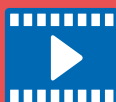


Das Filmprogramm zum Wissenschaftsjahr 2014 – Die digitale Gesellschaft



Ralph reichts

Pädagogisches Begleitmaterial



Eine Initiative des Bundesministeriums
für Bildung und Forschung

Wissenschaftsjahr 2014

**DIE DIGITALE
GESELLSCHAFT**

Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Lehrerinnen und Lehrer,

im Rahmen der SchulKinoWochen zeigt VISION KINO ein Filmprogramm zum Wissenschaftsjahr 2014 – Die digitale Gesellschaft. Insgesamt fünf Spiel-, Dokumentar- und Animationsfilme bieten Ihnen die Möglichkeit, sich im Unterricht aktiv mit unterschiedlichen Aspekten der digitalen Gesellschaft auseinanderzusetzen. Zur Auswahl stehen die Filme RALPH REICHTS (ab 4. Klasse), TRON: LEGACY (ab 8. Klasse), HACKER (ab 9. Klasse), ROBOT & FRANK (ab 9. Klasse) und THE SOCIAL NETWORK (ab 9. Klasse). Zur Vor- und Nachbereitung dieser Filme im Unterricht stellen wir Ihnen Materialien zur Verfügung, die sowohl eine medienpädagogische Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Film sowie eine inhaltliche Vertiefung mit jeweils einem zentralen Aspekt des Wissenschaftsjahres ermöglichen. Dazu gehören sowohl Themen, die die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler direkt berühren – wie soziale Netzwerke und Computerspiele – als auch solche Themen, die die Zukunft der Gesellschaft als Ganzes betreffen – wie Robotik oder die Sicherheit des World Wide Webs.

Das Unterrichtsmaterial zeigt auf, inwiefern Forschung und Wissenschaft gesellschaftliche Entwicklungen in diesen Bereichen vorantreiben und/oder diese Entwicklungen kritisch reflektieren.

Das vorliegende Begleitmaterial zum Film RALPH REICHTS beginnt mit einleitenden **Informationen zum Film**, seiner Ästhetik und grundsätzlichen Anknüpfungspunkten für die pädagogische Arbeit. Als vertiefende Information wird im zweiten Teil der **thematische Hintergrund** aufbereitet und es werden Bezüge zu Forschungsfeldern und zu wissenschaftlicher Aktualität geschaffen. Die Hintergrundtexte dienen vor allem der Information der Lehrkraft.

Ein umfangreicher Teil **Aufgaben** bietet Arbeitsblätter mit Kopiervorlagen, die Sie zur Vor- und Nachbereitung des Films direkt an Ihre Schüler/innen austeilen können. Die Aufgaben widmen sich der thematischen Aufarbeitung sowie der filmischen Umsetzung.

In den **Hinweisen für Lehrer/innen** werden die Konzeption der Unterrichtsaufgaben erläutert und weitere methodisch-didaktische Anregungen gegeben.

Wir wünschen Ihnen eindrückliche und nachhaltige Kinoerlebnisse sowie eine produktive Vor- und Nachbereitung unseres Filmprogramms.

Inhaltsverzeichnis

Der Film	3
Zur Thematik des Films	6
Link- und Literaturtipps	17
Aufgaben	18
Hinweise für Lehrer/innen	28
Impressum	37

Pädagogisches Begleitmaterial zu den SchulKinoWochen im Wissenschaftsjahr 2014 – Die digitale Gesellschaft



Ralph reichts



Regie: Rich Moore

Buch: Jennifer Lee, Phil Johnston

Synchronstimmen (deutsche Fassung):

u. a. Christian Ulmen (als Ralph), Anna Fischer (als Vanellope), Kim Hasper (als Fix-It Felix)

Genre: Animationsfilm

Land/Jahr: USA 2011

Länge: 101 Minuten

Format: 35mm, Digital

FSK: ab 6 Jahren

Kinostart: 6. Dezember 2012

Verleih: Walt Disney Germany

Themen:

Computer-/Videospiele: Faszination, Gefahren & Trends,
Wirkungsforschung: machen Computerspiele schlau oder aggressiv?
Virtual Reality – besser als die Realität?

Individuum und Gesellschaft, Freundschaft, soziale Anerkennung, Außenseiter, Mobbing,
Mut, Abenteuer, Manipulation

Altersempfehlung: Ab 9 Jahren

Schulunterricht: Ab 4. Klasse

Unterrichtsfächer:

fächerübergreifender Unterricht,
Sachkunde/Gemeinschaftskunde,
Religion/Ethik

Inhalt des Films

Der sanfte Randal Ralph sollte eigentlich einer von den Bösen sein. Seit 30 Jahren ist ihm die Rolle des „Kaputtmachers“ in dem Computerspiel „Fix it Felix, Jr.“ zugedacht. Während Felix, der Held des Spiels, ständig Medaillen gewinnt und von allen gemocht wird, ist Ralph ein Außenseiter. Und zum Höhepunkt eines jeden Spiels wird er in den Schlamm geworfen. Eines Tages reicht es ihm und er bricht aus dem Spiel aus!

denn er hat gehört, dass es hier die „Medaille der Helden“ zu holen gibt. Das wäre Ralphs größter Traum! Durch einen Trick kann er sich in das Kampfspiel einschleichen.

Zunächst nur von der Grausamkeit dieser Spielwelt schockiert, gelingt es ihm schließlich tatsächlich, die Medaille zu ergattern – allerdings, indem er sie stiehlt. Anschließend landet er versehentlich in „Sugar Rush“, einem kunterbunten

„Candy-Gokart“-Spiel. Ausgerechnet hier nimmt sein Leben eine Wende. Er begegnet der kleinen Vanellope, einem frechen, aber einsamen Mädchen. Sie wird von allen links liegen gelassen, weil sie angeblich ein Glitch, das

Damit bringt er in „Fix it Felix, Jr.“ alles durcheinander. Das Spiel wird schließlich abgeschaltet. Ralph ist das egal, er ist auf der Suche nach seinem persönlichen Glück. Zuerst verschlägt es ihn in das Sci-Fi-Shooter-Spiel „Hero’s Duty“,

heißt eine Fehlfunktion ist; ihre Bildstörungen würden dazu führen, dass das Spiel außer Betrieb gesetzt würde. Jetzt bekommt Ralph endlich die Chance, ein wahrer Held zu sein...



Filmische Umsetzung und Ästhetik

Der actionreiche und zugleich sensibel erzählte Animationsfilm kann, ähnlich wie etwa „Die Simpsons“ (beides wurde von Rich Moore als Regisseur realisiert), auf verschiedenen Ebenen rezipiert werden. Computerspiel-Jargon, dramaturgische Verflechtungen beziehungsweise

oder verschiedene Figuren aus *Street Fighter* machen ihn zu einem (nostalgischen) Erlebnis für Kenner der frühen Spiele.

Gleichzeitig funktioniert die Geschichte des Films auch ohne Insiderwissen, indem sie eine ungewöhnliche Perspektive auf die Computer-, Videospiel- und Spielautomatenwelt einnimmt: Der Blick geht „hinter die Kulissen“, wo die Charaktere ein ganz menschliches Eigenleben führen. So springt der Film zwischen dem Mikrokosmos, der „geheimen Welt“ hinter den Spielen, und der Realität der Spielenden vor den Arcade-Automaten hin und her, bis der



etliche Verweise auf Videospiel-Klassiker und ihre Charaktere wie *Q*bert*, *Pac-Man*, *Sonic The Hedgehog*, *Bowser* aus *Super Mario*, *Lara Croft*

Moment kommt, in dem die beiden Wirklichkeiten direkt miteinander in Berührung geraten und sich vermischen.

Anknüpfungspunkte für die pädagogische Arbeit

Der Film ist nicht nur eine Geschichte über Helden und Antihelden, über wahre Freundschaft und darüber, sich selbst so zu akzeptieren, wie man ist, sondern er erzählt auch von einer Gesellschaft im Umbruch: Die Retro-Charaktere der Videospiel- und Computerspielwelt begehren auf. Sie wollen nicht „arbeitslos“ werden, weil ständig neue Figuren hinzukommen. Ihre größte Angst ist das Game-Over, also wortwörtlich von der (Computerspiel-)Oberfläche zu verschwinden.

In diesem Kontext spiegelt sich die Rasanz der Entwicklungen der digitalen Welt, in der die Computerspiele immer raffinierter programmiert und von immer brillanterer Optik sind. So lässt sich anhand von RALPH REICHTS einerseits thematisieren, was den Reiz und

die Faszination von Spielen ausmachen kann, möglicherweise auch für die kindlichen Zuschauerinnen und Zuschauer des Films selbst. Gerade die Darstellung eines fließenden Übergangs zwischen der Realität der Spielenden und den virtuellen Welten betont den Sog-Charakter, den Video- und Computerspiele haben können. Andererseits kann der Film dazu dienen, potentielle Gefahren wie die Wirkung von Gewaltdarstellungen oder aber die Möglichkeit einer Sucht zu diskutieren. Zudem kann reflektiert werden, welcher Nutzen aus Computerspielen gezogen werden kann, das heißt worin in der Beschäftigung mit ihnen sowie im Spiel selbst Lerneffekte bestehen und sich Kompetenzen entwickeln können, die im digitalen Zeitalter beziehungsweise in unserer digitalen Gesellschaft von zentralem Wert sind.

Zur Thematik des Filmes

Computerspiele: faszinierend und gefährlich?

Alleine am PC, mit Freunden an der Konsole oder mit Fremden im Netz – digitale Spiele haben in der Lebenswelt der meisten Kinder und Jugendlichen einen festen Platz eingenommen. Für ein Viertel aller 6- bis 13-Jährigen gehören sie laut KIM-Studie sogar zu den „liebsten Freizeitaktivitäten“: 66 Prozent dieser Altersgruppe spielen mindestens einmal pro Woche, davon 22 Prozent täglich. Besonders Eltern werden – vor allem, wenn sie selbst nicht spielen – von dieser Faszination schnell verunsichert: Warum spielt mein Kind die ganze Zeit und trifft sich nicht mehr mit Freunden/innen? Wie kann ich das am besten ansprechen? Ist das nicht auch ein Thema für die Schule?

Übrigens: Nicht nur Kinder und Jugendliche spielen gerne. Der deutsche Gamer ist im Schnitt 32 Jahre alt, über fünf Millionen der über 50-jährigen Deutschen spielen regelmäßig.

Tipp: Weitere Aspekte zu den Themen Computerspiele und Wirkungsforschung werden in den Unterrichtsmaterialien zu dem Film **TRON: LEGACY** beleuchtet.

