

Nico Schué & Swen Koerner

Vermittlungsformen von Martial Arts im medialen Kontext: Filme und Serien

Abstract

Das Feld der Martial Arts Studies beschäftigt sich schon seit geraumer Zeit mit der filmischen Darstellung kämpferischer Interaktionen. Die kulturellen Implikationen, politischen Prägungen und Kommunikationsaspekte wurden dabei bereits hinreichend analysiert. Allerdings gibt es eine auffallende Lücke, wenn man den Bereich des cineastischen Kämpfen-Lernens betrachtet. Der Beitrag versucht diese Lücke zu schließen und eine erste breitgefächerte Aussage bezüglich des Auftretens und der Varianz von Vermittlungsformen und Lernprozessen in Martial Arts Filmen zu treffen. Dazu wird ein theoretischer Rahmen skizziert (2), der die zu analysierenden Lernsettings definiert. Anschließend folgen die Darstellung der Methodik und die der Analyse (3), damit im Folgenden die Ergebnisse diskutiert und auf mehreren Ebenen kontextualisiert werden können (4). Ein Ausblick (5) formuliert weitere auf diesem Beitrag aufbauende Forschungsfragen.

Keywords

Martial Arts Studies, Kämpfen lernen, Filme, Serien, Kino, Trainingspädagogik

Contact

Nico Schué
Abteilung Trainingspädagogik und Martial Research
Deutsche Sporthochschule Köln
n.schue@dshs-koeln.de

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) and published in the [JOMAR | Journal of Martial Arts Research](https://j-o-mar.com) (ISSN 2567-8221) on 2021-03-17. For more: j-o-mar.com

1 Einleitung

Die filmische Darstellung von Martial Arts ist ein globales Phänomen von enormer Wichtigkeit, da insbesondere die internationale Popularität asiatischer Kampfkünste, wie beispielsweise des *Kung Fu*, auf der cineastischen Repräsentation durch Hongkong- sowie Hollywood-Filme basiert (Bowman, 2019a). Ikonen wie *Bruce Lee* und *Jackie Chan* formten diese Popularität mit ihren medialen Auftritten sowie ihren beliebten Filmwerken und trugen somit essentiell zur Vermittlung asiatischer Kultur im globalen Kontext bei (Bowman, 2019b; 2010). Westliche Kampfsportarten, wie das Boxen, erreichten ihre medialen Erfolge durch Hollywood-Werke wie *Rocky* (Winkler et al., 1976), während die noch recht jungen *Mixed Martial Arts* und ihre zugehörigen Filme kontrovers diskutiert werden (Koerner & Istas, 2016). Asiatische Kampfsportarten erlangten im Zuge des globalen *Kung Fu Craze* der 70er Jahre weltweit eine hohe mediale Popularität durch filmische Darstellungen. In den letzten beiden Jahrzehnten erfahren moderne Selbstverteidigungssysteme wie Krav Maga trotz des oftmals blutigen und brutalen Geschehens sowie dem fehlenden Fokus auf spirituelle Elemente seit der *Bourne Identity* (Crowley et al., 2002) eine hohe filmische Prävalenz (Bowman, 2015; 2019b).

Aufgrund der gesellschaftlichen Popularität und Relevanz sowie der bereits erfolgten Forschung bezüglich kultureller Diskurse, politischer Prägungen und Kommunikation im Bereich der Martial Arts Filme (Bowman, 2015; 2016; 2019a; 2019b; Koerner & Istas, 2016), gewährt dieser Artikel einen Einblick in ein bisher unerforschtes Feld dieses Phänomens und füllt die noch zu analysierende Lücke des Kämpfen Lernens. Wir gehen der Frage nach, *wie* Martial Arts in den zahlreichen Filmen und Serien pädagogisch vermittelt werden. Wie wird das Kämpfen-Lernen in diesen medialen Formaten in Szene gesetzt? Welche kulturellen Vorstellungen und Modelle des Lehrens und Lernens drücken sich darin aus? Unterscheiden sich diese Vorstellungen in Anlehnung an eine Ost-West-Dichotomie, die anvisierte Zielgruppe oder den demonstrierten Martial Arts Stil?

Der folgende Artikel gibt erste Antworten auf eben diese Forschungsfragen. Zunächst wird der theoretische Rahmen des Artikels (II) benannt, welcher die Grundlage für die Selektion des Korpus darstellt. Im Folgenden wird die gewählte Methodik erklärt und eine Analyse nach spezifischen Kriterien durchgeführt (III), deren Ergebnisse daraufhin kontextualisiert und diskutiert werden (IV). Ein Fazit (V) resümiert die Ergebnisse und setzt sie in einen finalen Bezug zum Spannungsfeld der medialen Martial Arts-Vermittlungsformen. Zudem werden mögliche, auf dieser Arbeit basierende Forschungsfragen, aufgezeigt.

Der vorliegende Artikel stellt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, weder im ausgewählten Korpus, noch in den aufgezeigten Vermittlungsformen. Stattdessen liefert er einen ersten explorativen Aufriss, der als Grundlage für weitere Forschung dienen kann.

2 Theoretischer Rahmen

Um Filme und Serien auf Vermittlungsformen des Kämpfens untersuchen zu können bedarf es einer theoretischen Rahmung. Im Folgenden werden wir dafür das Kämpfen und Kämpfen Lernen definieren, um das zu analysierende Spektrum bestimmen zu können.

Kämpfen im Kontext der Martial Arts bestimmen wir als zwischenmenschlichen Handlungsspielraum, welcher durch die Verbindung individueller Angriffs- sowie Verteidigungsmöglichkeiten der Kontrahenten geformt wird und somit eine *interpersonal synergy* (Krabben et al., 2019) zwischen ihren Wahrnehmungen und Handlungen formt. Das Korpus unserer Analyse ist damit offen für alle Praktiken und Stile, westlich wie (fern)östlich, unabhängig von ihrer kulturellen Verwurzelung. Das *Kämpfen-Lernen* binden wir in Anlehnung an Koerner und Staller (2020a) an die Existenz einer *Lernumgebung* (Pinder et al, 2011; Pinder, 2012), die *pädagogische Situationen* (Kade & Seitter, 2003; Treml, 2000) umfasst. Pädagogische Situationen sind gekennzeichnet als Vermittlungsprozess, der auf Aneignung seitens der Lernenden (Ego) abzielt und dabei in der Regel Lehrende (Alter) voraussetzt. Dem Vermittlungsprozess liegt die Annahme zugrunde, dass eine Partei etwas weiß und kann (Lehrende/Alter), dies bei der anderen Partei noch nicht der Fall ist, aber prinzipiell sein könnte: Der oder die Lernende ist lernfähig (Koerner, 2008; Oelkers, 2004; Treml, 2000). Im Kontext der Martial Arts besteht der Gegenstand dieser Vermittlung zumeist aus Können, also Fähigkeiten und Fertigkeiten des Kämpfens, sowie Wissen und Werten, also einem kognitiven Verständnis dafür, wann und warum am besten gekämpft werden soll.

Diese Definition eines Lehr- und Lernsettings bildet die Grundlage zur Auswahl des zu analysierenden Medienkorpus und exkludiert somit Filme und Serien, die sich auf das reine Anwenden von Martial Arts beziehen und keine konkreten Lernsettings vorweisen. Zudem wurden Szenen, in denen der Fokus zwar auf Trainingselementen liegt, jedoch keinen Bezug zum Lernen kämpferischer Interaktionen nachweisbar ist (z.B. reines Krafttraining), ebenfalls aus der Analyse exkludiert.

In kulturwissenschaftlicher Hinsicht artikulieren sich in Filmen und Serien medial stilisiert kulturelle und gesellschaftliche Vorstellungen und Praktiken des Kämpfens und Kämpfen Lernens. Gleichzeitig bezieht unsere Gesellschaft ihr Wissen rund um das Thema Martial Arts sowie ihrer Vermittlung aus medialen Repräsentationen (Krug, 2001; grundlegend: Luhmann, 1996). Was wir über Martial Arts und ihre Lernsettings wissen, wissen wir vor allem durch den Konsum moderner medialer Inszenierungen. Während also Filme und Serien auf der einen Seite tendenziell die prototypischen, gesellschaftlichen Vorstellungen des Lehrens und Lernens im Bereich der Martial Arts latent oder manifest abbilden, formen sie auf der anderen eben jene Vorstellungen und spiegeln somit eine konstruierte Realität wider (Judkins & Nielson, 2015; Koerner et al., 2019).

3 Methode und Analyse

Das Analysekorpus bestimmt sich aus der in Kap. 2 vorgestellten, weit gefassten Arbeitsdefinition von Martial Arts sowie darauf bezogener Lehr- und Lernsettings. Neben Filmen wurden Serien hinzugezogen, um eine breite Abbildung der filmischen Medienlandschaft zu gewährleisten. Der Zeitraum der Analyse umfasst ausgewählte internationale westliche und fernöstliche Produktionen der Jahre 1978 bis 2018, welche ebenfalls in ihren Zielgruppen von FSK 0 bis FSK 18 variieren.

