

1. Einführung: »Blockbuster-Culture« – Mainstream-Kino als Bestandteil jugendlicher Lebenswelt und Alltagskultur	9
2. Psychosoziale Entwicklung in Pubertät und Adoleszenz	15
2.1 Identitätsfindungsprozesse von Jugendlichen im gesellschaftlichen Wandel	15
2.2 Entwicklungsaufgaben im Jugendalter	20
3. Das Mainstream-Kino als Sozialisationsinstanz	24
4. Das »kulturelle Kapital« der Blockbuster für Jugendliche	31
4.1 Erzähltraditionen: <i>queste</i> – Märchen – Schauerroman – Fantasy	34
4.2 Heldenreise und Mythologie	37
5. Anmerkungen zur filmanalytischen Methodik und zur Auswahl der Analysebeispiele	45
6. Die Blockbuster-Erzählung als fiktionale Trans- formation psychosozialer Entwicklungssituationen	48
6.1 SPIDER-MAN	48
6.1.1 Filmisches Gestaltungsprofil	49
6.1.2 Plotstruktur und zentrale Charaktere	49

6.1.3	Fiktionale Kommunikationsangebote für Jugendliche	56
6.1.3.1	Körperlichkeit	56
6.1.3.2	Selbstfindung	58
6.1.3.3	Werteorientierung	60
6.1.3.4	Zukunftsvorstellungen und Berufsorientierung	61
6.1.3.5	Strategien der Ablösung von der Erwachsenenwelt	62
6.1.3.6	Strukturen von Peergroups	63
6.1.3.7	Beziehungsverhältnisse	63
6.1.4	Zusammenfassung und abschließende Interpretation	66
6.2	DIE TRIBUTE VON PANEM: THE HUNGER GAMES	67
6.2.1	Inhaltsbeschreibung und Plotstrukturen	67
6.2.2	Filmisches Gestaltungsprofil	70
6.2.3	Fiktionale Kommunikations- und Identifikationsangebote für Jugendliche	73
6.2.3.1	Körperlichkeit	73
6.2.3.2	Beziehungsverhältnisse	74
6.2.3.3	Zukunftsvorstellungen	80
6.2.3.4	Werteorientierung	81
6.2.3.5	Selbstfindung	82
6.2.3.6	Strukturen von Peergroups	83
6.2.3.7	Verhältnis zur Erwachsenenwelt	83
6.2.3.8	Rollenbilder	84
6.2.4	Zusammenfassung und abschließende Interpretation	85
7.	Die Hauptfiguren im Blockbuster als Ausdruck jugendlicher Weltwahrnehmung	88
7.1	DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN	88
7.1.1	Filmisches Gestaltungsprofil	88
7.1.2	Die »Heldenreise« der Hauptfigur als Weg zum Erwachsenwerden	90
7.1.3	Zusammenfassung und abschließende Interpretation	95
7.2	MATRIX	96
7.2.1	Filmisches Gestaltungsprofil	97
7.2.2	»Heldenreise« der Hauptfigur und jugendliche Welterfahrung	99
7.2.3	Zusammenfassung und abschließende Interpretation	103

8. Zusammenfassung der filmanalytischen Ergebnisse	105
9. Einige Sonderprobleme des Erzählens im Blockbusterfilm	109
9.1 In der Kammer des Schreckens – Funktionen des Düsternen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene	109
9.1.1 Das Düstere als Triebmotor der <i>queste</i>	109
9.1.2 Das Düstere als Ort der Bedrohung	110
9.1.3 Das Düstere als Ort der Erkenntnis	113
9.1.4 Die narrative Funktion des Düsternen für Erwachsene	116
9.2 Zeitgeistphänomen Blockbuster: Zur Bedeutung des Mainstream-Kinos für die politische Sozialisation von Jugendlichen	118
9.3 Formale Erzählstrategien im Blockbuster-Film zur Entfesselung der Kinofaszination von Jugendlichen	121
10. Schlussbemerkung und Ausblick	126
Nachwort und Dank	128
Literaturverzeichnis	129
Segmentierungen der vier Analysebeispiele	134
Verzeichnis der analysierten Filme	161
Fotonachweis	161
Index	162