

Themendossier

März 2022



SQUID GAME und die Frage der Alterskenn- zeichnung

Die Netflix-Serie SQUID GAME hat eine kontroverse Diskussion über die explizite Darstellung von Gewalt hervorgerufen. Im Mittelpunkt steht auch der widersprüchliche Gebrauch von Alterskennzeichnungen und -empfehlungen. kinofenster.de gibt in diesem Themendossier einen kurzen Überblick über die Debatte und informiert am Beispiel von SQUID GAME über die Praxis der Altersfreigaben. Außerdem: eine Besprechung der Serie und **ein Arbeitsblatt für die Oberstufe.**

Inhalt

	EINFÜHRUNG		UNTERRICHTSMATERIAL
03	Die Debatte um die Serie SQUID GAME	12	Arbeitsblatt zur Serie SQUID GAME
	SERIENBESPRECHUNG		
05	Squid Game	15	Filmglossar
	HINTERGRUND		
07	Freigeben, empfehlen, zählen – Alterskenn- zeichnungen und die Frage der Verantwortung	20	Links und Literatur zu den Filmen
	INTERVIEW		
10	"Die Verarbeitung von Medienerfahrungen braucht Kommunikation"	23	Impressum

Einführung: Die Debatte um die Serie Squid Game (1/2)



Die Debatte um die Serie SQUID GAME

Zwischen Kapitalismuskritik und Gewaltverherrlichung – ein Überblick über die Debatte um SQUID GAME

456 Frauen und Männer, die meisten von ihnen hoch verschuldet, treten an einem streng bewachten Ort in einem Wettkampf mit scheinbar harmlosen Kinderspielen gegeneinander an. Sie wurden extra dafür angeworben. Gelockt hat sie ein hohes Preisgeld. Doch bei den Kinderspielen geht es am Ende um Leben und Tod: Wer verliert, wird auf der Stelle exekutiert. Das ist der Plot der südkoreanischen Produktion SQUID GAME (Regie: Hwang Dong-hyuk), die der US-amerikanische Streaming-Dienst Netflix am 17. September 2021 weltweit veröffentlicht hat.

Von der Kritik wurde die Serie unterschiedlich aufgenommen. Die einen sahen darin eine tiefgehende Kritik an Kapitalismus und Leistungsdruck und werteten

SQUID GAME als "Kunst, die zur Auseinandersetzung herausfordert" (Der Spiegel). Für andere war die Serie dagegen eine inhaltsarme und "schwer verdauliche Gewaltorgie", die die niederen Instinkte der Zuschauer/-innen anvisiere und sich damit zugleich als Geldmaschine eines global agierenden Konzerns entlarve (Der Tagesspiegel).

Gewalt als Mittel zur Monetarisierung

Knapp einen Monat nach Serienstart meldete der Streamingdienst via Twitter, dass bereits 111 Millionen Netflix-Konten auf SQUID GAME zugegriffen haben – ein Rekord, den bislang keine Serie des Anbieters erreicht hatte und der auch im März

2022 noch anhält (siehe Netflix Top 10 / <https://top10.netflix.com/tv-non-english>). Bereits im November 2021 hat Regisseur und Drehbuchautor Hwang eine Fortsetzung der Serie angekündigt.

Der Publikumserfolg von SQUID GAME zeigt, dass sich für Filmstudios und Streamingdienste wie Netflix Filme und Serien mit Gewaltdarstellungen lohnen. Dabei spielt es offenbar kaum eine Rolle, ob Gewalt darin als Selbstzweck, als Stilisierung, als Charakter- und Story-Element oder zur Abschreckung gezeigt wird. Jede Erwähnung des Serientitels, jede Nachahmung auf dem Schulhof, jede Veröffentlichung in sozialen Netzwerken stellt in der digitalisierten Medienwelt eine kostenfreie Werbung und Weiterverbreitung der entsprechenden Inhalte dar. Die Gewalt, egal wie explizit sie sein mag, zahlt sich für den Anbieter in barer Münze aus.

SQUID GAME auf dem Schulhof

Für Aufsehen und lebhafte Diskussionen sorgte die Serie aber vor allem aus anderen Gründen: SQUID GAME, das der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) von Netflix nicht zur Prüfung vorgelegt worden war und von dem Streamingdienst selbst für ein Publikum ab 16 Jahren empfohlen wird, sahen sich offenbar auch Kinder im Grundschulalter und Teenager an. Die Serie war in Deutschland nicht nur auf Schulhöfen Gesprächsstoff, sondern die darin gezeigten Spiele wurden dort auch mitunter nachgespielt.

So berichtete der Bayerische Rundfunk im Oktober 2021, dass es in Augsburg an Schulen zu Auseinandersetzungen zwischen Schüler/-innen gekommen sei, die Spiele aus der Serie nachgeahmt hätten. Dabei seien Kinder geohrfeigt oder beschimpft worden. Nach Angaben des Bayerischen Landeskriminalamtes (LKA) waren in Bayern zudem an mehreren Grund- und Mittelschulen "Visitenkarten" aufge-

3
(23)

Hintergrund: Die Debatte um die Serie Squid Game (2/2)

taucht, die den Karten ähnelten, mit denen in der Serie Teilnehmer/-innen rekrutiert wurden, und die nun in den Schulen zu ähnlichen Spielen einladen.

Die aus den Vorfällen folgende gesellschaftliche Debatte drehte sich vor allem um folgende Fragen: Wie gelangen Kinder und Teenager an ein Medienangebot, das für sie nicht geeignet ist? Was können Pädagog/-innen und Eltern tun, wenn sie mitbekommen, dass ihre Schüler/-innen oder ihre Kinder SQUID GAME gesehen haben? Und welche Folgen kann die Rezeption von Gewaltdarstellungen haben? (siehe dazu das kinofenster.de-Interview mit dem Medienpädagogen Christian Exner).

Die Rolle der sozialen Medien

Nach dem internationalen Starttermin entwickelten sich die Serie und deren Inhalte bereits innerhalb kurzer Zeit zu einem weltweiten Phänomen. Unter anderem wurden Memes geteilt, Videos zur Serie auf TikTok gepostet, Kostüme von Wärtern und Spieler/-innen ver- und gekauft und Kekse, die in der Serie bei einem Wettbewerb eine Rolle spielen, nachgebacken. Auch wer SQUID GAME nicht direkt auf Netflix gesehen hatte, konnte also davon erfahren, da auf sozialen Medien, per Messenger-Apps wie WhatsApp oder Telegramm sowie auf Videoplattformen die Serie und ihre Inhalte thematisiert wurden und werden. Nicht zuletzt trugen auch ältere Freund/-innen, Mitschüler/-innen oder Geschwister zur Verbreitung bei.

Die Verschmelzung von Internet und Fernsehen ermöglicht, dass sich mediale Trends schnell von Smartphone zu Smartphone verbreiten und wie etwa im Fall von SQUID GAME auf dem Schulhof oder im Alltag spielerisch nachgeahmt werden. Welche Folgen der Konsum sowie das Nachspielen der brutalen Tötungen und Bestrafungen für Kinder haben können, ist dabei individuell verschieden und kann nicht verallgemeinert werden. Jedoch wur-

de in der Debatte um SQUID GAME befürchtet und zum Teil auch beobachtet, dass die drastischen und in einer realen Welt angesiedelten Gewaltdarstellungen einige junge Zuschauer/-innen überforderten und verunsicherten (Christian Reinhold, Kindermedienland Baden-Württemberg) und es bei den Schulhofspielen mitunter zu aggressiven Verhalten kam. Befürchtet wurde zudem ein Gewöhnungseffekt in Bezug auf Gewaltdarstellungen.

Der Umgang mit SQUID GAME in schulischen und außerschulischen Kontexten

Das Schulpsychologische und Inklusionspädagogische Beratungs- und Unterstützungszentrum (SIBUZ) warnte Ende 2021 in einem Elternbrief vor den seelischen Folgen des Nachspielens für Kinder: Das SIBUZ betont darin die Wichtigkeit, die Einstellung der von Netflix angebotenen Kindersicherung, also die Sicherung des Zugangs durch ein Passwort, von Streaming-Accounts zu überprüfen, um so sicherzustellen, dass gewalttätige Inhalte wie SQUID GAME für Kinder unzugänglich bleiben. Das Schreiben endet mit der klaren Handlungsempfehlung an die Eltern von Schülern/-innen unter 16 Jahren, die Serie auch nicht gemeinsam mit ihren Kindern zu schauen.

Auch die Medienanstalt Rheinland-Pfalz rät zur Nutzung des Jugendschutzprogramms von Netflix. "Als Aufsicht haben wir keinen Grund und keine Handhabe, gegen Netflix vorzugehen", so Dr. Marc Jan Eumann, Vorsitzender der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM). Netflix hat als erster Streaming-Dienst in Deutschland ein Jugendschutzprogramm implementiert. Eltern und Erziehende könnten damit selbst für mehr Jugendschutz sorgen, in dem sie für Kinder Profile anlegen, die ausschließlich altersgerechte Filme und Serien zulassen.