Mit der Zielsetzung das filmische Kämpfen-Lernen zu untersuchen, um anschließend Bezüge zu kulturellen Vorstellungen und Modellen des Lehrens und Lernens herstellen zu können, werden die Samples untersucht. Dabei wird nicht nur das Lernsetting analysiert, sondern es wird auch anhand der oben genannten Faktoren darauf geachtet, ob sich besagte Lernsettings und Vermittlungsformen nach Produktionsland, Veröffentlichungsdatum oder der Zielgruppe unterscheiden.

Kumuliert ergab sich folgendes Korpus¹:

Tabelle 1: Korpus

Film	Martial Arts	Produktionsland	Jahr
Aquaman	Dreizack	USA	2018
Arrow (S1 ² , E5 ³ , E8)	Bogen	USA	2012
Arrow (S1, E13)	Mix	USA	2012
Arrow (S1, E19 E20)	Bogen & Mix	USA	2012
Batman Begins	Ninjutsu & Mix	USA / UK	2005
Birth of the Dragon	Kung Fu	USA	2016
Bloodsport	Ninjutsu, Mix	USA / HKG	1988
Creed – Rocky's Legacy	Boxen	USA	2015
Die 36 Kammern der Shaolin	Kung Fu	HKG	1978
Die Macht der Shaolin	Kung Fu	HKG	1986
Die Maske des Zorro	Fechten	USA / DE	1998
Die Todesfaust des kleinen Drachen	Wing Chun	HKG	1981
Game of Thrones (S1, E4-8)	Schwert	USA	2011

- 1 Die Samplegröße basiert auf der zugrundeliegenden Bachelorarbeit: Schué, N. (2020). *Vermittlungsformen von Martial Arts in Filmen und Serien*. Bachelorarbeit, Deutsche Sporthochschule Köln, Institut für Trainingspädagogik und Martial Arts.
- 2 *Staffel*, hier und im Folgenden abgekürzt als *S* inklusive Nummerierung
- 3 *Episode*, hier und im Folgenden abgekürzt als *E* inklusive Nummerierung

Game of Thrones (S6, E1-3)	Stock	USA	2016
Hercules (2014)	Waffen	USA	2014
Hercules (Disney)	Waffen & Mix	USA	1997
Karate Kid (2010)	Kung Fu	USA / CHN	2010
Kill Bill – Volume 2	Kung Fu	USA	2003
King Arthur: Legend of the Sword	Mix	USA	2017
Königreich der Himmel	Schwert	USA	2005
Kung Fu Panda	Kung Fu	USA	2008
Marvel's Daredevil (S1)	Stock	USA	2015
Marvel's Iron Fist (S1)	Kung Fu, Kendo, Iaido & Karate	USA	2017
Marvel's Luke Cage (S1)	Mix	USA	2016
Mulan	Kung Fu	USA	1998
Ninja Assassin	Ninjutsu	USA / DE	2009
Robin Hood (2018)	Bogen	USA	2018
Robin Hood – König der Diebe	Waffen	USA	1991
Rocky III - Das Auge des Tigers	Boxen	USA	1982
Southpaw	Boxen	USA	2015
Spartacus (S1)	Waffen	USA	2010
The Fighters	MMA	USA	2008
The Fighters 2: The Beatdown	MMA	USA	2011
The Forbidden Kingdom	Kung Fu	USA / CHN	2008
The Protector (S1)	MMA	TUR	2018
Wonder Woman	Waffen	USA	2017

Qualitative Bestimmung

Um unseren Forschungsfragen nachgehen zu können, wurde das Material zuerst auf die grundsätzliche Existenz ebenjener Lehr- und Lernsettings hin (II) überprüft, um Selbige zeitlich bestimmen und gegen Anwendungssituationen des Kampfes abgrenzen zu können. So wurde beispielsweise in *Aquaman* (Safran et al., 2018) nicht der Kampf von Arthur gegen seinen Bruder Orm (02:04:14 – 02:07:06) gewählt, da dieser lediglich die kämpferische Anwendung erlernter Kompetenzen darstellt. Stattdessen wurde die Szene, in welcher der junge Arthur Curry von Vulko im Umgang mit dem Dreizack unterrichtet wird (0:54:11 – 0:56:18) in das Korpus aufgenommen. In der letztendlich gewählten Sequenz beabsichtigt Vulko (Alter) dem lernfähigen Arthur bzw. Aquaman (Ego) in einem Vermittlungsprozess kämpferisches Können

beizubringen. Vulko beherrscht den Umgang mit dem Dreizack (Können), den Arthur noch nicht beherrscht, aber prinzipiell erlernen kann, da er vom Königsgeschlecht der Atlanter ist. Weiterhin nutzt Vulko dieses pädagogische Setting, um den jungen Arthur hinsichtlich seiner kulturellen und familiären Verbindungen zu Atlantis zu unterrichten und ihn darauf vorzubereiten, für seinen rechtmäßigen Thron zu kämpfen. Das Training umfasst somit neben dem praktischen Können auch wissens- und wertebezogene Aspekte des Kampfens. Nach diesem Schema wurde auch der Rest der Samples, samt zugehöriger Zeitstempel, bestimmt und definiert.

In einem weiteren Materialdurchlauf wurden die besagten Szenen detailliert betrachtet und entlang des gewählten Modells beschrieben, um das Verhalten der Lehrenden und Lernenden analysieren und im Anschluss kategorisieren zu können. Folgende Beispiele stellen die Vorgehensweise vor:

Tabelle 2: Beispielhafte Vorgehensweise

Titel	The Fighters
Regie	Baumgarten et al., 2008.
Szene & Thema	Einzeltraining mit Roqua - Atmen
Timecode	0:40:19 - 0:42:11
Beschreibung	Roqua (Alter) betritt die Trainings-Halle, sieht Jake (Ego) am Boxsack und sagt, dass Jake einen Round-Kick zu seiner Schlagfolge am Boxsack hinzufügen soll. Jake stimmt widerwillig zu und führt die Übung im Anschluss aus - schafft es jedoch kaum, den schweren Boxsack mit seinem Kick zu bewegen. Roqua sagt, dass er vergisst auf seine Atmung zu achten und somit Kraft verschenkt. Er soll bei jedem Schlag atmen. Jake versucht es, erneut widerwillig, hat jedoch keinen sofortigen Lernerfolg von den Instruktionen Roquas und beschwert sich über die Schwere des Boxsacks. Roqua nimmt dies zum Anstoß, um Jake die Übung vorzumachen und ihm zu beweisen, wie viel Erfolg eine gute Atmung haben kann. Er führt die Schlagfolge und den Kick unter deutlicher Atmung aus und bewegt den Boxsack mit seinem Kick eine beachtliche Strecke. Er wiederholt noch einmal, dass Atmen wichtig sei. Nach anfänglicher Diskussion sieht Jake es widerwillig ein und wiederholt eigenständig die anfängliche Schlagfolge mitsamt Roundhouse-Kick und Ausatmen (0:42:11).
Titel	Die Macht der Shaolin
Regie	Fu et al., 1986.
Szene & Thema	Der Kampf um den Pinsel - Teamwork und Wettstreit
Timecode	0:18:07-0:21:15
Beschreibung	Im Außengelände des Shaolin Tempels ist ein Quadrat für die folgende Übung abgesteckt worden. Die anwesenden Sifus beschreiben die Übung: Die Lernenden sollen in 2 Teams, welche die Schule der Faust und die Schule des Stabs umfassen,

