre a článkoch a all-age skôr v marketingu.

Vznik crossoverovej literatúry predstavuje posun v našom uvažovaní o literatúre a jej čitateľoch. Tento fenomén podporilo viacero faktorov vrátane zmien vo vydavateľských postupoch, nárastu digitálnych médií a rastúceho záujmu o rozmanité príbehy.

Túto tému sme si vybrali, pretože nás zaujímajú spôsoby, akými crossoverová literatúra odráža širšie spoločenské alebo kultúrne trendy, ako sú meniace sa postoje k mládeži alebo stieranie hraníc medzi dospievaním a dospelosťou. Crossoverová literatúra má potenciál spájať čitateľov rôzneho veku, pôvodu a skúseností a môže podporovať pocit spoločného porozumenia a empatie.

Crossover literatúra je žáner, ktorý sa v posledných rokoch stáva čoraz populárnejším, najmä v literatúre pre mládež a deti. Crossoverová literatúra spochybňuje tradičné žánrové hranice a ponúka čitateľom nové a vzrušujúce spôsoby, ako sa s príbehmi oboznámiť. Aby sme získali čo najviac informácií, preštudovali sme literatúru od viacerých autorov, vďaka ktorej sme našli dostatok informácií k tejto téme. Čerpali sme z literatúry Sandry L. Beckett, Agnes Blumer, Marii Bertling či Viery Gažovej a Zuzany Slušnej. Všetky tieto materiály nám dopomohli zabezpečiť napríklad definície kultúry či vymedziť pojem crossover literatúra.

Cieľom tejto práce bolo preskúmať, do akej miery preniká crossoverová literatúra do iných oblastí umenia a kultúry. Na tento výskum sme využili mnoho internetových zdrojov, vďaka ktorým sa nám podarilo nájsť dostatok základných informácií a príkladov na túto tému.

V práci sme použili rôzne metódy výskumu. S cieľom uchopiť súčasný stav tejto témy sme preskúmali literatúru a porovnali rôzne definície. Vo výskumnej časti sme vykonali analýzu, v ktorej sme skúmali vybrané definície kultúr a kultúrnych trendov. Pomocou dedukcie sme identifikovali charakteristiky vybraných definícií, a tak sme vytvorili rozlišovacie kritériá. Na základe vytvorených kritérií sme

potom klasifikovali príslušné príklady a priradili ich k sebe.

V tejto práci sme objasnili stále sa rozvíjajúcu oblasť literatúry, ktorá môže zmeniť spôsob, akým uvažujeme o žánroch, reprezentácii a rozprávání. Pomocou faktov a údajov z literatúry sme sa pokúsili predstaviť pojem crossover a preskúmať jeho vplyv na iné oblasti.

Práca ďalej obsahuje kapitolu, v ktorej je definovaný pojem literatúra pre deti a stručne sa venujeme charakteristike tejto literatúry.

Pri skúmaní textov sme sa snažili o objektívny a komplexný pohľad na danú tému, pričom sme čerpali z relevantnej literatúry. Pri písaní práce sme analyzovali materiály a informácie potrebné na riešenie témy. Štúdiom literatúry k téme bakalárskej práce sme získali poznatky, ktoré sme využili v jednotlivých kapitolách bakalárskej práce.

Praktická časť pozostáva z kategorizácie hmotných a abstraktných statkov, ktoré šíria popularitu crossoverovej literatúry a na základe ktorých ju možno identifikovať ako kultúrny trend.

V našom praktickom výskume sme vykonali komplexnú analýzu rozsahu, v akom crossoverová literatúra prenikla do rôznych oblastí populárnej kultúry, a jej vplyvu. Na tento účel sme si vybrali *Harryho Pottera*, jednu z najznámejších a celosvetovo najznámejších literárnych sérií. Cieľom nášho výskumu bolo preskúmať mnohé spôsoby, akými *Harry Potter* ovplyvnil populárnu kultúru.

Vplyv crossoverovej literatúry možno rozdeliť do niekoľkých kategórií.

V rámci tejto práce sme lokalizovali množstvo hmotných a abstraktných statkov, ktoré vznikli vďaka popularite *Harryho Pottera*.

