

## Didaktische und methodische Tipps

### Die Relevanz

„Das Spiel ist so notwendig für das menschliche Leben, wie das Ausruhen.“ Was kann also am Spielen schlecht sein? Keine andere Form des Spiels steht so stark in der Kritik wie das Video- oder Computerspiel; keine andere Form der Freizeitgestaltung wird als so negativ und beeinflussend angesehen, so argwöhnisch beäugt; kein anderes Brett-, Karten- oder gar Schauspiel muss sich so intensiv gegen Vorurteile und Anfeindungen erwehren – aber warum? Eine bis auf das äußerste (an-)getriebene Gesellschaftskritik rangt sich um Computerspiele. Zumeist geht es dabei um sogenannte „Auswirkungen des Spielens“, von grundsätzlich süchtig-machend, krank-machend, gewalt-verherrlichend oder gar isolierend wird da oft gesprochen, doch gibt es nicht auch hier eine zweite Seite der Medaille? Könnte nicht auch hier neben all dem Schatten etwas Licht sein?

Die Welt ist (ständig) im Wandel – nicht nur politisch, geografisch und sozial, auch die Art der Freizeitgestaltung, die Art des Spielens wandelt sich und Veränderung ist (wie wir alle wissen) nicht prinzipiell etwas Schlechtes, ist doch ein Leben ohne das Internet kaum noch denkbar. Während früher Spielfiguren, Würfel und Fragekarten an der Tagesordnung waren, sind es heute Quests, Areas, Avatare und Level. Man hat schlicht das Gefühl, dass die Veränderungen der Spielformen weniger verfolgt und nachvollzogen werden (können) als so vieles mehr. Grundsätzlich hat sich am Gedanken des Spiels aber nichts verändert, nur die Umgebung, die Darstellung ist anders. Spielen ist vielleicht sogar vielfältiger, chancenreicher, emotionaler, nachvollziehbarer, erlebbarer und sozialer geworden.

Seien Sie offen – für das Computerspiel, als Spiel um des Spielens Willen. Bedenken Sie die Möglichkeiten, die im Computerspielen stecken – sie fördern räumliches Vorstellungsvermögen, das Agieren mit anderen Spielpartnern – auch über Ländergrenzen hinweg, sie fördern die Kommunikation, die Koordination und, und, und...

Oft versperrt sich uns Erwachsenen der Zugang zum kindlichen Spiel und auch zum Computerspiel. Der Spielfilm „OFFLINE – Das Leben ist kein Bonuslevel“ versucht hier Brücken zu schlagen – nutzen Sie diese Brücken, es lohnt sich!

### Der Film als Chance

Mit seinem ersten Spielfilm schafft Florian Schnell einen Zugang zur sonst so kritisierten Medienform „Computerspiel“. „OFFLINE – Das Leben ist kein Bonuslevel“ ermöglicht eine sensible, verspielte Annäherung an das Thema, ohne dabei plakativ die oft diskutierten Vor- und Nachteile von Online-Games in den Vordergrund zu stellen oder auf Vollständigkeit zu pochen. Während die Kombination aus Spielfilm- und Computerspielelementen zum einen in Sachen grafischer Darstellung und filmischer Umsetzung einen WOW-Effekt bei uns erwachsenen Zuschauern auslöst, wird die Handlung für die Kinder und Jugendlichen einfach nachvollziehbar: Sie kennen, was dort „vor sich geht“ und fühlen sich verstanden. Zudem zeigen die „nicht-ganz-perfekten Figuren“ und ihr humorvoller Umgang miteinander ein ganz normales Leben. Es gibt keinen perfekten Jungen und nicht das perfekte Mädchen und auch keinen perfekten besten Freund und es gibt auch keine Wertung dazu. Nicht perfekt sein, ist auch nichts Schlechtes und genau das macht den Spielfilm „OFFLINE“ so gut – er lädt zum Abtauchen ein, zum Erleben und Mitfühlen. Identifikation ohne Wertung! Denn es geht dabei nicht um die Vermittlung positiver und negativer Argumente, sondern es geht um die Inszenierung dessen, was ein Computerspiel ist und warum es so ist, wie es ist, damit Platz für eine eigene Bewertung, für eigene Ideen bleibt.

**DIDAKTISCH-METHODISCHE  
TIPPS**
**OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL**
**Persönliche Tipps**

Trauen Sie sich! Der Film und die für Sie aufbereiteten Arbeits- und Themenblätter ermöglichen verschiedene Zugänge. Sie können über Computerspiele als Medienform, als Möglichkeiten der Freizeitgestaltung sprechen, deren individuelle Bedeutung hervorheben oder auch ihre Licht- und Schattenseiten gegenüberstellen.

