



Film und Games. Ein Wechselspiel

Unterrichtsideen für die Klassen 7 bis 10



deutsches
filmmuseum

Frankfurter Allgemeine
ZEITUNG FÜR DEUTSCHLAND *Schulen*

1. Auflage, Berlin 2015

Verantwortlich: Frankfurter Allgemeine Zeitung GmbH
Hellerhofstraße 2-4, 60327 Frankfurt am Main

Didaktisches Konzept, Layout und Umsetzung: Helliwood media & education,
Marchlewskistr. 27, 10243 Berlin und Anke Hohmeister

Ausstellung in Deutschen Filmmuseum Frankfurt: „Film und Games. Ein Wechselspiel“
Kuratoren: PD Dr. Andreas Rauscher (Kurator),
Dr. Wolfger Stumpfe (Projektleitung & Kurator)
Fachbeirat: Jun. Prof. Dr. Benjamin Beil, Petra Fröhlich, Prof. Dr. Thomas Hensel,
Dr. Britta Neitzel, Stephan Reichart, Dr. Maximilian Schenk, Boris Schneider-Johne,
Dr. Florian Stadlbauer

Bildnachweis: Titel: shutterstock.com/corn; S. 8: shutterstock.com/LeS; S. 12: shutterstock.com/Atomazul; S. 16: shutterstock.com/Jool-yan, Anna Omelchenko, mozyb, panyajampatong, chungking, Julien Hautcoeur, VICTOR TORRES, Sean Pavone, Pikoso. kz, somsak nitimongkolchai, Nomad_Soul; S. 22: shutterstock.com/Sunny studio; sowie Vektorgrafiken auf allen Seiten von: shutterstock.com/Polovinkin, Yusak_P, TastyVector, maraga

Druck: vierC print+mediafabrik GmbH & Co. KG, Berlin
Auflage: 3.500

Alle Rechte vorbehalten. Der Rechteinhaber erlaubt, die Inhalte im schulischen Umfeld in unveränderter Form nichtkommerziell zu nutzen und zu vervielfältigen. Der Rechteinhaber haftet nicht für mögliche negative Folgen, die aus der Nutzung des Materials entstehen.

Grußwort

„Wie würden wir denn jemandem erklären, was ein Spiel ist? Wir kennen die Grenzen nicht, weil keine gezogen sind.“ (Ludwig Wittgenstein)

Liebe Lehrerinnen, liebe Lehrer,

in rasantem Tempo haben sich viele Computerspiele in den vergangenen Jahren in Richtung Film entwickelt. Die bewegten Bilder dieser Spiele sind heute von so herausragender Qualität und kompositorischer Dichte, dass sie häufig kaum noch vom Film zu unterscheiden sind. Höchste Zeit also, eine eingehende Auseinandersetzung mit den beiden Medien zu beginnen!

Games sind längst zu einem Bestandteil unseres Alltags herangewachsen und weltweit als Kulturgut anerkannt – schon 2012 hielten sie Einzug in die Sammlungen des New Yorker MoMA. Es lohnt sich, sie einmal mit Blick auf ihre Gestaltung und inhaltlichen Entwürfe zu betrachten.

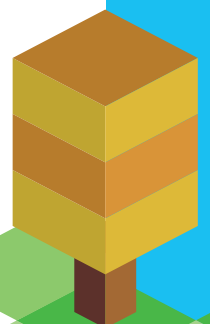
Das Deutsche Filmmuseum in Frankfurt am Main bietet mit seiner breit angelegten Sonderausstellung „Film und Games. Ein Wechselspiel“ (1. Juli 2015 bis 31. Januar 2016) nun erstmals einen vergleichenden Blick auf Filme und Spiele und damit einen ungewöhnlichen, populären und innovativen Zugang zu beiden Medien.

Gerade die jüngere Generation ist ganz selbstverständlich mit Videospielen aufgewachsen. Fundierte praktische Hinweise und Vorschläge für die (ästhetische) Auseinandersetzung mit Games in der pädagogischen Arbeit fehlen hingegen oftmals.

Auch dazu möchte das Deutsche Filmmuseum einen wesentlichen Beitrag leisten und hat gemeinsam mit der Frankfurter Allgemeinen Zeitung und der medienpädagogischen Agentur Helliwood media & education die vorliegenden Unterrichtsmaterialien entwickelt. Wir hoffen sehr, dass wir mit ihnen dafür sorgen, dass Videospiele und der Umgang mit ihren Bildern und Erlebniswelten nicht länger ein Schattendasein fristen, sondern im Gegenteil vermehrt Einzug in seriöse, angemessene und dringend notwendige Diskussionen finden.

Ihnen, liebe Lehrerinnen und Lehrer, wünschen wir viel Spaß und Inspiration mit den Unterrichtsmaterialien und freuen uns natürlich noch mehr darauf, Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern persönlich bei uns im Deutschen Filmmuseum zu begrüßen.

Dr. Wolfger Stumpf
Kurator
Deutsches Filmmuseum



Film und Games. Ein Wechselspiel

Von Kultur, Begegnung, Austausch und Ästhetik

„Wenn von Computerspielen die Rede ist, stellt sich fast zwangsläufig ein medialer Beißreflex ein: In zahllosen Talkshows warnen uns Experten vor der medialen Verwahrlosung und malen das Schreckbild jener kleinen, virtuell amoklaufenden Aliens an die Wand, welche die Grundfesten unserer Kultur gefährden. Nun wäre es gewiss absurd, die inkriminierten Spiele ernsthaft zu kulturellen Glanzlichtern adeln zu wollen. Aber das alarmistische Mantra, das nur blutbesudelte Ego-Shooter wahrnimmt, stellt sich blind dafür, dass diese Spiele eben nicht nur Atavismus, sondern Ausdruck einer kaum begriffenen Rationalität sind - technologische Wunderwerke, die ganz neue, noch nicht einmal in Ansätzen durchbuchstabierte Möglichkeiten eröffnen.“ Martin Burckhardt, F.A.Z. [1]

Digitale Spiele Innerhalb der vergangenen 40 Jahre entwickelten sich Videospiele von einer Randerscheinung zum Massenphänomen. Mittlerweile sind sie, auch wenn das nicht jeder zugeben mag, fester Bestandteil unserer Kultur und üben immer stärkeren Einfluss aus. Überfällig ist daher eine eingehende vergleichende Auseinandersetzung mit den beiden Medien.

Wechselwirkungen Das Wechselspiel zwischen Film und Games untersucht erstmals die gleichnamige Ausstellung (1. Juli 2015 bis 31. Januar 2016) im Deutschen Filmmuseum. Ziel der Schau ist es, zu vermitteln, wie sich Filme und Spiele ästhetisch und thematisch beeinflussen, wo es grundlegende Gemeinsamkeiten oder Unterschiede sowie ähnliche Entwicklungen gibt. Auf welche Weise erschaffen Filme und Spiele ihre Bildwelten? Wie erzeugen sie Spannungsmomente? Lösen die von den Spielern interaktiv in Bewegung gesetzten Bilder der Games das klassische Bewegtbild des Kinos ab? Oder ergeben sich aus der wechselseitigen Beeinflussung neue kreative und künstlerische Möglichkeiten für die Zukunft?

Games – ein Kulturgut Zeigen soll die Ausstellung nicht zuletzt, wie schön, interessant und aufregend gerade viele neuere Spiele sind, und sie mag insofern darauf hinwirken, dass auch Menschen aus bisher spielfernen Bevölkerungsteilen Games als ein wertiges Kulturgut begreifen, das auf Augenhöhe mit dem Film angeschaut werden muss und womöglich als das Leitmedium des 21. Jahrhunderts anzusehen ist.

