

filmheft



Ben X

Nic Balthazar

Belgien, Niederlande 2007

■ ■ Filmbildung

Medien prägen unsere Welt. Nicht selten schaffen sie ihr eigenes Universum – schnell und pulsierend, mit der suggestiven Kraft der Bilder. Überall live und direkt dabei zu sein, ist für die junge Generation zum kommunikativen Ideal geworden, das ein immer dichteres Geflecht neuer Techniken legitimiert und zusehends erfolgreich macht.

Um in einer von den Medien bestimmten Gesellschaft bestehen zu können, müssen Kinder und Jugendliche möglichst früh lernen, mit Inhalt und Ästhetik der Medien umzugehen, sie zu verstehen, zu hinterfragen und kreativ umzusetzen. Filmbildung muss daher umfassend in deutsche Lehrpläne eingebunden werden. Dazu ist ein Umdenken erforderlich, den Film endlich auch im öffentlichen Bewusstsein in vollem Umfang als Kulturgut anzuerkennen und nicht nur als Unterhaltungsmedium.

Kommunikation und Information dürfen dabei nicht nur Mittel zum Zweck sein. Medienbildung bedeutet auch, von den positiven Möglichkeiten des aktiven und kreativen Umgangs mit Medien auszugehen. Medienkompetenz zu vermitteln bedeutet für die pädagogische Praxis, Kinder und Jugendliche bei der Mediennutzung zu unterstützen, ihnen bei der Verarbeitung von Medieneinflüssen und der Analyse von Medienaussagen zu helfen und sie vielleicht sogar zu eigener Medienaktivität und damit zur Mitgestaltung der Medienkultur zu befähigen.

Die Bundeszentrale für politische Bildung/bpb sieht die Medien nach wie vor als Gegenstand kritischer Analyse an, weil Medienkompetenz in einer von Medien dominierten Welt unverzichtbar ist. Darüber hinaus werden wir den Kinofilm und die interaktive Kommunikation viel stärker als bisher in das Konzept der politischen Bildung einbeziehen und an der Schnittstelle Kino und Schule arbeiten: mit regelmäßig erscheinenden Filmheften wie dem vorliegenden, mit Kinoseminaren, themenbezogenen Reihen, einer Beteiligung an bundesweiten Schulkinowochen, Mediatoren/innenfortbildungen und verschiedenen anderen Projekten.



Thomas Krüger,
Präsident der Bundeszentrale für politische Bildung

Impressum

Herausgeberin: Bundeszentrale für politische Bildung/bpb, Fachbereich Multimedia
Adenauerallee 86, 53113 Bonn, Tel. 0228 99-515-0, Fax 0228 99-515-113,
info@bpb.de, www.bpb.de

Autorin: Kirsten Taylor

Arbeitsblätter und Unterrichtsvorschläge: Petra Anders

Redaktion: Katrin Willmann (bpb, verantwortlich), Ula Brunner,

Marguerite Seidel (bpb, Volontärin)

Redaktionelle Mitarbeit: Monika Kijas (bpb, Praktikantin)

Wissenschaftliche Beratung: Andreas Hedrich (jaf – Junger Arbeitskreis Film und Video e.V. / Initiative Creative Gaming)

Satz und Layout: Susann Unger

Druck: Quedlinburg DRUCK GmbH, Quedlinburg

Bildnachweis: Kinowelt Filmverleih GmbH

© Mai 2008

Inhalt



Ben X

Belgien, Niederlande 2007

Buch und Regie: Nic Balthazar nach seinem Roman „Niets was alles wat hij zei“

Kamera: Lou Berghmans

Schnitt: Philippe Ravoet

Musik: Praga Khan

Darsteller/innen: Greg Timmermans (Ben), Laura Verlinden (Scarlite), Marijke Pinoy (Mutter), Pol Goossen (Vater), Titus De Voogdt (Bogaert), Maarten Claeysens (Desmet), Gilles De Schryver (Coppola) u. a.

Produktion: MMG Produktion in Koproduktion mit één & BosBros. Film-TV

Productions in Zusammenarbeit mit dem Flämischen Filmfond, Media Plus u.a.

Länge: 90 Minuten

FBW: besonders wertvoll

FSK: ab 12 Jahren, empfohlen ab 14 Jahren

Kinoverleih: Kinowelt Filmverleih GmbH

Preise (Auswahl): Montréal World Film Festival 2007: Hauptpreis, Publikumspreis,

Preis der ökumenischen Jury; Emirates Film Competition Abu Dhabi 2007:

Schwarze Perle (Bester Film)

4	Inhalt
4	Figuren
6	Problemstellung
10	Filmsprache
13	Exemplarische Sequenzanalyse
14	Fragen
15	Arbeitsblatt
16	Unterrichts- vorschläge
17	Sequenzprotokoll
19	Materialien
22	Literaturhinweise

Jeden Morgen ist Ben ein Held. Dann taucht er in die Fantasy-Abenteuerwelt von Archlord ein, einem ■ Massen-Mehrspieler-Online Rollenspiel. Im ■ Cyberspace wird aus dem Schüler Ben der stolze Ritter Ben X, der sich gemeinsam mit der schönen Magierin Scarlite allen Herausforderungen stellt. Im mythischen Reich von Archlord ist Ben stark und angesehen. Doch sobald er sich aus dem Spiel ausloggt, beginnt sein eigentlicher Kampf in der realen Welt, deren Regeln er nicht versteht, und deren Ansprüche ihn überfordern. Denn Ben leidet am Asperger-Syndrom, einer ■ autistischen Persönlichkeitsstörung, die ihm ein soziales Miteinander erschwert und ihn zum Außenseiter macht.

Jeden Tag schickt Bens allein erziehende Mutter ihren Sohn mit ermutigenden Worten zur Technischen Schule. Jeden Tag bemüht sich Ben, nicht aufzufallen. Er beobachtet seine Umwelt, versucht, sie zu verstehen – und hat doch keine Chance. Schon gar nicht gegen seine Klassenkameraden Bogaert und Desmet, die ihn systematisch ■ mobben. Eines Tages eskaliert die Situation: Desmet und Bogaert erniedrigen Ben vor der Klasse. Schutzlos steht er vor der johlenden Meute, die ihn mit Handy-Kameras filmt. Doch damit nicht genug: Seine Peiniger senden Ben diese Aufnahmen per E-Mail und MMS zu und lassen ihm keine Ruhe.

Psychisch am Ende, scheint es für ihn nur noch einen Ausweg zu geben: im Suizid. Alleine seiner virtuellen Freundin Scarlite vertraut er sich an, die ihm daraufhin ihre Hilfe anbietet. Mit Scarlite als Begleiterin und mit Unterstützung seiner Eltern findet Ben einen ungewöhnlichen Weg aus seiner Not.



Ben

Für den autistischen Schüler gleicht jeder Tag einem Überlebenskampf. Der Alltag mit Familie und Schule, die Anforderungen der Umwelt überfordern ihn. Ben fällt als Sonderling auf: Er vermeidet Blick- und Körperkontakt, schottet sich ab und wirkt unbeholfen. Wenn er spricht, scheint dies einstudiert und emotionslos. Für seine Mitschüler Bogaert und Desmet ist er deshalb „das Marsmännchen“. Entspannung und Anerkennung findet Ben nur im Rollenspiel Archlord. Dort hat er als Ritter Ben X einen hohen Spielstand erreicht und in der Mitspielerin Scarlite eine treue Gefährtin gefunden. Die virtuelle Welt beeinflusst jedoch zunehmend seine Wahrnehmung der Wirklichkeit. Mit Scarlites Hilfe lernt Ben schließlich, sich selbst zu akzeptieren und sich auch in der realen Welt zu behaupten.

Bens Mutter

Die allein erziehende Mutter von zwei Söhnen versucht alles, um ihrem Ältesten ein normales Leben zu ermöglichen. Doch ihre Versuche, ihm nahe zu kommen, scheitern an Bens Verschlossenheit. Für ihr Sorgenkind stellt die Endvierzigerin eigene Ansprüche zurück. Ihre Ehe ist an der Aufgabe, ein autistisches Kind zu erziehen, zerbrochen. Dass die Gesellschaft es Ben durch Unverständnis und Ausgrenzung erschwert, ein würdevolles Leben zu führen, macht sie wütend. Aber auch sie muss erst lernen, Bens wahre Bedürfnisse zu erkennen.

Bens Vater

Den Autismus seines Sohnes empfindet er als Stigma. Er besteht darauf, dass Ben eine normale Schule besucht, in der dieser aber nicht speziell gefördert werden kann. In der Anwesenheit seines Sohnes fühlt er sich unsicher, er versagt in seiner Rolle als Vater. Nach der Scheidung von Bens Mutter lebt er mit einer anderen Frau zusammen. Als Ben ihn um Hilfe bittet, kann er endlich etwas Konkretes für seinen Sohn tun.



Bogaert und Desmet

Die beiden Freunde sind ein infernalisches Duo, das skrupellos Schwächere schikaniert. Ganz offensichtlich genießen sie dabei ihre Macht und Stärke. Bens Wehrlosigkeit verführt sie dazu, zunehmend hemmungsloser gegen ihn vorzugehen. Die Konsequenzen ihrer Taten interessieren sie nicht. Sie fühlen sich unangreifbar. Im Klassenverband haben beide das Sagen: von den einen bewundert, von den anderen gefürchtet.