	<p>um einen überdimensionalen Pinsel kämpfen. Dieser soll verwendet werden, um die Leinwand des eigenen Teams das Zeichen für Buddha zu malen. Ein Zeitlimit wird vorgegeben und insofern kein Team die Aufgaben vollenden kann bevor das letzte Reiskorn ausgelaufen ist, wird ein Gleichstand verkündet. Der Protagonist (Ego) und sein bester Freund befinden sich unter den Lernenden.</p> <p>Der Kampf um den Pinsel beginnt - und entwickelt sich zu einem chaotischen Durcheinander. Mehrere Schüler kämpfen zeitlich um den Pinsel, während andere Schüler im Hintergrund kämpfen, um das gegnerische Team daran zu hindern, den Pinsel an sich zu reißen. Dabei werden viele verschiedene Kung Fu Techniken und Akrobatik-Elemente genutzt. Der Protagonist kann den Pinsel eine Zeit lang an sich bringen und an seinen besten Freund abgeben, welcher beginnt die Staffelei des Teams zu bemalen. Jedoch entwendet das gegnerische Team ihm den Pinsel und beendet den Großteil ihres eigenen Buddha-Symbols, bevor der Protagonist eingreifen kann. Er schafft es zwar, seinem Gegner den Pinsel zu entwenden, doch durch ein Missgeschick beendet er währenddessen das Zeichen des gegnerischen Teams, was bedeutet, dass sein eigenes Team verloren hat. Der Protagonist merkt es im Chaos des Kampfes jedoch nicht und beendet das Zeichen seines eigenen Teams unter einer akrobatischen Einlage, in welcher er den Pinsel mit seinem Speichel erneut befeuchtet, anstatt neue Farbe zu holen und Zeit zu verlieren. Während er sich freut, dass sein Team gewonnen hat, schweigen seine Mitschüler und der Meister seiner Schule (Alter), welcher wie die restlichen Sifus nach der Erklärung der Übung nur zugesehen hatte, tritt vor, um ihm über seinen Fehler aufzuklären und die Niederlage einzugestehen.</p>
Titel	Kung Fu Panda
Regie	Cobb et al., 2008.
Szene & Thema	Pos Sondertraining - Durch den Kampf um Essen das Kung Fu lernen
Timecode	0:54:52 - 0:58:43
Beschreibung	<p>Meister Shifu (Alter) beginnt das Training auf einem einsamen Berg und erklärt Po (Ego) die Werte des Kung Fu. Daraufhin sagt er, dass er ihn anders trainieren wird und muss, als seine bisherigen Schüler. Er zeigt ihm eine Schale mit Teigtaschen, woraufhin Po erwartet diese essen zu dürfen. Doch Meister Shifu enthält ihm dies vor und entwirft im Zuge der folgenden Sequenz verschiedenste Aufgaben, um dem Panda Po das Essen zu erschweren. So muss er Sit-ups und Liegestütz machen, bei denen das Essen immer außerhalb seiner Reichweite scheint. Wenn er es schafft, einen Teller mit Essen an sich zu bringen, greift Meister Shifu ihn wiederholt an und zwingt ihn dazu, sich und sein Essen zu verteidigen. Alternativ behält Meister Shifu das Essen in der Hand und erwartet von Po, sich Selbiges zu erkämpfen.</p> <p>Im weiteren Verlauf sieht man erste Verbesserungen bei Po, welcher beim Versuch seine Suppe zu verteidigen erste funktionale Abwehrbewegungen zeigt. Daraufhin folgt eine Szene, in welcher er mit Meister Shifu eine Kata durchführt und sich im Anschluss gegen Angriffe von ihm verteidigen muss, was Po deutlich besser gelingt als zu Beginn der Sequenz. Die finale Szene dieser Trainingssequenz stellt erneut</p>

	einen Kampf um die anfänglich gezeigten Teigtaschen dar, welcher zuerst mit Ess-Stäbchen innerhalb einer Schüssel stattfindet, um die letzte Teigtasche zu ergattern. Dies artet immer mehr aus und setzt sich als normaler Kampf fort, in welchem sich Alter und Ego über den Berggipfel bewegen und mit Händen, Füßen, Essstäbchen und einem Stock um die Teigtasche ringen. Po erringt letztendlich die Teigtasche, gibt sie Meister Shifu jedoch mit den Worten „Ich habe keinen Hunger“ (0:58:31) zurück. Shifu und Po verneigen sich dankend voreinander und die Szene endet.
--	---

Gemäß der hier exemplarisch dargestellten Vorgehensweise wurde das gesamte Korpus auf den Ablauf existenter Lernszenen untersucht. Die Ergebnisse wurden in einem weiteren Analyseschritt in übergeordnete Bedeutungseinheiten kategorisiert und subsumiert: So gab es Filme wie *The Fighters* (Baumgarten et al., 2008) und *Birth of the Dragon* (London et al., 2016), in welchen die Lernsequenzen von klaren Modellen des *Vormachens* und *Nachmachens* (Werner et al., 2020) geprägt sind und beispielsweise eine bestimmte Technik oder Kata durch wiederholtes Ausführen erlernt werden soll. Dem gegenüber stehen *Kung Fu Panda* (Cobb et al., 2008) und Aryas Training in *Game of Thrones - Staffel 6* (Benioff & Weiss, 2016), in welchen ein selbständiges Lernen im Mittelpunkt steht und die Lernenden eigene Lösungen für die gestellten (Bewegungs-)Aufgaben des Essen-Erringens und des Kämpfens in der Dunkelheit finden müssen. Für die weitere Analyse wurden die beiden unterschiedlichen Vermittlungsformen zwei Modell-Kategorien zugeordnet. Beide Kategorien repräsentieren institutionell in Schule, Universität und Sport dominante Vorstellungen des Lehrens und Lernens (Karsch, 2020; Koerner & Staller, 2020b).

- a) *Das Lehrerzentrierte Modell*: In diesem geht der Lernprozess vom Lehrenden aus. Die/der Lehrer:in bestimmt den Lernverlauf, unterrichtet die Lernenden zielgerichtet in von ihm/ihr gewählten Inhalten und stellt somit letztlich das Lernen her.
- b) *Das Lernerzentrierte Modell*: In diesem geht das Lernen von den Schüler:innen selbst aus und der Verlauf ist individuell bestimmbar. Das Lernziel ist durch ein Curriculum oder aber die Lehrkraft festgesetzt. Der Lernprozess wird zudem durch die Lehrperson angestoßen und in seinen Ausgangsparametern beeinflusst.

Mit Hilfe dieser Klassifizierungen wurden die Samples des Korpus erneut analysiert, um sie anschließend auflisten zu können. So haben wir beispielsweise *Aquaman* (Safran et al., 2018) als lehrerzentriert bestimmt, da das Lernen in entsprechenden Szenen klar von Vulko ausgeht. Er vermittelt aktiv einen spezifischen Inhalt, nämlich den Kampf mit dem Dreizack, sowie die Motivation und familiären Werte, die Arthur antreiben sollen. Finden in einer Szene sowohl lehrer-, als auch lernerzentrierter Unterricht statt, haben wir beide Spalten der Tabelle markiert. Sollte die Verteilung der beiden Ansätze nicht gleichmäßig sein, wurde der mehr Zeit oder

Sequenzen einnehmende Teil mit einem regulären X versehen, während wir den weniger präsenten Teil mit einem (X) markiert haben. Nach der Analyse aller Samples entlang dieses Modells ergibt sich folgendes Bild:

Tabelle 3: Korpus-Analyse

Film	Lehrerzentriert	Lernerzentriert
Aquaman	X	
Arrow (S1, E5, E8)	X	
Arrow (S1, E13)	X	
Arrow (S1, E19 E20)	X	
Batman Begins	X	(X)
Birth of the Dragon	X	
Bloodsport	X	(X)
Creed – Rocky's Legacy	X	
Die 36 Kammern der Shaolin	X	(X)
Die Macht der Shaolin	X	X
Die Maske des Zorro	X	
Die Todesfaust des kleinen Drachen	X	(X)
Game of Thrones (S1, E4-8)	X	
Game of Thrones (S6, E1-3)		X
Hercules (2014)	X	
Hercules (Disney)	X	X
Karate Kid (2010)	X	(X)
Kill Bill – Volume 2	X	
King Arthur: Legend of the Sword		
Königreich der Himmel	X	
Kung Fu Panda	(X)	X
Marvel's Daredevil (S1)	X	
Marvel's Iron Fist (S1)	X	

Marvel's Luke Cage (S1)	X	
Mulan	X	X
Ninja Assassin	X	X
Robin Hood (2018)	X	
Robin Hood – König der Diebe	X	
Rocky III - Das Auge des Tigers	X	
Southpaw	X	
Spartacus (S1)	X	(X)
The Fighters	X	
The Fighters 2: The Beatdown	X	
The Forbidden Kingdom	X	
The Protector (S1)	X	
Wonder Woman	X	(X)

Quantitative Bestimmung

Der Großteil des Korpus zeigt eine starke Prävalenz im Bereich der lehrerzentrierten Vermittlung. 94% der Samples haben eine dominante oder zum lernerzentrierten Modell gleichwertige Ausrichtung in diesem Bereich, lediglich *King Arthur: Legend of the Sword* (Harold et al., 2017) und *Game of Thrones Staffel 6, Episode 1-3* (Benioff & Weiss, 2016) sind gänzlich nicht lehrerzentriert. Dem gegenüber stehen lediglich 36% im lernerzentrierten Bereich, beziehungsweise sogar nur 17% wenn man lediglich dominante oder als gleichwertig vermerkte Einträge adressiert.

Die geplante Facetten-Analyse im Bezug auf das Produktionsland bleibt ergebnislos, da sowohl asiatische als auch westliche Medien in das oben beschriebene Muster der dominanten Lehrerzentrierung fallen und sich keine Dichotomie bildet. Dies gilt ebenfalls für das Erscheinungsjahr, da auch hier keine der ursprünglich erwarteten Tendenzen zu erkennen sind. Moderne westliche Filme wie *Southpaw* (Black et al., 2015) präsentieren lehrerzentrierte Vermittlungsformen, während ältere asiatische Filme wie *Die Macht der Shaolin* (Fu et al., 1986) lernerzentrierte Ansätze zeigen. Ein auffallendes Ergebnis liefert lediglich die Zielgruppen-Ausrichtung, da die drei Kinder- bzw. Jugendfilme des Korpus allesamt einen gleichwertigen oder gar dominanten Eintrag in der lernerzentrierten Spalte vorweisen können.