Im Unterricht Grund genug, das Wechselspiel von Film und Videospiele auch in der Schule zu thematisieren. Sowohl der Film als auch das Videospiele haben sich noch nicht im schulischen Unterricht etabliert. Beiden fehlt, obwohl sie aus dem Alltagsleben nicht mehr wegzudenken sind, immer noch die Anerkennung als gesellschaftlich relevantes Kulturgut.

Unterrichtsideen Inspiriert durch die Ausstellung „Film und Games. Ein Wechselspiel“ werden Lehrkräfte ermutigt, das Thema in den Klassenraum zu bringen. Dazu bietet das vorliegende Unterrichtsmaterial Impulse, wie Film und Videospiele im Unterricht der Klassen 7–10 erlebt werden können.

Die Gegenüberstellung zweier Medienformate wie Film und Videospiele bietet gute Anknüpfungspunkte zur kreativen Auseinandersetzung nicht nur in der vergleichenden Analyse, sondern darüber hinaus auch mit Blick auf grafische Ästhetik, Architektur und Entstehung der Formate. Im Rahmen von interdisziplinärem und projektorientiertem Unterricht untersuchen die Schülerinnen und Schüler bekannte Beispiele aus Film und Spiel und halten ihre Erkenntnisse in unterschiedlichen Formaten fest.

Projektbasierter Unterricht

Das vorliegende Unterrichtsmaterial eignet sich für Projekte im Kunst- und Deutschunterricht. Kompetenzorientierter Projektunterricht bietet hier Raum für die Auseinandersetzung mit künstlerischen und technischen Mitteln zur Gestaltung von Bildwelten, emotionalen Szenen und Spannungsmomenten, der Analyse von Merkmalen der Helden sowie für das eigene Erleben im Umgang mit einem der populärsten Spiele in der jungen Szene. Die Schülerinnen und Schüler sind gefragt, ihre Erfahrungen und Fähigkeiten einzubringen und sich im Team die Welt von Film und Spiel zu erobern.

Kompetenzorientierung

Das vorliegende Material ist so aufgebaut, dass die Unterrichtsideen auch über die laufende Ausstellung hinaus genutzt werden können. Um die Vorbereitung zu unterstützen, werden zu jeder Unterrichtsidee Beispiele genannt, die sich für die Umsetzung eignen und genutzt werden können. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, die Schülerinnen und Schüler in die Wahl geeigneter Film- und Spielszenen mit einzubeziehen. Tipps für geeignete Film- und Spielszenen finden Sie im Hintergrundmaterial auf Seite 21.

Die Ausstellung



Let's play

Die Wechselwirkung zwischen Film und Videospiele

Vom Daumenkino zur 3D-Technik

Am Anfang standen Apparate mit den zauberhaften Namen „Lebensrad“ und „Wundertrommel“ und das heute noch bekannte und beliebte Daumenkino, bei dem unbewegte Einzelbilder durch schnelles Abblättern zu einer fortlaufenden Bewegung verschmolzen werden. Obwohl die Filmtechnik sich in den vergangenen 120 Jahren entscheidend weiterentwickelt und verändert hat, beruht sie immer noch auf dem Prinzip des Daumenkinos. Von Anfang an erschuf der Film neue Welten und alternative Realitäten. Doch durch die neuen digitalen Computertechniken eröffneten sich noch einmal ganz neue Möglichkeiten zur Gestaltung von fiktionalen 3D-Landschaften oder surrealen Fantasiegestalten.

Am Anfang war das Pixel

Die Geschichte der Computerspiele beginnt vor 60 Jahren mit der Entwicklung von OXO (1952). Seit der Einführung von PONG (1972) verbreiteten sie sich zunehmend. In den vergangenen vierzig Jahren vollzogen sie eine explosionsartige Entwicklung und versetzen heute die Spielenden in fantastische Welten.

Kompetenzförderung

Grobziel: Mit Hilfe der Analyse ausgewählter Szenen aus einem Film und einem mit der Story verwandten Videospiele erkennen die Schülerinnen und Schüler, mit welchen künstlerischen und technischen Mitteln Bildwelten, emotionale Szenen und Spannungsmomente erzeugt werden. Sie erarbeiten Gemeinsamkeiten und Unterschiede und reflektieren, ob und inwiefern es Grenzen bei der Gestaltung von fiktiven, emotionalen und spannungstragenden Szenen für das jeweilige Medium gibt.

Fach- und Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » erfahren durch den Vergleich von Film- und Videospieldreharbeiten Wesentliches über den Aufbau und die künstlerischen Gestaltungsmöglichkeiten.
- » analysieren die Szenen und erhalten so Einblicke in die Besonderheiten und die Wechselwirkung zwischen Film und Videospiele.

Aktivitäts- und Handlungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » erschließen szenische Auszüge aus Filmen und Videospieldreharbeiten verschiedener Genres unter Berücksichtigung besonderer Gestaltungsmittel.
- » erarbeiten Gemeinsamkeiten und Unterschiede des Films und Videospieldreharbeiten bezüglich der besonderen Gestaltungsmittel.

Kommunikative und soziale Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » kommunizieren und diskutieren die erworbenen Erkenntnisse.
- » präsentieren die Ergebnisse in sachgerechter Sprache und hörererorientiert.

Personale Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » trainieren ihr Wahrnehmungspotential im Rahmen der Sensibilisierungsphase.
- » bringen individuelle Erfahrungen im Umgang mit beiden Medienformaten ein.



Unterrichtsverlauf

Star Wars vs. Shadows of the Empire

„Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen als im Gespräch in einem Jahr.“ (Plato)

Phase 1: Einführung

Spielen Sie als Einstieg in das Thema Film- bzw. Videospelausschnitte verschiedener Genres in gemischter Abfolge als kurze Hörversion vor. Durch die Wahrnehmung der unterschiedlichen Spannungs-, Stimm- und Soundeffekte sowie sprachlichen Gestaltungsmittel ordnen die Schülerinnen und Schüler die Hörproben spontan dem Format Film oder Videospiegel zu. Sehen Sie im Anschluss exemplarisch Ausschnitte beider Formate an und diskutieren Sie gemeinsam über Wahrnehmung und Wirkung.

Sozialform: *Unterrichtsgespräch*

Film & Videospiegel



Phase 2: Erarbeitung

2.1 Die Klasse wird in drei Arbeitsgruppen geteilt. Jede Gruppe schaut sich eine Szene des Film- und Videopaars aus Phase 1 an und analysiert diese nach verschiedenen Gesichtspunkten der bildlichen und akustischen Gestaltungsmöglichkeiten in beiden Formaten. Die Ergebnisse ihrer Analyse halten die Schülerinnen und Schüler auf dem Arbeitsblatt fest.

Ergebnissicherung: *Arbeitsblatt 1* | Sozialform: *Gruppenarbeit*

Aufgabe & Arbeitsblatt 1



2.2 Die Teams erarbeiten mittels der Ergebnisse aus Phase 2.1 Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen beiden Formaten und erstellen dazu eine Vergleichsübersicht, um diese in Phase 3 der gesamten Klasse präsentieren zu können.

Ergebnissicherung: *Notizen* | Sozialform: *Gruppenarbeit*

Notizen



Phase 3: Festigung

Die Schülerinnen und Schüler präsentieren gruppenweise ihre Ergebnisse und erörtern in der Klasse die Wechselwirkung zwischen Film und Videospiegel. Regen Sie anhand der Ergebnisse dazu an, Prognosen für die Zukunft des bewegten Bilds im Allgemeinen und in Bezug auf den Film zu entwickeln: Welche Folgen hat die zunehmende Beliebtheit von Videospiegeln mit ihrer spielerischen Interaktion für den Film? Wird sich der Film verändern? Und inwiefern? Was bedeutet es für „reale“ Schauspieler, wenn auch Videospiegel-figuren immer „echter“ wirken? Lassen sich daraus neue Berufsbilder ableiten?