Die Leitperspektive der Medienbildung des Bildungsplans von Baden-Württemberg sieht laut Landesmedienzentrum Baden-Württemberg vor, dass ein mediales Phänomen wie SQUID GAME in verschiedenen Unterrichtsfächern thematisiert werden kann. Angesichts der hohen Viralität der Serie, also der schnellen Verbreitung von Inhalten in der digitalen Welt, sollten sich Pädagog/-innen allerdings genau überlegen, in welcher Form dies im Unterricht geschehen kann. Die Serie bietet vielfältige Möglichkeiten, um mediales Verhalten kritisch zu diskutieren und einzuordnen. Dabei kann es sowohl um exzessive Mediennutzung gehen, als auch um die Frage des gesellschaftlichen Zusammenlebens im digitalen Zeitalter, wie das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg in dem Beitrag "SQUID GAME auf dem Schulhof – Was jetzt?" aufzeigt. Anhand der Serie kann exemplarisch herausgearbeitet werden, wie "man als Gesellschaft medial miteinander leben will: im ständigen medialen (Instagram- und Fortnite)-Wettbewerb, im Zelebrieren und Skandalisieren medialer (fiktiver wie realer) Gewalt (...)? Oder in kreativer, wertschätzender und gestalterischer Art, ohne Angst, etwas zu verpassen?"

Autor:

Martin Daßinnies, freier Redakteur und Autor im Bereich Film, Kultur und digitale Bildung, 16.03.2022

Serienbesprechung: Squid Game (1/2)



Squid Game

Über 400 Frauen und Männer treten in einem Wettkampf gegeneinander an. Es winkt ein hohes Preisgeld. Doch die vermeintlich harmlosen Kinderspielen tödlich.

Hinweis für Lehrende: Die Serie SQUID GAME enthält Szenen mit grafischen und expliziten Gewaltdarstellungen. kinofenster.de empfiehlt den Film für volljährige Zuschauer/-innen und für den Unterricht ab der 13. Klasse. Allerdings liegt es im Ermessen der Lehrenden, ob der Film für die jeweilige Lerngruppe geeignet ist. Im Zweifelsfall empfiehlt es sich, die Serie vor der Sichtung und vor dem Einsatz im Unterricht anzuschauen und dann zu entscheiden.

Seong Gi-hun ist bankrott. Das Glücksspiel kann er trotzdem nicht lassen und so lässt er sich auf einen mysteriösen Spiele-Wettbewerb ein, an dessen Ende eine Gewinnsumme in Millionenhöhe winkt. Mit seinem Einverständnis wird er betäubt und an ei-

nen unbekanntem Ort gebracht. Als er aufwacht, befindet er sich mit 455 weiteren Spieler/-innen in einer kasernenartigen Halle. Die Frauen und Männer tragen grüne Uniformen, haben Nummern statt Namen und werden von pink gekleideten, bewaffneten und maskierten Männern bewacht. Wie Seong Gi-hun sind seine Konkurrent/-innen in der Leistungs- und Konsumgesellschaft gescheitert und erhoffen sich mit dem Preisgeld einen Neuanfang. Sie haben sich verschuldet, sind alt, krank oder wie die geflüchtete Nordkoreanerin Sae-byeok sozial isoliert. Sechs Spiele innerhalb von sechs Tagen müssen sie absolvieren. Die Spiele kennen die meisten aus ihren Kindertagen, doch die Regeln haben sich verändert: Wer verliert, stirbt.

Die Handlung der Netflix-Serie des südkoreanischen Regisseurs Hwang >

Südkorea 2021
Serie, Mystery, Thriller

Veröffentlichungstermin:
17.09.2021

Distributionsform: VoD

Verfügbarkeit: Netflix

Regie und Drehbuch: Hwang Dong-hyuk

Darsteller/innen: Lee Jung-jae, Park Hae-soo, Wi Ha-joon, Oh Young-soo, Jung Ho-yeon, Heo Sung-tae u.a.

Kamera: Lee Hyeong-deok

Laufzeit: 9x60 min, Deutsche Fassung, OmU

Format: Farbe, digital

Filmpreise: AFI Awards 2021:

Spezialpreis; 2022: Bester Nebendarsteller in einer TV-Produktion u.a.

FSK: Nicht geprüft (Empfehlung des Anbieters: ab 16)

Altersempfehlung: ab 18 J.

Klassenstufen: ab 13. Klasse

Themen: Armut, Gesellschaft, Wettkampf, Gewalt, Kapitalismus

Unterrichtsfächer: Politik, Ethik, Sozialkunde/Gemeinschaftskunde

Serienbesprechung: Squid Game (2/2)

Dong-hyuk folgt einem simplen Prinzip: Verzweifelte Menschen kämpfen in Spielen mit tödlichem Ausgang um ein hohes Preisgeld. Die Dramaturgie folgt dabei dem Computerspiel-Genre "Battle Royale", bei dem sich eine bestimmte Anzahl an Spieler/-innen in einem begrenzten Spielbereich treffen. Ziel ist es, als einzige/-r die Runde zu überleben. Der Spannungsbogen ergibt sich dabei aus Elementen wie Suchen, Erkunden, Bauen, Glück, Kämpfen und Überleben. SQUID GAME kombiniert diese Bausteine und überspitzt damit eine der Serie zugrundeliegende Kapitalismus- und Gesellschaftskritik: Im Wettkampf gibt es keine Solidarität, andere Teilnehmer/-innen erscheinen als Mittel zum Zweck. So trifft Seong Gi-hun auf alte Bekannte und verbündet sich mit anderen Teilnehmenden. Er kann sich aber nie sicher sein, ob ihn ihre Hilfe zum Ziel führt. Filmästhetisch zitiert Hwang Dong-hyuk mittels leuchtender Farben und starker Kontraste erfolgreiche Gaming-Szenarien wie "Fortnite". Die Gewaltszenen ähneln dabei sowohl in ihrer Darstellung wie auch in ihrer Selbstverständlichkeit denen von Computerspielen, etwa Shooter-Games, in denen solche Elemente zum Spielprinzip dazugehören. Im südkoreanischen Kino haben zuletzt Regisseure wie Kim Ki-Duk oder Chan-Wook Park (Oldboy) mit expliziter Gewalt Tabus gebrochen. SQUID GAME schließt sich hier nahtlos an. In seiner deutlichen Kritik an der neoliberalen, südkoreanischen Gesellschaft erinnert die Serie dagegen an den preisgekrönten Film Parasite von Bong Joon-Ho.

Soziale Spannungsfelder werden in SQUID GAME anhand der Lebensgeschichten der Teilnehmer/-innen thematisiert. In den Fächern Politik und Ethik können beispielhaft die Biografien einzelner Spieler/-innen herausgearbeitet werden. Die Schüler/-innen können darauf aufbauend diskutieren, wie die Serie Themen wie Leistungsdruck, finanzielle Unsicherheit

oder gesellschaftliche Diskriminierung aufgreift. Zusätzlich kann die Frage erörtert werden, ob das "Battle-Royale-Prinzip" als Allegorie für den Überlebensdruck innerhalb von Gesellschaften gelesen werden kann. Computerspiele und virtuelle Spielräume haben sich zum Leitmedium entwickelt und beeinflussen die Lebenswirklichkeit gerade von jungen Menschen ebenso stark wie Filme, Literatur oder Musik. Spielmechanismen dringen in alle Bereiche der Gesellschaft vor und beeinflussen Kommunikation, Bildung und zunehmend Filme und Serien, wie die filmästhetische Gestaltung von SQUID GAME zeigt. Vor allem in sozialen Medien zitieren junge Menschen Figuren, Teile des Soundtracks und die Spielformate von SQUID GAME. Lieder, Bilder und Motive der Serie werden als Memes und Gifs weiterentwickelt, verfremdet und in Form von Challenges in der Realität gespielt. In den Fächern Sozial- und Gesellschaftskunde kann die Fragestellung aufgeworfen werden, auf welche digitalen Spiele- und Alltagserfahrungen der Jugendlichen die Serie zurückgreift und warum gerade ihre Elemente reizvoll erscheinen – besonders auch in Bezug zur dargestellten Gewalt. Außerdem kann besprochen werden, wie Zuschauer/-innen durch das Teilen und Kreieren von Inhalten selbst zum Erfolg der Serie beitragen.

Autor:

Martin Daßinnies, freier Redakteur und Autor im Bereich Film, Kultur und digitale Bildung, 16.03.2022

Hintergrund: Freigeben, empfehlen, zählen – Alterskennzeichnungen und die Frage der Verantwortung (1/3)



Freigeben, empfehlen, zählen – Alterskennzeichnungen und die Frage der Verantwortung

Die Diskussion um SQUID GAME zeigt, dass zentrale Begriffe des Jugendschutzes missverständlich verwendet oder wahrgenommen werden und die Vergabepraxis von Altersfreigaben oft intransparent ist.

