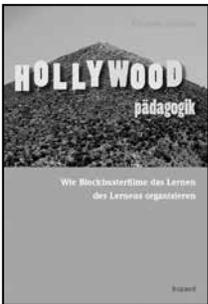


kirchliche Filmkritik ist bei allem Lob – der katholische „Film-dienst“ wird vom Verfasser als „eine der bedeutsamsten filmkri-tischen Quellen in Deutschland“ (S. 252) gewürdigt – insgesamt sehr oberflächlich: So wird selbst das historisch einmalige Phä-nomen, dass es in der DDR eine gegen die staatliche Propaganda positionierte katholische Filmkritik gab, nicht einmal erwähnt. Das Verhältnis von Kirche und Film wird unter Rückgriff auf einen einzigen Aufsatz von G. Seeßlen abgehandelt, was ange-sichts der vorhandenen Literatur zum Thema zu wenig ist. Ins-gesamt ist das Buch, das „nur ein erster Versuch der Einordnung sein“ will (S.15), gemessen an diesen Ansprüchen eine zweifellos lesenswerte Überblicksdarstellung, die aber das Forschungsfeld nicht erschöpfend behandelt.

Peter Hasenberg, Bonn



Thomas Walden: Hollywoodpädagogik. Wie Blockbusterfilme das Lernen des Lernens organisieren. München: kopaed Verlag 2015, 380 Seiten, 22,80 Euro.

Mit „Hollywoodpädagogik“ legt Thomas Walden seine Habilitationsschrift vor, in der er der Frage nachspürt, ob Blockbuster „pädagogisch“ sind und vielleicht gerade deshalb großen Erfolg haben, weil sie auf der Leinwand Menschen darstellen, die sich von einem gegenwärtigen Zustand lösen, hinzulernen, über sich hinaus wachsen oder auch scheitern. Kann die Tatsache, dass Menschen anderen Lernenden auf ihrem Weg zuschauen, den Erfolg von Filmen eher erklären als bloß die Anwendung ausgeklügelter Marketingkonzepte, der Rückgriff auf mythische Bilder oder die Verwendung der klassischen Dreiaktstruktur des Films? Von bekannten Schauspielern und einem aufwendigen Effektegewitter einmal abgesehen?

Für die „Star Wars“-Reihe gilt dies. Ihr schenkt Walden sein Hauptaugenmerk. Als der erste Film 1977 ins Kino kam, kannte niemand dessen Hauptdarsteller und der Erfolg des Films war alles andere als absehbar. Luke Skywalker und die anderen Pro-tagonisten erlebten eine Überwölbung und Brutalisierung ihrer gewohnten Welt durch das böse Imperium. Dadurch waren sie zu komplexen Lernprozessen der Anpassung und des Überle-bens gezwungen. Walden erläutert zunächst die Bedeutung der Ursprungssituation in der Heimat der Helden („Die gewohn-te Welt“, S. 107ff.) sowie Persönlichkeit und Lebenslage der Helden (S. 121ff.).

Neben „Der Herr der Ringe“ oder „Piraten der Karibik“ geht es auch um andere Produktionen. Die Superhelden sind dabei stets Lernende und Teil ihrer Lebenswelt, auf die sie reagieren müssen. Was Walden unter Rückgriff auf Campbell als „Heldenreise“ bezeichnet, das „komplexe Lernsystem zur fortwährenden Gewinnung von Identitäten“ (S. 146) ist Teil des individuellen Lebens und rahmt jugendliche Ablösungs- ebenso wie adulte Anpassungsprozesse. Dies war bereits ein Konzept antiker Erzählungen. Der Erfolg von Blockbustern hat mehrere Gründe. Einer davon ist, dass Zuschauer „mitlernen“, ein anderer die möglichst enge Anlehnung an gewohnte Erzählformen, die dazu beitragen, dass Filme positiv aufgenommen werden.