4 Diskussion

Pädagogische Kontextualisierung

Die Ergebnisse unserer Forschung präsentieren sich als dominant lehrerzentriert – passend zu den Ansichten, die auch in sportlicher sowie schulischer Bildung die größere Rolle spielen. Auch hier ist das bereits erwähnte *Vormachen und Nachmachen* durch eine hierarchisch agierende Lehrkraft die prägende Methodik. Jedoch ist dieser Ansatz weder auf nationaler, noch auf internationaler Ebene alternativlos. So finden sich beispielsweise lernerzentrierte Methoden in deutschsprachigen Ansätzen der Reformpädagogik wieder (Oelkers, 2005; Tenorth, 1994), oder z.B. auch im internationalen Raum im Kontext der *nonlinear pedagogy* (Chow et al., 2011; Chow et al., 2016; Correia et al., 2019; Button et al., 2021).

Die Samplegröße hierarchisch vermittelnder Lehrmeister⁴ ist im gewählten Korpus enorm hoch. Jedoch tut sich in Bezug auf die vermittelten Inhalte eine Diskrepanz auf, welche näher erläutert werden muss und im Folgenden als *Hybridform* beschrieben wird. Ein aktiver, korrigierend eingreifender Lehrmeister vermittelt in diesen Fällen sehr direkt und autoritativ Martial Arts-Inhalte. Allerdings sind diese Inhalte in diversen Filmen und Serien, wie beispielsweise in *Die Todesfaust des kleinen Drachen* (Chow et al., 1981) oder *Spartacus* (Tapert, et al., 2010), nicht Idealtechniken oder Katas, sondern Prinzipien des Kampfes, die die Lernenden im Bereich der situativ-kämpferischen Expertise fördern sollen. Hier wird sehr deutlich das Bild eines aktiv-vermittelnden Lehrers mit den Inhalten einer nichtlinearen, kompetenzorientierten Lehre vermischt.

Kulturelle Kontextualisierung

Ein möglicher Ansatz für die Dominanz lehrerzentrierter Ansätze liegt in der kulturellen Verankerung der traditionellen Vermittlungsformen. Insbesondere asiatische Martial Arts sind geprägt von einer linearen Vermittlung von spezifischen Techniken und klar definierten Idealbewegungen (Theboom & de Knop, 1999), welche in der Regel durch das erwähnte *Nachmachen* erfolgt und als die am weitesten verbreitete Vermittlungsmethode der Martial Arts angesehen wird (Schindler, 2016). Auch in zeitgenössischen Prüfungsordnungen, wie beispielsweise der der Aikido Föderation Deutschland (2003), werden spezifische Techniken benannt, die zum Erreichen einer Graduierung demonstriert werden müssen – nicht aber kämpferische Expertise im Sinne eines situativ angemessenen Treffens von Entscheidungen in kämpferischen Auseinandersetzungen (Staller & Körner, 2020).

Das Konzept des Nachmachens erfährt eine noch tiefer verankerte, kulturelle Wertigkeit durch die in asiatischen Martial Arts praktizierten *Katas* (Theboom & de Knop, 1999). Diese festen, technischen Bewegungsabläufe sind per se nur linear zu vermitteln, da eine normierte Idealtechnik sowie eine spezifische Bewegung erlernt werden soll, was wiederum die aufgeführten Ergebnisse bedingt. Ein Beispiel dafür wäre die Szene in *Die 36 Kammern der*

4 Von hier an im generischen Maskulinum aufgrund der hohen Prävalenz männlicher Lehrmeister im zu analysierenden Korpus.

Shaolin, in welcher die Lernenden eine Kata zum Schlag mit dem abgewinkelten Handgelenk erlernen sollen. Hier schreitet der Lehrende durch die Reihen und korrigiert falsche Ausführungen – ein rundum lehrerzentrierter Ansatz (Fong et al., 1978, 01:09:37 - 01:10:11).

Durch das medial geprägte, gesellschaftliche Grundwissen bezüglich des Martial Arts-Trainings (Judkins & Nielson, 2015; Jahraus et al., 2012; Krug, 2001; Bowman, 2019a) ist das linear-lehrerzentrierte und auf Techniklernen konzentrierte Vermittlungssystem für das Publikum anschlussfähig. Darauf aufbauend würde beispielsweise ein Kung Fu Film ohne vorgegebene und zu erlernende Abläufe für die meisten Zuschauer:innen befremdlich wirken und sich sehr stark von der Vorstellung des (fernöstlichen) Martial Arts-Trainings abheben. Auch hier lässt sich ein Bezug zur in Kap. II beschriebenen, konstruierten Realität (Koerner et al., 2019) herstellen, da die Filme das gesellschaftliche Wissen zur Vermittlung widerspiegeln, es jedoch zeitgleich auch formen und erschaffen (Judkins & Nielson, 2015).

Dramaturgische Kontextualisierung

Ein Element, welches die Darstellung beider Vermittlungsformen erläutern kann, wird von Walden (2015) in den *Narrativen des filmischen Lernens* verortet. So ist laut Walden die Beziehung zwischen einer Lehrkraft und den Lernenden meist anfänglich negativ konnotiert oder sogar von Abneigung geprägt, was zu einem lehrerzentrierten Lernen führen soll. Dies ändere sich erst, wenn sich die Beziehung zwischen Lehrer:innen und Lernenden bessere und somit ein schüler:innenzentriertes Lernen ermöglicht werde. Diese anfängliche Skepsis auf der Beziehungsebene herrscht auch in Martial Arts-Filmen vor, jedoch endet die Besserung der Lehrer:innen-Schüler:innen-Verbindung zumeist damit, dass weitere und wichtigere Inhalte vermittelt werden, die den Lernenden vorher bewusst vorenthalten worden sind und eine didaktische Entscheidung seitens der Lehrkraft symbolisieren sollen. Beispiele dafür wären die Filme *Kung Fu Panda* (Cobb et al., 2008), in welchem Po die geheime Schriftrolle erst nach erfolgreichem Training öffnen darf, oder *Karate Kid* (Weintraub et al., 2010), in welchem das Training erst nach dem Absolvieren der ersten Grundübungen für den Lernenden spannendere Züge annimmt. Diese Inhalte können jedoch wiederum auch geschlossener Natur sein und beispielsweise eine Kata oder eine spezifische Technik, beziehungsweise im Fall von *Kung Fu Panda* (Cobb et al., 2008) die *Hoffnung* auf eine spezifische Technik, beinhalten. Ergo geht die verbesserte Beziehung der Charaktere in Martial Arts-Filmen nicht zwangsweise mit einer lernerzentrierten Vermittlung oder handlungsorientierten Inhalten einher.

Ein dramaturgischer Erklärungsansatz für das Auftreten der eingangs genannten Hybridform des Unterrichtens, sowie für die filmische Prävalenz lehrerzentrierter Vermittlungsmodelle, insbesondere in asiatischen Martial Arts-Stilen, liegt im Narrativ des Lehrers oder Mentors. Oftmals erfüllt der Leiter eines Dojos oder anderer fernöstlicher Kampfschulen nicht nur die soziale Rolle des Trainers, der sich eher auf die motorische Ausbildung der Lernenden konzentriert, sondern gleichsam die des Lehrers und Meisters, der eine Vorbildfunktion einnimmt, die Meisterung oder Vollendung der jeweiligen Kampfkunst verkörpert und als Experte statt nur als Ausbilder gilt (von Saldern, 2013). Nach von Saldern (2013) sei insbesondere im asiatischen

Raum die Rolle des Meisters kulturell anders konnotiert als in Europa, da ihr ein viel höherer Stellenwert zuteilwerde. Im Hinblick auf pädagogische Autorität übernimmt der Lehrmeister so die Rolle einer Autoritätsperson mit engem *und* weitem Sachbezug. Er fungiert einerseits als Trainer, aber andererseits auch als spiritueller Führer, von dem die Lernenden sich Anerkennung und Akzeptanz erhoffen (Reichenbach, 2011). Zudem ist die traditionelle und autoritative Lehre von Martial Arts historisch eng mit dem oftmals mystifizierten Lehrmeister (von Saldern, 2013) verbunden, welcher durch den in diesen Hybridformen genutzten Verbund lernerzentrierter Inhalte mit der lehrerzentrierten Lehre keinem neuen Modell einer passiven Lehrkraft weichen muss. Dieser kulturellen Relevanz des Lehrmeisters ist durch einen aktiv handelnden und sich somit bezüglich seines Verhaltens und seiner Lehrmethoden deutlich positionierenden Charakters einfacher Tribut zu zollen. Ein für die Zuschauer:innen klar erkenntlicher und ebenfalls aktiver Vermittlungsstil, wie beispielsweise in *Birth of the Dragon* (London et al., 2016) bietet weiträumigere Möglichkeiten der Rollendarstellung, während ein lernerzentrierter Ansatz vermutlich primär die Mystifizierung des Lehrmeisters verstärken könnte.