Immer wieder lösen Filme oder Serien öffentliche Debatten über die Angemessenheit von Alterskennzeichnungen aus. Zuletzt stand die südkoreanische Netflix-Serie SQUID GAME im Mittelpunkt. Gut an solchen Debatten ist, dass dadurch im besten Fall ein Diskurs angestoßen wird über Zumutbarkeiten, über Verantwortung (von Eltern wie von Anbietern), die Bedürfnisse und die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen, den Umgang mit provokanter Kunst und Popkul-

tur. Gerade die Debatte um SQUID GAME offenbart aber auch Defizite, die über eine moralische oder ästhetische Bewertung der Serie hinausgehen. Sie führt vor Augen, wie zentrale Begriffe des Jugendschutzes – etwa Altersfreigaben, Alterskennzeichnungen und Altersempfehlungen – fälschlicherweise gleichbedeutend verwendet oder wahrgenommen werden und wie intransparent oft ist, wer die Alterseinstufungen auf welcher Basis eigentlich vorgenommen hat.

Die Altersfreigaben der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK)

Altersfreigaben für Filme sind in Deutschland eng mit der FSK verbunden, der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft. Auf Basis des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) prüft diese auf Antrag und kostenpflichtig filmische Inhalte für die öffentliche Vorführung beispielsweise im Kino sowie für die Verbreitung auf Trägermedien wie DVD und Blu-ray. Die weißen, gelben, grünen, blauen und roten Quadrate mit den Alterskennzeichnungen ab 0, ab 6, ab 12, ab 16 sowie ab 18 Jahren sind ein etablierter und auffälliger Hinweis für die Bewertung der FSK und legen fest, ab welchem Mindestalter ein Zutritt zu Kinovorstellungen oder die Abgabe eines Films im Handel oder Verleih gestattet ist.

Leitend bei der Prüfung ist der Schutzedanke: "Filme und andere Trägermedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen, dürfen nicht zur Vorführung vor oder zur Abgabe an ihre Altersstufe freigegeben werden", heißt es in den Grundsätzen der FSK. Dazu werden die zur Prüfung vorgelegten Werke von Expert/-innen vollständig gesichtet und von personell wechselnd besetzten Prüfungsausschüssen bewertet. Seit 2010 veröffentlicht die FSK ihre Freigabebeurteilungen für Kinofilme (mit Ausnahme von Titeln ab 18) auf ihrer Website www.fsk.de und macht damit ihre Entscheidungsgrundlage transparent.

Nachdem eine FSK-Freigabe festgesetzt wurde, ist diese verbindlich für alle öffentlichen Aufführungen. Dazu zählen auch schulische Veranstaltungen innerhalb des Klassenverbands, wenngleich in begründeten Einzelfällen mit Auflagen davon abgewichen werden kann. Bei einer Ausstrahlung geprüfter Filme im Fern-

Hintergrund: Freigeben, empfehlen, zählen – Alterskennzeichnungen und die Frage der Verantwortung (2/3)

sehen bestimmt die FSK-Freigabe, ab welcher Uhrzeit diese gezeigt werden dürfen. Im privaten Umfeld wiederum haben die FSK-Freigaben keine Geltung und es obliegt der Verantwortung von Eltern und Sorgeberechtigten, welche Inhalte sie ihren Kindern zugänglich machen.

Seit langem steht zur Diskussion, inwieweit die 1957 eingeführten Alterskategorien der FSK, die auch im gegenwärtigen Jugendschutzgesetz verankert sind und für alle Organisationen der freiwilligen Selbstkontrolle gelten, heute noch tragfähig sind und zur tatsächlichen Entwicklung von Kindern und Jugendlichen passen. Nichtsdestotrotz haben sie sich als sinnvolles Konstrukt erwiesen. Den nötigen Anpassungsspielraum über die gesetzlichen Freigaben hinaus bieten die pädagogischen Altersempfehlungen.

FSK-Altersfreigaben sind keine Altersempfehlungen

Entgegen einer weit verbreiteten Vorstellung handelt es sich bei den Alterskennzeichnungen der FSK ausdrücklich nicht um pädagogische Altersempfehlungen. In medienpädagogischen Publikationen werden daher pädagogische Altersempfehlungen zusätzlich zu den FSK-Angaben genannt und ermöglichen es, eine genauere Einschätzung zur Alterseignung abhängig von der Entwicklung der Kinder und Jugendlichen sowie von der Thematik und Ästhetik einer Produktion vorzunehmen. Pädagogische Altersempfehlungen berücksichtigen insofern, ab welchem Alter die Geschichte und Machart eines Films von dem jungen Publikum verstanden werden kann.

Da Altersempfehlungen – im Gegensatz zu FSK-Freigaben – an kein gesetzlich vorgeschriebenes Altersschema gebunden sind, ist eine feingliedrige Abstufung möglich, die meist in Zweijahresschritten, manchmal sogar in Jahresschritten erfolgt und damit Eltern, Multiplikator/-in-

nen oder jungen Zuschauer/-innen selbst eine möglichst exakte Orientierung bietet. Es gibt in Deutschland keine einheitliche Prüfstelle, die pädagogische Altersempfehlungen festlegt. Je nach Informationsquelle ist es daher möglich, dass die Altersempfehlungen abweichen.

Die Alterseinstufungen der Streamingdienste

Im Laufe der letzten Jahre hat sich das Angebot an Filmen und Serien, die exklusiv auf Streaming-Plattformen zum Abruf bereitstehen und nicht für die öffentliche Aufführung im Kino oder den Vertrieb auf Trägermedien bestimmt sind, erheblich erweitert. Da dort auch für Kinder und Jugendliche ungeeignete Filmangebote rund um die Uhr abrufbar und nicht wie im analogen Fernsehprogramm auf festgelegte Uhrzeiten beschränkt sind, müssen die Anbieter technische Sperren in ihre Systeme einbauen. Die Aufsicht über die Einhaltung der Jugendschutzbestimmungen im privaten Rundfunk und in den Telemedien obliegt gemäß Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM). Als von der KJM anerkannte Selbstkontrolleinrichtung für Internetangebote wiederum fungiert die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V. (FSM), der sich Streamingdienste wie Netflix oder Disney+ angeschlossen haben. Die FSM begutachtet die Jugendschutzfunktionen der Plattformen nach deutschem Recht und berät bei Anpassungen für den deutschen Markt. Dazu zählt neben den technischen Sperren auch die Verwendung der etablierten Altersstufen.

Streamingdienste, die in den Bereich der Telemedien fallen, können zwar ihre Eigenproduktionen, oft "Originals" genannt, und Lizenzkäufe sowie andere bislang ungeprüfte Titel der FSK zur Prüfung vorlegen, sind jedoch nicht dazu verpflichtet und können die Alterseinstufung nach eigenem

Ermessen vornehmen. Bei Titeln, zu denen bereits eine FSK-Bewertung vorliegt, wird diese in der Regel übernommen.

Alterskennzeichnung ist nicht gleich Alterskennzeichnung

Amazon Prime Video beantragt beispielsweise FSK-Bewertungen für alle Amazon Original Produktionen sowie für exklusiv lizenzierte Titel. Liegen Empfehlungen der Jugendschutzeinrichtungen des Herstellungslandes höher als die der FSK, wird diese höhere Alterseinstufung übernommen. Für weitere in Deutschland noch ungeprüfte Inhalte, die von Drittparteien lizenziert werden, vergibt Amazon ein internes Jugendschutzrating.

Disney+ legt ausgewählte Titel ebenfalls der FSK zur Prüfung vor. Andere Titel, die bisher keiner anerkannten Selbstkontrolleinrichtung vorlagen, durchlaufen einen internen Prüfprozess. Ein in Jugendschutzfragen ausgebildetes Team sichtet die Programme vorab vollständig und kommt in enger Zusammenarbeit mit der Jugendschutzbeauftragten des Unternehmens zu einer Alterskennzeichnung.

Netflix wiederum hält sich bei diesem Thema bedeckt und verweist auf Anfrage lediglich auf die Zusammenarbeit mit der FSM. Von der FSK lässt das Unternehmen seine Original-Produktionen nicht prüfen. Gemäß eigenem Kriterienkatalog spielt vor allem die Häufigkeit etwa von Gewalt, Nacktheit oder obszöner Sprache eine Rolle bei den Einstufungen. Bei der Feststellung dieser Häufigkeiten und Bewertung der Inhalte greift Netflix auf einen Algorithmus zurück. Unbeantwortet bleibt die Frage, ob qualifizierte Mitarbeiter/-innen die Inhalte auch vollständig vor der Einstufung sichten.

Problematisch ist, dass auf den Streaming-Plattformen nicht sichtbar gemacht wird, um welche Alterskennzeichnung es sich bei dem ausgewählten Titel letztendlich handelt: Ist diese das Ergebnis einer

Hintergrund: Freigeben, empfehlen, zählen – Alterskennzeichnungen und die Frage der Verantwortung (3/3)

FSK-Prüfung? Wurde sie im Rahmen eines internen Gremiums festgesetzt? Und wenn ja – nach einer vollständigen oder nur auszugswweisen Sichtung, von Mitarbeiter/-innen mit welcher Expertise, nach welchen Kriterien und vor welchem kulturellen Hintergrund? Oder wurde gar eine Voreinschätzung einem Algorithmus überlassen?