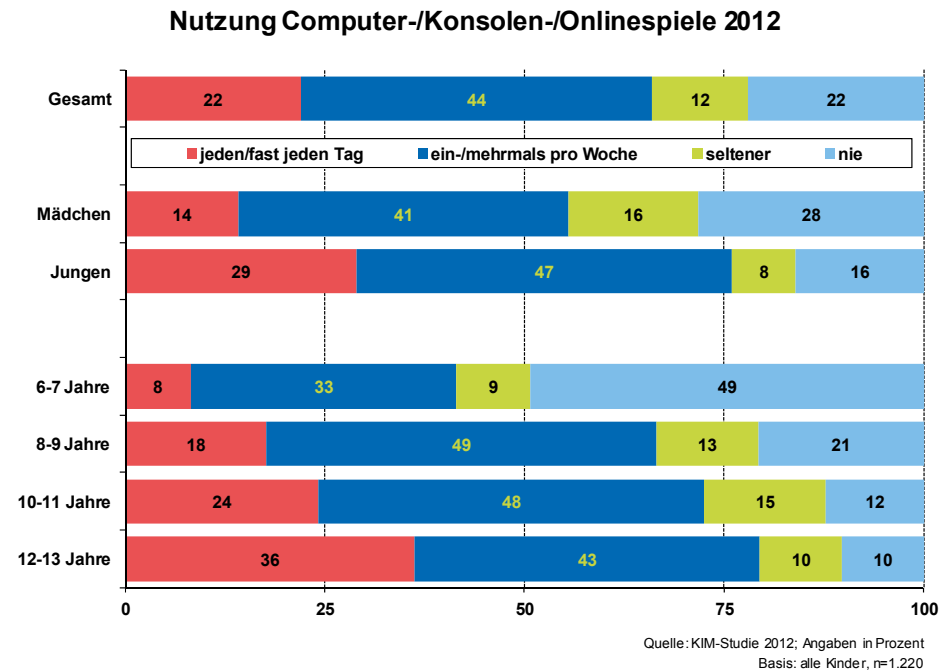
Was fasziniert Kinder und Jugendliche so an Computerspielen?

Computerspiele entführen in virtuelle Welten, wie es auch Filme, Romane oder erzählte Geschichten vermögen. Einschränkungen, denen die Realität unterliegt, gibt es hier nicht. So entsteht ein schier grenzenloser Raum der Möglichkeiten, den Spielende erobern können. Für Kinder und Jugendliche kann ein besonderer Reiz darin bestehen, in Computerspielen Dinge zu tun oder zu erleben, die ihnen im realen Alltag versagt sind oder sanktioniert werden: Flugzeuge steuern und Autorennen fahren (z.B. *Mario Kart* oder *Need for Speed*), Fußball in einer Profiligen spielen (z.B. *FIFA*), Verbrechen begehen (z.B. *Grand Theft Auto*), Piercings ausprobieren, heiraten oder einfach abends am Strand mit Freunden/innen am Feuer sitzen (z.B. *Die Sims* oder *Die Urbz*). In dem geschützten virtuellen Raum der Computerspiele kann so das



Erwachsenenleben ausprobiert, in andere Rollen geschlüpft und Kontakt mit anderen aufgenommen werden. Auch Jürgen Fritz, Professor für Spiel- und Interaktionspädagogik der Fachhochschule Köln, fasst seine Forschungsergebnisse in diesem Sinne zusammen: „Neben der Vielzahl dieser Motivationen (wie das Erfahren von Selbstbestimmtheit, die Herausforderung im Spiel oder die Möglichkeit, sich abzureagieren) hat sich eine Motivation als die zentrale herausgestellt: der Wunsch nach Kontakt, nach Kommunikation, nach Kooperation, nach Anerkennung und Wertschätzung. Es hat den Anschein, dass sich alle anderen Motivationen diesem zentralen Motiv zuordnen“.

In der Wissenschaft wird der Sog, den Computerspiele ausüben können, häufig mit dem „Flow-Erlebnis“ begründet: Besteht die richtige Balance zwischen Herausforderung und eigenem Können, zwischen Frustration und Motivation, tauchen die Spielenden vollkommen in das Spiel ein und vergessen alles andere.



Können Computerspiele Kindern und Jugendlichen schaden?

In der öffentlichen Debatte über mögliche Gefahren von Computerspielen stehen vor allem zwei Aspekte im Vordergrund: die Wirkung von Gewalt in Computerspielen und die potenzielle Suchtgefahr, die von digitalen Spielen ausgehen kann.

Gewaltdarstellungen in Computerspielen

In Computerspielen geht es nicht immer nur friedlich zu. Die Spielenden können in die Rolle von allerlei Bösewichten schlüpfen, gegen Monster kämpfen (z. B. *Monster Hunter*) oder sich im Zweikampf mit anderen Spielenden beweisen. Im Visier der Kritiker stehen vor allem die so genannten „Ego-Shooter“ bei denen die Perspektive eines bewaffneten Kämpfers oder einer Kämpferin eingenommen wird (im Film RALPH REICHTS kommt Ralph bei seiner Suche nach einer Medaille auch in ein solches Spiel). Insgesamt machen Spiele, die auf Grundlage des Jugendschutzgesetzes erst ab 18 Jahren freigegeben wurden – dazu gehören auch „Ego-Shooter“ – nur etwa sechs Prozent der in Deutschland verkauften Spiele aus. Mehr oder weniger abstrakte oder symbolische Gewalt-



darstellungen sind aber auch Bestandteil von Spielen, die ab 16 freigegeben sind, da viele Spiele-Genres Konflikt als Spielmechanik abbilden (wie z. B. *Assassin's*

Creed, *Uncharted* oder *Doom*). In Spielen, die ab 12 Jahren freigegeben sind, müssen Kämpfe und Auseinandersetzungen so inszeniert sein, dass sie auch für 12-Jährige deutlich als Fiktion erkennbar bleiben.

Viele Kinder und Jugendliche schaffen es jedoch, die Altersbeschränkungen zu umgehen. So geben in der KIM-Studie 44 Prozent der befragten 6 bis 13-Jährigen an, schon einmal ein Spiel genutzt zu haben, für das sie eigentlich zu jung waren. Der öffentliche Jugendmedienschutz ist

für den Handel verbindlich, doch über ältere Familienmitglieder oder Freunde gelangen Kinder und Jugendliche immer wieder an Spiele, die noch nicht für ihr Alter freigegeben sind. Hier sind Eltern, Erzieher/innen und Lehrer/innen gefragt, auf die Einhaltung der Alterskennzeichen zu achten.

In der Medienwirkungsforschung ist man sich über die Wirkung von Gewalt in Computerspielen nicht ganz einig. Studienergebnisse widersprechen sich zum Teil oder können Ursache-Wirkungsvermutungen nicht direkt bestätigen. In der vom Bundesministerium für Familie, Jugend und Sport 2010 herausgegebenen Metastudie

„Medien und Gewalt“ wird bilanziert, „dass Mediengewalt einen Einfluss auf die Aggression der Rezipienten haben kann, der Effekt allerdings allenfalls als moderat einzuschätzen ist und violente Mediendarstellungen nur einen Faktor in einem komplexen Geflecht von Ursachen für die Entstehung von Gewalt darstellen.“ In einer zum gleichen Zeitpunkt herausgegebenen internationalen Metastudie, die unter anderem am „Center for the Study of Violence“ an der Iowa State University angesiedelt war, kam man zu einem anderen Ergebnis: Hier ist man davon überzeugt, dass mit gewalthaltigen Computerspielen die Wahrscheinlichkeit für kurz- und langfristig erhöhtes aggressives Verhalten steigt.

Exzessives Spielen

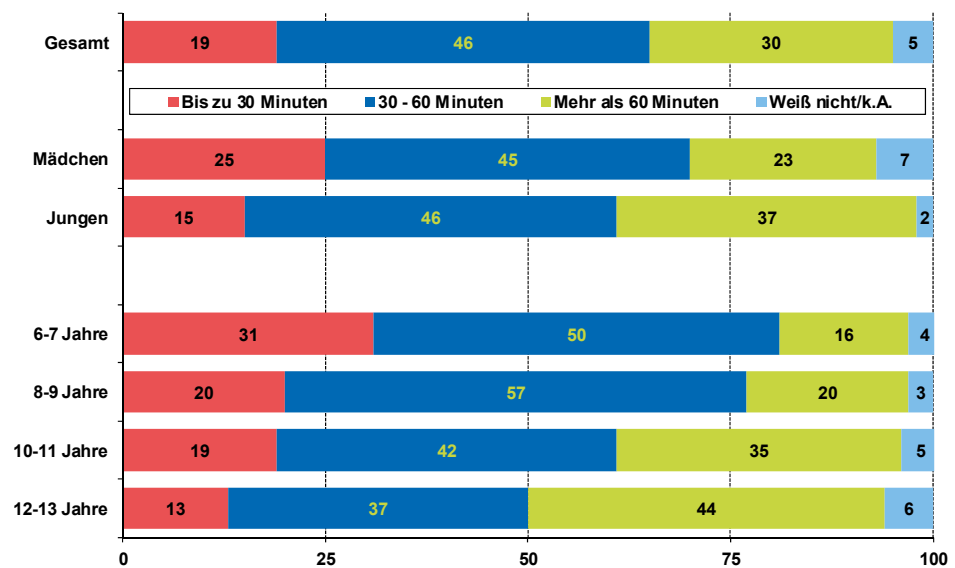
Vor allem dann, wenn Computerspiele als Kompensation oder Fluchtmöglichkeit aus einer frustrierenden Realität dienen, besteht die Gefahr, dass das Spielen zur Sucht wird. In der fachmedizinischen Literatur finden sich Kriterien, die helfen sollen, eine Abhängigkeit festzustellen. Dazu gehören unter anderem ausdauernde Spielphasen über einen Zeitraum von mehr als 6 Monaten, das gedankliche „Nicht-Loslassenkönnen“ des Computerspiels oder ein Vernachlässigen der Anforderungen der realen Welt wie zum Beispiel der Schule oder eine Verminderung der sozialen Kontakte. Nicht nur

wegen der potenziellen Suchtgefahr, sondern auch, weil digitale Spiele selten mit körperlicher Bewegung einhergehen, haben Medienpädagogen/innen – als grobe Orientierung – Richtzeiten für eine maximale Spieldauer festgelegt: Kinder im Grundschulalter sollten demnach nicht mehr als 30 Minuten pro Tag vor dem Bildschirm verbringen. Für Kinder zwischen 10 und 13 Jahren werden bis zu 60 Minuten und für ältere Kinder bis zu 90 Minuten als Obergrenze empfohlen. In der Realität scheint das ein hoher Anspruch zu sein: In der KIM-Studie 2012 geben schon 35% der zehn- bis elfjährigen „Gamer“ an,



täglich mehr als 60 Minuten zu spielen, bei den 12-13-Jährigen sind es bereits 44% (siehe Grafik). Aufgabe der Medienbildung muss es deshalb auch sein, die Fähigkeit zur Selbstregulation in Bezug auf Computerspielzeiten zu fördern.