Scarlite

Hinter der Figur verbirgt sich ein Mädchen, das regelmäßig das Rollenspiel Archlord spielt und dort ungeduldig Ben als Mitspieler erwartet. In Archlord schlüpft sie in die Rolle der Magierin Scarlite, die an der Seite von Ben X mit Zauberkräften kämpft. Obwohl sich Ben und das Mädchen bislang nie wirklich begegnet sind, sind sie durch das gemeinsame Spielen sehr vertraut miteinander. Als Scarlite von Bens Suizidplänen erfährt, tritt die selbstbewusste junge Frau in sein reales Leben.

Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel (MMORS)

Das Computerspiel im Rollenspielgenre wird in der Regel als MMO(RPG) – vom Englischen „Massively Multiplayer Online Role-Playing Game“ – bezeichnet. Hier können per Internet gleichzeitig mehrere tausend User/innen miteinander spielen und handeln.

Cyberspace

Das Kunstwort setzt sich aus dem Englischen „cyber“, einer Kurzform von „cybernetics“ (Kybernetik), und „space“ (Raum) zusammen. Geprägt wurde der Begriff von dem US-amerikanischen Schriftsteller William Gibson, der den Cyberspace als Handlungsraum für seinen Science-Fiction-Roman „Neuromancer“ (1984) verwendete. Er bezeichnet damit eine künstliche Parallelwelt, die in einem weltumspannenden Computernetzwerk besteht und über Schnittstellen – Eingabegeräte wie Tastatur, Maus, Gamepad – zugänglich ist. Umgangssprachlich wird der Ausdruck oft als Synonym für das Internet oder das World Wide Web (WWW) benutzt.

Autismus

Die tiefgreifende Entwicklungsstörung beginnt im Kindesalter und wird durch eine angeborene Wahrnehmungs- und Informationsverarbeitungsstörung des Gehirns verursacht. Neben Verhaltensauffälligkeiten ist bei Betroffenen die Fähigkeit zur sozialen Kommunikation und Interaktion stark beeinträchtigt. Zugleich können autistische Menschen aber auch hohe Gedächtnis- und Konzentrationsleistungen aufweisen. Die Symptome und Schweregrade von Autismus sind vielfältig und reichen von relativer Verhaltensunauffälligkeit bis zur geistigen Behinderung. Das so genannten Asperger-Syndrom gilt als leichte Form des Autismus. Hier sind beispielsweise sprachliche und intellektuelle Fähigkeiten meist gut bis sehr gut entwickelt.

Mobbing

Mobbing ist eine Form von psychischer und/oder physischer Gewalt gegen eine Person über einen langen Zeitraum hinweg. Ziel ist es, das Opfer auszugrenzen und darüber selbst an gesellschaftlichem Einfluss zu gewinnen. Mobbing spielt sich meist in einem festen sozialen Rahmen ab, etwa am Arbeitsplatz oder in der Schule, und basiert auf gruppendynamischen Prozessen: Eine Gruppe aus Haupttätern/innen und Mitläuferr/innen schikaniert systematisch eine Einzelperson, wobei die Mobber meist subtil vorgehen, so dass Ausstehende oft nichts davon mitbekommen. Folgen für das Opfer sind unter anderem starke Verunsicherung, Verlust des Selbstbewusstseins und der Arbeitsmotivation, Angstzustände sowie sozialer Rückzug.

■ ■ Problemstellung

BEN X basiert auf Nic Balthazars Jugendroman „Niets was alles wat hij zei“ (2002) zu Deutsch „Nichts war alles, was er sagte.“ Die Idee zu diesem Buch entstand durch eine Zeitungsnotiz: Ein 17-Jähriger, der an einer leichten Form von Autismus litt, hatte sich in Balthazars Heimatstadt Gent in den Tod gestürzt, weil er die Quälereien seiner Mitschüler/innen nicht mehr ertragen konnte. Von einem Interview mit der Mutter des Jungen berührt, entschied sich Balthazar, selbst Vater zweier Kinder, diesen Vorfall seinem Roman zu Grunde zu legen.

BEN X leistet einen aufklärenden, mitfühlenden, aber nie moralisierenden Beitrag zu gesellschaftlichen Problemen wie Umgang mit Außenseitern/innen und Jugendgewalt. Der Film bietet zudem eine sensible Auseinandersetzung mit dem Thema Autismus, einer Behinderung, die relativ weit verbreitet ist: Unter Berücksichtigung des gesamten Spektrums autistischer Störungen, kann man laut Bundesverband autismus Deutschland e.V. davon ausgehen, dass von 10.000 Menschen bis zu 25 Personen betroffen sind. Auf das Phänomen Autismus wurde eine breite Öffentlichkeit erstmals durch einen Oscar-prämierten Spielfilm aufmerksam: In RAIN MAN (1988) von Barry Levinson spielt Dustin Hoffman den Autisten Raymond Babbitt, ein Zahlengenie mit phänomenalem Gedächtnis, der sich aber oft wie ein störisches Kind benimmt. Eine ähnliche Figur entwirft auch Marc Evans in seinem Film SNOW CAKE (2006): Die Autistin Linda Freeman, dargestellt von



Sigourney Weaver, lebt recht isoliert, doch eigenständig. Als sie die Nachricht vom Tod ihrer Tochter erreicht, reagiert sie irritierend emotionslos. Wie BEN X werben auch diese Filme dafür, sich auf autistische Personen einzulassen und deren Andersartigkeit zu akzeptieren. In seinem inhaltlich und formal äußerst komplexen Film beschäftigt sich Balthazar außerdem mit jugendrelevanten Themen: Flucht in virtuelle Welten, Drogen, Einsamkeit, Selbstmord, aber auch Freundschaft und erste Liebe. Die zeitgenössische Problematik gewinnt zudem eine universelle Dimension durch symbolhafte Analogien zur christlichen ■ Passionsgeschichte: ein Kreuz, das sich Ben schmiedet, eine „Erlöserszene“ in der Schulkapelle. Dennoch wirkt der Film nicht überfrachtet, bleibt glaubhaft und nachvollziehbar. Dass Ben schließlich eine kreative Lösung für seine Probleme findet, führt zu einem optimistischen Ausgang: Statt Selbstaufgabe propagiert BEN X Selbstbehauptung.

Ben – eine autistische Persönlichkeit

In BEN X muss der autistische Schüler Ben lernen, sich selbst zu akzeptieren, eine ■ Identität zu entwickeln und sein Leben selbst in die Hand zu nehmen. Auf seine inneren Konflikte spielt auch der Filmtitel an: Seinem ■ Avatar in Archlord gibt Ben den Namen Ben X, ein Verweis auf die Superhelden der X-MEN-Comics und -Filme, deren übermenschliche Fähigkeiten sie zu Außenseitern/innen machen. Darüber hinaus bedeutet der Titel auf Flämisch lautsprachlich „Ich bin nichts.“ Bens Autismus, so der Regisseur in einem Interview, sei „ein Symbol, eine Allegorie für Menschen, denen es schwer fällt, sich sozialen Codes unterzuordnen.“ Bens Unfähigkeit mit Gleichaltrigen zu kommunizieren, sein fehlendes Verständnis für soziale Codes, sein mangelnder Wunsch nach sozialer Interaktion entspringen der autistischen Störung. Rituale und stereotype Handlungen prägen und strukturieren sein Leben: Das betrifft seine minutiöse Morgentoilette ebenso wie das präzise, immergleiche Zerteilen seines Toasts. Denn für ihn ist die



Umwelt chaotisch und voller Regeln, die er nicht versteht. Angespannt, den Blick nach unten gerichtet, die Musik aus dem Kopfhörer als Lärmschutz nutzend, läuft er durch die Straßen. Sein Alltag stellt ihn vor Aufgaben – normal sein, nicht auffallen –, die er nicht bewältigen kann. Da er nach außen hin kaum Anzeichen einer Behinderung zeigt, wird sein introvertiertes Verhalten von seiner Umwelt als Sonderlichkeit, Unhöflichkeit oder gar Provokation fehlinterpretiert. Eine zwanglose Alltagskonversation mit Ben ist ein fast unmögliches Unterfangen, nicht zuletzt weil er Floskeln, Metaphern oder Ironie wörtlich nimmt. So begreift er beispielsweise nicht, warum er seine Mutter mit „Guten Morgen“ grüßen soll, wenn er diesen Morgen gar nicht als gut empfindet. Umso sicherer fühlt sich Ben beim Rollenspiel Archlord, dessen klar definierte Regeln er begreift. Für den Jugendlichen, der sich weder in sein Gegenüber hineindenken noch eigene Gefühlslagen verbal oder mimisch ausdrücken kann, stellt das Online-Rollenspiel eine wichtige Möglichkeit dar, mit anderen Menschen auf selbstbestimmte Weise in Kontakt zu treten: Hier läuft Kommunikation auf einer schriftlichen Ebene ab und Ironie oder Freude werden unmissverständlich durch entsprechende Emoticons (Zeichenfolgen, die Smileys nachbilden) angezeigt.

Gesellschaftliche Normen – Oder: Was ist normal?