Eine Frage der Verantwortung

Sofern Filme und Serien gewissenhaft im Hinblick auf eine Alterskennzeichnung geprüft und bewertet wurden, sind technische Sperren ein wirksames Instrument, um zu verhindern, dass ungeeignete Inhalte von Kindern und Jugendlichen entdeckt und gesehen werden können. Dass Minderjährige Wege finden, sich Material zu beschaffen, das sie unbedingt sehen wollen, aber eigentlich noch nicht sehen sollten, bleibt davon unberührt und ist kein neues Phänomen.

Dass massenhaft Kinder und Jugendliche die von Netflix ab 16 Jahre eingestufte Serie SQUID GAME sehen und gesehen haben, stellt daher kein Versagen der Jugendschutzvorrichtungen des Streaming-Dienstes dar. Die Verantwortung liegt in diesem Fall bei Eltern und Sorgeberechtigten. Sie sind dazu angehalten, die angebotenen technischen Sperren zu nutzen und sich über die Medieninhalte vorab zu informieren und genau abzuwägen, ob diese für ihre Kinder geeignet sind.

Infokasten

Verlässliche und auf medienpädagogischer Expertise beruhende Altersempfehlungen finden sich auf kinofenster.de, bei den Publikationen des Deutschen Kinder- und Jugendfilmzentrums (etwa www.kinderfilmwelt.de, www.kinofilmwelt.de oder www.kinder-jugend-filmportal.de) oder in den Film-Tipps von Vision Kino.

Autor:

Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung, 16.03.2022

Interview: Christian Exner (1/2)

„DIE VERARBEITUNG VON MEDIENERFAHRUNGEN BRAUCHT KOMMUNIKATION“

Was tun, wenn Kinder SQUID GAME gesehen haben? Der Medienpädagoge Christian Exner gibt Antworten und erklärt, warum die Serie auf jüngere Zuschauer einen besonderen Reiz ausübt.

© KJF



Medienpädagogischer Rat ist gefragt, seitdem klar ist, dass auch Kinder und minderjährige Jugendliche die Netflix-Serie SQUID GAME schauen, die unter anderem explizite Gewaltszenen enthält. Wie können Eltern und Lehrer/-innen damit angemessen umgehen? kinofenster.de hat darüber mit Christian Exner gesprochen, der als wissenschaftlich-pädagogischer Mitarbeiter im Deutschen Kinder- und Jugendfilmzentrum (KJF) arbeitet und dort unter anderem die Website kinderfilmwelt.de redaktionell betreut.

Herr Exner, wie schätzen Sie die Gewaltdarstellung in SQUID GAME im Hinblick auf die Inszenierung und Ästhetik ein?

Bei SQUID GAME sehe ich eine Ikonografie der Gewalt, die Teil einer besonderen cineastischen Erzählkultur ist. Wie bei Gewaltszenen in anderen südkoreanischen Genre-Filmen spritzt regelrecht das Blut. Doch solche Szenen werden nicht direkt ausgeblendet. Kamera und Schnitt huschen darüber hinweg. Das ist ähnlich stilisiert, wie die übertrieben hohe Anzahl von Gegnern, die im jüngsten James-Bond-Film effektiv im Nahkampf eliminiert werden. Die Unterschiede in der bildlichen Behandlung des Themas "Mord an Menschen" liegt mehr in den symbolischen Nuancen als etwa in grundsätzlichen ethischen Kategorien. Ich habe aber in der Inszenierung von SQUID GAME nicht nur Gewalt gesehen, sondern auch einen Blick in verschärfte soziale Realitäten und einen Bezug zum ökonomi-

schon Druck in modernen Gesellschaften. Es gibt daher die Möglichkeit, den Härtegrad und den Zynismus dieser Erzählung einzubetten in eine Form von gesellschaftspolitischer Kritik.

Welche Altersempfehlung würden Sie aussprechen und warum?

Unabhängig von ihrem Alter würde ich Menschen, die explizite Gewaltdarstellungen nur schwer ertragen, nicht raten, diese Serie zu schauen. Aber wenn man mit den erzählerischen Mitteln spezieller Genres vertraut und davon nicht schockiert ist, können Jugendliche ab 16 Jahren diese Serie schauen. Mit der Genrekompetenz und Seherfahrung eines älteren Jugendlichen kann man diese Serie nicht nur medien-, sondern auch gesellschaftskritisch lesen. Sie hat in meinen Augen ihren kulturellen Stellenwert und kann beim kritisch reflektierten jungen Publikum persönlichkeitsbildend wirken.

Welchen Reiz übt eine Serie wie SQUID GAME auf Kinder und Jugendliche aus?

Die Neugier nach dem Verbotenen ist ein Phänomen des Aufwachsens. Es gibt gute Gründe, dass einem in jungen Jahren gewisse Medien vorbehalten bleiben. Zugleich stimulieren Verbote die Neugier von Kindern und Jugendlichen. Sie wollen sehen, was hinter dieser Schwelle ist, die sie nicht überschreiten dürfen. Im Fall von SQUID GAME gibt es aber auch ein effektives Marketingumfeld, das auch Kinder erreicht. Wenn die Hürden mit Jugendschutzeinstellungen auf den Geräten, die Kinder in den Händen halten, nicht hoch genug sind, dann übertreten sie die Schwelle zu den für sie geheimnisvollen Medienwelten der Erwachsenen.

Welche Rolle spielt in diesem Zusammenhang die Verantwortung der Eltern bei Streaming-Angeboten?

Natürlich haben Eltern da eine Verantwortung. Für Medienkonsum in der Öffentlichkeit gibt es klare gesetzliche Vorgaben: >

10
(23)

Interview: Christian Exner (2/2)

An der Kinokasse etwa wird das Alter kontrolliert. Zu Hause gibt es unterschiedliche Situationen. Es gibt sicher in der Mehrheit der Familien die Verabredung, dass Jugendschutzzeinstellungen des betreffenden Streamingdiensts beachtet werden müssen. Aber es gibt auch die Situation, dass Kinder allein zu Hause sind und bewusst das falsche Nutzerprofil wählen. Wer seine Voreinstellungen nicht weiter differenziert, macht es seinen Kindern zu leicht. Wenn ein Kind das Schlupfloch gefunden hat, dann schließen sich andere Kinder an, um cool zu wirken, mitreden zu können oder die eigenen Angst- und Ekel-Schwellen zu testen.

Was kann man tun, wenn Kinder oder jüngere Jugendliche diese Schwelle überschritten haben?

Ich hoffe sehr, dass Kinder, die dadurch irritiert, verletzt oder sogar traumatisiert sind, ein Umfeld haben, in dem sie darüber reden können und aufgefangen werden. Ich glaube aber auch, dass filmische Erfahrungen uns manchmal dahin bringen, wo es in unserer Befindlichkeit schmerzhaft wird. Extreme Filmerzählungen und explizite Bilder lösen nicht nur Angst, Ekel, Abwehr und Abscheu aus. Sie verdichten auch unser latenten Unbehagen und unsere Verstörung in symbolischen Formen. Menschliche Abgründe in Bilder zu fassen, ist Teil unserer Erzählkultur und ist auch ein Bedürfnis der Zuschauer/-innen. Dass man Kinder nur fein dosiert damit konfrontieren kann, ist klar. Dass Kinder sich gelegentlich zu viel zumuten, muss man immer auch ein bisschen mitdenken. Die Verarbeitung von Medienerfahrungen braucht Kommunikation, Austausch und ein Umfeld des Vertrauens und der Geborgenheit. Eltern sollten sie stets begleiten und aufmerksame Ansprechpartner/-innen sein, ohne dabei als Kontrollwächter oder Strafgericht aufzutreten.

Die Diskussion hat gezeigt, dass Begriffe wie Altersfreigaben, Alterskennzeich-

nungen und Altersempfehlungen oft als gleichbedeutend wahrgenommen werden.

Wenn man nach einem schönen Film für einen Familien-Unterhaltungsnachmittag sucht, dann schauen viele irrtümlich auf die Alterskennzeichnung, als ob das ein Prädikatsiegel sei. Die nackten Zahlen ab 6, ab 12 und so weiter geben nur einen groben Orientierungsrahmen. Das sind Leitplanken, aber keine Wegweiser. Altersempfehlungen sind präzise Beschreibungen, in welchem Alter ein Film gut zu verstehen ist, Identifikation ermöglicht, Interesse bei Kindern weckt und sie nicht unter- oder überfordert. Dazu gibt es filmpädagogische Informationsangebote wie etwa unsere Website kinderfilmwelt.de, aber auch Filmfestivals und Filmmagazine. Filmkritiken können ergänzend dazu die letztlich entscheidende Frage beantworten: Ist das ein toller Film oder nicht?