Walden analysiert die verschiedenen Stationen der Heldenreise. Ausführlich beschreibt er die Auftaktsituation von ausgewählten Filmen und bietet damit Jenen Hilfestellung, die diese nicht kennen, um sie z. B. im Unterrichtsbereich einzusetzen- gleichwohl ersetzt dies keinesfalls die eigenständige Rezeption. Die gezogene Parallele von Heldenreise zu Unterrichtsformen (S. 217ff.) ist anregend zu lesen – insbesondere Pädagogen wird so anhand eines fiktiven Films Gelegenheit zur (Selbst-) Reflexion geboten. Vermutlich werden aber nur filmbegeisterte Pädagoginnen und Pädagogen dem folgen mögen. Aktionen und Reaktionen, der Unterschied zwischen dem Sondieren der fiktiven Welt und dem tatsächlichen Übergang zum handelnden Agieren, werden als der Moment beschrieben, ab dem spätestens die Handlung Fahrt gewinnen muss (S. 272). Der Weg zurück aus den erlebten Abenteuern (S. 311ff.), an Wissen reich, welches nun angewandt werden kann und muss – oft im Rahmen einer letzten Prüfung oder eines Endkampfes (S. 317ff.), wird folgerichtig abschließend beschrieben.

Das an jeder Stelle sehr lesbare und gut strukturierte Buch ist für Pädagoginnen und Pädagogen empfehlenswert, die sich mit dem Thema bereits beschäftigt haben und die aus dem innovativen hollywoodpädagogischen Ansatz der „lernenden Helden“ Impulse für ihre praktische Arbeit gewinnen wollen. Interessenten ohne entsprechende Hintergrundkenntnisse wäre ergänzend das umfangreiche Werk mit einer ähnlichen Themensetzung von Christian Wessely (Von Star Wars, Ultima und Doom. Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerrollenspielen, Frankfurt 1997) zu empfehlen, das vom Autor nicht berücksichtigt

Das lesbare und gut strukturierte Buch ist für Pädagoginnen und Pädagogen empfehlenswert, die sich mit dem Thema bereits beschäftigt haben.

wurde, obgleich es die Heldenreise ebenfalls thematisiert, aber wesentlich vertiefter die Grundlagen etwa von „Initiation“ und „Mythos“ behandelt. Auch auf das umfangreiche Werk des Religionswissenschaftlers und Mythenforschers Mircea Eliade rekurriert Walden nicht; Mythen, Schöpfungsmythen und mystische Bilder sind nicht zuletzt auch in der Postmoderne noch Marksteine für Sinnbilder. Dadurch wäre die faktengesättigte und umfangreiche Arbeit zwar abermals erweitert, aber auch reicher geworden.

Wünschenswert wäre auch gewesen, wenn sich konkretere didaktische Handreichungen angeschlossen hätten. Der Autor prägt zwar den Begriff der „Hollywoodpädagogik“ (S. 356) zur Beschreibung der Didaktik der Heldenreise im Blockbusterfilm, aber den einen oder anderen Hinweis nochmal mit einem Praxisbeispiel zu konkretisieren, hätte aktive Pädagoginnen und Pädagogen sicher unterstützt.

Stefan Piasecki, Kassel



Sandra Bischoff / Andreas Büsch / Gunter Geiger / Lothar Harles / Peter Holnick (Hg.): Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020. Opladen / Berlin / Toronto: Budrich Verlag 2015, 165 Seiten, 19,90 Euro.

Die Zeiten ändern sich: Wurden vor nicht langer Zeit Computer- und Videospiele argwöhnisch und kritisch beobachtet, erhalten heute junge Entwicklerfirmen Wirtschaftsförderung und ihre Produktionen werden – als Kulturgut anerkannt – mit Preisen ausgezeichnet. Spielthemen überspringen die Grenzen ihres Mediums und werden zu Filmen, Comics und Büchern – andersherum gilt dasselbe.

„Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020“ ist der Ergebnisband einer Fachtagung im Mai 2014 und bietet in elf Beiträgen sowie einem Geleit- und Vorwort einen Überblick über wesentliche Aspekte des deutschen Computerspielediskurses. Interessant ist eine ausgeprägte katholische Handschrift vieler Autorinnen und Autoren, was den Band auch aus religionspädagogischer Sicht interessant macht.

Andreas Büsch führt ein mit Grundbetrachtungen zu Formen des Spiels und dessen Wesen und deckt auch Devianzformen ab wie Spielesucht oder den Vorwurf, Computer- und Videospiele seien gewalterzeugend oder machten aggressiv (S. 28ff.). Gleich mehrere Erklärungsansätze werden mit Kunczik (2006)