Wie geht die Gesellschaft mit Anderssein um? Wie reagiert sie auf Verstöße gegen die ■ soziale Norm? Nic Balthazar veranschaulicht dies mithilfe eines Protagonisten, der sich aufgrund seiner Behinderung nicht so benimmt, wie es von einem Teenager, Sohn, Schüler oder Bruder erwartet wird. Zugleich hinterfragt BEN X allgemein akzeptierte Normen: Denn Ben nimmt auch seine Umwelt anders wahr. Seine Sichtweise legt offen, dass viele sozialen Rituale letztlich sinnentleert und floskelhaft sind. Mit seinem „Fehlverhalten“ verunsichert Ben seine Mitmenschen. Als Kind wird er von einem Arzt zum nächsten geschickt, schließlich wollen die besorgten Eltern wissen, was mit ihrem Sohn nicht stimmt. Die einen bezeichnen ihn als „speziell“, andere als „emotional dysfunktional“ – Versuche, Bens auffälliges Verhalten einzuordnen. Anfangs glauben seine Eltern sogar, er sei taub. Dabei spielt ihr Sohn nur konzentriert und hat die Außenwelt längst ausgeblendet. Für die Eltern mag es eine Erleichterung sein, als es für sein Verhalten endlich eine medizinische Diagnose gibt: das Asperger-Syndrom. Doch Ben fühlt sich missverstanden: „Sie denken sich immer wieder neue Theorien über meine Persönlichkeit aus. Dabei kennen sie mich gar nicht.“ Statt mit Verständnis reagiert die Umwelt überwiegend mit Ablehnung und Ausgrenzung auf Bens Behinderung, von Hänseleien im Kindergarten bis zur systematischen Schikane in der

Passion/Passionsgeschichte

Die Passionsgeschichte beschreibt den Leidensweg von Jesus Christus, beginnend von seiner Verhaftung bis zu seiner Kreuzigung durch die Römer in Jerusalem. Sie ist das zentrale Thema der vier Evangelien im Neuen Testament.

Identität

Als psychologischer Fachbegriff bezeichnet „Identität“ das Selbstverständnis einer Person. Dieses wird nicht mehr als unveränderliche Einheit angesehen, sondern als dynamisch und vielfältig („Patchwork-Identität“).

Avatar

Ein Avatar ist eine grafische Darstellung, um sich als animierte Person im digitalen Raum zu präsentieren. Diese Figuren werden von den Usern/innen jeweils selbst gestaltet. Mit Hilfe solcher virtueller Alter Egos können Internet-Nutzer/innen mit anderen Avataren interagieren, etwa bei Spielen oder in Chaträumen. Der Begriff leitet sich von dem Wort „Avatara“ (Sanskrit: Herabkunft) ab – im Hinduismus eine Bezeichnung für die Gestalt eines Gottes auf Erden.

Soziale Norm

Soziale Normen sind Vorschriften, die mögliche Verhaltensweisen in einer bestimmten sozialen Situation definieren. Sie sind von den meisten Mitgliedern einer sozialen Gruppe akzeptiert und werden als bekannt vorausgesetzt. Dadurch wird das Handeln von Interaktionspartnern/innen in bestimmtem Maße vorhersehbar, gleichzeitig werden Verhaltensmöglichkeiten aber auch reduziert. Die Einhaltung sozialer Normen unterliegt der sozialen Kontrolle.

■ ■ Problemstellung



Schule. Wenn er ein Ballspiel nicht versteht, werden die Kinder wütend, die Lehrerin zeigt Ungeduld. Immer sei er es, der alles falsch mache, beklagt sich Ben. Niemand könne ihm jedoch sagen, was richtig sei. Bens Beobachtungen helfen ihm nicht weiter, denn er versteht nicht, was gemeinhin als „normal“ gilt. Die Menschen, stellt Ben fest, müssen immer reden. Aber haben sie sich auch immer etwas zu sagen? Durch diese Hinterfragung sozialer Verhaltensweisen hält BEN X den scheinbar „Normalen“ einen Spiegel vor.

Mobbing: Opfer und Täter

Jugendgewalt, wie in BEN X dargestellt, ist ein gesellschaftliches Dauerthema. In diesem Zusammenhang wird zunehmend auf das Problem Mobbing verwiesen, das vielfach im Schulkontext auftritt. Moderne Kommunikationstechniken wie E-Mail oder Mobilfunk haben dabei zu neuen Erscheinungsformen geführt, beispielsweise dem so genannten ■ Happy Slapping oder „Cyber-Mobbing“, Mobbing per Internet. Eine Studie der Universität München aus dem Jahre 2006 belegt, dass einer/eine von 25 Schülern/innen wöchentlich ein- oder mehrmals von Mobbing betroffen ist. Auf die Gesamtzahl der Schüler/innen hochgerechnet, ereignen sich an deutschen Schulen jede Woche rund eine halbe Million Mobbing-Übergriffe. Ben kann mit den gängigen Umgangsformen seiner Mitschüler/innen wenig anfangen und wird ausgegrenzt. Anfangs sind es nur Desmet und Bogaert, die ihn systematisch schikanieren. Als sie ihm vor der



Klasse die Hosen herunterziehen, steigt jedoch fast der gesamte Klassenverband ein, beleidigt ihn als „Loser“ und filmt ihn mit Handy-Kameras. Nur zwei Mitschüler/innen missbilligen die Übergriffe, schreiten aber – aus Angst oder Hilflosigkeit – nicht ein. Allerdings dokumentiert einer von ihnen den Vorfall mit Bens Kamera und gibt ihm so ein Beweismittel in die Hand.

Ben wird gemobbt, weil er Autist ist. Seine Leidensgeschichte wäre indes ähnlich denkbar, wenn er sich durch Hautfarbe, Nationalität oder Religion von der Mehrheit abheben würde. Ausgrenzung und Mobbing sind keine Einzelphänomene, sie können jeden Menschen treffen. Ben selbst weiß nicht, wie er auf die Attacken reagieren soll – und ähnelt darin anderen Mobbing-Opfern. Viele suchen die Schuld zunächst bei sich, sind bemüht, sich anzupassen und keine Angriffsfläche mehr zu bieten. Ben flüchtet sich mental in die Archlord-Welt und hofft, die Angriffe so psychisch unbeschadet zu überstehen. Mit wenig Erfolg: Als sich seine Wut eine Bahn bricht, zerschlägt er im Affekt ein Fenster, später reagiert er zunehmend autoaggressiv.

Online- und Computerspiele: Flucht und Zuflucht

In der öffentlichen Diskussion werden Ego-Shooter und andere Computerspiele, die das Kämpfen zum Thema haben, oft als unmittelbare Auslöser für Gewalthandlungen, wie etwa im Zusammenhang mit Amokläufen in Schulen oder Universitäten, gesehen. Bei Online-Spielen wird zudem das Problem der ■ Entfremdung, Vereinsamung, des ■ Eskapismus oder „Virtualisierung“ von Beziehungen kritisiert. Selten werden Computerspiele, vor allem Rollenspiele, auch als Teile einer altersübergreifenden Alltagskultur verstanden, die Kreativität und soziale Interaktion fördern.

Das Online-Rollenspiel Archlord ist für Ben die einzige Möglichkeit, sozialen Austausch und Anerkennung zu erleben, und stellt eine positive Erweiterung seines Alltags dar. In Archlord begegnen Ben die Mitspieler/innen vorurteilsfrei. „Im Spiel kannst du sein, wer oder was auch immer du sein willst“, erklärt er. Ohne Angst vor den Reaktionen anderer kann Ben Rollen ausprobieren. So hat er sich einen starken Ritter als Spielfigur gewählt.



Aber wie in der Realität agiert Ben auch in der virtuellen Welt als Einzelgänger und schließt sich nicht, wie es in Archlord möglich ist, mit anderen Spielern/innen zusammen. Allerdings ist er dort fähig, mit Scarlite eine Freundschaft zu schließen, die ihm auch außerhalb des Spiels Halt gibt. Zunehmend verschmelzen für Ben aber virtuelle und reale Welt, beeinflusst das Fantasy-Abenteuerspiel seine Wahrnehmung der tatsächlichen Ereignisse. Dann sieht er sich selbst als Ritter, während etwa Bogaert und Desmet die Gestalt von Monstern annehmen, wie er sie sonst in Archlord bekämpft. Eine konstruktive Auseinandersetzung mit seinen Peinigern wird mit dieser Realitätsverschiebung unmöglich. Schließlich glaubt er gar, seiner Opferrolle nur entkommen zu können, indem er sich für das „Endspiel“, also den Suizid, entscheidet. Doch Scarlite erklärt ihm, dass der Tod im wirklichen Leben endgültig ist. Zwar ist Ben dem realen Mädchen hinter dem Avatar nur ein einziges Mal begegnet – am Bahnhof und danach im Zug – aber dieses kurze Aufeinandertreffen ist für ihn der Auslöser, sie in seine Gedankenwelt mitaufzunehmen.

