

Medien und Bildung

Stefan Leisten: Wer will ich sein?: Ethisches Lernen an TV- und Videospieldserien sowie Let's Plays

Marburg: Schüren 2020, 377 S., ISBN 9783741003615, EUR 34,-

Der Zielbereich des ethisch bildenden Unterrichts ist die Lebenswelt der Schüler_innen. Ethik, Religion, praktische Philosophie: das sind Fächer, die sich nicht um ihrer selbst willen mit der Förderung der ethischen Urteilskompetenz befassen. Umso interessanter ist in diesem Bereich die Frage, wie gängige audiovisuelle Medien als Teil der jugendlichen Lebenswelt für diesen Zweck herangezogen werden können.

Die Titelfrage „Wer will ich sein?“ sowie eine Videospieldfigur auf dem Cover legen auf den ersten Blick nahe, dass Stefan Leistens Dissertation sich mit Identitätsfindung beschäftigt. Der Untertitel grenzt die Thematik weiter auf den speziellen Kontext des ethischen Lernens ein. Bereits hier wird deutlich, dass Identitätsfindung und ethisches Handeln eng miteinander zusammenhängen. Eine weitere Frage, die sich beim ersten Blick auf das Buch ergibt, ist, ob Videospiele und TV-Serien Jugendlichen bei der Identitätsfindung behilflich sein können und ob die Medienrezeption Jugendlicher in einer solchen Weise erfolgt, die dies zulässt. Beim ersten Blättern fallen im hinteren Teil Bilder von Tafeln und Lerngruppenergebnissen auf, was darauf schließen lässt, dass der Kon-

text des hier besprochenen ethischen Lernens der schulische Unterricht ist.

Stefan Leisten geht zunächst in sieben Kapiteln sehr ausführlich auf theoretische Hintergründe ein, die das thematisierte Modell ILJAS: Individualethisches Lernen anhand fiktiver Jugendfiguren aus audiovisuell-narrativen Unterhaltungsserien (S.11, Fußnote) herleiten sollen. Diese Aufschlüsselung des Akronyms in der Fußnote lässt einige Spekulation darüber zu, was das Modell ILJAS sein könnte. Handelt es sich um ein Modell für die Gestaltung von Unterricht? Oder ist ILJAS der Umstand, dass man Videospiele und Serien für Lehrszenarien zum ethischen Lernen einsetzt? Oder ist es eine Theorie zur Förderung der ethischen Urteilskompetenz mittels Videospiele? „Die vorliegende Arbeit nimmt sich der Serienthematik an, indem sie untersucht, wie individualethisches Lernen anhand fiktiver Jugendfiguren aus audiovisuell-narrativen Unterhaltungsserien möglich und aus welchen Gründen dieses spezielle Konzept vor dem Hintergrund des ethischen Lernens an institutionell-schulischen Lernorten sinnvoll ist“ (S.15). Und weiter: „Die Leistung dieser Arbeit liegt in der begründeten Aufarbeitung und Verknüpfung aktueller interdisziplinärwissenschaftlicher Erkenntnisse sowie

der eigenen Positionierung zu diesen“ (ebd.). Der Raum für Spekulation bleibt auch nach diesen Ausführungen bestehen.

Der Autor gibt im Anschluss an einen ersten Einblick in die Grundbegriffe im Kontext von TV- und Videospielserien sowie *Let's Plays* (Kapitel 2) sehr ausführliche Überblicke über den philosophisch-theologischen Horizont (Kapitel 3), den psychologisch-pädagogischen Horizont ethischer Bildung (Kapitel 4), den medientheoretischen Horizont audiovisuell-narrativer Unterhaltungsserien (Kapitel 5), die audiovisuell-narrative Unterhaltungsserie als Medium ethischen Lernens (Kapitel 6) und ethisches Lernen anhand fiktiver Jugendfiguren aus audiovisuell-narrativen Unterhaltungsserien (Kapitel 7). Alle konsensfähigen Rekonstruktionen sind sorgfältig ausgearbeitet. In unterschiedlicher Regelmäßigkeit werden Beispiele aus Serien und *Let's Plays* zur Verdeutlichung eines Zusammenhangs angeführt, nicht jedoch die im Beispielprojekt genutzte Serie *Modern Family* (ABC, 2009–2020). Die konkrete Ausführung, wie sich die jeweiligen Erkenntnisse auf die Ausgestaltung des Modells ILJAS auswirkt und eine nähere Erläuterung dessen, was genau ILJAS ist, klingt zwar jeweils kurz in den Resümees an, jedoch ohne dass deutlich wäre, worum genau es geht. Leider werden auch die konkreten Konsequenzen der Herleitung für das Beispielprojekt am Ende nicht ausgeführt.

Es ist davon auszugehen, dass es sich bei dem Modell ILJAS um eine in vier Teilgruppen gegliederte strukturierte Fra-

genliste handelt, die Lehrkräfte benutzen können, um Unterricht mit Serien und *Let's Plays* zu planen, in dem es um die Förderung individualetischer Urteils-kompetenzen gehen soll. Das Ende des achten Kapitels stellt die Gesamtliste der Fragen dar, welche in die exemplarische Vorstellung mithilfe eines konkreten Beispielprojekts im neunten Kapitel überleitet. Das beschriebene Projekt beinhaltet die Durchführung von drei Doppelstunden im Oberstufenunterricht eines Gymnasiums. Die Auswertung des durchgeführten Projekts und damit die Prüfung der Eignung des Modells sind leider nicht Thema der vorliegenden Überlegungen.

Das Werk ist ein sehr ambitioniertes Projekt, welches mehrere Fachdisziplinen für die Analyse gleich mehrerer medialer Formate zu einem besonders komplexen Vorgang – der Bildung der ethischen Urteilskraft – befragt. Vermutlich hätte der theoretische Teil knapper ausfallen können, wenn man sich zunächst auf ein Medienformat konzentriert hätte, zum Beispiel dasjenige, das schlussendlich für das Beispielprojekt genutzt wurde (die TV-Serie), um im Nachgang darauf zu verweisen, dass der Aspekt der Serialität auch auf *Let's Plays* übertragbar sein könnte. Stefan Leistens Ausführungen geben einen Überblick über die vielen Planungsdimensionen von Unterricht, insbesondere mit audiovisuell-narrativen Medien, zu beachten sind. Insofern kann das Werk Personen, die am Anfang ihrer Lehramtsausbildung stehen, einen ersten Einblick hierin geben.

Sophia Hercher (Marburg)