Wenn du an einem normalen Tag spielst – wie lange ist das so in etwa?



Quelle: KIM-Studie 2012; Angaben in Prozent
Basis: Nutzer von Computer-/Konsolen-/Onlinespielen, n=948

Können Kinder und Jugendliche auch spielend lernen?

Erfahren Computerspiele demnach in der Öffentlichkeit viel Kritik, werden sie von Befürworter/innen als potenziell kompetenzfördernd oder lernunterstützend angesehen.

„Computerspiele sind nicht gut oder schlecht, sondern mächtige Lerninstrumente, die viele Effekte haben, mit denen wir nicht gerechnet haben.“

(Douglas Gentile, Leiter des Media Research Lab an der Iowa State University, USA)

Das gilt besonders für die so genannten „Lernspiele“, aber auch für viele andere: Arcade-, Jump 'n' Run oder Simulationsspiele (zu den Spiele-Genres siehe Seite 13) verlangen zum Beispiel besonders gute Reaktions- und Koordinationsfähigkeiten. „Adventures“ fordern analytisches und kombinatorisches Denken, Strategiespiele bedürfen einer gewissen Prob-

lem-lösekompetenz. So kam man zum Beispiel in einer aktuellen Studie des Max-Planck-Instituts für Bildungsforschung und der Psychiatrischen Universitätsklinik der Charité zu dem Ergebnis, dass Videospielen Hirnbereiche vergrößert, die für räumliche Orientierung, Gedächtnisbildung, strategisches Denken und Feinmotorik bedeutsam sind. Nicht ganz einig ist man sich in der Wirkungsforschung allerdings darüber, in welchem Maße diese Kompetenzen tatsächlich auf die Anforderungen der realen Welt übertragen werden können.

Gerade weil Computerspiele einen so zentralen Aspekt der jugendlichen Lebenswelt ausmachen, sprechen sich viele dafür aus, sie auch im Unterricht einzusetzen oder zu behandeln – sei es als Lernmedium oder als Kulturgut. So können zum Beispiel aus einer Metaperspektive Spielgattungen, Belohnungsmechanismen, Altersfreigaben oder Erzählstrukturen untersucht und thematisiert werden. Gleichzeitig können komplexe Inhalte und Zusammenhänge über Interaktions- oder Simulationsspiele spielerisch erfasst werden.

Spielend lernen: Lernsoftware

Um eine spielerische Auseinandersetzung mit Wissensinhalten zu ermöglichen, wurden unterschiedliche Lernsoftware-Formate entwickelt. Sie tragen zumeist keine Alterskennzeichnung der USK, sondern sind als Lehrprogramme gemäß Jugendschutzgesetz gekennzeichnet. Dazu gehören:

Lernspiele/Educational Games:

Sie sind auf konkrete, meist schulische Lernziele ausgerichtet und zielen auf Wissensvermittlung. Daher sind sie häufig auf bestimmte Altersgruppen und Fächer wie Naturwissenschaften, Sprachen oder Geschichte zugeschnitten.

Edutainment:

Die Wortkombination aus „Education“ (Bildung) und „Entertainment“ (Unterhaltung) weist auf eine besonders spielerische Wissensvermittlung hin. Spielelemente wie Punkteskalen, Level oder andere Anreize sollen das Lernen ganz nebenbei ermöglichen.

Serious Games kommen im Aufbau und in der Ausdifferenzierung der virtuellen Spielumgebung den kommerziellen Computerspielen am nächsten. Sie zielen auf das spielerische Erlernen von neuen Fähigkeiten und Kompetenzen, aber auch auf eine Auseinandersetzung mit komplexen und ernsteren Themen. Sie werden auch in der Flugsimulation, in der Medizin oder als umweltpolitische Strategiespiele eingesetzt.

Wo findet man geeignete Lernsoftware?

Die Medienkompetenz-Initiative Internet-ABC unterstützt Spiel- und Lernsoftware einer Qualitätsprüfung nach eigens entwickelten Kriterien und bietet eine Lernsoftware-Datenbank mit knapp 250 Spielen. Spielertipps gibt es jetzt auch als App für das Smartphone oder Tablet.

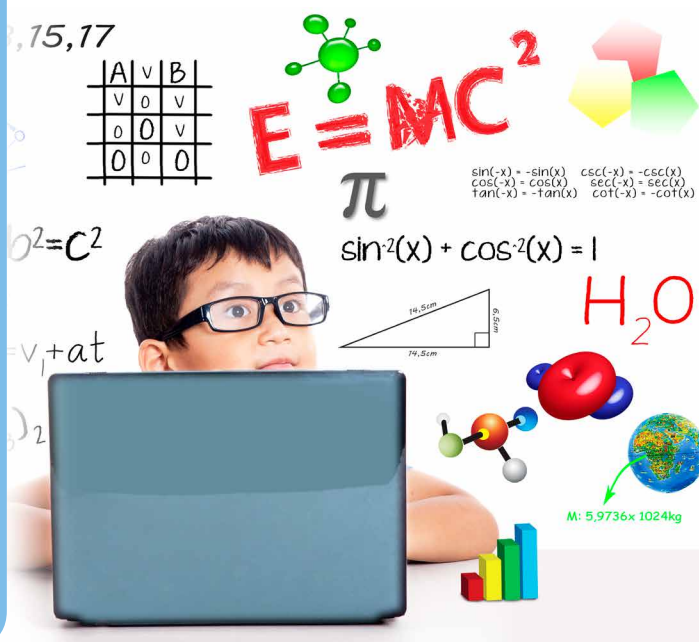
www.internet-abc.de/eltern > Spiel- und Lernsoftware

In der Ratgeber-Reihe „Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt“ gibt die Fachstelle Jugendmedienschutz/Medienpädagogik der Stadt Köln jedes Jahr eine Broschüre zu neu erschienenen Computer- und Konsolenspielen heraus. Die darin enthaltenen Empfehlungen und Bewertungen sollen Eltern und Pädagogen als Orientierungshilfe im Spieledschungel dienen.

www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/publikationen.html

> Suche: „Spiel- und Lernsoftware“

Verschiedene Preise und Auszeichnungen wie der deutsche Bildungsmedien-Preis digital (www.digita.de), der Software-Preis Giga Maus (www.gigamaus.de), der TOMMI (www.kindersoftwarepreis.de), das Gütesiegel pädagogisch wertvoll (www.games-wertvoll.de) oder der Deutsche Computerspielpreis (www.deutscher-computerspielpreis.de) werden für Computer- und Lernspiele mit einem pädagogischen Mehrwert vergeben. Von fachkundigen Jurys bewertet, können sie helfen, geeignete Spiele für den Unterricht zu finden.



Computerspiele(n) im Unterricht – 10 allgemeine Tipps

Alle sind gefordert, sich mit dem Thema Computerspielen auseinanderzusetzen: Eltern, Lehrer/innen und Schüler/innen. Für die Auseinandersetzung mit Computerspielen im Unterricht hat „klicksafe“, eine Initiative der EU Kommission, die die kompetente und kritische Nutzung neuer Medien durch Kinder und Jugendliche fördern will, 10 allgemeine Tipps erarbeitet:

- 1** Alle Schüler/-innen müssen alt genug sein für die Spiele, die im Unterricht zum Einsatz kommen sollen. USK Alterskennzeichen (siehe Box) finden sich ausnahmslos auf allen Video- und Computerspielen und sollten im Unterricht unbedingt eingehalten werden.
- 2** Bei diesem Thema sind die Schüler/innen Experten und sollten auch als solche im Unterricht angesprochen werden. Trauen Sie ihnen ruhig etwas zu!
- 3** Dennoch ist nicht davon auszugehen, dass alle Schüler/innen für das Thema Video- und Computerspiele brennen. Auch bei diesem Thema sollte das Unterrichtskonzept daher die verschiedenen Interessen der Schüler/innen berücksichtigen, stimmig und motivierend sein.
- 4** Gehen Sie unvoreingenommen, gleichzeitig aber kritisch an das Thema heran.
- 5** Auch vermeintlich „schlechte“ Spiele können im Unterricht mit einem entsprechenden Konzept zum Einsatz kommen.
- 6** Computerspiele sind nicht nur ein Thema für den Unterricht. Denkbar ist es z.B. auch, Computerspiele in Spieltestergruppen oder über so genannte Medienscouts zum Thema an der Schule zu machen.
- 7** Die Zeit, die für die Planung und Durchführung der Unterrichtsstunden verwendet wird, Technikaufwand, Kosten usw. sollten im Verhältnis zum Ergebnis stehen.
- 8** Das Thema Computerspiele muss für den Unterricht nicht neu erfunden werden. Es gibt bereits viele gute Unterrichtseinheiten zum Thema Computerspiele im Deutschunterricht. Aber auch in den Fächern Sport, Physik, Kunst, Musik, Geschichte, Religion, Englisch und anderen können Computerspiele mit den Lehrplänen verbunden werden.
- 9** Wie nahezu in jeder Lebenslage ist es gut, Verbündete an seiner Seite zu wissen. Gibt es Kollegen/innen im Lehrerzimmer, die sich ebenfalls für das Thema begeistern können?
- 10** Es gibt eine Reihe von externen Experten/innen, die gezielt zu Rate gezogen oder als Referenten/innen eingeladen werden können (u.a. Spieleratgeber-NRW.de, Institut Spielraum, lehrer-online.de).