Scarlite wird in seiner Vorstellung nun auch außerhalb des Online-Spiels zu seiner ständigen Begleiterin und hilft ihm dabei, Entscheidungen zu treffen. Sie überzeugt ihn, ein Endspiel nach eigenen Regeln zu spielen: Ben überredet seine Eltern, ihm bei der Umsetzung eines fingierten „kreativen Selbstmords“ zu helfen. Mit dem vorgetäuschten Tod will er nicht nur auf seine Leidensgeschichte aufmerksam machen, sondern auch seine Peiniger zur Verantwortung ziehen. Dieser Akt der Selbstbehauptung ist Anlass für weitere Aktivitäten, die Bens Selbstbewusstsein stärken: Bei einer Pferdetherapie erlebt er ungekannte Glücksgefühle. Ben hat sich damit auch in der Realität den Herausforderungen gestellt und sie erfolgreich bewältigt.

Happy Slapping

Der englische Begriff bedeutet übersetzt „fröhliches Schlagen“ und bezeichnet im Szenejargon eine Form von Gewalt, die überwiegend von Jugendlichen ausgeübt wird: Mit Handy-Kameras werden Misshandlungen und Demütigungen aufgenommen, die man selbst an mitunter fremden Personen begeht. Wie Trophäen werden die Clips oder Fotos herumgezeigt oder im Internet veröffentlicht.

Entfremdung

Im Marxismus im 19. Jahrhundert als Unvermögen der Arbeiterklasse beschrieben, sich aufgrund der kapitalistischen Ordnung selbst zu verwirklichen und mit der Arbeit zu identifizieren, steht der Begriff heute allgemein für einen Prozess, bei dem ein Mensch seine Beziehung zu sich selbst, zum Beruf oder zur Gesellschaft verliert, weil er Abläufe nicht mehr überblicken kann. Folgen sind Gefühle von Macht- und Sinnlosigkeit sowie Vereinsamung.

Eskapismus

Die Psychologie versteht darunter ein ausweichendes Verhalten, eine Flucht vor der Realität oder dem Alltag mit seinen Anforderungen in eine Scheinwelt. In der Medienforschung gilt Eskapismus als ein wichtiges Motiv für die Mediennutzung, etwa zur Entspannung, als Ausgleich vom Alltag oder als Ablenkung von Problemen.

■ ■ Filmsprache



BEN X ist dem ■ Coming-of-Age-Genre zuzuordnen, das sich mit den Problemen des Erwachsenwerdens beschäftigt. Nic Balthazar schöpft für sein Kinodebüt die erzählerischen und ästhetischen Möglichkeiten des Mediums Film voll aus und fordert damit von den Zuschauenden ein hohes Maß an Konzentration, um dem spannungsreichen Geschehen folgen zu können.

Narration, Erzählstruktur und Erzählperspektive

Die Geschichte wird überwiegend aus Bens Perspektive erzählt, der in fast jeder Szene zu sehen ist. Umgesetzt wird dies durch den häufigen Einsatz einer ■ subjektiven Kamera sowie von ■ Voice-Over. Dramatische Höhepunkte bilden dabei die Mobbing-Szenen im Klassenraum und im Park, bei denen mit starken Spannungselementen gearbeitet wird. Wiederholt wird der Erzählfluss durch ■ Rückblenden sowie durch reportageartige Interviewszenen durchbrochen. Die Rückblenden zeigen Ben meist als Kind und illustrieren seine lebenslange Außenseiterrolle. In den dokumentarisch wirkenden Interviewszenen kom-

men unter anderem Bens Eltern und Lehrer zu Wort. Sie bewerten im Rückblick ein Ereignis – den fingierten Selbstmord – von dem die Zuschauenden noch nichts wissen, was zum Spiel mit den Erwartungen des Publikums und zum weiteren Spannungsaufbau beiträgt. Zugleich runden die Interviewten mit ihrer Sichtweise die Geschehnisse zu einem vielschichtigen Gesamtbild ab. Erst am Ende des Films erkennen die Zuschauenden, dass die Interviewszenen Teil einer Fernsehreportage über Bens vorge-täuschten Selbstmord sind. Erscheint BEN X anfangs als chronologisch erzählte Handlung, entpuppt sich die Geschichte als autobiografischer Rückblick des Protagonisten.

Kamera und Montage

Die visuelle Gestaltung in BEN X zeichnet sich durch viele schnelle Schnitte und eine dynamische Kamera aus, bei der sich ■ Perspektive, ■ Einstellungsgröße und Standort häufig verändern. Deutlich wird dies etwa in Szenen, in denen Ben unterwegs ist oder angegriffen wird: Dann wechseln in schneller Reihenfolge Übersicht, Halbnahinstellungen,

Detailaufnahmen, Untersicht und ■ Schuss-Gegenschuss-Technik. Zusätzlich arbeitet der Film mit Kamerafahrten, Überblendungen und Unschärfen. Damit wird zweierlei bewirkt: Einmal erfahren die Zuschauenden, wie Ben die Welt wahrnimmt. Eine Bilderflut strömt auf den sensiblen jungen Mann ein – mehr Eindrücke, als er verarbeiten kann. Bens Sicht wirkt fragmentarisch und häufig auch verzerrt: So werden sprechende Menschen häufig in extremen Detailaufnahmen bis zur Unkenntlichkeit entfremdet. Andererseits verweist die visuelle Gestaltung auf die Computerspielwelt, wo man anhand der Spielsteuerung verschiedene Perspektiven einnehmen und sich einen Überblick verschaffen kann. In BEN X wird dies als charakteristisches Gestaltungselement übernommen. Die Machart des Films verändert sich auffällig, als Scarlite in Bens Leben tritt: Er entspannt sich, was ein verlangsamter ■ Montagerhythmus und eine ruhigere Kamera widerspiegeln. So wird den Zuschauenden mithilfe von Kamera und Montage eindrücklich vermittelt, wie Ben sich fühlt und wie er seine Umgebung erlebt.

Coming-of-Age-Filme

Sammelbegriff für Filme, in denen jugendliche Hauptfiguren erstmals mit grundlegenden menschlichen Fragen oder Gefühlen konfrontiert sind und langsam erwachsen werden.

Subjektive Kamera

Mit der subjektiven Kamera, auch Point of View Shot genannt, wird der Blickwinkel des Erzählenden oder eines Protagonisten nachgeahmt. Man sieht damit die Welt aus der subjektiven Sichtweise der jeweiligen Figur. Diese Kameraperspektive stellt eine Erweiterung der beschreibenden Außensicht dar und erleichtert den Zuschauenden das Sich-Einfühlen in Charaktere.

Voice-Over

Auf der Tonspur vermittelt eine Erzählerstimme Informationen, die der Zuschauer zum besseren Verständnis der Geschichte benötigt und die mitunter auch Ereignisse zusammenfassen, die nicht im Bild zu sehen sind. Häufig tritt der Off-Erzähler als retrospektiver Ich-Erzähler auf.

Rückblende

Die Erzähltechnik der Rückblende (engl.: flashback) unterbricht den linearen Erzählfluss und gestattet es, nachträglich in der Vergangenheit liegende Ereignisse darzustellen. Dramaturgisch führt dies zu einer Spannungssteigerung, unterstützt die Charakterisierung der Hauptfiguren und liefert zum Verständnis der Handlung bedeutsame Informationen. Formal wird eine Rückblende häufig durch einen Wechsel der Farbgebung (z. B. Schwarzweiß), anderes Filmmaterial oder technische Verfremdungseffekte hervorgehoben, aber auch je nach Genre bewusst nicht kenntlich gemacht, um die Zuschauenden auf eine falsche Fährte zu locken.

Kameraperspektiven

Die gängigste Kameraperspektive ist die Normalsicht. Sie fängt das Geschehen in Augenhöhe der Handlungsfiguren ein und entspricht deren normaler perspektivischer Wahrnehmung. Aus der Untersicht/Froschperspektive aufgenommene Objekte und Personen wirken oft mächtig oder gar

bedrohlich, während die Aufsicht/Obersicht Personen oft unbedeutend, klein oder hilflos erscheinen lässt. Die Vogelperspektive kann Personen als einsam darstellen, ermöglicht in erster Linie aber Übersicht und Distanz. Die Schrägsicht/gekippte Kamera evokiert einen irrealen Eindruck und wird häufig in Horrorfilmen eingesetzt oder um das innere Chaos einer Person zu visualisieren.

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 (engl.: 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 Halbnahe-Einstellung, in der etwa zwei Drittel des Körpers zu sehen sind, in der Halbnahe-Einstellung sind etwa zwei Drittel des Körpers zu sehen. Die Halbtotale erfasst eine Person komplett in ihrer Umgebung und die Totale präsentiert die maximale Bildfläche mit allen agierenden Personen; sie wird häufig als einführende Einstellung (engl.: establishing shot) oder zur Orientierung verwendet. Die Panoramaeinstellung zeigt eine Landschaft so weiträumig, dass der Mensch darin verschwindend klein ist.

Schuss-Gegenschuss-Technik

Eine Folge von Einstellungen, in denen jeweils eine Person aus der Perspektive der anderen gezeigt wird, bezeichnet man als Schuss-Gegenschuss-Technik. Der Grad der Subjektivität wird dadurch bestimmt, ob die andere Person angeschnitten von hinten mit im Bild zu sehen ist, oder die Kamera ganz die subjektive Perspektive des jeweiligen Gegenübers einnimmt. Dabei bewegt sich die Kamera normalerweise auf der Handlungsachse. Wird letztere missachtet, kann der Eindruck entstehen, die Personen würden einander nicht ansehen („Achsensprung“).