Zudem ist die Rolle des Mentors in der narrativen Modellanalyse der *Heldenreise* enorm wichtig, welche laut Campbell (1994) fast allen mythischen Überlieferungen und Erzählungen der Menschheit zugrunde liege und somit eine *anthropologische Grundkonstante* (Walden, 2015) bilde, die Jung (2014) als *kollektives Unterbewusstsein* und Gemeingut der gesamten Menschheit bezeichnet. Viele Blockbuster-Filme und auch die meisten der in dieser Arbeit analysierten Martial Arts-Filme lassen sich in diesem Modell zu einem gewissen Teil, oder gar gänzlich, verorten (Walden, 2015). Campbell nennt die Rolle, die den Hauptcharakter zu Beginn seiner Reise unterstützen und schützen soll, eine *übernatürliche Hilfe*, was im modernen Hollywood-Kino überholt scheint und so laut Krützen (2011) besser in den *Berater* umbenannt werden sollte. Die von Krützen genannten Merkmale eines Individuums, welches die Hauptfigur aus dem Status Quo ihres vorherigen Lebens lösen soll, diese motivieren soll ihre wahren Bedürfnisse zu erkennen sowie am Aufgeben und Scheitern hindern soll, passen sehr gut zu den Lehrmeistern in Martial Arts-Filmen. Ra's Al Ghul aus *Batman Begins* (Thomas et al., 2005) sowie Mr. Han aus *Karate Kid* (Weintraub et al., 2010) sind ideale Beispiele für solche Charaktere und dramaturgischen Elemente. Die Protagonisten der Filme befinden sich in widrigen Lebensumständen und brauchen einen Lehrmeister, der sie aus dem nüchternen Status Quo befreit und auf den richtigen Weg führt – eine ideale Aufgabe für den Martial Arts-Sensei. *Die Gabe* (Vogler, 1998) mit der der Berater den Zögling betreuen soll, um ihn auf die Gefahren seiner Reise vorzubereiten, würde in diesem Falle durch die zu erlernenden Fähigkeiten der Martial Arts symbolisiert, während die Gefahr auf der Reise durch den letztlichen Gegner symbolisiert wird, den es zu besiegen gilt. Zudem scheint es, dass die Lehrenden in Martial Arts-Filmen im Verlauf der Handlung oftmals zusätzlich die Rolle der *Gefährten* (Campbell, 1994) übernehmen, die die Hauptpersonen auf ihren Reisen begleiten. Wenn das Erlernen der Kampfkunst ein zentraler Aspekt des Films ist, der über den ersten Akt hinausgeht, wie beispielsweise in *The Forbidden Kingdom* (Kavanaugh et al., 2008), bleiben die Lehrpersonen der Narrative somit länger erhalten und können langfristig Wissen vermitteln.

Dem Zuschauer soll also eine klar erkennliche Gabe der Martial Arts-Vermittlung präsentiert werden. Dies kann am besten durch eine geschlossene Fertigkeit oder durch die auditive Erklärung von (oftmals für die Titelfigur anfangs unklaren, jedoch für das Publikum verständlichen) Prinzipien geschehen. Dies entspricht inhaltlich sowohl dem Sinnbild des lehrerzentrierten als auch des lernerzentrierten Modells, da entweder eine Idealtechnik erlernt werden soll oder die kämpferische Expertise der Lernenden geschult werden sollen. Die genannten Hybridformen entwickeln sich in einem speziellen Fall, wenn eine einerseits auditiv erklärende und andererseits deutlich autoritative Lehrperson existiert, welche die Schüler:innen explizit korrigiert und klar anleitet, jedoch gleichzeitig in der Vermittlung die handlungsbezogenen Prinzipien des Kämpfens über das Erlernen von Idealtechniken gestellt werden, wie beispielsweise in *Ninja Assassin* (Silver et al., 2009). Hier gibt der enorm autoritative Lord Ozunu während eines Trainings mit verbundenen Augen dem lernenden Raizo eine auditive Erklärung, nämlich dass er „[...] lernen [soll], mit mehr als [s]einen Augen zu sehen“, während der Kampf unter okularsensorischer Beeinträchtigung seine kämpferische Expertise schulen soll. Bei Misserfolg droht eine körperliche Strafe (Silver et al., 2009, 00:29:00 – 00:30:27). Ironischerweise entspricht dies nicht dem Idealbild eines Mentors nach Campbell (1994), da dieser von einem Charakter spricht, der den Lernenden anleiten soll seine individuellen Lösungen zu finden, ohne dabei korrigierend oder gar gewaltsam einzugreifen. Campbell beschrieb somit schon vor langer Zeit einen lernerzentriert agierenden Lehrer, der scheinbar nur einen partiellen Übertrag auf die Martial Arts-Filmleinwand gefunden hat. Walden (2015) benennt in seiner Abhandlung zur *Hollywoodpädagogik* wiederum die Aspekte, die das Lehren durch die Mentor-Rolle der Campbell'schen Heldensage in Blockbuster-Filmen charakterisieren. Auch hier wird klar, dass insbesondere die Bereiche der *Handlungsorientierung*, des *Anregens und Herausforderns*, sowie eines *kreativ lösungsorientierten Ansatzes* eine lernerzentrierte Lehre begünstigen würden. Die Abweichungen in Martial Arts-Filmen, welche sowohl stark lehrerzentrierte Lehre als auch insbesondere die beschriebenen Hybridformen zu bevorzugen scheinen, ergeben sich somit möglicherweise aus dem Spannungsfeld zwischen einerseits traditioneller Martial Arts-Lehre und andererseits der narrativen Notwendigkeit einer Mentor-Charakterisierung sowie einer deutlichen Expertise-Vermittlung. Ra's Al Ghul in *Batman Begins* (Thomas et al., 2005) ist ein wichtiger Charakter in der dramaturgischen Handlung des Films, da er von der Rolle des Beraters in die Rolle des Gegenspielers wechselt. Er braucht ergo eine stärkere Charakterisierung, was sich in einem Hybridansatz niederschlägt. So vermittelt er autoritativ, und vor allem auditiv, kämpferische Expertise wie beispielsweise *Geduld* oder den *Willen zu Handeln* (Körner & Staller, 2020a) und stellt den lernenden Bruce Wayne währenddessen vor Aufgaben, die Handlungsorientierung seinerseits fordern.

Eine weitere, weniger psychologisch-narrative und stattdessen eher im Bereich der medialen Darstellung sowie des Marketings zu verordnende Erklärung, bezieht sich auf die filmische Veranschaulichung des Trainings. Schindler (2016, S. 364) schreibt dazu, dass

„[i]m Vergleich zu der oft spektakulären Darstellung in Martial Arts-Filmen [...] Kampfkunststunden normalerweise eine relativ unspektakuläre, man könnte fast sagen langweilige Angelegenheit [sind]“.

Diese bewusste Abweichung von der Realität, hin zu einer filmisch interessanteren Version des Trainings, könnte ebenfalls das Auftreten von *Hybridformen* sowie die hochfrequente Darstellung genereller Mischformen oder Aneinanderreihungen linearer und nichtlinearer Übungen erklären. So kann gleichzeitig der traditionellen Lehre und dem traditionellen Lehrmeister Tribut gezollt werden, als auch zugleich das Vermittlungsgeschehen durch kreative Methoden für die Zuschauer:innen interessant und dynamisch gestaltet werden, was im Blockbuster-Kino das Standardvorgehen zu sein scheint (Walden, 2015). Ein gutes Beispiel dafür ist *Batman Begins* (Thomas et al., 2005, 00:17:00 – 00:21:02), in welchem auf Eisflächen oder schmalen Holzstämmen über einem Abgrund trainiert wird, um das Training interessant und mystisch wirken zu lassen. Die entstehenden Trainingssequenzen können den jeweiligen Film somit auch gegenüber anderen Filmen des Genres profilieren und abheben, da sich die Inszenierungen des Lernens so stärker voneinander unterscheiden.