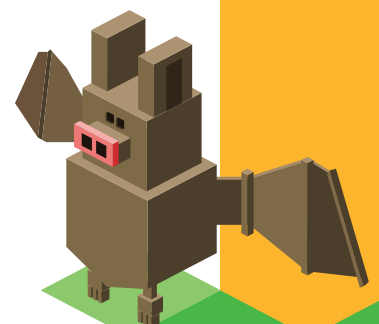
Ergebnissicherung: *Tafel* | Sozialform: *Unterrichtsgespräch*

Präsentation

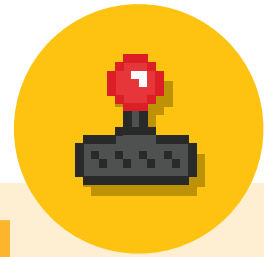


Materialpool

Tipps zu geeigneten Film- und Videospielematerialien finden Sie im Hintergrundmaterial auf Seite 21.



Let's play



Aufgabe 1

Schaut euch die Szene des Films und Videospils an. Notiert eure Beobachtungen nach folgenden Kriterien auf dem Arbeitsblatt:

- Wo spielt die Szene?
Wüste, Großstadt, Raum, Wasser, im Fahrzeug, utopische Landschaften, Stadion etc.
- Wie wirkt die Szene? Welche Gefühle löst sie aus?
- Was sieht man? Was hört man? Und wie werden durch diese bildlichen und akustischen Mittel Emotionen erzeugt?
Bilder: dunkle/helle Farben, viele/wenige Objekte, viele Figuren/Personen
Sound/Musik/Geräusche: Instrumenten- und Geräuschpool; laut/leise, mitreißend, bedrohlich, harmonisch



Aufgabe 2

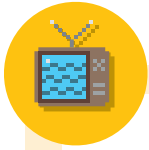
Erarbeitet mit Hilfe der Ergebnisse von Phase 2.1

Gemeinsamkeiten und Unterschiede beider Szenen

nach folgenden Kriterien, und haltet diese schriftlich fest.

- **Spielort:** Spielt die Szene am gleichen Ort?
- **Bildliche Gestaltungsmittel:** Hat der Spielort eine ähnliche Wirkung? Wurden gleiche Farben, Objekte, Figuren, Personen etc. eingesetzt?
- **Emotionale Momente:** Wurden gleiche Emotionen erzeugt? Wie wurden sie erzeugt? Wurden gleiche akustische/musikalische Mittel eingesetzt?

Arbeitsblatt 1



Film



Games



Die digitale Pinnwand

Filmische und digitale Charaktere im Vergleich

Protagonisten & Antagonisten Ein mitreißender Film lebt von seinen Charakteren. Diese müssen glaubwürdig sein, um den Zuschauer von der Geschichte und den Figuren des Films bis zum Abspann in den Bann zu ziehen. Es gibt Hauptfiguren und Nebenfiguren, Antagonisten und Protagonisten. Mal sind sie die Helden, mal die Bösewichter der Geschichte. Jede Figur ist in ihrem Charakter einzigartig und zeichnet sich durch besondere Eigenschaften aus. Sie zeigt spezifische Verhaltensweisen und durchlebt einschneidende Ereignisse, die den Verlauf der Geschichte bestimmen.

Transfer der Figuren Der wechselseitige Einfluss zwischen Filmen und Videospielen beruht nicht nur auf dem Transfer der Story oder einzelner Erzählstränge zwischen beiden Formaten. In vielerlei Hinsicht lässt sich eine Übernahme einzelner Charaktere sowohl in die eine als auch in die andere Richtung feststellen. So werden Hauptcharaktere aus Filmen zu heldenhaften Videospieldfiguren (z. B. Harry Potter). Oder aber die Hauptfigur eines Videospieles wird zu einem Filmcharakter, der von einem realen Menschen verkörpert wird (z. B. Lara Croft).

Kompetenzförderung **Grobziel:** Die Schülerinnen und Schüler vergleichen bekannte Charaktere aus Filmen und Videospielen. Sie erarbeiten Gemeinsamkeiten und Unterschiede und präsentieren ihre Ergebnisse interaktiv mit Hilfe der Social-Media-Dienste Instagram, Pinterest oder Flickr. Über das Bearbeiten ihrer Arbeitsergebnisse fordern sie zur Diskussion auf.

Fach- und Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » erkennen typische Merkmale von Charakteren in ihren Lieblingsfilmen und -videospiele und clustern diese nach Typen.
- » erhalten Kenntnisse über die gegenseitige Beeinflussung von Charakteren in Filmen und Videospielen und setzen digitale Werkzeuge zur Präsentation der Ergebnisse ein.

Aktivitäts- und Handlungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » setzen sich mit bekannten Charakteren aus Filmen und Videospielen auseinander.
- » erarbeiten ergebnisorientiert Gemeinsamkeiten und Unterschiede von gleichen Charakteren aus Filmen und Videospielen.
- » führen gezielt Internetrecherchen zu nützlichen Video- und Bildmaterialien durch.

Kommunikative und soziale Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » erarbeiten in Teams die Vergleichsdarstellung von Charakteren.
- » unterstützen sich gegenseitig im Umgang mit digitalen Medien.
- » präsentieren und diskutieren ihre Ergebnisse mediengerecht in Social-Media-Diensten.

Personale Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » bringen ihre Interessen in die Erarbeitungsphase des Themas ein und gewinnen neue Erkenntnisse aus der interaktiven Diskussionsphase.



Unterrichtsverlauf

Protagonist oder Antagonist?

„Es gibt kein Gut und Böse. Es gibt nur Macht und jene, die zu schwach sind, nach ihr zu streben!“ (Harry Potter)

Bitte Sie die Schülerinnen und Schüler im Vorfeld der Unterrichtsstunde darum, eine Lieblingsfigur aus Film und Videospiele auszuwählen und eventuell passendes Bildmaterial mitzubringen.

Phase 1: Einführung

In Stillarbeit analysieren die Schülerinnen und Schüler ihren Lieblingsfilm oder ein Lieblingsvideospiele hinsichtlich der Charaktere. Dazu notieren sie sich alle Eigenschaften, die die Figur ausmachen. Ratsam ist die Einteilung der Figuren nach Genre von Filmen und Videospiele. Die Schülerinnen und Schüler machen Notizen zu ihrer Lieblingsfigur und präsentieren ihre Ergebnisse im Unterricht. Typische Eigenschaften von Helden oder Antihelden werden als Cluster an der Tafel festgehalten. Dabei werden unterschiedliche Typen erarbeitet (die Kluge, der Starke etc.).

Ergebnissicherung: [Notizen, Tafelbild](#) | Sozialform: [Einzelarbeit, Unterrichtsgespräch](#)

Film & Videospiele



Phase 2: Erarbeitung

2.1 Die Schülerinnen und Schüler analysieren bekannte Charaktere aus Filmen und Videospiele auf der Grundlage der zusammengetragenen Merkmale. Teilen Sie die Klasse in mehrere Gruppen ein. Basierend auf der Auswahl verschiedener Filmgenres (z. B. Abenteuerfilm, Comicverfilmung, Komödie, Drama) und dem entsprechenden Videospiele, werden die Charakterfiguren ausgewählt und in den einzelnen Arbeitsgruppen vergleichend analysiert. In einem ersten Schritt werden die Ergebnisse auf einem Arbeitsblatt festgehalten.