Montage

Mit Schnitt oder Montage bezeichnet man die nach narrativen Gesichtspunkten und filmdramaturgischen Wirkungen ausgerichtete Anordnung und Zusammenstellung der einzelnen Bildelemente eines Filmes von der einzelnen Einstellung über die Auflösung einer Szene bis zur Szenenfolge und der Anordnung der verschiedenen Sequenzen. Mit Hilfe der Montage lassen sich verschiedene Orte und Räume, Zeit- und Handlungsebenen so miteinander verbinden, dass ein kohärenter Gesamteindruck entsteht. Während das klassische Erzählkino (als Continuity-System oder Hollywood-Grammatik bezeichnet) die Übergänge zwischen den Einstellungen sowie den Wechsel von Ort und Zeit möglichst unauffällig gestaltet, versuchen andere Montageformen, den synthetischen Charakter des Films zu betonen.

Farbgebung

Farbwirkungen können sowohl über die Beleuchtung wie über Requisiten (Gegenstände, Bekleidung) erzeugt werden. Signalfarben lenken die Aufmerksamkeit, fahle, triste Farben senken die Stimmung.

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 Mickymousing), die nur kurze Momente der Handlung mit passenden musikalischen Signalen unterlegt. Bei Szenenwechseln, Ellipsen, Parallelmontagen oder Montagesequenzen fungiert die Musik auch als akustische Klammer, in dem sie Übergänge und Szenenfolgen als zusammengehörig definiert.



Farbgebung, Tongestaltung und Musik

In BEN X dominieren dunkle, entsättigte Bildfarben mit einem leicht metallenen Ton. Dadurch entsteht der Eindruck von Künstlichkeit. Die ■ Farbgebung verweist auf die Analogien, die für Ben zwischen virtueller und realer Welt existieren. Allein Scarlites Jacke leuchtet in einem intensiven Rot und sticht so aus dem farblichen Spektrum des Films hervor. Diese Farbsymbolik betont ihre zentrale Rolle für das Geschehen: Sie holt Ben ins Leben zurück.

Ähnlich wie die visuelle Gestaltung bringt auch die Tonebene den Zuschauenden Bens Wahrnehmung nahe: Häufig verzerrten sich die Worte von Menschen, nebensächliche Geräusche aus der realen Welt werden extrem laut – etwa der Straßenlärm – oder es drängen sich Töne aus dem Computerspiel akustisch in den Vordergrund: das Klängen von Schwertern, das Klicken einer Computermaus. Dabei verstärkt die ■ Filmmusik die vorherrschende Stimmung: Überwiegend elektronische, treibende oder orchestrale Klänge unterstreichen Bens Erleben von Stress und seine

Flucht in die Computerspielwelt. Die hoffnungsfrohen Szenen mit Scarlites hingegen sind mit sanfter Popmusik unterlegt.

Computerspielästhetik

Die Computerspiel-Szenen in BEN X entstammen dem real existierenden Rollenspiel Archlord. Für diese Szenen engagierte Nic Balthazar Archlord-Spieler/innen, die unter seiner Regie im Cyberspace agierten. Diese mitgeschnittenen Online-Szenen wurden anschließend in den Realfilm montiert und haben im Film unterschiedliche Funktionen: Zunächst veranschaulichen sie die mythische Welt von Archlord mit ihren Figuren und Landschaften. Zum anderen werden sie mit Realfilmszenen unterschritten, um zu zeigen, wie Ben in Stresssituationen gedanklich in die virtuelle Welt flüchtet. Oder aber grafische Elemente aus dem Computerspiel werden in Realfilmszenen eingeblendet und visualisieren, wie für Ben Realität und virtueller Raum immer mehr verschmelzen. Dafür wurden etwa Spielmenüs, mit denen man Charaktereigenschaften und Ausrüstung für seine Figur auswählen kann oder der Orientierung

dienende Landkarten in den Realfilm integriert, letztere beispielsweise auf dem Schulweg, wenn sich Ben mithilfe dieser Grafiken in der Stadt zu orientieren versucht. Dass die Computerszenen in BEN X einem realen Online-Rollenspiel entstammen, ist laut Regisseur Balthazar, dem niedrigen Budget geschuldet. Mit dieser Verknüpfung von Realfilm und Computerspielszenen spricht BEN X eine junge, medienaffine Zielgruppe unmittelbar an, indem der Film zwei von Jugendlichen vielgenutzte Medien zusammenführt. Während die einen über den Film auf das Spiel aufmerksam werden können, können sich umgekehrt Computerspieler/innen für den Film interessieren. Damit wäre ein sogenanntes Cross-Marketing, die Ansprache von unterschiedlichen Zielgruppen mit einem einzigen Produkt, möglich. In der crossmedialen Machart des Films spiegelt sich somit die zunehmend konvergente Medienrealität, in der einerseits ein Unterhaltungsprodukt über verschiedene Medienkanäle abgesetzt wird und andererseits ein gegenseitiger Austausch zwischen den Medien auch auf der kreativen Ebene stattfindet.

■ ■ Exemplarische Sequenzanalyse



In Sequenz 11 wird Ben von Desmet und Bogaert aufgelauert und in einem Park angegriffen. Erstmals verteidigt sich Ben, was aber die Gewalt gegen ihn noch verstärkt. Anschaulich zeigen diese Szenen, wie sich für Ben unter Stress die Grenzen zwischen realer und virtueller Welt zunehmend auflösen. Auf formaler Ebene wird deutlich, wie Nic Balthazar mit Kamera und Montage Bens Erleben visualisiert, wie er mit Rückblenden arbeitet und mithilfe von Parallelmontagen Spannung aufbaut.

Die Sequenz beginnt an einer Bushaltestelle, wo Desmet und Bogaert Ben zwingen, mit ihnen zu einem menschenleeren Park zu kommen und ihn auf eine Bank stoßen. Die Kamera wechselt Perspektiven und Einstellungsgrößen, arbeitet mit der Schuss-Gegenschuss-Technik, erzeugt dadurch den Eindruck von Action, verdeutlicht aber auch Bens Hilflosigkeit. Eine stroboskopartige Schnittfolge von Detailaufnahmen eines Auges visualisiert, dass Ben gestresst ist. Aus dem Off gibt er seine Herzfrequenz an, während er versucht, seinen Pulsmesser zu kontrollieren. Doch Desmet und Bogaert nehmen ihm das Gerät ab. Erneut folgt ein rascher Wechsel von Halbtotale, Halbna- und Nahaufstellungen, dann wird die Szene mit einer Kamerafahrt aus der Vogelperspektive aufgelöst: Ben im Bildzentrum erscheint wehrlos. Desmet und Bogaert, die durch eine Untersicht bedrohend und dominant wirken, schlagen ihn. In einer Parallelmontage erwartet Bens Mutter ungeduldig die Heimkehr ihres Sohnes. Im Park

erinnert sich Ben daran, dass er sie im Notfall anrufen soll. Der Ton dieser Rückblende ist teilweise verzerrt, Bens fragmentarische Wahrnehmung wird durch sekundenlange Detailaufnahmen von Mund und Auge eines seiner Peiniger veranschaulicht. Dann nehmen ihm Desmet und Bogaert das Handy weg. Treibende Musik setzt ein. Es folgt ein Zwischenschnitt der virtuellen Welt: Die Spielfigur Ben X kniet auf dem Boden, zwei „Riesen“ ahmen die Angreifer aus dem Realfilm nach. In dieser dynamischen Schnittfolge betonen Übersichten auf Ben und Untersichten auf seine Peiniger die ungleichen Kräfteverhältnisse. Detailaufnahmen, etwa von Bens nervösen Händen und Füßen, verweisen auf seine innere Anspannung. Desmet und Bogaert entdecken Scarlites Videonachricht und ziehen ihn damit auf. Für Ben vermischen sich wieder die Realitäten: Der Ritter kniet vor den Monstern. Eine subjektive Kamera zeigt Ben, wie ihn die realen jungen Männer ohrfeigen. Die Musik bricht ab, stattdessen ist jetzt Scarlites Stimme aus dem Handy zu hören. Bens Erniedrigung wird durch Perspektive, Detailaufnahmen und Zwischenschnitte von Archlord-Szenen verdeutlicht: Die Monster überragen den Ritter.