Podľa Nového a Suryňka má kultúra materiálne aj nemateriálne podoby. Preto sa kultúra prenáša na ďalšie generácie. Na základe tejto definície sme tieto statky rozdelili na materiálne a nemateriálne, teda abstraktné statky. Medzi hmotné statky patria kostýmy, videohry, knihy, výstavy a lego. Medzi abstraktné tovary sme zaradili koncerty, tábory, divadelné predstavenia, mobilné aplikácie alebo seriály.

E. B. Taylor považoval kultúru za určitý komplexný celok obsahujúci vieru, vedomosti, morálku, umenie a zvyky, ktoré si osvojil každý jednotlivec. V rámci šírenia crossover literatúry vznikli rôzne kultúrne podujatia, na ktorých sa zúčastňuje niekoľko generácií. Patrí k nim napríklad divadelné predstavenie *Riddikulus* na motívy kníh o *Harrym Potterovi* alebo muzikálový koncert *Harry Potter a Kameň mudrcov*.

Lukáčovej definícia kultúry poukazuje na to, že vzťah ku kultúre sa dedí aj naprieč generáciami a že medzi generáciami existuje pomyselný most, keď zdieľajú určitú literatúru. Podobne sa prejavuje aj trend krížovej literatúry, keď rodičia často čítajú svojim deťom diela ako *Traja mušketieri*, *Nekonečný príbeh* alebo *Harry Potter*. Na základe toho možno knihy a filmy o *Harrym Potterovi* zaradiť medzi medzigeneračnú literatúru.

Podľa Petruškovej definície globalizačné procesy vedú k rôznorodým a hlbokým kultúrnym zmenám, ktoré postupne vyúsťujú do nových hodnotových orientácií a sociokultúrnych vzorcov, nových kultúrnych foriem či dokonca kultúrnych revolúcií. Dielo aj produkty *Harryho Pottera* sa už desaťročia šíria po celom svete, či už ide o filmy, kostýmy alebo výstavy.

Definícia kultúry uvedená v teoretickej časti hovorí, že kultúry spájajú aj spoločné hodnoty, ktoré neskôr spájajú aj rôzne popkultúry. Dilemou fanúšikov *Harry Potter* je, či sa toto dielo vôbec dá považovať za oddelené od jeho autorky, keďže už tak ďaleko preniklo do všetkých oblastí kultúry, umenia a literatúry. Vo videohre s námetom *Harry Potter* sa objavila transrodová čarodejníca. Sirona Ryanová je prvou transsexuálnou postavou v očakávanej videohre *Hogwarts Legacy*, ktorá je inšpirovaná svetom *Pottera*. Rowlingovej opakované transfóbne výroky na sociálnych sieťach už roky spôsobujú rozkol medzi verejnosťou. Kritici tvrdia, že propagácia hry o *Harrym Potterovi* nie je vhodná ani bezpečná, zatiaľ čo transrodové osoby na celom svete sa stávajú terčom nenávisťnej politiky. Ústrednou etickou otázkou je, či je možné oceniť svet *Harryho Pottera* a užívať si novú počítačovú hru a zároveň si uvedomovať kontroverzné názory autorky. Napriek kritike Rowlingovej sa mnohí transrodoví ľudia domnievajú, že komunita fanúšikov *Harryho Pottera* zohrala dôležitú úlohu pri oživovaní čarodejníckeho sveta a hľadani svojho miesta v ňom.

Crossover literatúra je fenoménom v literárnom svete, ktorý upútal pozornosť vedcov aj čitateľov. Tento žáner spochybnil tradičné hranice medzi literárnymi žánrami a publikom a vytvoril nový priestor, v ktorom sa môžu spájať predtým odlišné literárne prvky a štýly, aby vzniklo niečo jedinečné a vzrušujúce.

Je to kultúrny fenomén, ktorý má potenciál hlboko preniknúť do kultúry, najmä ak je poháňaný účinnými marketingovými stratégiami a vytvorením vlastnej značky. Crossoverová literatúra je rozvíjajúca sa a dynamická oblasť výskumu, ktorá sa neustále vyvíja a mení, pretože autori experimentujú s novými nápadmi a technikami, aby vytvorili príbehy, ktoré oslovia širší okruh čitateľov.