In vielen Medien wurden Hilferufe von Lehrer/-innen zitiert, weil ihre jungen Schüler/-innen SQUID GAME nachgespielt haben - also etwa Kinderspiele mit Bestrafungen wie Ohrfeigen für die Verlierer/-innen. Welche Reaktion ist aus medienpädagogischer Sicht sinnvoll?

Zum einen würde ich sagen: Bitte nicht überreagieren. Wenn Kinder etwas gesehen haben, was sie nicht sehen durften und das wirklich schlecht ertragen konnten, würden sie sich durch Sanktionen und eine ablehnende Reaktion von Erwachsenen zurückgewiesen und alleingelassen fühlen. Das macht es für sie nur schwerer. Und das andere ist: Genau hinschauen. Ich glaube, in aller Regel haben Kinder ihre Hemmungen nicht verloren und verhalten sich natürlich nicht genauso krass, wie sie es in der Serie erlebt haben. Im günstigsten Fall kann es sogar sein, dass Kinder kreativ verarbeiten, was sie medial erlebt haben, indem sie es in ihre Welt zurückholen - in eine Welt des Spiels. Andererseits kann es auch sein, dass sie sich

auf fatale Art stimuliert fühlen und aggressiv werden. Bisherige Erfahrungen haben aber gezeigt, dass dies keine unmittelbare Folge des Serienkonsums ist und es passiert auch nicht in dem dramatischen Ausmaß, wie es in manchen journalistischen Berichten suggeriert wird.

Wie ist die öffentliche Diskussion um SQUID GAME einzuordnen?

Die Befürchtung, dass sich mediale Gewaltszenen als Vorbild für reales Verhalten viral verbreiten und dass sie junge Menschen total enthemmen, findet zyklisch immer neue Anlässe. Mal sind es Horrorfilme, dann Computerspiele - nun ist es also eine Kultserie. Man sieht daran, was neu und populär ist. Es ändern sich die Anlässe, aber nicht die Grundproblematik. Kinder und Jugendliche wissen schon sehr früh, zwischen medialen und realen Welten zu unterscheiden. Diese elementare Medienkompetenz dürfen wir den allermeisten von ihnen zutrauen. Wäre es nicht so, dann hätten wir ein echtes Problem mit unseren Erzählkulturen und wären selbst kaum zu sozial verträglichen Erwachsenen herangereift.

Autor:

Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung, 16.03.2022

Unterrichtsmaterial: Arbeitsblatt zur Serie Squid Game/Didaktisch-methodischer Kommentar

Unterrichtsmaterial

ARBEITSBLATT ZUR SERIE SQUID GAME FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

—

Fächer:

Fächer: Deutsch, Ethik/Religion,
Philosophie, Kunst ab 18 Jahren

Altersempfehlung:

ab 18 Jahren, ab 13. Klasse

Hinweis für Lehrende: SQUID GAME enthält zahlreiche drastische Gewaltdarstellungen. Die Schockwirkung dieser Szenen steht in der Tradition des südkoreanischen Genre-Kinos und ist entsprechend ästhetisiert inszeniert, wengleich sie in engem Zusammenhang mit der Handlung steht. Aufgrund der gezeigten Grausamkeiten wird die Sichtung der Serie erst ab 18 Jahren empfohlen.

Kompetenzschwerpunkt: Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit der formalen Stilisierung der Serie sowie der Inszenierung und Wirkung der Gewaltdarstellungen auseinander. Der Schwerpunkt liegt in Deutsch auf dem Bereich „Lesen – mit Texten und weiteren Medien umgehen“, in Kunst auf „Wahrnehmen“ und „Reflektieren“ und Ethik/Philosophie auf der Wahrnehmungs- und Deutungskompetenz.

Didaktisch-methodischer Kommentar: Der Erfolg der Serie SQUID GAME hängt maßgeblich mit der hochgradig ästhetisierten Gestaltung vom Szenenbild über das Kostümbild bis hin zur Inszenierung zusammen. Untrennbar mit dieser verbunden ist auch die Wirkung der Gewaltszenen.

Ausgehend vom Trailer zur Serie beschreiben die Schülerinnen und Schüler markante Einstellungen sowie die auffällige, aus den Komplementärfarben Pink und Grün bestehende Farbgestaltung. Die Vertiefung zur Farbgestaltung wird auch als Sichtungsaufgabe übernommen und durch eine Beobachtung der Gewaltdarstellungen innerhalb der ersten beiden Episoden ergänzt. Nach der Sichtung erarbeiten die Schülerinnen und Schüler ausgehend vom Szenenbild, wie die Serie durch die Gegenüberstellung von Extremen provoziert (etwa Unschuld und Gewalt, nostalgische Verklärung und moderne Abstraktion, künstlich und real, Spiel und Ernst) und wie die Figuren einerseits durch das Kostümbild (Masken oder Nummern) entindividualisiert und gleichzeitig durch back stories vermenschlicht werden. Im Anschluss beschreiben sie die Inszenierung und Wirkung der Gewaltdarstellungen und bewerten diese, auch in dem Vergleiche mit anderen populären Filmen und Games hergestellt werden. Abschließend steht zur Diskussion, inwieweit die Serie als Allegorie auf das Leben in einer kapitalistisch geprägten Gesellschaft überzeugt.

12
(23)

Autor:

Stefan Stiletto, Medienpädagoge
mit Schwerpunkt Filmkompetenz und
Filmbildung, 16.03.2022

Unterrichtsmaterial: Arbeitsblatt zur Serie Squid Game (1/2)

Unterrichtsmaterial

ARBEITSBLATT ZUR SERIE SQUID GAME FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

VOR DER SICHTUNG DER ERSTEN BEIDEN EPISODEN:

a) Sehen Sie sich den Trailer (<https://www.kinofenster.de/lehrmaterial/glossar/trailer/>) zu SQUID GAME an. Welche Bilder bleiben Ihnen im Gedächtnis? Halten Sie diese Einstellungen durch Screenshots fest und besprechen Sie diese Kleingruppen. Erläutern Sie, was diese Bilder für Sie so bemerkenswert macht. Gehen Sie beispielsweise auf die Bildkomposition und die Perspektive oder die Farbgestaltung ein. Begründen Sie, warum Sie sich für diese Einstellungen entschieden haben.

b) Notieren Sie, welche Farben im Trailer besonders auffallen. Welche Rolle spielen diese im Farbkreis und wie wirken sie dadurch?

WÄHREND DER SICHTUNG DER ERSTEN BEIDEN EPISODEN:

c) Achten Sie während der ersten beiden Episoden weiterhin auf den Einsatz der Farben und auf die farbliche Zuordnung zu einzelnen Personengruppen. Welche Wirkung wird durch diese Farbgestaltung erzielt?

d) Halten Sie in Stichpunkten fest, wie in den ersten beiden Episoden Gewalt dargestellt wird. Notieren Sie Adjektive, die Sie mit diesen Szenen verbinden.

NACH DER SICHTUNG DER ERSTEN BEIDEN EPISODEN:

Themenblock: Das Szenenbild

e) Analysieren Sie das Szenenbild, das auf den folgenden Pressefotos zur Serie zu sehen ist. Gehen Sie darauf ein, wie die pink gekleideten Wächter in diesem Setting wirken.



f) SQUID GAME stellt Gegensätze gegenüber – zum Beispiel kindlich-unschuldig und brutal. Nennen Sie weitere solcher Gegensatzpaare, die sich in der Serie finden lassen. Wählen Sie ein Gegensatzpaar aus. Welche Wirkung ergibt sich aus dieser stetigen Konfrontation der Extreme?

THEMENBLOCK: DIE FIGUREN UND DAS KOSTÜMBILD

g) Erläutern Sie anhand der folgenden Pressefotos, wie die Figuren der Serie durch das Kostümbild entindividualisiert werden. Welche Folgen hat dies für deren Wahrnehmung in der Serie und durch das Publikum?



© Netflix



Unterrichtsmaterial: Arbeitsblatt zur Serie Squid Game (2/2)

h) Der äußerlichen Entmenschlichung stellt die Serie – zumeist auf Seiten der Spielteilnehmer/-innen – eine Vermenschlichung entgegen. Nennen Sie Beispiele, wodurch zahlreiche Figuren eine individuelle Persönlichkeit erhalten und wie sich dadurch deren Wahrnehmung in der Serie verändert. Gehen Sie auch darauf ein, wie sich die Wahrnehmung der Zuschauenden im Verlauf der Serie verändert.