Eine weitere Möglichkeit der Analyse der Lehrerrolle liegt laut von Saldern (2013) in den drei Lehren des Konfuzianismus. So wird hier von einem autoritativen Meister (*Lehrerzentriert*) gesprochen, welcher dem Daoismus nach Anfänger:innen korrigieren soll (*Lehrerzentriert*), fortgeschrittene Lernende jedoch lediglich in ihren explorativen Praktiken unterstützen soll (*Lernerzentriert*). Die buddhistische Säule dieser Triade hingegen verlangt von den Lehrenden, dass sie den Lernenden konstant neue Herausforderungen anbieten und aufzeigen, welche die Praktizierenden im Anschluss möglichst selbständig zu überkommen haben (*Lernerzentriert*). Es wird diesbezüglich von einem *Lehren ohne zu lehren* gesprochen. Die dritte Facette der konfuzianischen Lehre, der Shintoismus, erwartet wiederum klare Regeln, Strukturen und Etiketten, welche Hand in Hand mit einer autoritativen Lehrkraft gehen (*Lehrerzentriert*). Diese Kombination aus einer autoritativ agierenden Lehrkraft, die dennoch eine passive Rolle einnehmen und explorative Lehre befürworten soll, insbesondere bei fortgeschrittenen Schüler:innen, scheint sehr gut mit den im Zuge dieser Arbeit analysierten Hybridformen zu harmonisieren. Der im Korpus analysierte Film *Bloodsport* (DiSalle et al., 1988) ließe sich beispielsweise sehr gut mit dieser Theorie beschreiben. Ein autoritativer Meister gibt lehrerzentrierten Unterricht, der durch den in manchen Bereichen hohen Kenntnisstand der Schüler:innen teils explorativ erfolgt (*Lehrerzentriert – Daoismus*). Er erschafft unentwegt neue Herausforderungen, die der Lernende selbstständig und ohne Anweisung zu überkommen hat, wie beispielsweise den Kampf unter okularsensorischer Beeinträchtigung (*Lernerzentriert – Buddhismus*), während er gleichzeitig Etikette und Struktur durch die Teilnahme an Tee-Zeremonien oder Meditationen verlangt (*Lehrerzentriert – Shintoismus*) (DiSalle et al., 1988, 00:10:41 – 00:13:40).

Limitationen der Analyse

Limitationen der Analyse liegen im Bereich der oftmals mystifizierten Instruktionen der fernöstlichen Martial Arts-Meister. Wenn die Lernenden abstrakte Konstrukte wie das *Hören des Geräuschlosen* oder das *Erlernen der Form, doch das Suchen des Formlosen* wie in *The Forbidden Kingdom* (Kavanaugh et al., 2008, 00:47:06 – 00:47:25) im Rahmen von Meditationen üben sollen, wird dann kämpferische Expertise für den kommenden Kampf vermittelt? Endet die Definition von kämpferischen Fähigkeiten und Fertigkeiten am Rande des westlichen Bewusstseins von Spiritualität und Körperlichkeit, oder möchte man die Definition umfassender gestalten, um letztendlich sogar übernatürliche, aber auf Martial Arts beruhende Leinwandfähigkeiten analysieren zu können? Diese und weitere Fragen werden im folgenden Fazit für einen wissenschaftlichen Ausblick aufgegriffen.

5 Fazit

Das Training der Martial Arts und seine mediale wie filmische Darstellung eröffnen ein faszinierendes Spannungsfeld aus Tradition, Kultur, Entwicklung, (filmischer) Historie und pädagogischen Neuerungen. Diese tentative Analyse, welche sich mit der Erforschung pädagogischer Vermittlungsformen des Kämpfers Lernens in eben jenem Spannungsfeld beschäftigt, liefert auf vielen Ebenen anschlussfähige Ergebnisse. So konnte festgestellt werden, dass die traditionelle Vermittlung von Martial Arts nach wie vor eine populäre Basis der medialen Darstellung ist und die lernerzentrierte Vermittlung eher selten auftritt. Zudem konnte die erwartete Ost-West-Dichotomie nicht bestätigt werden. Auch die jüngeren westlichen Martial Arts orientieren sich stark an einem lehrerzentrierten Leitbild und heben sich in diesem Bereich nicht von ihren fernöstlichen Pendanten ab. Darüber hinaus wurde im Zuge der Arbeit die Existenz einer im Martial Arts-Bereich scheinbar beliebten Hybridform nachgewiesen, welche lehrerzentrierte Lehre mit lernerzentrierten Inhalten koppelt.

Die pädagogische Wertigkeit der analysierten Vermittlungsformen ist ein Aspekt, der über den Rahmen dieses Artikels eindeutig hinausgeht. Jedoch bleibt zu erwähnen, dass Lehrsettings wie in *Ninja Assassin* (Silver et al., 2009) oder in der sechsten Staffel von *Game of Thrones* (Benioff & Weiss, 2016) pädagogisch diskutabel sind, da sie Gewalt gegenüber den Lernenden, sowie Schmerz und Verletzung bewusst als erzieherische Maßnahmen nutzen und damit an soziokulturell weitgehend abgelöste Formen der Erziehung als Zucht (Trembl, 2000) anschließen.

Die Ergebnisse der Untersuchung können weitere Forschungen im Feld der *Martial Arts Studies* (Bowman, 2015) stimulieren. Etwaige Forschungsfragen könnten sich mit folgenden Themen beschäftigen:

- Eine Erweiterung des Korpus würde neue Möglichkeiten eröffnen, da eine umfassendere Analyse von Martial Arts-Filmen sowie Vermittlungsformen mehr Facetten des Trainings abbilden könnte. Dies kann einerseits im Rahmen der bisher genutzten Film- und Serien-Genre entstehen oder um noch unerforschte Bereiche, wie beispielsweise japanische Animes oder westliche Cartoons, erweitert werden.

- Im Zuge dessen würde sich die Frage stellen, ob man übernatürliche, jedoch auf Martial Arts basierende Fähigkeiten, wie beispielsweise das *Kamehameha Son Gokus* in *Dragonball* (Okazaki & Nishio, 1986) oder das auf Kung Fu-Bewegungen basierende *Bändigen der Elemente* in *Avatar - Der Herr der Elemente* (DiMartino et al., 2005), die von Zuschauer:innen wahrscheinlich als Martial Arts-Techniken erkannt und definiert würden (Meyer, 2015), ebenfalls analysiert. Weitere Beispiele aus abendfüllenden Spielfilmen wären der Kampf mittels Lichtschwert und *der Macht* in *Star Wars Episode IV – Eine neue Hoffnung* (Kurtz & Lucas, 1978) oder die Magie des *Doctor Strange* (Feige & Derrickson, 2016).
- Hier könnte rückwirkend die soziokulturelle Frage gestellt werden, ob die Darstellung dieser mystischen Fertigkeiten einen Kontrast zu digitalen Dekonstruktionen der Mystik von (fernöstlichen) Kampfstilen (Koerner & Istas 2016) darstellt. Dies findet vor allem auf Online-Plattformen wie bspw. YouTube und Facebook statt. Selbige werden genutzt, um die früher unter bewusster Geheimhaltung trainierte, spezifische Expertise fernöstlicher Kampfkunstmeister:innen aufzudecken, einem breiten Publikum zugänglich zu machen und teils sogar zu diffamieren.
- Weiterhin könnte das Auftreten umfassender Film- oder Serien-spezifischer Kampfstile wie der *Muten-Roshi-Ryu* in *Dragonball* (Okazaki & Nishio, 1986), definiert nach den fünf Axiomen Meyers (2015), hier inkorporiert sowie in Bezug auf die genutzten Vermittlungsformen erläutert und analysiert werden.
- Ein weiteres Forschungsgebiet, welches sich im Zuge dieser Arbeit aufgetan hat, sind die in ihrer Zahl konsequent steigenden *Martial Arts Online-Kurse*, welche durch die SARS-CoV-2-Pandemie scheinbar neue Bedeutung sowie ungeahnte Popularität erreicht haben (Koerner & Staller, 2020c). Auch hier ließe sich in einem gewissen Rahmen analysieren, inwiefern die Vermittlung per Video linear oder nichtlinear geschieht, da die bisherige Nutzung von *e-learning* eher linear zu erfolgen scheint (Robberecht, 2007).
- Diese Medien-Diversifikation ließe sich noch erweitern, denn auch wenn Filme und Serien wahrscheinlich die wichtigsten und einflussreichsten Medien der Martial Arts sind (Bowman, 2019a), so findet eine Darstellung der Martial Arts Vermittlungsformen auch in Büchern, Comics, Mangas oder Videospielen statt. Narrativen des Kämpfens Lernens könnten intermedial in ihrer Struktur analysiert und auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede hin untersucht werden, um eine eventuell zugrundeliegende Kollektiv-Struktur bestimmter Charaktere und Motive (Campbell, 1994; Jung, 2014), sowie deren Verbindung zu bestimmten Vermittlungsmethoden innerhalb des Martial Arts-Trainings zu erörtern.

Eine zielgerichtete und spezifische Erweiterung der hier vorgelegten, ersten explorativen Studie würde die Forschungsfelder der Martial Arts Studies sowie der Pädagogik intensiver verknüpfen und somit umfassende Ergebnisse zum Zustand der medialen Darstellung der beiden Forschungsfelder liefern.