Ergebnissicherung: [Arbeitsblatt 2](#) | Sozialform: [Partnerarbeit](#)

Aufgabe & Arbeitsblatt 2



2.2 In einem zweiten Schritt tragen die Projektgruppen ihre Ergebnisse in einem der sozialen Netzwerkdienste für digitale Bildpräsentationen zusammen. Sie recherchieren im Internet gezielt nach zusätzlichem Film- und Bildmaterial, um die Ergebnisse ihrer Präsentation medial zu bereichern. Wie man beispielsweise auf Pinterest eine eigene Pinnwand anlegt, entnehmen Sie den Hintergrundmaterialien. Eine Verlinkung von vorhandenen Bild- oder Filmmaterialien bei Google, YouTube oder Vimeo ist beim Anlegen einer solchen Pinnwand urheberrechtlich unbedenklich.

Ergebnissicherung: [Digitale Pinnwand](#) | Sozialform: [Partnerarbeit](#)

Digitale Pinnwand



Phase 3: Festigung

Werten Sie die auf der digitalen Pinnwand eingestellten Diskussionsergebnisse im Unterricht aus. Gemeinsam tragen die Schülerinnen und Schüler die Ergebnisse und Meinungen der Vergleichsanalyse zusammen. Sie ziehen Schlussfolgerungen in Bezug auf den Transfer von Charakteren in beiden Medienformaten. Dazu fertigen sie eine Übersicht an und publizieren sie für andere interessierte Schülergruppen digital in Instagram, Pinterest oder Flickr.

Ergebnissicherung: [Digitale Pinnwand](#) | Sozialform: [Partnerarbeit](#)

Diskussion



Digitale Pinnwand



Aufgabe 1

Beschreibe eine Charakterfigur aus einem Film/Videospiel, die dir besonders gut gefällt. Notiere folgende Angaben in dein Heft:

Beschreibung

Wer ist die Hauptfigur (Geschlecht, Name, ungefähres Alter)?

Story

Was passiert? Beschreibe die Erlebnisse, Erfahrungen oder Abenteuer der Hauptfigur?

Charakter

Charakterisiere die Hauptfigur (Held, Bösewicht, einsam, beliebt, berühmt, mutig etc.).

Deine Meinung

Was gefällt dir am besten an der Hauptfigur? Was gefällt dir nicht? Warum?



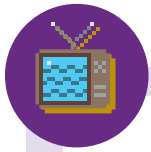
Aufgabe 2

Schaut euch die Film- und Videospielszenen an und vergleicht die Charakterfigur nach folgenden Gesichtspunkten. Notiert die Ergebnisse auf dem Arbeitsblatt:

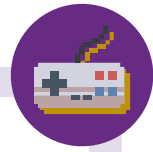
1. Ist die äußere Erscheinung der Figur in beiden Formaten ähnlich? Welche Gestaltungsmittel wurden zur Darstellung der Figur verwendet?
2. Hat die Figur die gleichen Charakterzüge? Durch welche gestalterischen Mittel wird der Charakter der Figur wiedergegeben?
3. Gab es die Figur zuerst im Film oder im Videospiel? Wird die Figur ähnlich oder anders dargestellt? Mit welchen Gestaltungsmitteln wurde die Figur im zweiten Medium dargestellt?



Arbeitsblatt 2



Film



Games



Block auf Block

Filmarchitektur mit MINECRAFT selbst gemacht

Filmkulissen Was wäre Harry Potter ohne die Winkelgasse? Wie sähe die Geschichte von Jack und Rose ohne das eiskalte Meer und die Titanic aus? Der umgebende Raum spielt im Film wie im Videospiel eine große Rolle. Doch weder die Winkelgasse noch die filmische Titanic sind in der „realen“ Welt so zu finden. Sie wurden eigens für den Film erschaffen. Dabei blieb nichts dem Zufall überlassen. Teilweise wird an Originalschauplätzen gedreht, oder es werden aufwendige Atelierbauten und Kulissen im Filmstudio errichtet. All dies nennt man Set-Design oder Szenenbild. Heute können einzelne Bauten und Kulissen aber auch die gesamte Filmarchitektur am Computer entstehen. Wie eine (reale oder digitale) Filmkulisse aussieht, hängt vom Genre ab: Ein Western lebt von kargen Wüstenlandschaften, eine filmische Millionenmetropole von überdimensionalen Wolkenkratzern.

Faszination Bauklötze Schon Kleinkinder sind fasziniert davon, mit Holzbausteinen Türme zu bauen. Diese Form der kreativen Beschäftigung liegt auch dem Computerspiel MINECRAFT zugrunde: aus einfachen Würfeln (also: Blöcken) werden faszinierende 3D-Welten erschaffen. Die Welt in MINECRAFT besteht aus Landschaften mit Bergen, Flüssen, Seen, Wäldern und Wüsten – alle in Form von Blöcken. Diese Blöcke macht sich der Spieler zunutze, um seine eigene Welt zu bauen, neue faszinierende Landschaften und Panoramen zu gestalten.

Kompetenzförderung **Grobziel:** Unter Nutzung des bei den Schülerinnen und Schülern sehr beliebten Computerspiels MINECRAFT werden Architekturelemente aus bekannten Filmen aus Pixel-Blöcken nachgebaut und die Wirkung des Nachbaus diskutiert.

Fach- und Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » erwerben Kenntnisse über Szenenbild und Filmarchitektur, ihre historischen Meilensteine und neueste Entwicklungen.
- » erfahren Grundprinzipien der Filmästhetik im klassischen Film und in Videospielen.

Aktivitäts- und Handlungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » stellen mit Hilfe des Computerspiels ausgewählte Architekturelemente unter Berücksichtigung des Genres nach und definieren Gemeinsamkeiten und Unterschiede.
- » erarbeiten Vor- und Nachteile der nachgestellten Szene hinsichtlich der optischen und emotionalen Wirkung.

Kommunikative und soziale Kompetenz

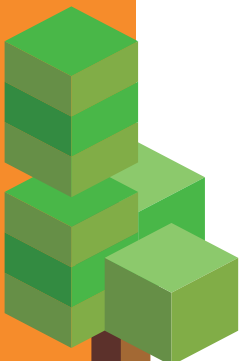
Die Schülerinnen und Schüler

- » unterstützen sich gegenseitig im Umgang mit der Software.
- » diskutieren die Vor- und Nachteile sowie Potentiale und Grenzen bei der Erstellung computerbasierter Filmkulissen.

Personale Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » erlangen neue Erkenntnisse aus der Analyse zur Wirkung der nachgebauten Szene.
- » trainieren kreatives Handeln am Nachbauen der Szene.



Unterrichtsverlauf

„Perfektion ist nicht dann erreicht, wenn es nichts mehr hinzuzufügen gibt, sondern wenn man nichts mehr weglassen kann.“ (Antoine de Saint-Exupéry)

Phase 1: Einführung

Die Schülerinnen und Schüler schauen sich eine Szene aus einer älteren Verfilmung eines bekannten Filmstoffes wie Titanic, King Kong oder Godzilla an und danach die gleiche Szene einer neueren Verfilmung, eines Remakes, dessen Szenenbild auch mithilfe moderner Computertechnik entstand. Sie erörtern beide Szenen hinsichtlich der Filmarchitektur und der daraus resultierenden emotionalen Wirkung der Szene und halten die Ergebnisse an der Tafel fest.