Quelle: klicksafe.de, unter:

www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/computerspielen-in-der-schule-was-gilt-es-zu-beachten/

Die Alterskennzeichen der USK

Bevor ein Video- oder Computerspiel auf den Markt kommt, wird es einem Prüfverfahren unterzogen, an dessen Ende eine gesetzlich verpflichtende Alterskennzeichnung des Spiels steht. Verantwortlich für die Organisation dieses staatlich überwachten Verfahrens ist die „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK) – eine Einrichtung der Computerwirtschaft. Die Alterseinstufungen selbst werden von den Jugendministerien der Länder durchgeführt. Rechtlich sind die Alterseinstufungen der USK an das Jugendschutzgesetz gebunden. Nicht erfasst werden dabei Onlinespiele, denn diese

fallen als Telemedien in die Zuständigkeit der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM). Die KJM beurteilt diese Medieninhalte bezüglich ihres Gefährdungspotenzials und regelt deren öffentliche Zugänglichkeit. Mögliches „Suchtpotenzial“ von Spielen wird dabei nicht einbezogen, da dieses von den individuellen Rahmenbedingungen des Einzelnen abhängt und nicht objektiv beurteilt werden könnte. Die USK-Einstufung stellt zudem keine pädagogische Empfehlung dar, sie gibt lediglich eine Mindestanforderung aus Sicht des Jugendschutzes wieder.

Die Alterskennzeichen der USK in aller Kürze:



Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.

Spiele mit dieser Kennzeichnung werden im Sinne des Jugendschutzes als unbedenklich für Kinder jeden Alters eingestuft. Diese Alterskennzeichnung ersetzt jedoch nicht die Beratung vor dem Kauf eines Spiels über dessen Inhalt, denn nicht alle Spiele sind – obwohl ohne Altersbeschränkung – auch gleichzeitig verständlich und spielbar für kleinere Kinder.

Vor allem: Geschicklichkeits- und Gesellschaftsspiele, Sportspiele, Jump 'n' Runs



Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Spiele, freigegeben ab sechs Jahren, sind spannender und wettkampfbetonter als Spiele ohne Altersbegrenzung. Aufgabenstellung, Geschwindigkeit und Aufmachung der Spielräume sind komplexer.

Vor allem: Rennspiele, Simulationen, Jump 'n' Runs und Rollenspiele



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Freigegeben erst ab 12 Jahren sind Spiele mit einem „kampfbetonten Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben“ – u.a. auch schon militärische Simulationen. Die dargestellte Gewalt ist jedoch nicht in alltagsnahe Szenarien eingebunden.

Vor allem: Arcade-, Strategie- und Rollenspiele



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Dreh- und Angelpunkt von Spielen mit dieser Alterkennzeichnung sind bewaffnete Kämpfe und rasante Action. Die Auseinandersetzungen und Kämpfe bleiben – so die USK – aber als Spiel erkennbar. Die interaktive Beteiligung am Spiel verlangt dennoch nach einer kritischen Reflexion durch den Spieler. Auch deswegen – freigegeben erst ab 16!

Vor allem: Action Adventures, militärische Strategiespiele und Shooter



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.

So werden Video- und Computerspiele gekennzeichnet, die als reines Erwachsenenprodukt eingestuft werden – und zwar in allen Spielelementen. Diese Spiele dürfen nicht an Kinder und Jugendliche abgegeben werden, da es deren Entwicklung zu einer eigenständigen Persönlichkeit beeinträchtigen könnte. Der Verstoß wird mit einer Ordnungsstrafe von bis zu 50.000 EUR geahndet.

Vor allem: Ego-Shooter, Action-Adventures, Open-World-Games

> Unter www.usk.de bietet die USK weiterführende Informationen sowie eine Datenbank mit allen gekennzeichneten Spielen.

Spiele-Genres

Video- und Computerspiele können in vielfältige Genres und Untergenres unterteilt werden, wobei die Grenzen oft fließend sind. Vor allem neuere Spiele wie *Grand Theft Auto 5* vereinen mehrere Spielelemente zu einem Genremix. Die wichtigsten Genres sind:



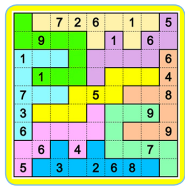
Klassisches Adventure und Action-Adventure

Die Spielfigur wird hier durch eine Abenteuergeschichte in fantasievollen Welten gesteuert. Es müssen Rätsel gelöst, Gegenstände kombiniert (Point & Click) und Informationen gesammelt werden. Bei der actionreichen Version geschieht das unter Zeitdruck, in Kämpfen oder durch Geschicklichkeitsübungen.



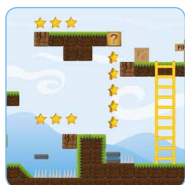
Arcade

Dieses Genre ist aus der Tradition der Spielhallen-Automaten entstanden. Sie sind einfach zu verstehen, das Ziel ist wie im Sport vielmehr die zunehmende Beherrschung. Es geht um die höchste Punktzahl, die mit Geschicklichkeit oder Reaktionsfähigkeit erreicht werden kann – z.B. in Autorennen oder Prügelspielen.



Denkspiele

Bei diesen Knobel- und Rätselspielen ist Kombinationsfähigkeit gefragt; die Grafik ist nebensächlich und deshalb wie bei Tetris meist unaufwändig und zweidimensional gestaltet.



Jump 'n' Run-Spiele

Teils skurrile Spielfiguren müssen hier springend und hüpfend über Hindernisse hinweg durch ansteigende Level gesteuert werden. Neuere Jump 'n' Runs sind teilweise mit Missionen, Adventure- und Kampfelementen angereichert und finden bereits in 3D-Umgebungen statt.



Gesellschaftsspiele

Meist klassische Spielvorlagen wie Poker oder Quiz-Sendungen werden hier digital umgesetzt und können im Mehrspielermodus gespielt werden.



Management- und Strategiespiele

Hier ist planerisches Geschick gefragt: Der/die Spieler/in muss die vorhandenen Ressourcen oder Einheiten so strategisch wie möglich einsetzen – zum Beispiel bei der Errichtung einer Stadt, der Leitung eines Fußballvereins oder dem Lösen eines militärischen Konflikts.



Rollenspiele (RPG – Role Playing Game)

Die Handlung entspringt Mittelalter- oder Fantasyszenarien: In der Rolle von Elfen, Rittern oder Magiern müssen unterschiedliche Quests (Aufgaben) erfüllt und nicht selten kämpferisch gelöst werden. Dialoge mit computergesteuerten Charakteren (NPC – Non Playable Characters) verschaffen die notwendigen Infos.

Eine besondere Form ist das „Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Game“ (abgekürzt MMORPG, übersetzt Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel). Dabei handelt es sich um ein ausschließlich über das Internet spielbares Rollenspiel, bei dem mehrere tausend Spieler/innen gleichzeitig eine persistente, also immer zugängliche virtuelle Welt bevölkern können. Die Spieler/innen spielen hier als selbst gewählte Identitäten („Avatare“), die häufig in Gruppen („Gilden“) organisiert sind. Das bislang erfolgreichste Online-Rollenspiel *World of Warcraft* zählte 2010 fast 12 Millionen Spieler/innen (im Jahr 2013 sind es nur noch 7,7 Millionen).



Shooter

Ziel ist, die eigene Figur heil zum Ziel zu führen und Bedrohungen zu eliminieren. In der Version des „Ego-Shooters“ wird aus der Ich-Perspektive geschossen.



Simulationen

Hier können Spieler/innen Simulationen etwa komplexer Fahr- und Flugmaschinen (Raumschiffe, Militärhubschrauber, U-Boote) steuern, aber auch Spiele, die soziale, wissenschaftliche oder ökonomische Zusammenhänge abbilden und nachstellen lassen, werden zu den Simulationen gezählt.



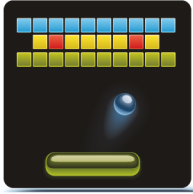
Sportspiele

Hier werden Sportarten wie Fußball oder Leichtathletik realitätsnah nachgestellt, häufig in der Gestalt von TV-Übertragungen mit Kommentatoren und Siegerposen. Sportspiele sind häufig mehrspielerfähig.



Augmented Reality-Games

Als Erweiterte Realität oder Augmented Reality (AR) wird eine computergestützte Wahrnehmung bezeichnet, bei der sich reale und virtuelle Welt vermischen. Über die gerade betrachtete reale Welt werden digitale Ergänzungen (wie Textinformationen, Videos oder Grafiken) eingeblendet, z.B. über eine entsprechende Brille oder im Smartphone.