References

Literatur

- Aikido Föderation Deutschland (2013). *Kyu und Dan Prüfungsordnung*. Zugriff am 09.07.2020 unter https://www.aikido-foederation.de/wp-content/uploads/AFD_Pruefungsordnung.pdf
- Bowman, P. (2015). *Disrupting Disciplinary Boundaries - Martial Arts Studies*. London: Rowman & Littlefield International Ltd.
- Bowman, P. (2016). What can a Martial Body do for society? Or: Theory before definition in Martial Arts Studies. In S. Koerner & L. Istas (Hrsg.), *Martial Arts and Society. Zur gesellschaftlichen Bedeutung von Kampfkunst, Kampfsport und Selbstverteidigung - 6. Jahrestagung der dvs Kommission Kampfkunst und Kampfsport vom 6.-8. Oktober 2016 in Köln (Schriften der deutschen Vereinigung für Sportwissenschaften, 266, S. 15-33)*. Hamburg: Czwalina.
- Bowman, P. (2019a). Fighting Talk: Martial Arts Discourse in Mainstream Films. *JOMEC Journal*, 13, 30-50. Doi: 10.18573/jomec.186.
- Bowman, P. (2019b). Martial Arts supremacy - Action Film and Fight Choreography. In Kendrick, J. (Ed.), *A Companion to the Action Film* (S. 227-240). New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Button, C., Seifert, L., Chow, J. Y., Araújo, D., & Davids, K. (2021). *Dynamics of skill acquisition - an ecological dynamics approach*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Campbell, J. (1994). *Der Heros in tausend Gestalten*. Berlin: Suhrkamp.
- Chow, J. Y., Davids, K., Hristovski, R., Araújo, D., & Passos, P. (2011). Nonlinear pedagogy: learning design for self-organizing neurobiological systems. *New Ideas in Psychology*, 29 (2), 189-200. <http://dx.doi.org/10.1016/j.newideapsych.2010.10.001>.
- Chow, J. Y., Davids, K., Button, C., & Renshaw, I. (2016). *Nonlinear Pedagogy in skill acquisition*. New York: Routledge.
- Correia, V., Carvalho, J., Araújo, D., Pereira, E., & Davids, K. (2019). Principles of nonlinear pedagogy in sport practice. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 24 (2), 117-132. Doi: 10.1080/17408989.2018.1552673
- Jahraus, O., Nassehi, A., Grizelj, M., Saake, I., Kirchmeier, C., & Müller, J. (Hrsg.). (2012). *Luhmann-Handbuch - Leben - Werk - Wirkung*. Stuttgart: J.B. Metzler. Doi: 10.1007/978-3-476-05271-1
- Judkins, B. N., & Nielson, J. (2015). *The Creation of Wing Chun: A Social History of the Southern Chinese Martial Arts*. New York: SUNY Press.
- Jung, C. G. (2014). *Archetypen*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Kade, J., & Seitter, W. (2003). Von der Wissensvermittlung zur pädagogischen Kommunikation. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft* 6(4), 603-618. <https://doi.org/10.1007/s11618-003-0060-z>
- Karsch, J. (2020). Nichtlineare Pädagogik im Sport- und Mathematikunterricht. In S. König (Hrsg.), *Schulsportforschung, 14*. Berlin: Logos Verlag.
- Koerner, S. (2008). *Dicke Kinder - revisited. Zur Kommunikation juveniler Körperkrisen*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Koerner, S., & Istas, L. (2016). Martial Arts and Society. Zur gesellschaftlichen Bedeutung von Kampfkunst, Kampfsport und Selbstverteidigung. In S. Koerner & L. Istas (Hrsg.), *Martial Arts and Society. Zur gesellschaftlichen Bedeutung von Kampfkunst, Kampfsport und Selbstverteidigung - 6. Jahrestagung der dvs Kommission Kampfkunst und Kampfsport vom 6.-8. Oktober 2016 in Köln (Schriften der deutschen Vereinigung für Sportwissenschaften, 266, S. 9-15)*. Hamburg: Czwalina.
- Koerner, S., Staller, M. S., & Judkins, B. N. (2019). The Creation of Wing Tsun – A German Case Study. *Martial Arts Studies*, 0(7), 5-18. <https://doi.org/10.18573/mas.60>
- Koerner, S., & Staller, M. S. (2020a). Batman als Martial Artist: Kämpfen und Kämpfen-Lernen in Batman Begins (2005). *Journal of Martial Arts Research*, 3(3), 1–22. https://doi.org/DOI: 10.15495/ojs_25678221_33
- Koerner, S., & Staller, M. S. (2020b). Begrenzen für mehr Freiheit: Der Constraints-Led Approach als trainingspädagogische Perspektive auf das Design von Lehr-Lernsettings in- und außerhalb des Sports. In T. Vogt (Hrsg.): *Vermittlungskompetenz in Sport, Spiel und Bewegung: Sportartspezifische Perspektiven*. Aachen: Meyer & Meyer.
- Koerner, S. & Staller, M.S. (2020c). Coaching self-defense under COVID-19: Challenges and solutions in the police and civilian domain. *Security Journal*. <https://doi.org/10.1057/s41284-020-00269-9>
- Krabben, K., Orth, D., & Kamp, J. van der. (2019). Combat as an Interpersonal Synergy: An Ecological Dynamics Approach to Combat Sports. *Sports Medicine*, 49(12), 1825–1836. <https://doi.org/10.1007/s40279-019-01173-y>
- Krützen, M. (2011). *Dramaturgie des Film - Wie Hollywood erzählt*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Luhmann, N. (1996). *Die Realität der Massenmedien*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

- Meyer, M. J. (2015). Das Kamehameha-Problem – Was sind Kampfkunst und Kampfsport. In M. J. Meyer (Hrsg.), *Martial Arts Studies in Germany – Defining and Crossing Disciplinary Boundaries. Kampfkunst und Kampfsport in Forschung und Lehre 2015. 5. Symposium der dvs-Kommission „Kampfkunst und Kampfsport“ vom 30. September bis 2. Oktober 2015 in Mainz (Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, 260, S.18-39)*. Hamburg: Czwalina.
- Oelkers, J. (2004). Konstruktion und Genesis pädagogischen Wissens: Das Beispiel der reformpädagogischen Rhetorik. In M. Schierz & P. Frei (Hrsg.), *Sportpädagogisches Wissen. Spezifik, Transfer, Transformation* (pp. 9-27). Hamburg: Czwalina.
- Oelkers, J. (2005). *Reformpädagogik: Eine kritische Dogmengeschichte*. Weinheim: Beltz Juventa.
- Pinder, R. A., Davids, K., Renshaw, I., & Araújo, D. (2011). Representative Learning Design and Functionality of Research and Practice in Sport. *Journal of Sport and Exercise Psychology, 33* (1), 146–155. Doi: 10.1123/jsep.33.1.146
- Pinder, R. A. (2012). *Representative Learning Design in Dynamic Interceptive Actions (thesis)*. School of Exercise & Nutrition Sciences, Queensland. https://eprints.qut.edu.au/59803/1/Ross_Pinder_Thesis.pdf
- Reichenbach, R. (2011). *Pädagogische Autorität - Macht und Vertrauen in der Erziehung*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Robberecht, R. (2007). Interactive Nonlinear Learning Environments. *The Electronic Journal of e-Learning, 5* (1), 59-68.
- Schindler, L. (2016). Eine Kampfkunst lernen: Didaktische Transformationen und somatische Kommunikation. *Paragrana, 25* (1). Doi: 10.1515/para-2016-0019
- Schué, N. (2020). *Vermittlungsformen von Martial Arts in Filmen und Serien*. Bachelorarbeit, Deutsche Sporthochschule Köln, Institut für Trainingspädagogik und Martial Arts.
- Staller, M.S., & Koerner, S. (2020). Regression, Progression and Renewal: The Continuous Redevelopment of Expertise in Police Use of Force Coaching. *European Journal of Security Research, 69*. Doi: <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.30919.85920>
- Tenoth, H.-E. (1994). „Reformpädagogik“. Erneuter Versuch, ein erstaunliches Phänomen zu verstehen. *Zeitschrift für Pädagogik, 40* (4), S. 585-604.
- Theeboom, M., & De Knop, P. (1999): Asian Martial Arts and Approaches of Instruction in Physical Education. *European Journal of Physical Education, 4* (2), 146-161. Doi: 10.1080/1740898990040204
- Treml, A. K. (2000). *Allgemeine Pädagogik: Grundlagen, Handlungsfelder und Perspektiven der Erziehung*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Vogler, C. (1998). *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- von Saldern, M. (2013). Der Begriff Meister/-in in den Kampfkünsten. In S. Liebl & P. Kuhn (Hrsg.), *Menschen im Zweikampf - Kampfkunst und Kampfsport in Forschung und Lehre 2013 - 3. Symposium der dvs-Kommission „Kampfkunst und Kampfsport“ vom 7.-9. November 2013 in Erlangen (Schriften der deutschen Vereinigung für Sportwissenschaften, 236, S. 13-27)*. Hamburg: Czwalina.
- Walden, T. (2015). *Hollywood Pädagogik - Wie Blockbuster das Lernen des Lernens organisieren*. München: kopaed.
- Werner, S., Koerner, S., & Staller, M. S. (2020). Vermittlungsmethoden: Kämpfen im Schulsport im Spannungsfeld zwischen Tradition und Nicht-Linearität. In T. Vogt (Hrsg.), *Vermittlungskompetenz in Sport, Spiel und Bewegung: Sportartspezifische Perspektiven*. Aachen: Meyer & Meyer.