Themenblock: Gewaltdarstellung und Gewaltwirkung

i) Der Kommunikationswissenschaftler Jürgen Grimm forscht zur Wirkung der Darstellung von Gewalt in den Medien. Er hat vorgeschlagen, zwischen "sauberen" und "schmutzigen" Gewaltdarstellungen zu unterscheiden (unter Punkt 3.3.2, bzw. 3.3.8.: http://www.gmk-net.de/wp-content/t3archiv/fileadmin/pdf/bfsfj_medienn-und-gewalt1998.pdf). "Saubere" Gewaltdarstellungen wirken harmlos, sind vergleichsweise blutlos inszeniert und verzichten darauf, das Leid der Opfer zu zeigen. "Schmutzige" Gewaltdarstellungen wiederum rücken die Opferperspektive stark in den Vordergrund, zeigen grausame Details und wirken dadurch eher abschreckend. In welche Kategorie fallen Ihrer Meinung nach die Gewaltdarstellungen in SQUID GAME? Suchen Sie in Partnerarbeit nach Belegen aus den Episoden 1 und 2 und sehen Sie sich diese gegebenenfalls noch einmal an. Besprechen Sie gemeinsam im Plenum, wie Sie die dargestellte Gewalt in der Serie empfinden und halten Sie Ihre Assoziationen in Stichworten fest. Greifen Sie dabei auch auf Ihre Notizen aus Aufgabe d) zurück.

j) Analysieren Sie in Kleingruppen, wie Gewalt in anderen aktuellen Blockbustern (etwa einem James-Bond-Film oder einem Film aus dem Marvel Cinematic Universe), in anderen Filmen aus Südkorea (etwa OLDBOY oder PARASITE) oder in Games inszeniert wird. Welche Ähnlichkeiten, welche Unterschiede stellen Sie fest? Stellen Sie Ihre Ergebnisse danach in der Lerngruppe vor.

k) Netflix hat SQUID GAME "ab 16 Jahren" eingestuft. Im Gegensatz zu FSK-Freigaben ist diese Angabe gesetzlich nicht bindend und hat lediglich einen Empfehlungscharakter. Diskutieren Sie, ab welchem Alter Sie SQUID GAME empfehlen würden. Begründen Sie Ihre Entscheidung. Berücksichtigen Sie insbesondere die Darstellung von Gewalt, das künstliche Setting sowie die Werte, die in der Serie vermittelt werden.

Themenblock: Eine überzeugende Allegorie?

l) Der Regisseur Hwang Dong-hyuk sagt über SQUID GAME: "Mit dieser Geschichte wollte ich eine Allegorie bzw. Fabel über die moderne kapitalistische Gesellschaft schreiben, etwas, das einen extremen Wettbewerb widerspiegelt, wie den extremen Wettbewerb des Lebens." (<http://about.netflix.com/de/news/the-making-of-a-global-sensation-the-journey-to-creating-squid-game>)

Besprechen Sie im Plenum, welche Werte das Zusammenleben in einer kapitalistisch geprägten Gemeinschaft gemäß der Serie prägen und welche Werte im menschlichen Miteinander durch die Spiele nach und nach ausgehebelt werden. Diskutieren Sie,

inwieweit SQUID GAME als zynische Satire überzeugt. Berücksichtigen Sie dabei auch, welche Rolle Merchandising, Zitate und Memes rund um die Serie in diesem Zusammenhang spielen und an welchen Elementen der Serie diese anknüpfen.

Filmglossar

Bildkomposition

Der durch das Bildformat festgelegte Rahmen (siehe auch Kadranze/Cadranze) sowie der gewählte Bildausschnitt bestimmen im Zusammenspiel mit der Kameraperspektive und der Tiefenschärfe die Möglichkeiten für die visuelle Anordnung von Figuren und Objekten innerhalb des Bildes, die so genannte Bildkomposition.

Die Bildwirkung kann dabei durch bestimmte Gestaltungsregeln wie etwa den Goldenen Schnitt oder eine streng geometrische Anordnung beeinflusst werden. Andererseits kann die Bildkomposition auch durch innere Rahmen wie Fenster den Blick lenken, Nähe oder Distanz zwischen Figuren veranschaulichen und, durch eine Gliederung in Vorder- und Hintergrund, Handlungen auf verschiedenen Bildebenen zueinander in Beziehung setzen. In dieser Hinsicht kommt der wahrgenommenen Raumbreite in 3D-Filmen eine neue dramaturgische Bedeutung zu. Auch die Lichtsetzung und die Farbgestaltung kann die Bildkomposition maßgeblich beeinflussen.

Wie eine Bildkomposition wahrgenommen wird und wirkt, hängt nicht zuletzt mit kulturellen Aspekten zusammen.

Drehort/Set

Orte, an denen Dreharbeiten für Filme oder Serien stattfinden, werden als Drehorte bezeichnet. Dabei wird zwischen Studiobauten und Originalschauplätzen unterschieden. Studios umfassen entweder aufwändige Außenkulissen oder Hallen und ermöglichen dem Filmteam eine hohe Kontrolle über Umgebungseinflüsse wie Wetter, Licht und Akustik sowie eine große künstlerische Gestaltungsfreiheit. Originalschauplätze (englisch: locations) können demgegenüber authentischer wirken. Jedoch werden auch diese Drehorte in der Regel von der Szenenbildabteilung nach Absprache mit den Regisseuren/innen für die Dreharbeiten umgestaltet.

Einstellungsgrößen

In der Filmpraxis haben sich bestimmte Einstellungsgrößen durchgesetzt, die sich an dem im Bild sichtbaren Ausschnitt einer Person orientieren:

- Die **Detailaufnahme** umfasst nur bestimmte Körperteile wie etwa die Augen oder Hände.
- Die **Großaufnahme** (englisch: close-up) bildet den Kopf komplett oder leicht angeschnitten ab.
- Die **Naheinstellung** erfasst den Körper bis etwa zur Brust („Passfoto“).
- Der Sonderfall der **Amerikanischen Einstellung**, die erstmals im Western verwendet wurde, zeigt eine Person vom Colt beziehungsweise der Hüfte an aufwärts und ähnelt sehr der **Halbnah-Einstellung**, in der etwa zwei Drittel des Körpers zu sehen sind.
- Die **Halbtotale** erfasst eine Person komplett in ihrer Umgebung.

- Die **Totale** präsentiert die maximale Bildfläche mit allen agierenden Personen; sie wird häufig als einführende Einstellung (englisch: establishing shot) oder zur Orientierung verwendet.
- Die **Panoramaeinstellung** zeigt eine Landschaft so weiträumig, dass der Mensch darin verschwindend klein ist.

Die meisten Begriffe lassen sich auf Gegenstände übertragen. So spricht man auch von einer Detailaufnahme, wenn etwa von einer Blume nur die Blüte den Bildausschnitt füllt.

Farbgestaltung/ Farbgebung

Bei der Gestaltung eines Films spielt die Verwendung von Farben eine große Rolle. Sie charakterisieren Schauplätze, Personen oder Handlungen und grenzen sie voneinander ab. Signalfarben lenken im Allgemeinen die Aufmerksamkeit. Fahle, triste Farben senken die Stimmung. Die Wahl der Lichtfarbe entscheidet außerdem, ob die Farben kalt oder warm wirken. Allerdings sind Farbwirkungen stets auch subjektiv, kultur- und kontextabhängig. Farbwirkungen können sowohl über die Beleuchtung und die Verwendung von Farbfiltern wie über Requisiten (Gegenstände, Bekleidung) und Bearbeitungen des Filmmaterials in der Postproduktionsphase erzeugt werden.

Zu Zeiten des Stummfilms und generell des Schwarzweiß-Films war beispielsweise die Einfärbung des Films, die sogenannte Viragierung oder Tonung, eine beliebte Alternative zur kostenintensiveren Nachkolorierung. Oft versucht die Farbgestaltung in Verbindung mit der Lichtgestaltung die natürlichen Verhältnisse nachzuahmen. Eine ausgeklügelte Farbdramaturgie kann aber auch ein auffälliges Stilmittel darstellen. Kriminalfilme und Sozialdramen arbeiten beispielsweise häufig mit farblich entsättigten Bildern, um eine freudlose, kalte Grundstimmung zu erzeugen. Auch die Betonung einzelner Farben verfolgt eine bestimmte Absicht. Als Leitfarbe(n) erfüllen sie eine symbolische Funktion. Oft korrespondiert diese mit den traditionellen Bedeutungen von Farben in den bildenden Künsten. Rot steht zum Beispiel häufig für Gefahr oder Liebe, Weiß für Unschuld.

Filmmusik

Das Filmerlebnis wird wesentlich von der Filmmusik beeinflusst. Sie kann Stimmungen untermalen (Illustration), verdeutlichen (Polarisierung) oder im krassen Gegensatz zu den Bildern stehen (Kontrapunkt). Eine extreme Form der Illustration ist die Pointierung (auch: Mickeymousing), die nur kurze Momente der Handlung mit passenden musikalischen Signalen unterlegt. Musik kann Emotionalität und dramatische Spannung erzeugen, manchmal gar die Verständlichkeit einer Filmhandlung erhöhen. Bei Szenenwechseln, Ellipsen, Parallelmontagen oder Montagesequenzen fungiert die Musik auch als akustische Klammer, in dem sie die Übergänge und Szenenfolgen als zusammengehörig definiert.