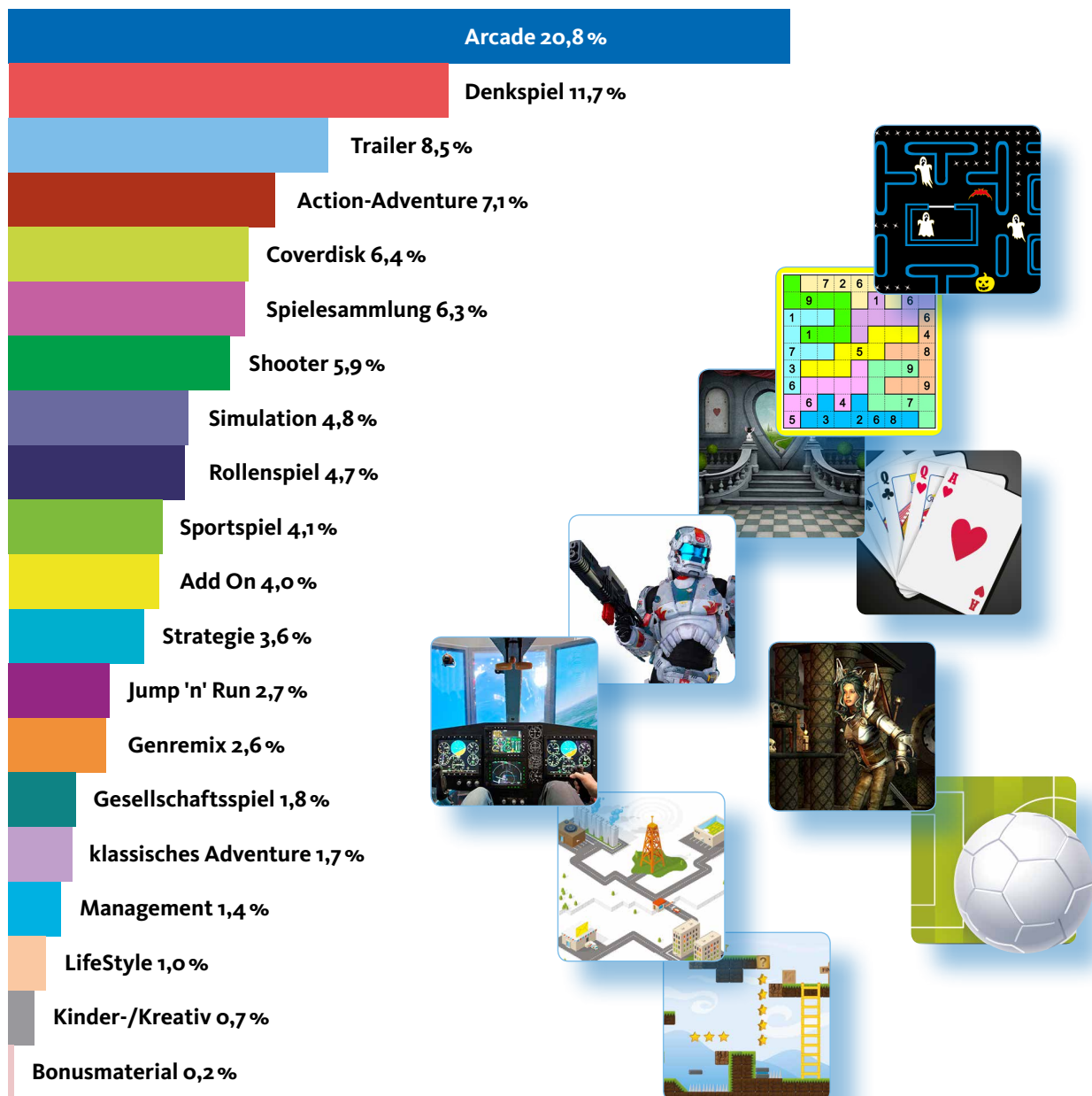
Casual Games/Social Games

Casual Games sind einfache Gelegenheitsspiele „für zwischendurch“. Sie finden sich insbesondere in Form von Browserspielen und als Smartphone-„Apps“, immer häufiger sind sie auch mit sozialen Netzwerken wie Facebook verknüpft. In diesem Fall spricht man von Social Games. Die Steuerung erfolgt durch den Touchscreen und Neigungssensoren der Smartphones oder Tablets. Spiele-Apps wie interaktive Liederbücher zum Mitsingen, Tierstimmen- oder einfache Lernspiele werden schon für Babys und Kleinkinder angeboten.

Eine detaillierte Beschreibung der Haupt- und Subgenres sowie Beispiele entsprechender Spiele finden Sie unter:

www.usk.de/pruefverfahren/genres/

Statistik 2012: Verteilung der Genres

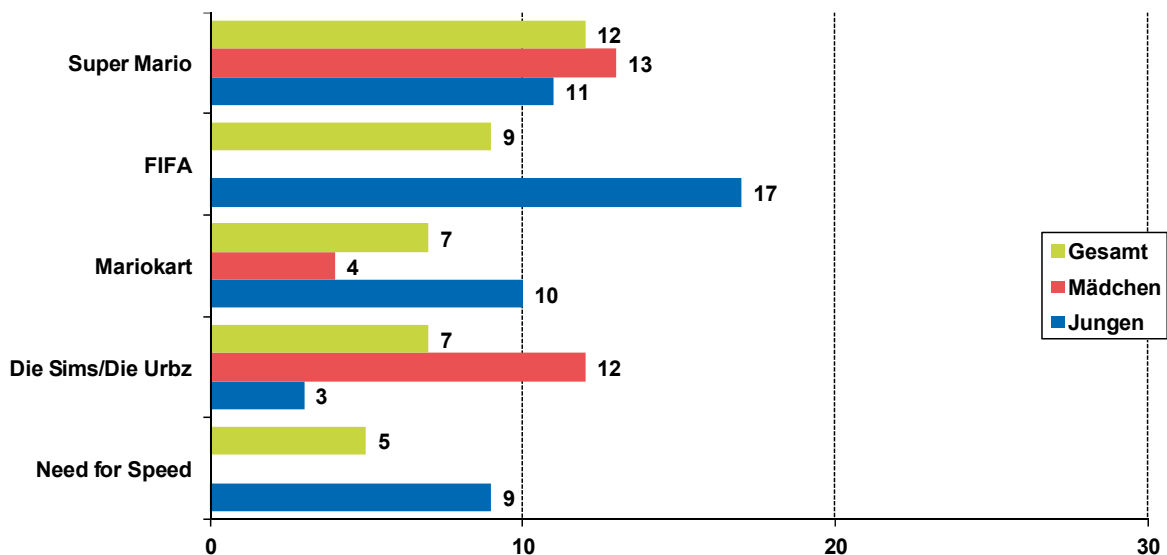


Quelle: www.usk.de/pruefverfahren/statistik/

Zahlen und Fakten der Computerspielbranche

- ▶ 2013 lag der Jahresumsatz in Deutschland um die 2 Milliarden Euro.
- ▶ Rund 73,7 Millionen digitale Spiele haben die Deutschen 2012 gekauft (für Konsole, Handheld, Smartphone, Tablet, PC und Browser).
- ▶ Etwa ein Drittel aller Deutschen nutzen digitale Spiele regelmäßig.
- ▶ Bei den 6- bis 13-jährigen Gamern haben, laut KIM Studie 2012, Konsolenspiele die größte Bedeutung: 17 Prozent nutzen jeden/fast jeden Tag eine tragbare Spielkonsole, 14 Prozent eine stationäre Konsole.
- ▶ Jungen in diesem Alter zeigen in der Regel eine größere Vorliebe für digitale Spiele als Mädchen. Lediglich 16 Prozent der Jungen nutzen nie PC-, Konsolen- oder Onlinespiele, bei den Mädchen mit 28 Prozent fast doppelt so viele.
- ▶ Mehrspieler-(Online)-Spiele spielen bei den 6- bis 13-jährigen eher eine untergeordnete Rolle: Nur acht Prozent nutzen diese (fast) jeden Tag, weitere 22 Prozent ein- oder mehrmals pro Woche.
- ▶ Die Liste der beliebtesten Spiele von den 6- bis 13-jährigen wird von *Super Mario* angeführt, gefolgt von dem Fußballspiel *FIFA* und *Mariokart*.

Liebste Computer-/Konsolen-/Onlinespiele 2012
-bis zu drei Nennungen-



Quelle: KIM-Studie 2012; Angaben in Prozent; Nennungen ab 5%
Basis: Nutzer von Computer-/Konsolen-/Onlinespielen, n=948

Link- und Literaturtipps

Zur Vertiefung

- ▶ Ihre Schüler/innen unterhalten sich über Games und Sie verstehen nur Bahnhof? „Spielbar“, ein Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung, bietet ein **Lexikon „Gamer – Deutsch“** an.
www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/
- ▶ Sie wollen die Spiele, von denen Ihre Schüler/innen erzählen, ohne viel Aufwand einmal „live“ anschauen? Dann geben sie auf der Seite www.youtube.de die Suchworte **„Let's Play“** und den Namen des Spiels ein. Unter diesem Stichwort stellen Gamer kommentierte Videos eigener Spielsequenzen ein.
- ▶ Die Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen) hat das Thema „Computer- und Videospiele“ aufgegriffen und eine DVD für die medienpädagogische Fortbildung von Lehrer/innen entwickelt.
Mehr Informationen zur **DVD „Digitale Spielwelten – Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema“** finden Sie hier:
www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&S=1622
- ▶ lehrer-online bietet weiterführende Informationen zum Thema Jugendmedienschutz, aber auch Tipps zum Einsatz von Computerspielen in der Schule:
www.lehrer-online.de/computerspiele.php

Zum Weitermachen im Unterricht

- ▶ Der **Best Practice Kompass Computerspiele** ist eine umfangreiche Handreichung der Landesanstalt für Medien NRW für den schulischen Unterricht. Es werden vielfältige Wege aufgezeigt, wie das Thema Computerspiele in den Unterricht integriert werden kann.
www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/BestPracticeKompass_Computerspiele_Web.pdf
- ▶ Auch **„spielbar“** bietet vielfältige Anregungen zum Thema Computerspiele im Unterricht.
www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/padagogische-praxis/lehrkraefte/
Besonders empfehlenswert ist die Broschüre „Faszination Computerspiele – Basisinformationen und praktische Tipps zum pädagogischen Umgang mit Computerspielen“.
www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2013/07/faszination_computerspiele.pdf
- ▶ Sie planen einen Elternabend zum Thema Computerspiele? Die klicksafe Handreichung **„Elternabende Computerspiele“** bietet das nötige Rüstzeug, um medienpädagogische Elternabende vorzubereiten und durchzuführen.
www.klicksafe.de/service/elternarbeit/handreichungen-elternabende/s/elternabend/computerspiele/
- ▶ Die Initiative **„Medienpass NRW“** bietet eine gut ausgewogene Unterrichtseinheit rund um das Thema Computerspiele für die Grundschule an. Die Orientierung an den bestehenden Lehrplänen ermöglicht eine Integration in den Fachunterricht.
<http://medienpass.nrw.de/?q=de/node/57>

Arbeitsblatt 1

[zur Filmvorbereitung]

Aufgabe 1: Computerspiele – eine Umfrage

Mit Computerspielen ist es wie mit vielen anderen Freizeitbeschäftigungen auch: die einen mögen sie, die anderen nicht, die einen spielen jeden Tag, die anderen nur ab und zu oder gar nicht.

Wie ist es bei euch?

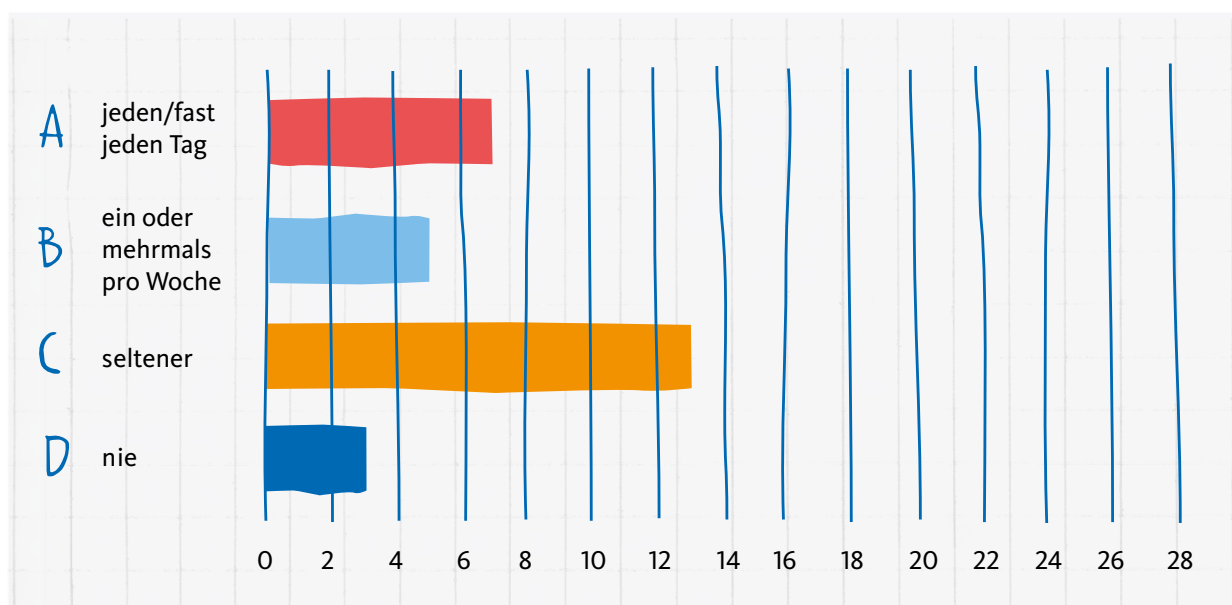
Führt in eurer Klasse eine kleine Umfrage zum Thema Computerspiele durch:

- ▶ Geht zunächst von Tisch zu Tisch und beantwortet die Frage, die ihr dort vorfindet.
- ▶ Verteilt euch danach gleichmäßig auf die Tische.
- ▶ Schaut euch nun gemeinsam an eurem Tisch die Antworten an. Schafft ihr es, die Antworten so auf einem Plakat zusammen zu fassen, dass ihr den anderen das Ergebnis präsentieren könnt?