Ergebnissicherung: [Tafel](#) | Sozialform: [Unterrichtsgespräch](#)

Filmarchitektur



Phase 2: Erarbeitung

2.1 Die Schülerinnen und Schüler schauen sich mehrere Filmszenen unterschiedlicher Genres an. Sie erarbeiten die stilistischen und ästhetischen Merkmale der Filmarchitektur abhängig vom Filmgenre (z. B. Harry Potter, Herr der Ringe/Fantasyfilm, Die Goonies, Indiana Jones/Abenteuerfilm, The Grit/Western.) Teilen Sie dazu die Klasse je nach Filmgenre in mehrere Gruppen ein. Jede Gruppe erstellt eine Übersicht mittels Arbeitsblatt 3. Die Ergebnisse werden gemeinsam ausgewertet.
Ergebnissicherung: [Arbeitsblatt 3](#) | Sozialform: [Gruppenarbeit](#), [Unterrichtsgespräch](#)

Aufgabe & Arbeitsblatt 3



2.2 Basierend auf den in Phase 2.1 erworbenen Erkenntnissen über die Ästhetik von Filmkulissen verschiedener Genres, bauen die Projektgruppen mit dem Computerspiel MINECRAFT die Filmszenen nach. Bei der Erarbeitung der Szenen sollen die Schülerinnen und Schüler Fragestellungen bezüglich der Möglichkeiten und Grenzen bei der Produktion einer digitalen Kulisse klären: Wie lässt sich mit MINECRAFT eine Kulisse erschaffen, die optisch schön und ästhetisch ansprechend ist? Sind der Phantasie hier (keine) Grenzen gesetzt? Wie können in MINECRAFT bestimmte emotionale Wahrnehmungen erzeugt werden, z. B. die Enge eines Raumes, die Weite der Wüste, die monumentale Schönheit von Gebirgskulissen, die Faszination surrealer Welten?

Videospiel



Ergebnissicherung: [MINECRAFT](#) | Sozialform: [Gruppenarbeit](#)

Phase 3: Festigung

Nach Abschluss von Phase 2.2 präsentiert jede Projektgruppe ihr Ergebnis. Für eine anschauliche Gegenüberstellung wird die ursprüngliche Filmszene abgespielt. Anhand der Notizen stellt die Projektgruppe ihre nachgebaute Szene in MINECRAFT vor und erläutert, durch welche Blockaufbauten bzw. Verschiebungen es möglich war, die architektonische Charakteristik der Filmszene in MINECRAFT nachzubauen bzw. zu erweitern, um den gleichen Effekt zu erhalten.

Ergebnissicherung: [Präsentation](#) | Sozialform: [Unterrichtsgespräch](#)

Präsentation



Block auf Block

Aufgabe 1

Schaut euch die Filmszene an und notiert eure Beobachtungen auf dem Arbeitsblatt:

01

Wo spielt die Szene?

Beispiele für Szenenorte: Großstadt, Wüste, Weltraum etc.



02

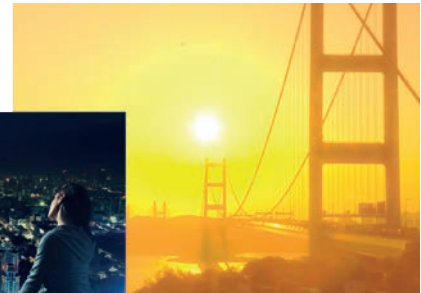
Welche Merkmale zeichnen diesen Ort aus?

Menschen, Gebäude, karge oder surreale Landschaften, Gebirge, Tiere etc.

03

Wie wirkt die Szene?

Hell, düster, heiter, öde, leer, beengend, gruselig, langweilig



04

Welche gestalterischen Mittel wurden eingesetzt, um die gewünschte Wirkung zu erzielen?

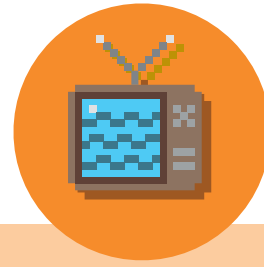
Menge, Objektgröße, Einsatz von Farben oder akustischen Mitteln

Aufgabe 2

Baut die Filmszene in MINECRAFT nach. Notiert im Heft, mit welchen Blöcken ihr sie umgesetzt habt, um eine ähnliche Wirkung der Szene wie im Film zu erhalten. Erläutert, wie ihr charakteristische Merkmale der Szenenarchitektur durch besondere Elemente in MINECRAFT dargestellt habt.



Arbeitsblatt 3



Beschreibung des Handlungsortes

Wo spielt die Szene (Großstadt, Wüste, Gebäude, Weltraum, Transportmittel, Wasser etc.)?

Welche charakteristischen Merkmale zeichnen diesen Ort aus (hohe Gebäude, karge Landschaften, Gebirge, Wälder, ein Raum, im Fahrzeug etc.)?

Eindruck der Szene

Wie wirkt die Filmszene (düster, hell, beengend, lustig, gruselig, spannend etc.)?

Durch welche gestalterischen Mittel wird die Ästhetik der Szene geprägt (Menge/ Größe der Objekte, Einsatz von Farben, Einsatz von akustischen Mitteln etc.)?



Film und Games. Ein Wechselspiel

Film und Videospiele im Vergleich

Bewegtes Bild Film und Videospiele: Das sind die Medien des bewegten Bildes, die aktuell im Zeichen der Medienkonvergenz intensiv diskutiert werden. Wo liegen ihre Unterschiede, wo die Gemeinsamkeiten? Lassen sich in Bezug auf die Erzeugung fiktionaler Welten, emotionaler Ansprache oder Spannungserzeugung Differenzen ausmachen? Lösen die von den Spielern interaktiv in Bewegung gesetzten Bilder zunehmend die klassische Bildkultur des Kinos ab? Oder ergeben sich aus der wechselseitigen Einflussnahme neue kreative und künstlerische Möglichkeiten? Und an welchen Punkten manifestiert sich solch ein wechselseitiges Zusammenspiel? Diesen Fragen geht das Deutsche Filmmuseum in Frankfurt am Main mit einer groß angelegten Sonderausstellung nach.

Wechselspiele **Film und Games. Ein Wechselspiel** untersucht das Phänomen aus einer künstlerisch-ästhetischen Perspektive. Computerspiel und Film begegnen sich in der Ausstellung auf Augenhöhe. Großformatige Projektionen unterstreichen die künstlerischen Ambitionen beider Medien. Die Projektionen sind das zentrale Gestaltungsmerkmal der Ausstellung und ermöglichen einen ungewohnt sinnlich-ästhetischen Zugang zu Videospiele.

Interaktive Spiele Selbstverständlich wird dem Moment der Interaktivität besondere Bedeutung beigemessen. Das Selbst-Spielen, das Betrachten von Spielen und das Beobachten anderer Spieler gehen Hand in Hand, sodass auch Nicht-Spieler einen erkenntnisreichen und unterhaltsamen Ausstellungsbesuch erleben. Zusätzliches audiovisuelles Material, Interviews mit Game-Designern oder Einblicke in kreative Produktionsprozesse betten die Exponate erkenntnisreich in weitere Kontexte ein.

Die Ausstellung ist in sechs Bereiche unterteilt.

1. Übertragungen

Adaption Der Begriff der Adaption orientiert sich an neueren Definitionen der Adaption Studies, in denen es nicht so sehr auf die exakte Wiedergabe eines ursprünglichen Stoffs, sondern auf einen spielerischen Umgang mit demselben ankommt. Die gängigste Form ist die Übertragung eines Films in ein Spiel. Einige Games (z. B. *Tron*, *E.T.*, *The Rocky Horror Picture Show*) verwendeten lediglich eine oder wenige Filmsequenzen, manche übernehmen die komplette Handlung (z. B. *Indiana Jones and The Last Crusade*) und andere erweitern sogar die filmische Handlung um eigens ausgestaltete Nebenstränge (z. B. *James Bond From Russia with Love*). In entgegengesetzter Richtung gibt es aber auch viele von Games inspirierte Filme (z. B. *Silent Hill*, *Max Payne*, *Resident Evil*, *Doom*, *Prince of Persia*).