In einer weiteren Parallelmontage ruft Bens Mutter erneut an und spricht eine Nachricht auf die Mobilbox. Die einsetzende Musik wird dramatischer. Zwei Umschnitte auf Computerspielszenen zeigen, dass der Ritter, wie Ben, geohrfeigt wird. Halbna ist Ben leicht von unten zu sehen, als ein

Spielmenü zur Waffenauswahl erscheint. In der Archlord-Welt erhebt sich sein Avatar und streckt mit wenigen Schwertschlägen seine Gegner nieder. Im Park ist Ben aus gleicher Perspektive gefilmt, aber das reale Bild wird verfremdet, bis es wie ein Comicbild wirkt. Die Musik geht in einen sirrenden Ton über. Tonebene und visueller Effekt markieren einen Wendepunkt: Ben zückt sein spitz gefeiltes Kreuzifix und bedroht damit seine Angreifer. Die Spannung ist auf dem Höhepunkt, als sein Handy klingelt. Eine Parallelmontage zeigt Bens Mutter am Telefon. In einem rasanten Wechsel zwischen Realfilm- und Computerspielszenen wird Ben von Desmet und Bogaert überwältigt: Er liegt schreiend am Boden. Eine Rundfahrt aus der Obersicht überblickt die Situation im Wechsel mit den in Untersicht gefilmten Gesichtern von Bens Peinigern. Detailaufnahmen von Bens geöffnetem Mund und Rückblenden, in denen Ben als Kind zum Essen aufgefordert wird, stellen eine Analogie zur Gegenwart her: Desmet und Bogaert verabreichen Ben eine Ecstasy-Pille. Eine Schuss-Gegenschuss-Einstellung zeigt, wie Ben die Pille schluckt. Die Kamera löst wiederholt die Situation durch eine Umfahrt aus der Obersicht auf, unterbrochen von Bens Gesicht in Großaufnahmen. Schließlich lassen die Jungen von Ben ab. In der letzten Einstellung sieht man ihn von oben in einer Halbtotale, während Desmet nochmals Zutritt und dann geht. Ben ist im wörtlichen Sinne am Boden zerstört.

■ ■ Fragen

Zu Inhalt und Figuren

Beschreiben Sie, wie sich bei Ben die autistische Störung äußert. Welche Rituale und Routinen strukturieren seinen Alltag? Wie verhält er sich seinen Mitmenschen gegenüber? Wie nimmt er seine Umwelt wahr?

Diskutieren Sie, warum sich Ben in der virtuellen Welt des Computerspiels sicher fühlt. Warum ist er dort fähig, mit anderen zu kommunizieren?

Welche Assoziationen verbinden Sie mit dem Filmtitel?

Wie werden im Film Bens Peiniger Bogaert und Desmet charakterisiert? Warum schikanieren sie Ben?

Wie wird Scarlita im Film dargestellt? Warum setzt sie sich für Ben ein?

Zur Problemstellung

Bens Mitmenschen erwarten von ihm, dass er sich „normal“ verhält. Was verstehen sie darunter? Wie bewertet Ben seinerseits das „normale“ Verhalten seiner Mitmenschen?

Nennen Sie Eigenschaften oder Symptome, die Sie mit Autismus verbinden.

Welche verschiedenen Formen von Ausgrenzung erlebt Ben im Laufe seines Lebens?

Der Großteil von Bens Mitschülern/innen steigt bedenkenlos mit ein, als Bogaert und Desmet ihn vor der Klasse demütigen. Wie erklären Sie sich dieses Verhalten? Wer sind die Ausnahmen und wie verhalten sie sich Ben gegenüber?

Wie gehen die Lehrer mit Ben um? Wie könnten sie Ben wirkungsvoller unterstützen? Warum wissen sie nicht, dass Ben im Klassenraum gedemütigt wurde?

Welche Bedeutung hat das Online-Spiel für Ben? Welche Rolle hat der Ritter Ben X für den realen Ben?

Listen Sie die Argumente auf, die Scarlita im Gespräch mit Ben gegen Suizid anführt.

Ben begeht einen „kreativen Suizid“. Warum entscheidet er sich für diesen Weg?

Interpretieren Sie die Schlusszene auf der Pferdekoppel. Beschreiben Sie Bens Veränderung.

Zur Filmsprache

Aus welchen Perspektiven wird der Film erzählt? Welche Intention wird mit dieser ästhetischen Gestaltung verbunden?

Welche Funktion übernehmen die reportageartigen Interviewszene im Film?

Inwiefern unterstreichen Schnitt und Kamera Bens emotionalen Zustand und die Wahrnehmung seiner Umwelt? Nennen Sie Beispiele.

Wie sind die Computerspielszenen in das Filmgeschehen integriert? Beschreiben Sie Szenen, in denen sich für Ben die Grenzen zwischen realer und virtueller Welt auflösen.

Inwiefern orientiert sich die filmische Darstellung an der Ästhetik von Computerspielen? Nennen Sie Beispiele. Welche Wirkungen erzielen diese formalen Übereinstimmungen?

Welche möglichen Vermarktungseffekte könnten sich aus der Verknüpfung von Film und Spiel ergeben?

Zur exemplarischen Sequenzanalyse

Mit welchen filmischen Mitteln wird in der Sequenz 11 Spannung erzeugt?

Wie werden Elemente aus dem Online-Spiel oder Computerspielszenen eingesetzt? Welchen Zweck erfüllen Sie?

Zu den Materialien

Was zeichnet Menschen mit einer autistischen Persönlichkeitsstörung aus? Inwiefern können ihre angeblichen Defizite auch als Stärken verstanden werden?

Konflikte sind alltägliche Phänomene. Wo ziehen Sie die Grenze zwischen Streitigkeiten und Mobbing?

Listen Sie verschiedene Formen von Mobbing auf. Wie können sich Betroffene dagegen wehren? Welche Folgen hat Mobbing für die Opfer?

„Happy Slapping“ und „Cyber-Mobbing“ sind relativ neue Phänomene. Erklären Sie, worin für Täter/innen der besondere Reiz an diesen Formen von Gewalt oder Mobbing liegen könnte. Was bedeutet der Einsatz dieser Kommunikationstechniken für die Opfer?

Welche positiven und negativen Folgen können Online- und Computerspiele für die Nutzer/innen haben und warum?

■ ■ Unterrichtsvorschläge

Fach	Themen	Methoden und Sozialformen
Deutsch	Erstellen einer Textfassung des Films BEN X (Nic Balthazar, 2007)	Filmausschnitte auswählen, in Rollentexte mit Regieanweisungen oder in Romanausschnitte mit Ich- oder Er-Erzähler umschreiben. Die Szenen spielen oder vorlesen
	Typisierung und Charakterisierung von Figuren, die von der Norm abweichen, in X-MEN (Bryan Singer, 2000) und in BEN X vergleichen	Referat: Ausschnitte aus X-MEN zeigen und die Aufteilung der Welt in die Figuren der Mutanten, des Magneto und des Xavier erläutern
	Darstellung autistischer Menschen im Film vergleichen, zum Beispiel in RAIN MAN (Barry Levinson, 1988) oder SNOW CAKE (Marc Evans, 2006)	Plenum: Filmausschnitte zeigen und Figuren vergleichend charakterisieren
	Handlungen für ein Computerspiel-abenteuer entwerfen	Gruppenarbeit: ein gemeinsames Abenteuer ausdenken, einen möglichen Plot aufschreiben und mit Zeichnungen illustrieren
	Computerspiele der Gattung Abenteuerspiele vorstellen, untersuchen und beurteilen (zum Beispiel Archlord)	Referate und Präsentationen von Demo-Versionen
	Berichterstattung über Cyber-Mobbing untersuchen	Zeitungsausschnitte recherchieren und diskutieren
Biologie	Autismus, Asperger Syndrom darstellen	Referat halten, Reader oder Informationszettel gestalten
Sozialkunde	Formen von Gewalt (physisch, psychisch, verbal) diskutieren	Auswirkungen von Gewalt auf die Figur Ben untersuchen und beschreiben
	Formen und Folgen von Cyber-Mobbing diskutieren (zum Beispiel Beurteilungen von Lehrerinnen und Lehrern im Netz, Handygewaltvideos)	Rollenbiografien von Mobbingopfern verfassen, Handlungsalternativen zum Entstehen von öffentlichem Mobbing entwickeln (zum Beispiel Gesprächskulturen aufbauen)
Ethik, Religion	Religiöse Symbole und Motive (zum Beispiel Kreuz, Christus, Auferstehung) interpretieren	Belege in der Bibel finden, Verwendung in dem Film BEN X untersuchen
	Zivilcourage üben	Rollenspiel: In eine Mobbingssituation eingreifen und diese stoppen
Musik	On- und Off-Musik in Filmen und Computerspielen vergleichend untersuchen	Sequenzen im Film und Computerspiel mit und ohne Musik betrachten und die Wirkung vergleichen
Kunst	Fantasy-Figuren (Avatare) gestalten	Gruppenarbeit: eine Spielszene mit Bühnenbild und unterschiedlichen Figuren entwerfen

Protokoll

■ ■ Sequenzprotokoll

S 1

Benutzeroberfläche: Computerspiel mit Login (Musik, Tastaturgeräusche). Ben X, Scarlite, weitere Figuren, Szenen aus dem Spiel Archlord, darüber Filmcredits und Titel. (Off:) Ben erklärt, was ihm das Online-Spiel bedeutet. (On:) Er erhält eine E-Mail von Scarlite (Voice Over = VO, Montage aus Computerspielszenen (CS) und Realfilmszenen (RS)). – (Interviewausschnitte = I:) Bens Mutter sagt, dass immer erst jemand sterben müsse, bevor etwas passiere. 00:00 – 00:05

S 2

Im Bad beschreibt Ben seine Schwierigkeiten, sozialen Normen zu entsprechen (VO, CS/RS). – (CS:) Die Spielfigur Ben X läuft die Treppe hinab. 00:05 – 00:06