Tip: An einigen Tischen findet ihr nun viele Buchstaben vor. Zählt hier zusammen, wie oft die einzelnen Buchstaben genannt wurden: A = 2 Mal, B = 5 Mal, C = ...

Präsentiert dieses Ergebnis als Bild – zum Beispiel so wie hier:

WIE HÄUFIG NUTZT DU COMPUTER-, KONSOLEN- UND ONLINESPIELE?



Arbeitsblatt 2

[zur Filmnachbereitung]

Aufgabe 2: Computerspiel-Arten

Ralph landet auf seiner Suche nach einer Medaille in unterschiedlichen Spielen. Tatsächlich gibt es viele verschiedene Arten von Computerspielen. In der Fachsprache nennt man das „Genre“. Die Spiele unterscheiden sich zum Beispiel durch unterschiedliche Ziele, Themen oder Aufgaben, die der Spieler oder die Spielerin erfüllen muss.

a)

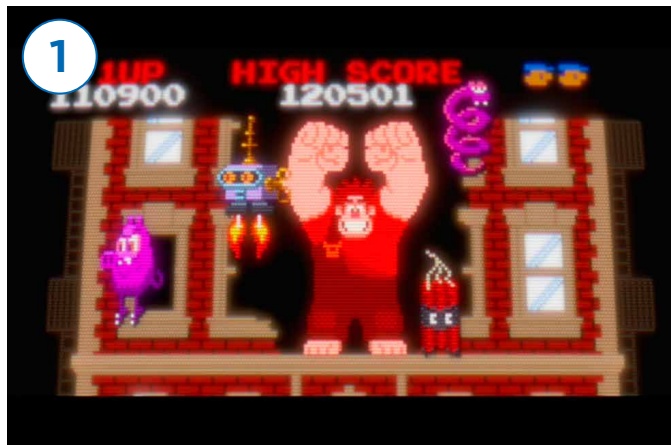
Welcher Text gehört zu welchem Bild? (Siehe Seite 20-21)

- ▶ Schaut euch die Bilder an. Sie zeigen verschiedene Arten von Computerspielen.
- ▶ Lest danach die Texte in den kleinen Kästen. Sie beschreiben verschiedene Arten von Computerspielen.
- ▶ Ordnet danach die verschiedenen Texte in den Kästen den Bildern zu.
- ▶ Vergleicht eure Ergebnisse, nachdem ihr mit dem Zuordnen fertig seid.

b)

Nun zu den Computerspielen, die ihr kennt oder gerne spielt:

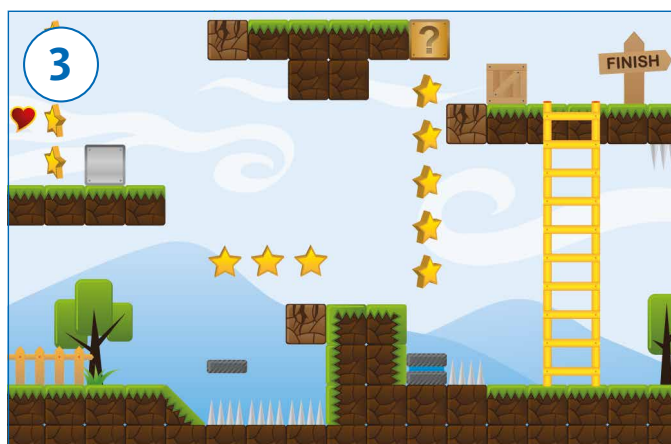
- ▶ Ordnet euer Lieblingsspiel (oder einfach ein Spiel, das ihr kennt) einem „Genre“ zu und notiert es darunter.
- ▶ Dieses Spiel passt zu keiner Beschreibung oder zu keinem Bild? Dann müsst ihr wohl ein neues Genre erfinden. Wie könnte es heißen?



Beispiel:



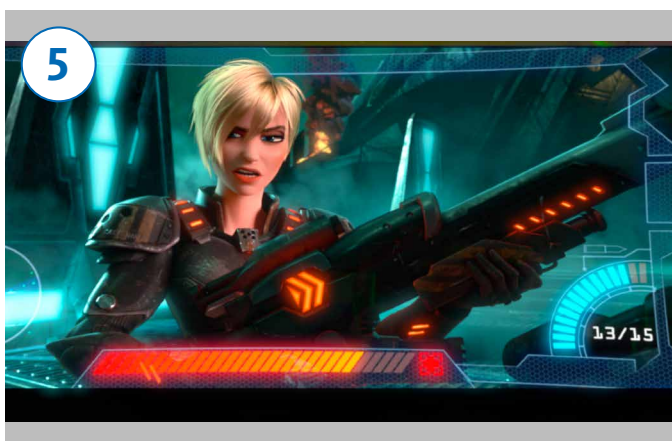
Beispiel:



Beispiel:



Beispiel:



Beispiel:



Beispiel:

E

Arcade-Spiele heißen so, weil sie an die Automaten in Spielhallen von früher erinnern. Meistens geht es darum, durch geschicktes und schnelles Spielen die höchste Punktzahl zu erreichen.

C

In einem **Shooter** wird vor allem eines: geschossen. Die eigene Figur muss heil zum Ziel geführt werden und wird dabei von allen Seiten bedroht. Bei einem „Ego-Shooter“ sieht es für den Spieler oder die Spielerin sogar so aus, als würde man selbst schießen.

A

Der Begriff **Fun-Racer** sagt schon alles: mit Spaß rasen. Rennspiele gehören zu den Sportspielen. Wer zuerst das Ziel erreicht oder alle Runden überstanden hat, gewinnt!

B

Die Bezeichnung **Arcade – Beat'em Up** beschreibt die kämpferische Version der normalen Arcade-Spiele. Hier muss der Gegner möglichst schnell zu Boden gebracht werden.

F

In **Jump 'n' Run-Spielen** muss die Spielfigur genau das gut können: hüpfen und rennen. So kann sie immer höhere Level (Schwierigkeits-Stufen) erreichen.

D

Tanzspiele halten richtig fit! Über eine Tanzmatte werden die Bewegungen des Spielers oder der Spielerin auf den Bildschirm übertragen. Wer die Bewegungen der Figur im Spiel am besten nachahmen kann, gewinnt.

Aufgabe 3: „Diese Regeln!“

Das ist Finn.

Er ist 10 Jahre alt und geht in die fünfte Klasse. Er geht eigentlich ganz gerne zur Schule und trifft sich mit Freunden. Finn spielt aber auch gerne Computer- und Konsolenspiele. Da kann er endlich mal zeigen, was er drauf hat und sich durchkämpfen. Oft vergisst er alles um sich herum, wenn er spielt. Wenn da bloß nicht diese täglichen Auseinandersetzungen mit seiner Mutter wären.

Das ist Finns Mutter.

Sie ist 42 Jahre alt. Morgens geht sie zur Arbeit, ist nachmittags aber wieder zu Hause, wenn Finn von der Schule kommt. Sie ist die Familienmanagerin und hält zu Hause die Zügel in der Hand: Hat Finn die Hausaufgaben gemacht? Wie lange sitzt er schon vor dem Computer? Diese Fragen sind ihr besonders wichtig. Doch die täglichen Auseinandersetzungen mit Finn machen ihr ziemlich zu schaffen.

Finn hat die Hausaufgaben schnell fertig gemacht. Zum Glück war es heute nicht so viel. Er startet den Computer und spielt dort weiter, wo er gestern aufgehört hat. Jetzt wird es richtig spannend. Er nimmt Anlauf und springt über die nächste Hürde, jetzt noch schnell die Werkzeuge einsammeln und Leben sichern. Geschafft und weiter.

„Nur noch fünf Minuten!“ tönt es da von unten. Das ist seine Mutter. Das kann doch gar nicht wahr sein, er hat doch gerade erst angefangen zu spielen. Es läuft gerade richtig gut für Finn, so weit war er noch nie – im fünften Level. „Jetzt ist aber Schluss“, wieder seine Mutter. Nein, gerade jetzt nicht! Ich muss hier nur noch...

„Finn, das ist gegen die Verabredung. Eine halbe Stunde pro Tag, mehr nicht.“ Seine Mutter steht nun in der Tür. „Schatz, wenn Du jetzt nicht aufhörst, verpasst du dein Hockeytraining.“

Finn ist genervt. „Ich muss das hier jetzt weiter spielen, so weit war ich noch nie! Papa sitzt doch auch den ganzen Tag vor dem Computer. Und Max aus meiner Klasse spielt auch den ganzen Tag. Seine Eltern kommen immer erst abends nach Hause“ – sagt er.

„Fihiiinn!“. Seine Mutter scheint keine Lust auf Diskussionen zu haben. Ach, diese doofe „Verabredung“. Seine Eltern wollten das unbedingt. Aber warum braucht es bloß diese dusseligen Regeln... denkt er noch, bevor er abspeichert und seine Hockeyklamotten zusammensucht.

a) Lest euch den Text aufmerksam durch.

b) Diskutiert danach mit eurem Sitznachbarn folgende Fragen:

- ▶ Kennt ihr diese Situation? Gibt es ähnliche Regeln bei euch zu Hause?
- ▶ Warum ist es manchmal so schwierig, mit dem Computerspielen aufzuhören?
- ▶ Worüber machen sich Finns Eltern Sorgen?
- ▶ Was würdet ihr an der Stelle von Finns Eltern tun?

c) Haltet eure Diskussion in wenigen Stichworten schriftlich fest.