2. Genres

Adventure vs. Abenteuer Wie in anderen Medien haben sich auch in Videospiele Genres wie Western, Science Fiction und Fantasy etabliert. Schon bei den Automaten-Spielen der 1970er und 1980er Jahre ergab sich hinsichtlich des Gebrauchs von Genrevorstellungen ein produktiver Austausch zwischen Filmen und Games. So nutzten frühe Spiele simple Bildgestaltungselemente zur minimalistischen Darstellung abstrakter Westernszenarien. Darüber hinaus entwickelten sich spielerische Genres wie Rennspiele, Stealth-Games oder Geschicklich-

keitsspiele. Die im Film dramaturgisch aufgeladenen Standardsituationen, die für verschiedene Genres charakteristisch sind, wandeln sich im Spiel zur performativen Herausforderung für die Spieler.

3. Transmedia: Welten und Figuren

Der Begriff des Transmedialen Erzählens bezeichnet einen Prozess, bei dem sich eine fiktionale Geschichte über unterschiedliche mediale Kanäle ausbreitet. Jedes einzelne Medium liefert seinen Beitrag zur Gesamterfahrung der Story und alle Medien beeinflussen sich gegenseitig. Auch die Fankultur spielt dabei eine große Rolle. Die Ausstellung präsentiert mit dem *Star Wars*-Universum eine transmediale Welt, in der Nebencharaktere der am Beginn der Geschichte stehenden Filme wie z. B. der Kopfgeldjäger Boba Fett als Protagonisten in Spielen wie *Shadows of the Empire* oder *Bounty Hunter* auftauchen. Einer der populärsten Videospielecharaktere überhaupt ist Lara Croft, Heldin der *Tomb Raider*-Spiele. In der Ausstellung wird sie in Spiel- und Filmausschnitten zu sehen sein, aber auch in Exponaten wie Actionfiguren, Büchern, Comics oder Interviewausschnitten Präsenz zeigen.

Beeinflussung der Medien

4. Game-Ästhetik – Film-Ästhetik

Viele moderne Spiele nähern sich durch ihre fotorealistische Grafik filmischer Ästhetik an. Games wie *Heavy Rain* oder *Beyond: Two Souls* greifen in der Darstellung ihres Spielgeschehens auf eine filmisch inspirierte Kamera zurück. Manche ästhetischen Besonderheiten wie z. B. die spieltypische First-Person-Camera funktionieren zwar sehr gut in dem einen der beiden Medien, sind aber im anderen nur schwer einzusetzen und wenig erfolgreich.

Ästhetik

Game-Soundtracks ähneln in vielerlei Hinsicht der filmischen Musik- und Soundkultur. Die Interaktivität von Spielen eröffnet aber verschiedene neue Qualitäten und Möglichkeiten wie beispielsweise einen dynamisch auf spielerische Entscheidungen reagierenden Sound.

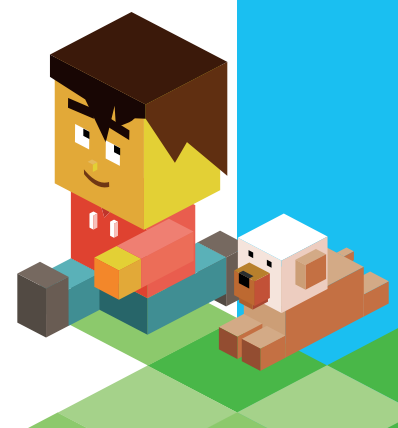
Soundtrack

Filme zeigen als Fenster zu anderen Welten einen präzise bestimmten, vorgegebenen Ausschnitt von diesen. Videospiele sprengen diesen Rahmen. In ihnen wird das Set zu einer Simulation, deren Design von den Spielern in ihrem eigenen Rhythmus betrachtet werden kann. Aber auch hier gibt es interessante Verknüpfungen. Das Survival-Horror-Spiel *Alien: Isolation* (2014) etwa nutzt Originalentwürfe aus Ridley Scotts Film *Alien* (1979) für seine Raumszenarien und das Adventure-Spiel *Blade Runner* (1997) entwirrt auf Basis des filmischen Vorbilds von 1982 eine neue Geschichte.

Spiel- & Drehorte

5. Filmische Reflexionen

Der ästhetische Transfer vom Spiel zum Film geschieht vielfach auf unterschwellige, subtile Art und Weise. Ein starker Einfluss von Games zeigt sich häufig in Filmen, die das Verhältnis von Simulation und Wirklichkeit (z. B. *Tron: Legacy*, *The Matrix*, *eXistenZ*) reflektieren. Annäherungen zwischen den beiden Medien zeigen sich auch, wenn Filme das metaphorische Potential des Spielens kommentieren (z. B. *WarGames - Kriegsspiele*,



Cube, *Scott Pilgrim gegen den Rest der Welt*) oder die Wiederholung als dramaturgisches und erzählerisches Mittel nutzen (z. B. *Strange Days*, *Lola rennt*, *Inception*, *Ralph reichts*).

6. Art Games

Independent-Spiele Viele ambitionierte Independent-Spiele nutzen filmische Methoden, wie das symbolisch-räumliche Erzählen („environmental storytelling“). Die Erzählstruktur mancher Spiele ist der des Films *Koyaanisqatsi* vergleichbar, die keiner narrativen Dramaturgie folgt, sondern eher einer emotionalen Architektur von Stimmungen vergleichbar ist. Das erfolgreiche Jump'n'Run-Spiel *Limbo* greift mit seiner reduzierten Schwarz-Weiß-Ästhetik sehr wirkungsvolle Aspekte des deutschen Expressionismus und von Scherenschnitt-Filmen auf. Während die teuersten Spieleproduktionen mittlerweile größere Budgets als Hollywood-Filme aufweisen, profitieren Independent-Games von einfallsreichen Ideen und kreativem Potential.

Ausblick Wie wird sich das spannende Wechselspiel zwischen Filmen und Games weiter entwickeln? In welchen Bereichen werden sie enger zusammenwachsen? Wo sich voneinander entfernen?

Die Zukunft von Filmen und Spielen beginnt jetzt.

Deutsches Filminstitut – DIF e.V. / Deutsches Filmmuseum (Hg.)
Eva Lenhardt / Andreas Rauscher (Red.)
Film und Games. Ein Wechselspiel
256 Seiten, 281 Fotos, vierfarbig
Hardcover, 21 x 28 cm
ISBN 978-3-86505-241-4
Erscheint im Juni 2015



Film und Games im Vergleich

Ausgewählte Film- und Spielszenen für den Unterricht

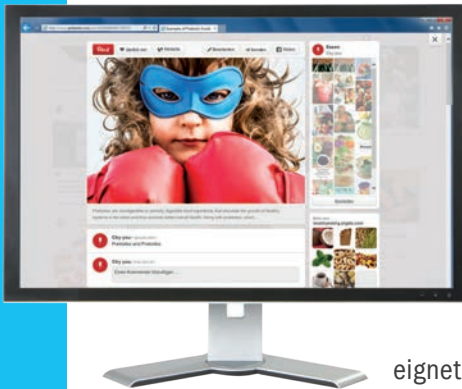
In den Unterrichtsideen analysieren die Schülerinnen und Schüler Szenen aus Filmen und Videospielen nach unterschiedlichen Gesichtspunkten. Um Ihnen die Wahl der Filme bzw. Szenen zu erleichtern, finden Sie für jede Unterrichtseinheit und Phase konkrete Szenen mit Laufzeitlängenangabe zur Auswahl. Die Szenen wurden nach Genre zusammengestellt und dienen lediglich als Anregung. Bitte beachten Sie, dass es sich hierbei um filmisches Material handelt, das unter YouTube kostenfrei abrufbar ist, deshalb meistens mit vorangehenden Werbetrailern verbunden ist.