Man unterscheidet zwei Formen der Filmmusik:

- **Realmusik, On-Musik** oder **Source-Musik**: Die Musik ist Teil der filmischen Realität und hat eine Quelle (Source) in der Handlung (diegetische Musik). Das heißt, die Figuren im Film können die Musik hören..
- **Off-Musik** oder **Score-Musik**: eigens für den Film komponierte oder zusammengestellte Musik, die nicht Teil der Filmhandlung ist und nur vom Kinopublikum wahrgenommen wird (nicht-diegetische Musik).

Genre

Der der Literaturwissenschaft entlehnte Begriff wird zur Kategorisierung von Filmen verwendet und bezieht sich auf eingeführte und im Laufe der Zeit gefestigte Erzählmuster, Motive, Handlungsschemata oder zeitliche und räumliche Aspekte. Häufig auftretende Genres sind beispielsweise Komödien, Thriller, Western, Action-, Abenteuer-, Fantasy- oder Science-Fiction-Filme. Die schematische Zuordnung von Filmen zu festen und bei Filmproduzenten/innen wie beim Filmpublikum bekannten Kategorien wurde bereits ab den 1910er-Jahren zu einem wichtigen Marketinginstrument der Filmindustrie. Zum einen konnten Filme sich bereits in der Produktionsphase an den Erzählmustern und -motiven erfolgreicher Filme anlehnen und in den Filmstudios entstanden auf bestimmte Genres spezialisierte Abteilungen. Zum anderen konnte durch die Genre-Bezeichnung eine spezifische Erwartungshaltung beim Publikum geweckt werden. Genrekonventionen und -regeln sind nicht unveränderlich, sondern entwickeln sich stetig weiter. Nicht zuletzt der gezielte Bruch der Erwartungshaltungen trägt dazu bei, die üblichen Muster, Stereotype und Klischees deutlich zu machen. Eine eindeutige Zuordnung eines Films zu einem Genre ist meist nicht möglich. In der Regel dominieren Mischformen.

Kameraperspektiven

Die gängigste Kameraperspektive ist die **Normalsicht**. Die Kamera ist auf gleicher Höhe mit dem Geschehen oder in Augenhöhe der Handlungsfiguren positioniert und entspricht deren normaler perspektivischer Wahrnehmung.

Von einer **Untersicht** spricht man, wenn die Handlung aus einer niedrigen vertikalen Position gefilmt wird. Der Kamerastandpunkt befindet sich unterhalb der Augenhöhe der Akteure/innen. So aufgenommene Objekte und Personen wirken oft mächtig oder gar bedrohlich. Eine extreme Untersicht nennt man **Froschperspektive**.

Die **Aufsicht/Obersicht** lässt Personen hingegen oft unbedeutend, klein oder hilflos erscheinen. Hierfür schaut die Kamera von oben auf das Geschehen.

Die **Vogelperspektive** ist eine extreme Aufsicht und kann Personen als einsam darstellen, ermöglicht in erster Linie aber Übersicht und Distanz.

Die **Schrägsicht/gekippte Kamera** evoziert einen irrealen Eindruck und wird häufig in Horrorfilmen eingesetzt oder um das innere Chaos einer Person zu visualisieren.

Kostüm/Kostümbild

Der Begriff Kostümbild bezeichnet sämtliche Kleidungsstücke und Accessoires der Figuren. Kostümbildner/innen legen bereits in der Filmplanungsphase und auf der Basis des Drehbuchs und in Abstimmung mit dem Regisseur/der Regisseurin, der Maske und der Ausstattung fest, welche Kleidung die Figuren in bestimmten Filmszenen tragen sollen. Sie entwerfen diese oder wählen bereits vorhandene Kostüme aus einem Fundus für die Dreharbeiten aus.

Die Bekleidung der Figuren übernimmt dabei eine wichtige erzählerische Funktion und vermittelt – oft auch unterschwellig – Informationen über deren Herkunft, Charakter, Eigenschaften, gesellschaftlichen Status sowie die historische Zeit, in der der Film spielt. Zugleich kann das Kostüm auch eine symbolische Bedeutung haben, indem durch die Farbgestaltung Assoziationen geweckt oder die Aufmerksamkeit auf bestimmte Figuren gelenkt wird.

Low Key

Beleuchtungsstil, bei dem die dunklen Bildpartien dominieren. Schatten werden besonders hervorgehoben und erzeugen häufig eine bedrohliche oder mysteriöse Atmosphäre. Der Low-Key-Stil wird häufig in actionbetonten Genres eingesetzt (Horror, Mystery, Thriller etc.).

Production Design

Das Production Design bestimmt das visuelle Erscheinungsbild eines Films. Es ist der Oberbegriff für **Szenenbild, Kulissen, Dekorationen, Filmbauten** und **Requisiten** in einem Film. Selbst real existierende Schauplätze außerhalb des Filmstudios werden oft durch Ausstattung verändert und der jeweiligen Handlungszeit des Films optisch angepasst. Dabei bewegt sich das Production Design seit jeher zwischen den Gegensätzen Realismus (Authentizität und Realitätsnähe, meist verbunden mit Außenaufnahmen) und Stilisierung (Erschaffung neuer, andersartiger Welten, insbesondere im Science-Fiction- und Horrorfilm sowie im phantastischen Film).

Requisite

Requisiten sind sämtliche kleinere Gegenstände, die im Film zu sehen sind oder von den Schauspielern/innen eingesetzt werden. Sie tragen zum einen zur Authentizität des Szenenbilds bei, vermitteln aber zugleich auch Informationen über den zeitlich-historischen Kontext, über Milieus oder kulturelle Zugehörigkeiten und charakterisieren so die Figuren. Häufig kommt ausgewählten Requisiten die Rolle eines Symbols zu.

Innenrequisiteure/innen sind während der Dreharbeiten am Set für die Bereitstellung der Requisiten verantwortlich und überwachen die Anschlüsse (Continuity) der Ausstattung. Außenrequisiteure/innen beschaffen unterdessen die Requisiten. Sowohl die Requisiten für einen Film als auch die Ausstattung werden entweder eigens angefertigt, gekauft oder aus einem Fundus geliehen.

Szene

Szene wird ein Teil eines Films genannt, der sich durch die Einheit von Ort und Zeit auszeichnet und ein Handlungssegment aus einer oder mehreren Kameraeinstellungen zeigt. Szenenanfänge oder -enden sind oft durch das Auf- oder Abtreten bestimmter Figuren(gruppen) oder den Wechsel des Schauplatzes gekennzeichnet. Dramaturgisch werden Szenen bereits im Drehbuch kenntlich gemacht.

Im Gegensatz zu einer Szene umfasst eine Sequenz meist eine Abfolge von Szenen, die durch die Montage verbunden und inhaltlich zu einem Handlungsverlauf zusammengefasst werden können sowie nicht auf einen Ort oder eine Zeit beschränkt sind.

Trailer

Die in der Regel zwischen 30 und 180 Sekunden langen Werbefilme werden im Kino-Vorprogramm eingesetzt, um auf kommende Leinwandereignisse hinzuweisen. Im Unterschied zum deutlich kürzeren und weniger informativen Teaser, locken sie das Publikum mit konkreten Hinweisen zu Handlung, Stars und filmischer Gestaltung ins Kino. Dazu werden Ausschnitte, Texteinblendungen, grafische Elemente, Sprecherstimme (Voice-Over), Musik und Toneffekte verwendet. Trailer sind als Vorschau- bzw. Werbemittel bereits seit den 1910er-Jahren in Gebrauch und bis heute wichtige Elemente der Werbekampagnen von Filmverleihen.

Links und Literatur (1/3)

Links und Literatur

➤ Elternbrief SIBUZ (pdf)

<https://www.kinofenster.de/download/squid-game-elternbrief-sibuz.pdf>

➤ mediengewalt.de: SQUID GAME

<http://www.mediengewalt.de/serien/squid-game/>

➤ Die Medienanstalten: SQUID

GAME: Debatte belegt Bedeutung von Altersbewertungen

http://www.die-medienanstalten.de/service/pressemitteilungen/meldung?tx_news_pi1%5Bnews%5D=4975&cHash=f25934684ceb4f49a386e8d3f177691b

➤ Landesmedienzentrum Baden-Württemberg: SQUID GAME

auf dem Schulhof – Was jetzt?

<http://www.lmz-bw.de/aktuelles/aktuelle-meldungen/detailseite/squid-game-auf-dem-schulhof-was-jetzt/>

➤ Deutsches Schulportal: Was tun, wenn Kinder SQUID GAME nachspielen?