Štúdium crossoverovej literatúry je dôležité, pretože má potenciál obohatiť literárne zážitky čitateľov a spochybniť ich očakávania o tom, aký by mal byť príbeh. Analýzou niekoľkých príkladov crossoverovej literatúry môžeme zistiť, ako sa tento žáner vyvíjal v priebehu času a ako ovplyvnil literárny priestor. Okrem toho historický a kultúrny kontext crossoverovej literatúry môže odhaliť, ako sa prelína so širšími spoločenskými trendmi a problémami, ako sú globalizácia a kultúrna hybridita.

V praktickej časti nášho výskumu sme skúmali fenomén *Harryho Pottera*, ktorý je ukázkovým príkladom vplyvu, aký môže mať crossoverová literatúra na populárnu kultúru. Úspech série o *Harrym Potterovi* ukázal, akú silu má crossoverová literatúra na vytvorenie oddanej fanúšikovskej základne a

na vyvolanie širokého spektra materiálnych a kultúrnych javov, ktoré sa stali súčasťou kultúrneho povedomia života ľudí. Skúmaním spôsobov, akými diela *Harry Potter* ovplyvnili populárnu kultúru, získavame poznatky o potenciálnom vplyve crossoverovej literatúry na celú spoločnosť.

Na záver možno konštatovať, že štúdium crossoverovej literatúry je cenným nástrojom na skúmanie zložitosti a rozmanitosti súčasnej literárnej tvorby a tvorby literatúry ako celku, keďže ako je v práci už spomenuté, crossover literatúra nie je žiadnym novým fenoménom. Keďže sa crossoverová literatúra naďalej vyvíja a rozvíja, zostane bohatou oblasťou pre budúci výskum a kritickú analýzu. Prostredníctvom štúdia crossoverovej literatúry môžeme hlbšie pochopiť, akú úlohu zohráva literatúra pri formovaní kultúry a spoločnosti a ako môže spochybniť naše zaužívané predstavy o tom, čo je možné v rozprávaní príbehov.

- (1) BECKETT, Sandra L. *Crossover Fiction*, Routledge, 2008, 360 S. ISBN 978-0-20-389313-5.
- (2) BERTLING, Maria. *All-Age literatur*. Springer Fachmedien Wiesbaden, 2016, 207 S. ISBN 978-3-65-814333-6.
- (3) EWERS, Hans- Haino, *Literatur für Kinder und Jugendliche*, UTB GmbH, 2012, 267 S. ISBN 978-3-82-523705-9
- (4) ENGELKING, Barbara. *Intermedialität in der All-Age-Literatur*. Königshausen & Neumann, 2020, 318 S. ISBN 978-3-82-605951-2
- (5) FALCONER, Rachel, *Crossover Novel*, Routledge, 2008, 280 S. ISBN 978-0-41-597888-0
- (6) GAŽOVÁ, Viera. *Perspektiven von Kulturologie*, Bratislava: Filozofische fakultät, Univerzita J. A. Komenského, 2003, 107 S. ISBN 80-88901-81-2.
- (7) GAŽOVÁ, Viera. *Einführung in die Kulturwissenschaften*. Bratislava: Národné osvetové centrum. 2009, 101 S ISBN 80-7121-315-4.
- (8) HALLET, Wolfgang – MIKOTA, Jana. *All-Age-Literatur: Theorie, Analyse, Praxis*. UTB, 2018, 296 S. ISBN 978-3-825-24-928-2
- (9) HOFSTEDDE, Geert. *Culture and organisations*. 1991, 379 S. McGraw: Hill International (UK). ISBN 0-07-707474-2.
- (10) HOFSTEDDE, Geert – HOFSTEDDE, Gert Jan. *Lokales Denken, globales Handeln: interkulturelle Zusammenarbeit und globales Management*. 5. durchges. Aufl. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2011. 554 S. Beck-Wirtschaftsberater. ISBN 978-3-423-50807-0.
- (11) KACHAŇÁKOVÁ, Anna. 2010. *Organizačná kultúra*, Bratislava Iura Editions. 2010, 130 S. ISBN 978-8078-304-4.
- (12) KAMINSKI, Winfred. *Einführung in die Kinder- und Jugendliteratur: Literarische Phantasie und gesellschaftliche Wirklichkeit*, Beltz; 4th edition, 1998, 152 S. ISBN 978-3-40-756197-8
- (13) KONNECKE, Ole. *Alles wird gut: All-Age-Literatur und der Anspruch an das Leben*. KiWi-Paperback, 2020, 128 S. ISBN 978-3-462-05516-6