Genre/Titel	Bezugsort: Film	Bezugsort: Videospiele	Unterrichtsidee/Phase
Fantasy: Harry Potter und das Verlies des Todes	Videothek/Online-Filmanbieter	YouTube https://youtu.be/ljznPDihua8 Laufzeit: 2:00-4:05	Unterrichtsidee/Phase
Sport: WM Finale 2014 Deutschland vs. Argentinien oder Tony Hawk's Skaterfilm	YouTube: https://youtu.be/Rh4UjtgG200 YouTube: https://youtu.be/7B1FZR0IA6M	YouTube: https://youtu.be/Nr-VCBi8YRM Laufzeit: 16:58-17:23 Computerspiel: Tony Hawk's Pro Skater HD YouTube: https://youtu.be/dUQYLQfb-U4	Let's play/Phase 1+2
Abenteuer: Fluch der Karibik – Am Ende der Welt	Videothek/ Online-Filmanbieter	YouTube: https://youtu.be/-cIKzTKN-uA Laufzeit: 0:45-1:09 Laufzeit: 1:29-2:44	
Abenteuer: Lara Croft (Darstellung Heldin)	Videothek/Online-Filmanbieter	The Rise of Tomb Raider YouTube: https://youtu.be/Wb4iul35ZcM	Digitale Pinnwand/Phase 2
Fantasyfilm: Harry Potter und die Heiligtümer des Todes (Bösewicht – Voldemort)	Videothek/Online-Filmanbieter	YouTube: https://youtu.be/pXuoJoT_gYQ Laufzeit: 8:35-10:35	
Historienfilm: Gladiator (Szene altes Rom/Colosseum)	Videothek/Online-Filmanbieter		Block auf Block/Phase 2
Science-Fiction: Star Wars The Fall of the Galactic Republic (surreale Star Wars Welten)	YouTube: https://youtu.be/nXL1agXVeuo		
Fantasy: Herr der Ringe (Teil 1: Auenland)	YouTube: https://youtu.be/nD2Hs4nhAQU		

Digitale Pinnwand

Foto-Galerien mit Flickr, Pinterest oder Instagram

Projektpräsentation Es gibt viele Möglichkeiten, Projektergebnisse zu präsentieren, so auch via Fotos. Schön wäre es doch, diese auf einer Art Pinnwand festzuhalten und einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Das Netz ist voll von Diensten, Software-Angeboten und Apps, die das ermöglichen. Wer die Wahl hat, hat die Qual. Im Folgenden wird das Erstellen einer digitalen Fotopinnwand am Beispiel Pinterest erklärt.



Pinterest. Was ist das?

Pinterest ist ein Kunstwort und setzt sich aus „pin“ für „anheften“ und „interest“ für „Interesse“ zusammen. Und genau das passiert auf Pinterest – Interessen auf einer virtuellen Pinnwand anpinnen. Das kann auf zwei Wegen geschehen. Zum einen durch das Hochladen von eigenen Fotos und zum anderen – und das ist der gängigere Weg – durch das Pinnen von Links aus dem Netz. In diesem Fall zieht sich Pinterest passende Fotos von den Websites und lässt so eine bunte, stylische Pinnwand entstehen. Pinterest

eignet sich auch, um einen Wunschzettel anzulegen, eine Reise oder ein Projekt zu planen oder eine Veranstaltung vorzubereiten.

Digitale Pinnwand

Und so geht es! Pinterest ist ein geeignetes und einfach zu bedienendes Werkzeug, um Recherche- oder Arbeitsergebnisse anschaulich zu präsentieren.

- **Pinnwände erstellen:** Melden Sie sich bei Pinterest an und erstellen Sie eine oder mehrere Pinnwände. So könnte beispielsweise jedes Team seine eigene Pinnwand zusammenstellen. Achten Sie darauf, den Pinnwänden möglichst attraktive Namen zu geben. Die Pinnwände können „geheim“ angelegt werden, wenn sie nicht für alle Pinterest-Nutzer sichtbar sein sollen.
- **Bilder hochladen:** Haben Sie eine Pinnwand erstellt, können Sie von dort aus ausgewählte Bilder hochladen. Legen Sie ein aussagekräftiges Foto der fertigen Modelle als Cover-Bild an.
- **Kommentieren:** Um die Bilderwahl zu kommentieren und anderen die konkrete Suche zu ermöglichen, können Fotos in einem Feld beschrieben und mit #Hashtags versehen werden.
- **Pins senden:** Um andere auf Pins aufmerksam zu machen, können diese in Form von E-Mail-Empfehlungen an die entsprechenden Personen geschickt werden.
- **Pinnwände freigeben:** Sowohl öffentliche als auch private Pinnwände können für andere Mitglieder freigegeben werden, damit diese auch darauf pinnen dürfen.

Urheberrecht Bei der Arbeit mit Pinterest ist die Gefahr von Urheberrechtsverletzungen relativ gering, da der Quelllink von allen Fotos automatisch mitgenommen wird.



Soziale Foto-Netzwerke

Bildsammlungen auf sozialen Foto-Netzwerken wie Pinterest, Flickr oder Instagram sind ein geeignetes Werkzeug, um Recherche- oder Arbeitsergebnisse (Fotos, Grafiken etc.) anschaulich zu präsentieren.

Alterskennzeichen der USK

Fünf Kennzeichen und ihre Bedeutung

Als freiwillige Einrichtung der Computerspielwirtschaft ist die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) zuständig für die Prüfung von Computerspielen in Deutschland. Sowohl bei der Prüfung von Trägermedien als auch bei Online-Spielen kommen sowohl das Jugendschutzgesetz als auch der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag zum Tragen.

*Unterhaltungssoftware
Selbstkontrolle*

Nach einer Prüfung werden Alterskennzeichen vergeben, die den Verbraucherinnen und Verbrauchern eine erste Orientierung beim Kauf oder Spielen von Videospielen geben. Die Vergabe der Alterskennzeichen sagt jedoch nichts über den pädagogischen Wert eines Spiels aus oder ob ein Spiel für einzelne Kinder zu verstehen oder beherrschbar ist, sondern sie garantieren, dass das Spiel aus Sicht des Jugendschutzes unbedenklich ist.

Zweck der Kennzeichen

Für die Alterskennzeichnung zuständig sind die Jugendministerien der Länder. Um ein Spiel ausreichend beurteilen zu können, wird dieses im Vorfeld von erfahrenen und qualifizierten Spieltestern komplett durchgespielt. Auf Basis einer Präsentation des jeweiligen Spiels und ausreichender Diskussion bewerten die Jugendschutzsachverständigen das Spiel nach den Kriterien der USK.

*Jugendministerien
der Länder*

Das Ergebnis ist die Unterteilung in fünf Alterskennzeichen: Die Kennzeichen befinden sich in Deutschland auf jeder Verpackung und auf jedem Datenträger, der im Handel erhältlich ist, sowie im Internet bei reinen Online-Spielen und Apps.

Alterskennzeichen

Freigegeben ohne Alterseinschränkung gemäß §14 JuSchG

Die meisten Spiele, die auf den Markt kommen, fallen unter diese Alterskennzeichnung. Voraussetzung dafür ist, dass die Spiele keine Gewaltdarstellungen beinhalten und Kinder nicht mit nachhaltig ängstigenden Situationen konfrontieren. Häufig handelt es sich um Spiele, die von Jung und Alt gleichermaßen gespielt werden. Beispiele dafür sind Geschicklichkeits- und Gesellschaftsspiele, Sportspiele, Jump 'n' Runs, aber auch Simulationen, Management, klassische Adventures und einige Rollenspiele.



