

**Stefan Leisten:**

Wer will ich sein? Ethisches Lernen an TV- und Videospielder Serien sowie Let's Plays. Marburg 2020: Schüren. 384 Seiten, 34,00 Euro

Ethisches Lernen an Serien

Der Serienmarkt boomt. International operierende Anbieter wie Netflix oder Amazon Prime Video sorgen für eine scheinbar nie endende Auswahl an neuen Inhalten. Doch auch im Bereich der digitalen Spiele eröffnen Onlinedistributionsformen die Möglichkeit des seriellen Erzählens und erfreuen sich z. T. großer Begeisterung der Konsumierenden. So liegt es nahe, sich den Erfolg serieller Inhalte, gerade in einer jungen Zielgruppe, auch pädagogisch nutzbar zu machen. Eben dieses Ziel verfolgt Stefan Leisten im sechsten Band der Reihe „Religion, Film und Medien“.

Im Fokus der Arbeit steht dabei das durch den Titel *Wer will ich sein?* angedeutete individuelle ethische Lernen. Nach eigener Aussage soll die Arbeit ergründen, wie eben dieses „anhand fiktiver Jugendfiguren aus audiovisuellen-narrativen Unterhaltungsserien möglich und aus welchen Gründen [...] sinnvoll ist“ (S. 15). Den Kern des Werkes stellt dabei das von Leisten erarbeitete *Modell ILJAS* dar, ein systematisch gegliederter Kriterien- und Analyse-katalog, welcher es Lehrpersonen erlauben soll, „nachvollziehbar, schülerorientiert und zeitökonomisch“ (S. 261) Unterrichtseinheiten zum Individuelethischen Lernen anhand fiktiver Jugendfiguren aus Audiovisuellen-narrativen UnterhaltungsSerien zu planen und durchzuführen. Ähnlich kontraintuitiv wie die Abkürzung gestaltet sich leider auch die grundlegende Erklärung des Modells. Über das komplette Buch hinweg wird es immer wieder namentlich erwähnt und in Teilen angerissen. Dessen eigentliche Natur, Ziel und Einsatzmöglichkeiten werden allerdings erst im achten Kapitel des umfangreichen Werkes vorgestellt. Eine kurze Darstellung der Absicht des Modells zu Beginn des Buches wäre hier sicherlich hilfreich gewesen. Die vorangegangenen Kapitel nutzt der Autor zu einer theoretischen Herleitung seines Modells sowie zur Klärung von Grundbegriffen. Allem voran ist Leistens Arbeit ein interdisziplinäres Werk, welches sich Konzepten aus der Theologie, der Philosophie wie auch aus der Pädagogik und der Medientheorie bedient. Diese sind sauber und verständlich ausgearbeitet, reichen aber meist nicht über die basalen Grundkonzepte hinaus, was vor allem im medientheoretischen Teil

der Arbeit deutlich wird. Dieser Fokus auf die elementaren Grundlagen der einzelnen Ansätze erweist sich im Zusammenspiel mit der interdisziplinären Natur des Werkes jedoch als äußerst hilfreich. Alle Ausführungen sind auch für fachfremde Rezipierende leicht verständlich und setzen nahezu kein bestehendes Fachwissen voraus.

Ein besonderes Augenmerk legt der Autor auf die Erklärung der Grundbegriffe von TV-Serien, Videospielder Serien und Let's Plays, da diese Mediengattungen die Grundlage des ethischen Lernens im *Modell ILJAS* bilden. Vielleicht wird hier deutlich, welche Zielgruppe Leisten im Blick hatte, als er sein Werk verfasste, denn genau diese Informationen sind vor allem für Lehrpersonen, auch für jene ohne große Medienaffinität, besonders interessant. Auch seine Hinweise darauf, was beispielsweise beim Jugendschutz zu beachten ist, welche rechtlichen Regelungen es für die Verwendung von urheberrechtlich geschütztem Material im Unterricht gibt und welche Standpunkte die Medienwirkungsforschung zum Thema „Gewalt in Videospielder Serien“ vertritt, deuten darauf hin, dass es sich bei diesem Buch vor allem um eine Anleitung für Lehrpersonen handeln soll. Leider erschweren der Umfang des Werkes und die Verteilung solcher praxisnaher Punkte auf unterschiedliche Kapitel ein zielgerichtetes Lesen durch Pädagog*innen.

Dennoch sollte vor allem das achte Kapitel, in dem das *Modell ILJAS* Schritt für Schritt erklärt wird, eine gelungene Inspiration bieten, nicht nur im Ethik- oder Religionsunterricht. Die beiden dem Modell zugrunde liegenden Phasen, welche sich grob in die Analysephase mit einer Angliederung an die zu vermittelnden Kompetenzen und eine Synthesephase zur Planung und Durchführung der Unterrichtseinheit gliedern lassen, könnten durchaus auf andere Fachbereiche anwendbar sein.

Das abschließende Beispiel anhand der TV-Serie *Modern Family* ist gelungen und eine leichte Enttäuschung zugleich. Zwar werden die Feinheiten und auch Vorteile des erarbeiteten Modells verständlich vorgeführt, die Auswahl einer Serie erscheint aber trotzdem als eine vergebene Chance. Gerade mit Blick auf das Titelbild, eine Darstellung der Hauptfigur aus dem Spiel *Life is Strange*, kommt die Frage auf, ob das Einbeziehen von Videospielder Serien und Let's Plays in dem vorangegangenen Teil der Arbeit wirklich zielführend war, besonders, da vor allem Letztere über die gesamte Länge des Werkes häufig wie eine pflichtmäßige Erwähnung erscheinen. Trotzdem ist *Wer will ich sein?* ein gelungenes Werk, das vor allem Lehrpersonen zu empfehlen ist, die serielle Inhalte in ihrem Unterricht verwenden möchten. Für eine medienwissenschaftliche Lektüre reicht die vorliegende theoretische Tiefe allerdings nicht aus, Leser*innen aus diesem Bereich werden allenfalls die Exkurse in die anderen Disziplinen aufschlussreich finden.

Matthias Heider