Arbeitsblatt 3

[zur Filmnachbereitung]

Aufgabe 4: Ralph – ein echter Held und wahrer Freund

Randale-Ralph wünscht sich nichts mehr, als endlich auch mal ein Held sein zu können. Er glaubt, ein echter Held braucht eine Medaille. Also stiehlt er eine in dem Sci-Fi-Shooter-Spiel *Hero's Duty*. Doch erst als er danach in dem Spiel *Sugar Rush* landet, merkt er, was es wirklich bedeutet, ein Held zu sein...

Beantwortet die folgenden Fragen. Am besten überlegt zuerst jeder für sich alleine. Danach könnt ihr eure Antworten in kleinen Gruppen diskutieren.

- ▶ Wie kommt Ralph auf die Idee, dass ein Held eine Medaille braucht?
- ▶ Was passiert in dem Spiel *Sugar Rush*, das Ralph am Ende zu einem echten Helden macht?
- ▶ Was bedeutet es eurer Meinung nach, ein „echter Held“ zu sein?

RALPH REICHTS erzählt auch die Geschichte einer besonderen Freundschaft: Randale-Ralph und die kleine Vanellope sind ganz verschieden und können sich am Anfang gar nicht leiden. Doch dann werden sie die besten Freunde und halten immer zusammen. Außerdem können sie wichtige Dinge voneinander lernen...

- ▶ erinnert ihr euch, in welchem Moment die Beiden plötzlich zu Freunden werden? Was passiert hier genau?
- ▶ Was lernt Ralph durch die Freundschaft mit Vanellope? Was ist für ihn am Ende anders und besser als am Anfang der Geschichte?
- ▶ Was lernt Vanellope durch Ralph? Was ist für sie am Ende anders und besser?

Aufgabe 5: Ralphs Reise durch die Computerspiel-Welt

Nachdem Ralph endgültig genug davon hat, immer nur der böse „Kaputtmacher“ zu sein, bricht er aus *Fix it Felix, Jr.* aus und begibt sich auf eine Reise durch die Spiele der Arcade.

- ▶ Schaut euch die Bilder genau an. Beantwortet danach die Fragen, die unter den Bildern stehen. Hier könnt ihr gut von Anfang an in kleinen Gruppen zusammen arbeiten.
- ▶ Anschließend könnt ihr eure Antworten der restlichen Klasse vorstellen.

Zuerst verschlägt es Ralph in das Spiel *Hero's Duty*.

- ▶ Was fällt euch alles auf? Wie sieht es hier aus? Beschreibt die Bilder so genau wie möglich!

Hier sind Tipps, worauf ihr besonders achten solltet:

- ▶ auf die Farben und auch, ob es eher hell oder eher dunkel ist
- ▶ wie die Figuren aussehen
- ▶ auf die Formen: sind sie eher weich oder eher hart?



Später landet Ralph versehentlich in *Sugar Rush*. Hier ist es ganz anders als in *Hero's Duty*.

- Was fällt euch alles auf? Wie sieht es hier aus? Beschreibt die Bilder so genau wie möglich!

Hier sind Tipps, worauf ihr besonders achten solltet:

- auf die Farben und auch, ob es eher hell oder eher dunkel ist
- wie die Figuren aussehen
- auf die Formen: sind sie eher weich oder eher hart?



- Wie wirken die Farben, die Formen und die Figuren beider Spiele jeweils auf euch?

Tipps:

Am besten könnt ihr die Unterschiede herausfinden, indem ihr alles in einer Tabelle gegenüberstellt! Diese Wörter können euch zum Beispiel helfen, die verschiedenen Wirkungen zu beschreiben:

freundlich – unheimlich – lustig – gefährlich – niedlich – böse – lieb – bedrohlich

Bestimmt fallen euch aber noch mehr Wörter ein!

Das ist die Welt außerhalb der Spiele – die Welt der Gamer.



- Was sieht hier anders aus als in der Welt der Spiele? Beschreibt alles, was euch auffällt!

Hinweise für Lehrer/innen

Zu Arbeitsblatt 1: Computerspiele – eine Umfrage (Filmvorbereitung)

Zur Konzeption der Aufgabe:

Es kann von Klasse zu Klasse sehr unterschiedlich sein, welchen Stellenwert das Thema Computerspiele bei den Schülerinnen und Schülern einnimmt. Während es für einige ein Statussymbol sein kann, besonders angesehene Spiele zu spielen, hat dies für andere kaum eine Bedeutung. Die vorbereitende Aufgabe ist daher so konzipiert, dass die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit haben, ihre Gedanken und Gewohnheiten zu diesem Thema zunächst für sich alleine aufzuschreiben. Die Fragen für die Umfrage stammen teilweise aus der KIM-Studie – einer Basisstudie zum Stellenwert der Medien im Alltag von 6- bis 13-jährigen. Damit die Schülerinnen und Schüler möglichst viele Fragen beantworten können und auch bei der Auswertung alle involviert sind, ist die Umfrage in Stationen konzipiert. Gleichzeitig bleibt so die Auswertung anonym und Sie als Lehrkraft bekommen einen aussagekräftigen Eindruck von der spezifischen Situation in Ihrer Klasse. Besonderer Wert sollte dabei darauf gelegt werden, dass das Thema wertfrei behandelt wird und nicht diejenigen, die sich (noch) nicht für Computerspiele interessieren, den Eindruck bekommen, sie sollten damit anfangen, um mitreden zu können.

Methodisch didaktische Anmerkungen:

Damit es in der Stunde gleich mit der Umfrage losgehen kann, sollten die Umfrage-Stationen vor der Stunde vorbereitet werden. Im Idealfall werden die Umfrageblätter, die Sie im Anhang auf den **Seiten 31–36** finden, auf A3 Blätter vergrößert kopiert, damit sie von den Schüler/innen leichter ausgefüllt werden können. Alternativ können Sie die Fragen auch ausschneiden und die jeweilige Struktur auf ein Poster oder eine Papiertischdecke übertragen. Insgesamt sechs Tische (ggf. jeweils zwei Tische zusammengestellt) werden im Raum verteilt, so dass die Schüler/innen bequem von Tisch zu Tisch gehen können. Legen Sie Stifte bereit, so dass die Schüler/innen ihre Antworten aufschreiben können. Je nachdem, wie viel Zeit Ihnen insgesamt zur Verfügung steht, sollten Sie zu Beginn für den Rundgang einen Zeitrahmen festlegen. Weisen Sie Ihre Schüler/innen am besten noch einmal darauf hin, dass sie nur eine Antwort pro Tisch geben und keine „Romane“ aufschreiben sollen.

Um nicht zuviel Unruhe entstehen zu lassen, können die Schüler/innen nach der letzten Runde gleich an den Tischen sitzen bleiben bzw. sich gleichmäßig auf die Tische verteilen. Für die Auswertung der Fragen brauchen die Schüler/innen ggf. weitere Anweisungen von Ihnen: Sie können z.B. zunächst nach Aussagen suchen, die häufiger genannt wurden und diese notieren. Oder Aussagen suchen, die sich gegenseitig widersprechen und ihnen besonders wichtig erscheinen. Für Fragen, die mit Buchstaben beantwortet wurden, können Sie ein einfaches Balkendiagramm an der Tafel erläutern, um den Schüler/innen eine Anregung für die Auswertung zu geben.

Auch bei der Vorstellung der einzelnen Ergebnisse sollten Sie einen zeitlichen Rahmen vorgeben, damit alle Gruppen ihre Zusammenfassungen vorstellen können. Gut wäre auch, noch Zeit zur Ergebnis-Reflexion oder weiterführenden Redebedarf der Schüler/innen einzuplanen: Gibt es Ergebnisse, die die Schüler/innen überrascht haben?

Wenn Sie insgesamt nicht soviel Zeit für diese Umfrage einplanen möchten, können Sie die Fragen auch vorlesen und die Antworten per Handzeichen auswerten.

Zu Arbeitsblatt 2: Computerspiel-Arten (Filmnachbereitung)

Aufgabe 2:

Zur Konzeption der Aufgabe

Ein gestalterisches Element des Films RALPH REICHTS ist der Wechsel zwischen unterschiedlichen Arten von Computerspielen. Vor allem für Schüler/innen, die nicht oder nicht häufig mit Computerspielen in Kontakt kommen, kann es hilfreich sein, sich diese nachbereitend noch einmal zu vergegenwärtigen. Daher lernen die Schülerinnen und Schüler in Aufgabe 2 unterschiedliche Klassifizierungsmöglichkeiten und Gestaltungselemente von Spielen (Genres) am Beispiel verschiedener Szenen von RALPH REICHTS kennen. Sie ordnen ihnen bekannte Spiele zu und entwickeln eigene Genre-Ideen.

Methodisch didaktische Anmerkungen:

Je nach Zeitbudget kann Aufgabe 2 mündlich im Plenum oder in Partnerarbeit durchgeführt werden. Bei der ersten Variante werden die Buchstaben bei den passenden Zahlen notiert, in der Partnerarbeit können die Textausschnitte auch ausgeschnitten und zu den Bildern geklebt werden. Wichtig ist, dass die Schüler/innen zuvor den Begriff „Genre“ (französisch für „Gattung“) als Unterscheidungsmöglichkeit von Computerspielen nach inhaltlichen und stilistischen Elementen verstanden haben.

Die Spiele, die im Film RALPH REICHTS angedeutet werden, sind teilweise an real existierende Spiele angelehnt. So finden sich in dem Arcade-Spiel *Fix-it Felix, Jr.* Elemente aus *Rampage*, der Ego-Shooter *Hero's Duty* ist eine Anspielung auf die Spieleserie *Call of Duty* und das Rennspiel *Sugar Rush* ist eine Hommage an das Aufkommen von Fun-Racern Mitte der 1990er und zeigt Spielelemente von *Mario Kart* oder *LEGO Racer*.

Die hier dargestellten Spiele-Arten geben jedoch nicht das gesamte Spektrum der existierenden Genres wieder. So finden sich hier beispielsweise keine Rollenspiele, Lern-, Mal-, oder Gesellschaftsspiele. Lassen Sie die Schüler/innen ruhig selbst überlegen, welche Arten von Computerspielen es noch geben könnte. Hier ist Richtigkeit nicht so zentral wie die Fähigkeit, Klassifizierungskriterien selbst zu entwickeln. Zudem sollten Sie Ihre Schüler/innen darauf hinweisen, dass Genres häufig unterschiedlich definiert werden und viele Spiele auch mehrere Genre-Elemente enthalten.