Medien

- Baumgarten, C. (Produzent), Zelon, D. (Produzent), & Wadlow, J. (Regisseur). (2008). *The Fighters* [Film]. USA: Summit Entertainment.
- Baumgarten, C. (Produzent), Zelon, D. (Produzent), & White, M. J. (Regisseur). (2011). *The Fighters 2: The Beatdown* [Film]. USA: Stage 6 Films.
- Bender, L. (Produzent), & Tarantino, Q. (Regisseur). (2004). *Kill Bill – Volume 2* [Film]. USA: Miramax.
- Benioff, D. (Produzent, Showrunner), & Weiss, D. B. (Produzent, Showrunner). (2011). *Game of Thrones - Staffel 1* [TV-Serie]. USA: Television 360.
- Benioff, D. (Produzent, Showrunner), & Weiss, D. B. (Produzent, Showrunner). (2016). *Game of Thrones - Staffel 6* [TV-Serie]. USA: Television 360.
- Berlanti, G. (Produzent), Guggenheim, M. (Produzent), & Kreisberg, A. (Produzent). (2012). *Arrow – Staffel 1* [TV-Serie]. USA: Warner Bros. Television.
- Black, T. (Produzent), Blumenthal, J. (Produzent), Tisch, S. (Produzent), Riche, P. (Produzent), Riche, A. (Produzent), & Fuqua, A. (Regisseur). (2015). *Southpaw* [Film]. USA: The Weinstein Company.
- Chartoff, R. (Produzent), Winkler, I. (Produzent), & Stallone, S. (Regisseur). (1982). *Rocky III – Das Auge des Tigers* [Film]. USA: Chartoff-Winkler Productions.

- Chartoff, R. (Produzent), Chartoff, W. (Produzent), Stallone, S. (Produzent), Templeton, K. K. (Produzent), Winkler, C. (Produzent), Winkler, I. (Produzent), Winkler, D. (Produzent), & Coogler, R. (2015). *Creed – Rocky's Legacy* [Film]. USA: Metro-Goldwyn-Mayer & Warner Bros Entertainment.
- Chow, R. (Produzent), Ho, L. (Produzent), & Hung, S. K. (Regisseur). (1981). *Die Todesfaust des kleinen Drachen* [Film]. Hongkong: Golden Harvest.
- Claybourne, D. (Produzent), Foster, D. (Produzent), & Campbell, M. (Regisseur). (1998). *Die Maske des Zorro* [Film]. USA: TriStar Pictures.
- Coats, P. (Produzentin), Bancroft, T. (Regisseur), & Cook, B. (Regisseur). (1998). *Mulan* [Film]. USA: Disney Animation Studios.
- Cobb, M. (Produzentin), Osborne, M. (Regisseur), & Stevenson, J. (Regisseur). (2008). *Kung Fu Panda* [Film]. USA: DreamWorks Animation.
- Croal, A. M. (Produzentin), Cooper, A. (Produzentin), Barringer, G. (Produzent), & Coker, C. H. (Produzent, Idee). *Marvel's Luke Cage - Staffel 1* [TV-Serie]. USA: Marvel Television & ABC Television Studio.
- Dahl, J. (Produzent), Holland, C. (Produzentin), Goss, A. (Produzentin), Engel, A. (Produzentin), Henigman, K. (Produzent), Fine, A. (Produzent), Lee, S. (Produzent), Quesada, J. (Produzent), Buckley, D. (Produzent), Chory, J. (Produzent), & Buck, S. (Produzent, Showrunner). (2017). *Marvel's Iron Fist - Staffel 1* [TV-Serie]. USA: Marvel Television.
- Davisson, J. (Produzentin), DiCaprio, L. (Produzent), & Bathurst, O. (Regisseur). (2018). *Robin Hood* [Film]. USA: Summit Entertainment.
- Densham, P. (Produzent), Lewis, R. B. (Produzent), Watson, J. (Produzent), & Reynolds, K. (Regisseur). (1991). *Robin Hood - König der Diebe* [Film]. USA: Warner Bros Entertainment.
- Dewey, A. (Produzentin), Tobin, N. (Produzentin), Musker, J. (Produzent, Regisseur), & Clements, R. (Produzent, Regisseur). (1997). *Hercules* [Film]. USA: Disney Animation Studios.
- DiMartino, M. D. (Idee), Konietzko, B. (Idee), & Ehasz, A. (Produktion). (2005). *Avatar - Der Herr der Elemente* [TV-Serie]. New York, USA: Nickelodeon.
- DiSalle, M. (Produzent), Globus, Y. (Produzent), Golan, M. (Produzent), & Arnold, N. (Regisseur). (1988). *Bloodsport* [Film]. USA: Cannon Films.
- Feige, K. (Produzent), & Derrickson, S. (Regisseur). (2016). *Doctor Strange* [Film]. USA: Marvel Studios.
- Flynn, B. (Produzent), Levine, B. (Produzent), & Rattner, B. (Produzent, Regisseur). (2014). *Hercules* [Film]. USA: Paramount Pictures.
- Fong, M. (Produzentin), Shaw, R.R. (Produzent), & Kar-Leung, L. (Regisseur). (1978). *Die 36 Kammern der Shaolin* [Film]. Hongkong: Shaw Brothers.
- Fu, Q. (Produzent), Lin, B. (Produzent), Lu, Y. (Produzent), & Liu, C. (Regisseur). (1986). *Die Macht der Shaolin* [Film]. Hongkong: Shaw Brothers.
- Geroge, J. (Produzent), Karaevli, B. (Idee), Aral, U. (Regisseur), Uyanik, G. (Regisseur), & Evrenol, C. (Regisseur). (2018). *The Protector – Staffel 1* [TV-Serie]. Türkei: Netflix Studios.
- Goddard, D. (Idee), & DeKnight, S. S. (Produzent, Showrunner). (2015). *Daredevil – Staffel 1* [TV-Serie]. USA: Marvel Television.
- Harold, J. (Produzent), Goldsman, A. (Produzent), Tunnel, T. (Produzentin), Wigram, L. (Produzent), Clark-Hall, S. (Produzent), & Ritchie, G. (Produzent, Regisseur). (2017). *King Arthur – Legend of the Sword* [Film]. USA: Warner Bros Entertainment.
- Kavanaugh, R. (Produzent), Spinks, L. (Produzent), Silver, C. (Produzent), Woo-Ping, Y. (Produzent), de Laurentis, R. (Produzentin), Lee, D. U. (Produzent), Lee, P. (Produzent), Wang, Z. (Produzent), & Minkoff, R. (Regisseur). (2008). *The Forbidden Kingdom* [Film]. USA: Casey Silver Productions.
- Kurtz, G. (Produzent), & Lucas, G. (Regisseur). (1978). *Star Wars Episode IV – Eine neue Hoffnung* [Film]. USA: Lucasfilm.
- London, M. (Produzent), Williams, J. (Produzentin), Pang, J. H. (Produzent), Young, L. S. (Produzent), & Nolfi, G. (Regisseur). (2016). *Birth of the Dragon* [Film]. USA: Anomaly Entertainment.
- Okazaki, M. (Regisseur), & Nishio, D. (Regisseur). (1986). *Dragonball* [TV-Serie]. Japan: Toei Animation.
- Roven, C. (Produzent), Snyder, D. (Produzentin), Snyder, Z. (Produzent), Suckle, R. (Produzent), & Jenkins, P. (Regisseurin). (2017). *Wonder Woman* [Film]. USA: Warner Bros Entertainment.
- Safran, P. (Produzent), Cowan, R. (Produzent), & Wan, J. (Regisseur). (2018). *Aquaman* [Film]. USA: Warner Bros Entertainment.
- Scott, R. (Produzent, Regisseur). (2005). *Königreich der Himmel* [Film]. USA: Twentieth Century Fox.

- Silver, J. (Produzent), Wachowski, L. (Produzent:in), Wachowski, L. (Produzent:in), Hill, G. (Produzent), & McTeigue, J. (Regisseur). (2009). *Ninja Assassin* [Film]. USA: Warner Bros Entertainment.
- Tapert, R. G. (Produzent), Raimi, S. (Produzent), Donen, J. (Produzent), & DeKnight, S. S. (Produzent, Idee). (2010). *Spartacus - Staffel 1* [TV-Serie]. USA: Starz!
- Thomas, E. (Produzentin), Charles, R. (Produzent), Franco, L. J. (Produzent), & Nolan, C. (Regisseur). (2005). *Batman Begins* [Film]. USA: Warner Bros Entertainment.
- Weintraub, J. (Produzent), Smith, W. (Produzent), Smith, J. P. (Produzentin), Lassiter, J. (Produzent), Stovitz, K. (Produzent), & Zwart, H. (Regisseur). (2010). *Karate Kid* [Film]. USA: Columbia Pictures.
- Winkler, I. (Produzent), Chartoff, R. (Produzent), & Avildsen, J. G. (Regisseur). (1976). *Rocky* [Film]. USA: United Artists.