<http://deutsches-schulportal.de/schule-im-umfeld/schulsozialarbeit-gewaltpraevention-was-tun-wenn-kinder-squid-game-nachspielen/>

➤ Informationen für Eltern über SQUID GAME

<https://www.lifepur.de/inaktiv/medienanstalt-mecklenburg-vorpommern/Informationen-fuer-Eltern-ueber-Squid-Game/boxid/875378>

➤ Wochenblatt: Gefährliches Phänomen: SQUID GAME wird auf Schulhöfen nachgespielt

<http://www.wochenblatt.de/nachrichten/bayern/gefahrlisches-phaenomen-squid-game-wird-auf-schulhoefen-nachgespielt-1084762>

➤ zdf.de: Warum SQUID GAME für Kinder gefährlich ist

<http://www.zdf.de/nachrichten/panorama/squid-game-serie-kinder-gefahr-100.html>

➤ GoStudent: Das Netflix-Phänomen SQUID GAME: Infos für Eltern

<http://insights.gostudent.org/squid-game-netflix>

➤ br.de: Netflix-Serie SQUID GAME nicht von FSK geprüft

<http://www.br.de/nachrichten/kultur/netflix-serie-squid-game-nicht-von-fsk-geprueft,Snmk14Z>

➤ deutschlandfunknova.de: Warum uns Gewalt in Filmen fasziniert

<http://www.deutschlandfunknova.de/beitrag/medienforschung-warum-uns-gewalt-in-filmen-fasziniert>

➤ tagesspiegel.de: Kita-Kinder spielen SQUID GAME nach – Polizei warnt vor Halloween

<http://www.tagesspiegel.de/gesellschaft/brutal-gewaltverherrlichend-und-verstoerend-kita-kinder-spielen-squid-game-nach-polizei-warnt-vor-halloween/27750492.html>

➤ Kindermedienland Baden-

Württemberg: SQUID GAME: Warum Kinder so gerne (gewaltverherrlichende Netflix-)Serien nachspielen
<http://www.kindermedienland-bw.de/startseite/beratung/schwerpunkte/squid-game-warum-kinder-gewaltverherrlichende-netflix-serien-nachspielen>

➤ Bildungspläne Baden-Württemberg

http://www.bildungsplaene-bw.de/bildungsplan,Lde/Startseite/BP2016BW_ALLG/BP2016BW_ALLG_LP_MB

➤ Klicksafe.de: SQUID GAME: Was

Eltern über die angesagte Netflix-Serie wissen müssen

<http://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/squid-game-was-elter-ueber-die-netflix-hit-serie-wissen-muessen/>

➤ tvdiskurs.de: Beschränkte Sicht

<http://tvdiskurs.de/data/hefte/ausgabe/99/breitenborn-kontexte-squid-game-tvd99.pdf>

➤ bpb.de: Gewalt in den Medien

<http://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/faszination-medien/191658/gewalt-in-den-medien>

➤ musikexpress.de: Eine Sozial-

psychologin warnt davor, Kinder SQUID GAME schauen zu lassen
<http://www.musikexpress.de/eine-sozialpsychologin-warnt-davor-kinder-squid-game-schauen-zu-lassen-2072739/>

20
(23)

>

Links und Literatur (2/3)

➔ APuZ: Gewaltmedienkonsum und Aggression

<http://www.bpb.de/apuz/33548/gewaltmedienkonsum-und-aggression>

➔ SQUID GAME bei Netflix

<http://www.netflix.com/title/81040344>

➔ Der Freitag: Spiel mit dem Tod

<http://www.freitag.de/autoren/barbara-schweizerhof/spiel-mit-dem-tod>

➔ tagesspiegel.de: Killen in Kindergarten-Kulisse

<http://www.tagesspiegel.de/kultur/horror-serie-squid-game-killen-in-kindergarten-kulisse/27713376.html>

➔ SPON: Kitakinder ahmen Spiele aus SQUID GAME nach

<http://www.spiegel.de/panorama/squid-game-kitakinder-ahmen-offenbar-spiele-aus-der-netflix-erfolgsserie-nach-aea3b86d-e219-4c50-ab80-137cb29a0b17>

➔ Portal MedienGewalt.de –

Linkssammlung zur Serie SQUID GAME
<http://www.mediengewalt.de/serien/squid-game/>

➔ spielbar.de: Umgang mit Gewaltinhalten

<http://www.spielbar.de/ratgeber/150088/umgang-mit-gewaltinhalten>

➔ Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz

<http://www.bzjkj.de/>

➔ fluter.de: Jeder gegen jeden

<http://fluter.de/warum-ist-das-game-fortnite-so-erfolgreich>

➔ Website der FSK

<http://www.fsk.de/>

➔ Pressemeldung der FSK zu SQUID GAME

<http://www.fsk.de/?seitid=3040&tid=188>

➔ Website der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM)

<http://www.fsm.de/>

➔ Website der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)

<http://www.kjm-online.de/>

➔ Bundesamt für Justiz: Jugendschutzgesetz (JuSchG)

<http://www.gesetze-im-internet.de/juschg/>

➔ Netflix-Hilfecenter zu ihren Alterseinstufungen (fälschlich "Altersfreigaben" genannt)

<http://help.netflix.com/de/node/2064>

➔ tv-Diskurs-Interview: Altersfreigaben als Option

<http://tvdiskurs.de/beitrag/altersfreigaben-als-option/>

➔ Deutsches Kinder- und Jugendfilmzentrum

<http://www.kjf.de/>

➔ Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz

<http://www.bzjkj.de/>

➔ bpb.de: Smarts Kids: Von der Mediennutzung zur Medienkompetenz

<http://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/268294/von-der-mediennutzung-zur-medienkompetenz/>

Pädagogisches Material zum Film

➔ Gesprächsimpulse für den Unterricht, Landesmedienzentrum Baden-Württemberg

<http://www.kinofenster.de/download/squid-game-serie-fh.pdf>

Mehr auf kinofenster.de

➔ TRON: LEGACY

(Filmbesprechung vom 25.01.2011)
https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/tron-legacy-film/

➔ DIE TRIBUTE VON PANEM – THE HUNGER GAMES (Unterrichtsmaterial vom 20.06.2013)

<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/die-tribute-von-panem-the-hunger-games-film/>

➔ DIE TRIBUTE VON PANEM – CATCHING FIRE (20.11.2013)

https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/die-tribute-von-panem-catching-fire-film/

➔ ASSASSIN'S CREED

(Filmbesprechung vom 26.12.2016)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/assassins-creed-nik/>

➔ Ready Player One (Filmbesprechung vom 05.04.2018)

<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/ready-player-one-nik/>

Links und Literatur (3/3)

➤ Jugendmedienschutz und Altersfreigaben (Hintergrundartikel vom 10.03.2011)
<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/empfohlen-ab-jugendmedienschutz-dossier/jugendmedienschutz-und-altersfreigaben/>

➤ Relevante Einrichtungen des Jugendmedienschutzes (Hintergrundartikel vom 10.03.2011)
<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/empfohlen-ab-jugendmedienschutz-dossier/relevante-einrichtungen-des-jugendmedienschutzes/>

➤ "Der wichtigste Kinder- und Jugendmedienschutz ist immer noch die Haltung und Einstellung der Eltern" (Interview vom 14.03.2011)
<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/empfohlen-ab-jugendmedienschutz-dossier/karla-misek-schneider-dossier-jugendmedienschutz-2011-int/>

➤ Die Darstellung von Gewalt in 12 YEARS A SLAVE (Hintergrundartikel vom 08.01.2014)
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1401/die-darstellung-von-gewalt-in-12-years-a-slave/>

➤ Kinderfilme – Filme für Kinder? (Hintergrundartikel vom 12.12.2006)
https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf9709/kinderfilme_filme_fuer_kinder/

➤ Empfohlen ab? – Möglichkeiten und Grenzen des Jugendmedienschutzes (Hintergrundartikel vom 10.03.2011)
<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/empfohlen-ab-jugendmedienschutz-dossier/empfohlen-ab-moeglichkeiten-und-grenzen-des-jugendmedienschutzes/>

IMPRESSUM

kinofenster.de – Sehen, vermitteln, lernen.

Herausgegeben von der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb
Thorsten Schilling (v.i.S.d.P.)
Adenauerallee 86, 53115 Bonn
Tel. bpb-Zentrale: 0228-99 515 0
info@bpb.de

Redaktionelle Umsetzung:

Redaktion kinofenster.de
Raufeld Medien GmbH
Paul-Lincke-Ufer 42-43, 10999 Berlin
Tel. 030-695 665 0
info@raufeld.de

Projektleitung: Dr. Sabine Schouten

Geschäftsführer: Jens Lohwieser,
Dr. Sabine Schouten, Andrea Glock, Simone Kasik,
Christoph Rüth
Amtsgericht Charlottenburg
Handelsregister HRB 94032 B

Redaktionsleitung:

Katrin Willmann (verantwortlich, Bundeszentrale für politische Bildung), Kirsten Taylor (Raufeld Medien GmbH)

Redaktionsteam:

Ronald Ehlert-Klein, Jörn Hetebrügge, Sarah Hoffmann (Volontärin, Bundeszentrale für politische Bildung), Dominique Ott-Despoix (Volontär, Bundeszentrale für politische Bildung)
info@kinofenster.de

Autoren: Martin Daßinnies (Einführung und Filmbesprechung), Stefan Stiletto (Hintergrund, Interview und Arbeitsblatt)

Layout: Nadine Raasch

Bildrechte: © Netflix, KJF

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische Bildung 2022