Aufgabe 2 und 3 können auch zum Anlass genommen werden, das Thema Altersbeschränkung zu besprechen. Hier können die Schüler/innen zunächst selbst einschätzen, warum und wofür Altersbeschränkungen festgelegt werden – z.B. bezogen auf unterschiedliche Genres. Ego-Shooter werden aufgrund der realistischen Perspektive in den meisten Fällen erst ab 18 freigegeben, bei Arcade-Beat'em Ups steigt die Altersbeschränkung mit dem Grad des Realismus und der Detailliertheit der Gewaltdarstellung. Arcade-, Renn-, und Tanzspiele sowie Jump 'n' Runs sind meistens auch für Kinder freigegeben. An dieser Stelle kann auch thematisiert werden, wie die Schüler/innen die unterschiedlichen Genre-Darstellungen im Film empfunden haben: Hat sie z.B. die Darstellung des Ego-Shooters *Hero's Duty* verängstigt?

Die Lösungen für Aufgabe 2 lauten: 1E, 2B, 3F, 4D, 5C, 6A

Aufgabe 3:

Zur Konzeption der Aufgabe

In vielen Familien wurden Vereinbarungen zu Computerspielzeiten der Kinder getroffen. Das Fallbeispiel beschreibt eine alltägliche Situation, die vielen Schülerinnen und Schülern bekannt sein dürfte: die unliebsame Auseinandersetzung mit einem Elternteil über eben diese Vereinbarung. Die Schülerinnen und Schüler sollen in dieser Aufgabe das Für und Wider der Regeln zu Computerspielzeiten beleuchten und argumentieren, warum es dieser Regeln bedarf.

Methodisch didaktische Anmerkungen:

Für diese Aufgabe sollen die Schülerinnen und Schüler zunächst jeder für sich selbst das Fallbeispiel lesen. Danach sind sie dazu aufgefordert, die Fragen zum Für und Wider von Regeln zu Computerspielen mit ihrem Sitznachbarn zu diskutieren und ihre Diskussion in Stichworten auf einem gesonderten Blatt zu fixieren. Die Stichworte dienen der anschließenden Ergebnissicherung im Klassenverband, die durch Sie angeleitet werden sollte. Ein Tafelbild, mit den Spalten „Pro und Contra von Regeln“ kann dabei helfen, die genannten Argumente zu sortieren und zu veranschaulichen.

Zu Arbeitsblatt 3: Computerspiel-Arten (Filmnachbereitung)**Aufgabe 4: Ein echter Held und wahrer Freund****Zur Konzeption der Aufgabe:**

Die Aufgabe dient zum einen der Wiederholung und Festigung des Inhalts und trägt zum anderen zu einer Reflektion der Erzählmotive beziehungsweise der moralischen Botschaft des Films bei. „Randale-Ralph“ versteht am Ende, dass „ein Guter“, wie er es auch nennt, das heißt ein Held, nicht an dem Besitz einer Medaille oder seinem Beliebtheitsgrad zu erkennen ist. Vielmehr erzählt der Film davon, dass es einen zum „Helden“ bzw. zum „Guten“ macht, wenn man sich für Andere, insbesondere für Schwächere einsetzt, wenn man sie unterstützt – auch darin, ihre Träume zu verwirklichen – und wenn man zusammenhält. Vanellope gewinnt durch Ralph neuen Mut und erhält auch praktische Hilfe, so dass es ihr schließlich möglich wird, gegen alle Widerstände als Rennfahrerin anzutreten. Ralph lernt durch sie, sich selbst so zu akzeptieren, wie er ist; die Freundschaft zu ihr lehrt ihn, das Gute in ihm zu erkennen und seinen Frieden mit sich selbst sowie mit seinem „Job“ als Kaputtmacher zu schließen.

Methodisch didaktische Anmerkungen:

Die selbstständige Arbeitsweise zu Beginn bietet den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, sich zunächst ganz auf den eigenen Blick zu konzentrieren, den Filmstoff individuell zu rezipieren und eigene Interpretationen zu entwickeln. Der anschließende Austausch in einer kleinen Gruppe komplettiert den Erkenntnisgewinn, indem die verschiedenen Erinnerungen und Einschätzungen zusammengetragen werden. Es fordert und fördert die Schülerinnen und Schüler darin, das Eigene mutig vorzubringen, aber auch andere Sichtweisen und Interpretationen zuzulassen und anzunehmen.

Aufgabe 5: Ralphs Reise durch die Computerspiel-Welt**Zur Konzeption der Aufgabe:**

Die Aufgabe korrespondiert mit Arbeitsblatt 2/Aufgabe 2, wobei der Fokus hier auf der formal-ästhetischen Gestaltung des Films liegt. Die Darstellungen der unterschiedlichen Spielwelten sind auffallend prägnant und unterscheiden sich stark voneinander. Die Analyse der Bildsprache soll dazu führen, dass die Schülerinnen und Schüler nicht nur den genauen Blick auf Filmbilder üben, sondern auch etwas über die Wirkung filmsprachlicher Mittel erfahren, das heißt darüber, wie über Farben und Formen (dies insbesondere im Animationsfilm) sowie die Konzeption von Figuren dramaturgische Effekte erzielt werden.

Methodisch didaktische Anmerkungen:

Die Gruppenarbeit setzt Kooperationsbereitschaft als eine wichtige soziale Kompetenz voraus und fördert diese zugleich. Indem sich die Schülerinnen und Schüler in ihrer Wahrnehmung der Bildsprache des Films voneinander unterscheiden werden, können sie zudem erfahren, wie sich im Austausch mit anderen das eigene „Sichtfeld“ erweitert.

Führe den Satz auf *einer* der Linien zu Ende:

An Computer- Konsolen oder Onlinespielen gefällt mir, dass...

This image shows a full page of a document template designed for handwriting practice. It consists of approximately 20 horizontal blue dashed lines spaced evenly across the page. There are no margins, text, or other markings present.

Mache einen Strich bei der zutreffenden Antwort!

In meiner Freizeit spiele ich am liebsten:

A	Ballspiele wie Handball, Fußball oder Basketball	
B	Brett- oder Kartenspiele	
C	Computerspiele	
D	eigene Fantasiesspiele	
E	etwas anderes, nämlich:	

Führe den Satz auf *einer* der Linien zu Ende:

An Computer-Konsolen oder Onlinespielen gefällt mir nicht so gut, dass...

This image shows a full page of a document template designed for handwriting practice. It consists of approximately 28 evenly spaced, horizontal blue dashed lines extending across the entire width of the page. The background is plain white, providing a clear contrast for the lines. There are no margins, text, or other markings present.

Mache einen Strich bei der zutreffenden Antwort!

Wie häufig nutzt Du Computer-, Konsolen- oder Onlinespiele?

A	jeden/fast jeden Tag	
B	ein- oder mehrmals pro Woche	
C	seltener	
D	nie	

**Welches ist Dein Lieblings Computer-, Konsolen- oder Onlinespiel?
(Falls Du überhaupt gerne spielst)**

Notiere den Titel des Spiels auf *einer* der Linien.

This image shows a full page of a document template designed for handwriting practice. It consists of approximately 20 evenly spaced, horizontal blue dashed lines extending across the entire width of the page. The background is plain white, providing a clear contrast for the lines. There are no margins, text, or other markings present.

Mache einen Strich bei der zutreffenden Antwort!

Falls Du ab und zu Computerspiele spielst: Wie lange ist das dann so in etwa?

A	bis zu einer halben Stunde	
B	zwischen einer halben und einer ganzen Stunde	
C	länger als eine Stunde	
D	weiß ich nicht	

Impressum

HERAUSGEBER:

Vision Kino gGmbH
Netzwerk für Film- und Medienkompetenz
 Sarah Duve (V.i.S.d.P.)
 Große Präsidentenstraße 9
 10178 Berlin

Tel.: 030-27577 571
 Fax: 030-27577 570
 info@visionkino.de
 www.visionkino.de

VISION KINO –
 Netzwerk für Film- und Medienkompetenz
 präsentiert im Rahmen der bundesweiten SchulKinoWochen
 das Filmprogramm zum Wissenschaftsjahr 2014 –
 Die digitale Gesellschaft

Redaktion und Lektorat:

Lisa Gadatsch, Elena Solte (VISION KINO)

Autoren und Konzept:

Anne Busch & Claudia Nemnich, www.goodstuff-lernen.de;
 Büro Wissenschaftsjahre/Projektträger im DLR e. V., Beratung

Gestaltung: www.tack-design.de

Bildnachweis:

Titel:
 Ralph reicherts: © Walt Disney Studios Motion Pictures Germany 2012
 Robot & Frank: © Senator Filmverleih 2012
 Hacker: © Edition Salzgeber 2010
 The Social Network: © Sony Pictures Releasing GmbH 2010
 Tron: Legacy: © Walt Disney Studios Motion Pictures Germany 2011
Seiten 3, 4, 5, 20, 21, 25, 26, 27:
 © Walt Disney Studios Motion Pictures Germany 2012
Seiten 6, 7, 8, 10, 13, 14, 15 und Seite 20 (unten): shutterstock.de

Vielen Dank an Benjamin Rostalski,
 STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR für hilfreiche Anregungen.

© VISION KINO, Januar 2014

Kontakt

Kontakt SchulKinoWochen:

Vision Kino gGmbH
Netzwerk für Film- und Medienkompetenz
 Große Präsidentenstraße 9
 10178 Berlin

Tel.: 030-27577 574
 Fax: 030-27577 570
 info@visionkino.de
 www.visionkino.de
 www.schulkinowochen.de

Kontakt Wissenschaftsjahr 2014–

Die digitale Gesellschaft:

Redaktionsbüro
Wissenschaftsjahr 2014 – Die digitale Gesellschaft
 Litfaß-Platz 1
 10178 Berlin

Tel.: 030-700186 877
 Fax: 030-700186 599
 redaktionsbuero@digital-ist.de
 www.digital-ist.de
 www.forschungsboerse.de

Wissenschaftliche Beratung:

Fraunhofer-Verbund IUK-Technologie
 Anna-Louisa-Karsch-Straße 2
 10178 Berlin

HERAUSGEGEBEN VON



IM RAHMEN DER



IN ZUSAMMENARBEIT MIT



GEFÖRdert VOM