Computerspielnutzung ist ebenso wie Bücherlesen, Radiohören oder Fernsehen auch „nur“ eine Freizeitbeschäftigung. Mitunter ist sie sehr individuell und vielleicht möchten die Kinder und Jugendlichen in Ihrem Umfeld anfangs nicht offen über ihre Motivationen sprechen, nehmen Sie sich Zeit, hören Sie zu, „verteufeln“ Sie nicht und versuchen Sie nicht, den Nutzen, den die Kinder und Jugendlichen beschreiben, in irgendeiner Form zu (be-)werten. Auch wenn es Ihnen schwerfällt, auch wenn Sie es selbst vielleicht nicht nachvollziehen können, bedenken Sie Thomas von Aquins Zitat: „Das Spiel ist so notwendig für das menschliche Leben, wie das Ausruhen.“

**Themenkomplexe und Inhalte**

**Stichwörter:** Computerspiele, virtuelle Spielwelten, Medienumgang, Online-Gamer

**Einsatzbereiche**

**Eignung:** ab 12 Jahre

**Fächerbezug:** Deutsch, Ethik/Religion, Kunsterziehung, Informatik, Medienkunde

**Themenblöcke und Bearbeitung im Unterricht – eine Empfehlung**
**Arbeitsblätter**

Die Arbeitsblätter sind in drei Bereiche aufgeteilt: Die ersten drei Arbeitsblätter beschäftigen sich mit der Auseinandersetzung der Schülerinnen und Schüler mit dem Film „vor dem Filmerlebnis“. Danach folgen sieben Arbeitsblätter, die sich mit dem Filminhalt, dem Verständnis und den Charakteren befassen. Die letzten beiden Arbeitsblätter runden den Bereich ab, indem sich Schülerinnen und Schüler mit Fragenstellungen beschäftigen sollen, die sie vor dem Hintergrund des gesehenen und bearbeiteten Films beantworten sollen. Es ist sinnvoll, die Reihenfolge der drei Bereiche einzuhalten, innerhalb dieser Bereiche können die Aufgabenblätter auch frei gewählt werden.

**Themenblätter**

Die Themenblätter wurden zu den Themen „Einfluss der Medien auf die Individualentwicklung“ und „virtuelle Gemeinschaften innerhalb der Computerspiele“ erstellt und dienen ausschließlich der Lehrkraft als Hintergrundinformation.

**Bonusmaterial**

Die DVD educativ® enthält noch Bonusmaterial, das neben Info- und Arbeitsblättern noch ein Presseheft zum Film, sowie Fotos vom Dreh enthalten.

**DIDAKTISCH-METHODISCHE TIPPS**

**OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL**

**Bonus-Infoblätter**

Die Infoblätter beschäftigen sich mit der Filmanalyse und enthalten Interviews der Autorin mit den Hauptdarstellern, sowie dem Regisseur. Diese Blätter sind im Zusammenhang mit den Bonus-Arbeitsblättern zu nutzen.

**Bonus-Arbeitsblätter**

Hier stehen noch 4 weitere Arbeitsblätter zur Verfügung, die sich insbesondere mit den Dreharbeiten beschäftigen.

**Schema der medienpädagogischen Begleitmaterialien:**



**Weiterführende Aufgabenmöglichkeiten**

Die nachfolgend aufgeführten Themenbereiche können entweder im Unterricht erarbeitet, oder von den Schülerinnen und Schülern in Referaten erläutert werden:

- Beschreibe die geschichtliche Entwicklung von Video- und Computerspielen (bis heute)!
- Welche Arten von PC- und Computerspielen gibt es? Recherchiert im Internet! Was sind Gemeinsamkeiten und Unterschiede?
- Was sind sogenannte „Serious Games“ und „Educational Games“?
- Viele Spieler verwenden eine eigene Computerspieler-Sprache, einen Jargon, während sie miteinander kommunizieren: welche Kommunikationsmöglichkeiten beim Spielen gibt es? Was ist das für eine Sprache und erkläre einige Beispiele!
- Was sind die aktuellsten und neuesten Entwicklungstrends bei Computerspielen? (Stichwort: Pokémon Go)
- Wie gefährlich ist Computerspiel-Sucht? Kann man überhaupt süchtig werden und warum?