S 3

Ben beim Frühstück mit seiner Mutter. (Off:) Ben kommentiert Ablauf des Frühstücks (RS/CS). Sein Bruder Jonas zeigt ihm eine Trollfigur. Ben blickt nervös auf die Küchenuhr, die Mutter beruhigt ihn (Detailaufnahmen, verzerrter Ton). Ben verlässt das Haus. 00:06 – 00:07

S 4

Auf dem Schulweg erklärt Ben seine Überlebensstrategie (VO, elektronische Musik, RS/CS). – (I:) Ein Mitschüler Bens bewertet ein Ereignis. – Ben beobachtet an der Bushaltestelle ein sich küssendes Paar (Detailaufnahmen, verzerrtes Bild). – (Rückblende = RB:) Der kleine Junge Ben versteht ein Ballspiel nicht, Kinder und Lehrerin reagieren wütend. – Ben fährt Bus. An einer Haltestelle steigen Desmet und Bogaert ein und belästigen eine ältere Dame, später auch Ben (Details, verzerrtes Bild). – (RB:) Ben als Kind spielt unterm Tisch. Er wird ärztlich untersucht (VO). – (I:) Bens Mutter spricht über ihr Kind. 00:07 – 00:12

S 5

Ben geht über den Schulhof (VO, elektronische Musik, RS/CS). – (I:) Der Metallarbeitslehrer erläutert sein Mitgefühl. Bens Vater erklärt die Schulwahl für Ben. – Im Religionsunterricht analysiert der Lehrer die Passionsgeschichte. Bogaert ärgert Ben. – (I:) Der Religionslehrer hält Menschen wie Ben für wehrlos. Ein Mitschüler berichtet von Attacken gegen Ben, eine Mitschülerin erinnert sich an Ben. – Nach dem Unterricht ziehen Desmet und Bogaert Ben vor der Klasse die Hosen herunter (VO, RS/CS). Mitschüler/innen filmen das Geschehen. Danach schlägt Ben wütend ein Fenster ein. 00:12 – 00:19

S 6

Ben soll dem Direktor das zerschlagene Fenster erklären; er bleibt stumm. Bogaert und Desmet reden sich heraus (Detailaufnahmen, RS/CS). – (I:) Der Metallarbeitslehrer erklärt seine Gefühlslage. Bens Mutter und der Direktor äußern sich über Schulen. – Die Mutter holt Ben beim Direktor ab. Ein Mitschüler steckt Ben dessen Kamera mit den Mobbing-Szenen zu. 00:19 – 00:22

S 7

Ben sitzt mit seiner Mutter im Auto (Originalmusik). – Ben sieht fern. – Er erhält eine E-Mail von Scarlite, dann eine E-Mail mit Detailaufnahme seiner Demütigung. Bens Mutter fragt, ob alles okay sei. Ben startet Archlord (VO). (CS:) Ben X reitet zu Scarlite, gesteht ihr seinen desolaten Zustand. Sie will ihn „heilen“. 00:22 – 00:26

S 8

Ben fährt mit seiner Mutter ins Krankenhaus (VO). – (RB:) Das Kind Ben wird von Ärzten und Psychologen beurteilt. – Ben filmt das Wartezimmer. – (RB:) Bei Ben wird das Asperger-Syndrom diagnostiziert (VO). – Ein

Psychiater rät der Mutter, Ben trotz Mobbings auf der Schule zu lassen (verzerrter Ton). – (I:) Bens Mutter redet über ihr autistisches Kind, ein Psychiater über Autisten. – Im Auto erhält Ben auf dem Handy den Mobbing-Clip. – Zu Hause loggt sich Ben in Archlord ein und deutet Scarlite gegenüber Selbstmordabsichten an (CS). Scarlite liegt als reales Mädchen auf seinem Bett (VO). 00:26 – 00:32

S 9

(I:) Am nächsten Tag redet Bens Mutter über ihre Erinnerung an diesen Morgen. – Auf dem Schulweg erhält Ben erneut Mobbing-Clips. Er erläutert sein Außenseiterdasein (VO). – (RB:) Ben hat Probleme im Kindergarten, in der Schule, bei den Pfadfindern. – Ben betritt das Schulgelände (RS/CS). Im Metallarbeitsunterricht feilt Ben aus einem Kruzifix eine Waffe (RS/CS). – (RB:) Bens Vater ermutigt ihn zur Selbstverteidigung. – Ben feilt weiter am Kruzifix (Einblendung: CS). – (I:) Bens Vater, der Metallarbeitslehrer und der Religionslehrer bewerten die Ereignisse. 00:32 – 00:38

S 10

Ben erhält auf dem Schulhof eine MMS von Scarlite: Sie will Ben am folgenden Tag am Bahnhof treffen (Überblendungen, Kamerafahrt). 00:38 – 00:39

S 11

Desmet und Bogaert hindern Ben daran, in den Bus zu steigen (RS/CS). – (RB:) Das Kind Ben wird erniedrigt. – Desmet und Bogaert führen Ben in einen Park, wo sie ihn attackieren. Die Mutter erwartet Ben (Parallelmontage). – Desmet und Bogaert entdecken Scarlites MMS, Ben bedroht sie mit dem Kruzifix. Sie verabreichen Ben eine Ecstasy-Pille. – (RB:) Das Kind Ben verweigert Essen. – Desmet



spuckt Ben in den Mund und geht.
00:39 – 00:44

S 12

Die Mutter findet den Mobbing-Clip auf Bens PC. Sie beschließt, Ben zu suchen. – Im Park taucht Scarlite bei Ben auf. Sie umarmen und küssen sich. – (RB:) Das küssende Paar von der Haltestelle. – Die Außenperspektive zeigt, dass Scarlite nur eine Vision ist. Bens Mutter und Bruder treffen ein, Ben begrüßt sie überschwänglich.
00:44 – 00:49

S 13

Ben erwacht aus seinem Drogenrausch (VO). – (RB:) Die Mutter befragt ihn wegen der Mobbing-Clips. Ben demoliert sein Zimmer und attackiert im Badezimmer sein Spiegelbild (RS/CS). – Sein Vater und dessen Freundin besuchen Ben. – Ben versucht seinen Herzschlag zu drosseln (RS/CS). Er erinnert sich an Scarlites Besuch und bricht zum Bahnhof auf. – (RB:) Mobbing-Szene im Park. – Im Bahnhofsgebäude findet Ben Scarlite, wagt jedoch nicht, sie anzusprechen (Freeze, Zeitlupe). Ben folgt Scarlite in einen Zug und setzt sich neben sie.
00:49 – 01.01

S 14

Bei der Ankunft in Brüssel spricht Scarlite Ben an. Er flüchtet aus dem Zug und bleibt verwirrt auf Bahnsteig zurück.– (I:) Bens Mutter und Vater befürchten Bens Suizid. – Ben will sich

vor den Zug werfen (VO). – (RB:) Ein Mitschüler verhindert, dass Ben sich eine Feile in die Brust rammt. – Ein Zug fährt ein, Ben wird von Scarlite zurückgehalten. – Die Polizei nimmt eine Vermisstenanzeige auf. – Ben und Scarlite sitzen im Café. – Die Polizei versucht, Bens Mutter zu beruhigen. – Scarlite erklärt Ben, dass im realen Leben, Sterben definitiv sei. – Bens Vater sieht sich die Mobbing-Szene an. – Ben und Scarlite fahren Bus. – Bens Vater weist die Polizei auf den Mobbing-Clip hin. – Scarlite bringt Ben nach Hause.
01:01 – 01:09

S 15

(I:) Bens Mutter schildert, wie Ben sein Verschwinden erklärt hat. – Scarlite schlägt Ben vor, er solle eine kreative Lösung anstelle des Suizids finden (CS, Überblendung). – Scarlite, Ben, seine Eltern und die Freundin seines Vaters sitzen am Tisch (VO). – (I:) Bens Mutter und Vater erzählen, warum sie ihm geholfen haben.
01:09 – 01:13

S 16

Scarlite, Ben, seine Eltern und die Freundin seines Vaters treten eine Schiffsreise an. – (CS/RS:) Ben X und Scarlite an der Reling; die Figuren Scarlite und Ben X auf einem Segelschiff. – Auf dem Deck bauen Ben und Scarlite Bens Kamera auf. Ben klettert über die Reling und lässt sich fallen. (Off:) Ben erklärt, dass alles, was man von ihm gefunden habe, ein Videotape

war. – Bens Mutter sieht einen Fernsehbericht über Bens Selbstmord.
01:13 – 01:17

S 17

Schwarzbild (Trauermusik). Während der Gedenkfeier in der Schulkapelle wird ein auf die Wand projiziertes Foto von Ben durch eine Videobotschaft ersetzt. Darin erklärt Ben seinen Kampf für beendet. Der Mobbing-Film erscheint auf der Leinwand. Die Anwesenden sind schockiert. Ben und Scarlite beobachten alles von einer Empore aus. Ben gibt sich zu erkennen. – (RB:) Ben lässt sich über die Schiffsreling fallen, seine Eltern, ein Deck tiefer, fangen ihn auf. – Während er den Mittelgang der Kapelle entlang geht, erklärt Ben, dass „kreatives Sterben“ Suizid ohne Sterben sei (VO, Überblendungen).
01:17 – 01:23

S 18

Mutter und Bruder betrachten den Fernsehbericht über Bens Suizid. – (I:) Bens Mutter und Vater klagen die Gesellschaft in Bezug auf Mobbing und Autismus an. – Bens Vater und seine Freundin sehen die Fernsehreportage über Ben. – (I:) Die Mutter erklärt, Ben habe mit allem aufhören wollen. – Ben und Scarlite sehen fern. – Bens Mutter sagt, Ben lebe in seiner eigenen Welt, aber er lebe.
01:23 – 01.24

S 19

Auf einer Koppel streichelt Ben ein Pferd und beschreibt sein Glücksgefühl (VO). Ben wird von seiner Mutter, dem Trainer, seinem Bruder und Scarlite beobachtet. Er setzt sich neben Scarlite auf den Zaun und unterhält sich mit ihr. Die anderen wenden sich ihm erstaunt zu: Ben sitzt alleine da und redet mit einer unsichtbaren Person.
01:24 – 01:26

Schwarzbild und Abspann
01:26 – 01:30

Materialien

Materialien

Mobbing an der Schule

Eines von sieben Kindern in Deutschland erlebt die Schule als Qual, weil es von Klassenkameraden/innen gemobbt wird. Ein Gespräch mit der Psychologin und Forscherin Dr. Mechthild Schäfer (LMU München) über Mobbing an der Schule und wie Opfer einen Ausweg finden können.