Freigegeben ab 6 Jahren gemäß §14 JuSchG

Auch in dieser Kategorie handelt es sich in der Regel um familienfreundliche Spiele, die aber spannender und kampfbetonter ausfallen können, da die Kinder in diesem Alter schon in der Lage sind, mediale Darstellungen und Inhalte differenzierter und distanzierter wahrzunehmen.



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß §14 JuSchG

Unter dieses Alterskennzeichen fallen Arcade-, Strategie und Rollenspiele sowie bereits einige militärische Simulationen, da Kinder zwischen 12 und 15 Jahren zunehmend in der Lage sind, vielfältige und komplexe mediale Erfahrungen einzubringen und länger anhaltende Spannung zu verkraften. Inhaltlich bewegen sich diese Spiele häufig in reinen Phantasywelten und bieten somit ausreichend Distanzierungsmöglichkeiten.





Freigegeben ab 16 Jahren gemäß §14 JuSchG

Spiele mit diesem Kennzeichen können Gewalthandlungen zeigen. Dabei handelt es sich um Action Adventures, militärische Strategiespiele und Shooter. Inhaltlich drehen sich diese Spiele häufig um bewaffnete Kämpfe und militärische Missionen und richten sich ganz klar an eine eher erwachsene Zielgruppe. Spielerinnen und Spielern in diesem Alter traut man länger anhaltende Spannung und Handlungsdruck zu, ohne dass sie in ihrer Persönlichkeitsentwicklung beeinträchtigt werden.



Keine Jugendfreigabe gemäß §14 JuSchG

Spiele dieser Kategorie zeichnen sich durch gewalthaltige Konzepte und düstere Atmosphäre aus und sind ausschließlich für Erwachsene empfohlen. Diese Spiele sind für Minderjährige nicht freigegeben, da sie als jugendbeeinträchtigend eingestuft werden. Dennoch dürfen auch diese Spiele keine in Deutschland verbotenen Inhalte verbreiten. Verstößt ein Spiel gegen die Indizierungsrichtlinien, wird eine Alterskennzeichnung verweigert.

Quellen und Literatur

[1] Martin Burckhardt: Die Ästhetik der Ganzkörperzeichen. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 04.06.2009. Internet: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/computerspiele-die-aesthetik-der-ganzkoerperzeichen-1815551.html> (Stand: 11.06.2015)

Weiterführende Literatur zu Film(analyse) und Games

- » Deutsches Filminstitut – DIF e.V./Deutsches Filmmuseum (Hg.), Eva Lenhardt, Andreas Rauscher (Red.): Film und Games. Ein Wechselspiel, Berlin: Bertz + Fischer 2015
- » Michael Klant, Raphael Spielmann: Grundkurs Film 1: Kino, Fernsehen, Videokunst: Materialien für die Sek I und Sek II. Braunschweig: Schroedel Verlag GmbH, 2008; dazugehörige DVD separat bestellbar
- » Michael Ganguly: Filmanalyse: Themenheft 8. – 12. Klasse. Stuttgart: Klett, 2011
- » James Monaco: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2009, dritte Auflage
- » Werner Faulstich: Grundkurs Filmanalyse, München: Fink, 2002
- » Rüdiger Steinmetz: Grundlagen der Filmästhetik. Filme sehen lernen 1. 1 DVD. Frankfurt a.M.: Zweitausendeins, 2005
- » Rüdiger Steinmetz: Licht, Farbe, Sound. Filme sehen lernen 2: 2 DVDs. Frankfurt a.M.: Zweitausendeins, 2008
- » Rüdiger Steinmetz: Filmmusik. Filme sehen lernen 3. 2 DVDs. Frankfurt a.M.: Zweitausendeins, 2011
- » Alain Bergala: Kino als Kunst. Filmvermittlung an der Schule und anderswo. Hrsg. von Bettina Henzler und Winfried Pauleit. Aus dem Französischen von Barbara Heber-Schärer. Marburg: Schüren 2006
- » Benjamin Beil: Game Studies. Eine Einführung, Münster: LIT Verlag, 2013
- » Klaus Bartels, Jan-Noël Thon (Hgg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies, Hamburger Hefte zur Medienkultur, Heft 5, 2007
- » LPR Hessen/Hessisches Kultusministerium: Digitale Spielwelten. Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema (DVD)
- » Benjamin Beil, Sascha Simons, Jürgen Sorg, Jochen Venus (Hgg.): It's all in the Game. Computerspiele zwischen Spiel und Erzählung, Marburg: Schüren 2009
- » Jan Distelmeyer, Christine Hanke, Dieter Mersch (Hgg.): Game over!? Perspektiven des Computerspiels, Bielefeld: transcript 2007
- » Jochen Koubek, Michael Mosel, Stefan Werning (Hgg.): Spielkulturen: Funktionen und Bedeutungen des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch 2013
- » Andreas Rauscher: Spielerische Fiktionen. Transmediale Genrekonzepte in Videospiele, Marburg: Schüren 2012

Notizen



www.facebook.com/FrankfurterSparkasse

Unser Leben, unsere Lichtspiele, unsere Frankfurter Sparkasse

„Das Kinogeschäft war schon immer etwas Besonderes. Wo sonst findet man hinten die besten Plätze? Nur bei unserem Finanzpartner sitzen wir gerne in der ersten Reihe.“

Die Firmenkundenbetreuung der Frankfurter Sparkasse:
Vorhang auf für Konzepte mit Weitblick.



Frankfurter
Sparkasse

1822

Gabriele und Prof. Dr. Klaus Jaeger | Filmtheaterbetreiber
„E-Kinos“ und „Eldorado“ | Kunden seit Stummfilmzeiten

Film und Games. Ein Wechselspiel

Die Ausstellung im Deutschen Filmmuseum in Frankfurt bietet einen gelungenen Anlass zur Auseinandersetzung mit zwei erfolgreichen Medienformaten. Wo liegen ihre Unterschiede, wo die Gemeinsamkeiten? Lassen sich in Bezug auf die Erzeugung fiktionaler Welten, emotionaler Ansprache oder Spannungserzeugung Differenzen ausmachen? Lösen die von den Spielern interaktiv in Bewegung gesetzten Bilder zunehmend die klassische Bildkultur des Kinos ab? Oder ergeben sich aus der wechselseitigen Einflussnahme neue kreative und künstlerische Möglichkeiten? Und an welchen Punkten manifestiert sich solch ein wechselseitiges Zusammenspiel?

Die Unterrichtsideen rund um den Film und das Videospiel geben Impulse, den Fragen auf den Grund zu gehen und das Thema vor Ort in der Ausstellung oder im Klassenraum zu diskutieren. Die Materialien stehen Lehrkräften auf FAZSCHULE.NET kostenfrei zur Verfügung und können auf dem Schul- und Lehrerportal der F.A.Z. heruntergeladen und im Unterricht eingesetzt werden.

Frankfurter Allgemeine Zeitung GmbH
Hellerhofstraße 2-4
60327 Frankfurt am Main

E-Mail: schulportal@faz.de
Telefon: +49 69 7591 3353
Telefax: +49 69 7591 80 8242

Deutsches Filmmuseum
Schaumainkai 41
60596 Frankfurt am Main

E-Mail: info@deutsches-filminstitut.de
Telefon: +49 69 961 220 220
Telefax: +49 69 961 220 999