- (14) KOPÁL, Ján. *Literatur für Kinder und Jugendliche*, Slowakischer Pädagogischer Verlag, 1997, 240 S. ISBN 808-5-47-148-5
- (15) KUMMERLING-MEIBAUER, Bettina, *Kinderliteratur, Kanonbildung und literarische Wertung*, Springer- Verlag, 2017, 352 S. ISBN 978-3-476-05254-4
- (16) LUKÁŠOVÁ, Ružena. – NOVÝ, Ivan. *Organizační kultura*. Praha: Grada 2004. 167 s. ISBN 80-247-0648-2
- (17) MATSUMODO, David. *Culture and psychology*. CA: Brooks/Cole. 2000, 512 S. ISBN 0-534-23220-5.
- (18) MESSLING, Markus. *All-Age-Literatur: Kinder- und Jugendbücher im Aufwind*. J.B. Metzler, 2019, 227 S. ISBN 978-3-476-04664-7
- (19) MISTRÍK, Erich. et al. *Culture and Multicultural Education*. Bratislava: Iris. 1999, 137 S. ISBN 80-88778-81-6.
- (20) NEUMANN, Gerhard, ed. *E.T.A. Hoffmann: Fantasie- und Nachtstücke*, 1996, 233 S. Artemis & Winkler Verlag. ISBN 3-538-05373-1
- (21) NOVÝ, Ivan. – MACHL-SCHROLL. *Spolupráce přes hranice kultur*. Praha: Management Press, 2005, 313 S. ISBN 80-7261-121-6.
- (22) SCHAFFER, Andreas. *Zwischen Märchen und Fantasy: All-Age-Literatur als transmediales Phänomen*. V&R Unipress, 2018, 300 S. ISBN 978-3-8471-0896-7
- (23) SCHILDMAN, Ulrike. *Alles außer Kind: Zur kulturellen Konstruktion von Kindheit in der All-Age-Literatur*. transcript Verlag, 2020, 262 S. ISBN 978-3-8376-5048-6
- (24) SCHÖBLER, Franziska. *Literaturwissenschaft als Kulturwissenschaft*, Hg. von Narr Francke Attempo Verlag GmbH + Co. KG, Bonn, 2006. 274 S. ISBN 377-2-08-148-7
- (25) VOGT, Jochen. 2008. *Einladung zur Literaturwissenschaft*. Stuttgart: UTB, 2008. 292 S. ISBN 978-3-825-22072-3.

## **Internetverzeichnis**





## Arbeitwebseiten zum Kapitel 3.1

Theaterausführung. [online]. Im Internet erhältlich unter: [Riddikulus! | kamdomesta.sk](https://www.kamdomesta.sk/riddikulus/)

Die Harry Potter Filme. [online]. Im Internet erhältlich unter: [Harry Potter Harry Potter | ScreenRant](https://www.screenrant.com/harry-potter/)

Theaterausführung [online]. [zit.15.4.2023]. Im Internet erhältlich unter: <https://predpredaj.zoznam.sk/sk/listky/riddikulus-19-4-bratislava/>

Harry Potter Ausstellung [online]. [zit.1.3.2023]. Im Internet erhältlich unter: <https://www.austria.sk/index/blog-2443-Harry-Potter-vo-Viedni-velka-putovna-vystava-sa->

Wachsmuseum Harry Potter [online]. [zit.5.3.2023]. Im Internet erhältlich unter: <https://www.turistika.cz/vylety/praha-muzeum-voskovych-figurin/foto>

Wachsmuseum Harry Potter [online]. [zit.5.3.2023]. Im Internet erhältlich unter: <http://sk.chinawaxstatue.com/character-harry-potter-silicone>

Wachsmuseum Harry Potter [online]. [zit.18.3.2023]. Im Internet erhältlich unter: <https://dromedar.zoznam.sk/cl/1000014/1772009/Muzeum-voskovych-figurin-v-Tatrach--Bez-poriadnej-davky-fantazie-sem-ani-nechodte>