Was ist der Unterschied zwischen Konflikten und Mobbing?

Bei Konflikten geht es um eine Uneinigkeit zwischen Parteien. Konflikte sind in jedem sozialen Kontext möglich. Sie können etwa in der U-Bahn mit völlig Unbekannten aneinander geraten. Mobbing funktioniert dagegen nur in Gruppen, die schon längere Zeit zusammen sind, in denen soziale Beziehungen existieren. Wer innerhalb einer Gruppe an Status gewinnen möchte, versucht, jemanden aus der Gruppe zu instrumentalisieren und die Gruppenmeinung für sich zu gewinnen. Es geht um Macht und Einfluss und das hat man nicht per se, sondern wird einem von einer Gruppe gewährt.

Wie entstehen solche gruppendynamischen Prozesse in der Klasse?

Kinder und Jugendliche erleben im Rahmen der primären Sozialisation, dass Aggression eine sehr erfolgreiche Strategie sein kann und probieren dies in anderen Kontexten aus – auch in der Schule. Sie haben ein gutes Gespür dafür, welches Kind sie sich dafür als Opfer aussuchen müssen, nämlich eine Person, die sozial nicht so gut integriert ist. Das kann jemand sein, der gerade neu in die Klasse gekommen ist oder der familiäre Probleme hat.

Es gibt also kein typisches Opfer?

Nein, jeder Mensch hat eine Schwachstelle, die andere geschickt missbrauchen könnten.



Wie kommt es, dass Mobber eine Gefolgschaft finden?

In der Regel wird aggressives Verhalten abgelehnt. Deshalb ist es wichtig, die anderen für sich zu gewinnen, sonst fallen die eigenen Angriffe auf einen selbst zurück. Das bedeutet, man muss das Opfer geschickt auswählen und es dann „vorführen“. Die Mitschüler werden die Attacken gegen das Opfer immer plausibler finden, und so sinkt auch zunehmend die Hemmschwelle, mitzumachen.

Was bedeutet Mobbing für die Opfer?

Die Opfer verlieren komplett die soziale Kontrolle, ohne die Gründe dafür zu kennen. Kurzfristig sind die Folgen etwa Schlaflosigkeit, Appetitlosigkeit, zunehmender Rückzug, psychosomatische Beschwerden und der Wunsch, nicht in die Schule gehen zu müssen, weil mit jedem Tag die Angst wächst. Dazu kommt, dass nur etwa jedes zweite Kind den Eltern erzählt, dass es gemobbt wird. Wir haben gerade eine Stichprobe ausgewertet und die Daten zeigen, dass Jugendliche, die in der 9. oder 10. Klasse gemobbt werden, schon länger Opfer sind. Das ist ein Prozess, der sich über Jahre hinweg entwickelt hat. Schließlich glauben die Opfer auch, dass sie selbst Schuld an ihrer Lage sind.

Was können Lehrkräfte tun, um Mobbing zu verhindern?

Wenn ein Lehrer den Verdacht hat,

dass ein Kind gemobbt wird, dann ist es wichtig die Dynamik zu beobachten. Die Schüler wissen meist genau, was läuft. Man muss versuchen, das Kind, das möglicherweise Schwierigkeiten hat, in die Klassengemeinschaft zurückzuholen. Man sollte auch präventiv über solche Phänomene mit seinen Schülern sprechen, damit sie lernen: Erstens, jeder kann gemobbt werden. Zweitens, es fühlt sich furchtbar an, wenn man sich so hilflos fühlt. Und drittens, beim Mobbing gibt es immer einen, der andere für seine Machtspiele benutzt.

Wie sieht es mit langfristigen Folgen aus?

Wenn man stabil gemobbt wurde, also in der Grundschule wie auch in der weiterführenden Schule, findet offenbar eine Art „Trübung“ der sozialen Beziehungen statt. Die Befragten, die in der Schulzeit gemobbt worden waren, haben als Erwachsene in ihren Beziehungen eine negativere Sicht von sich selbst und ihrem Gegenüber als andere. Sie haben größere Schwierigkeiten, Beziehungen und Freundschaften aufrecht zu erhalten.

Was können Opfer gegen Mobbing-Übergriffe tun?

Die Botschaft an Kinder und Jugendliche ist: Wenn ihr etwas sagt, können wir nicht garantieren, dass es besser wird. Aber es wird auf jeden Fall schlimmer, wenn ihr alles für euch behaltet.



Und das soll Spaß machen? – Faszinationskraft

Auch für Computer- und Videospiele gilt: Spielen macht Spaß. Die Hauptgründe für die Faszination dieser Spielform sind klar zu benennen: Interaktivität und die Wechselwirkungsprozesse zwischen Spieler und Spiel.

Interaktivität – Ohne den Spieler steht die virtuelle Welt still

Die Besonderheit von Computer- und Videospiele liegt im Vergleich mit anderen Medien darin, dass der Nutzer dieses Mediums aktiv gefordert wird. Eine Geschichte in einem Buch ist unveränderlich niedergeschrieben, in einem Film wird sie in einer gleichbleibenden Abfolge von Bildern erzählt. Beide Formen haben einen linearen Verlauf. Der Leser oder Zuschauer hat durchaus die Freiheit, den vorgegebenen Pfad zu verlassen, sich das Ende beispielsweise zuerst anzuschauen, kann aber an der vorgegebenen Erzählstruktur nichts ändern. Den Computer- und Videospiele liegt ebenfalls eine Erzählstruktur zugrunde, es gibt hier (in der Regel) einen festen Rahmen für die Geschichte, doch wie diese erzählt wird, hängt vom Spieler selber ab. Egal ob ein Spieler ganze Heere befiehlt, eine einzelne Figur, ein Fahrzeug oder einfache Objekte steuert – die „Pixel“ warten darauf, von ihm bewegt

zu werden. Ohne die Spieler würde die virtuelle Welt still stehen. Und durch aktives Einwirken bestimmen sie den Verlauf der Geschichte mit.

Macht, Herrschaft und Kontrolle

In einem Großteil der Spiele stehen dem Spieler ein oder mehrere „elektronische Stellvertreter“ zur Verfügung, die er mittels Tastatur, Maus oder Joystick durch die virtuelle Welt steuert. Unsichtbar mit ihm verbunden erleben sie „gemeinsam“ Abenteuer, überwinden Hindernisse, meistern Probleme. Hier von einer Beziehung im herkömmlichen Sinne oder von einem wirklichen Verschmelzen zu reden wäre falsch. Es sind spezifische Fähigkeiten des Spielers, die in der Steuerung seines Stellvertreters sichtbar werden. Schnelle Reaktionen, präzise Bewegungen oder vorausschauendes Handeln – all dies entspringt dem Können des „Marionettenspielers“. Ein Spieler muss sich die Regeln aneignen, die seiner Spielwelt zugrunde liegen. Aber viele Spieler lesen bewusst keine Spielanleitung mehr, für sie stellt das Ausprobieren und Erforschen der Spielwelt gleichermaßen Reiz und Herausforderung dar. Unabhängig davon: Regelverständnis und Steuerungskontrolle schaffen erst die Voraussetzungen, um in einem Computer- und Videospiele handlungsmächtig agieren zu können. Kinder, Jugendliche aber auch Erwachsene werden im Alltag unentwegt gefordert und kennen das Gefühl, ständig

agieren zu müssen. In vielen Situationen, ob in Schule, Beruf oder Familie, müssen sie sich bewähren – und nicht immer zählen sie zu den Siegern. [...] Anders als im „wahren“ Leben kann ein Spieler frei wählen, wann er sich welcher Herausforderung stellt. Die Art und Weise, wie (erfolgreich) ein Spieler die an ihn gestellten Herausforderungen meistert, hängt von seinen mitgebrachten Fähigkeiten (Reaktionsgeschwindigkeit, Problemlösungsstrategien etc.) ab und davon, wie viel er aufwendet, diese zu verbessern, um so seinen Aufenthalt in der Spielwelt zu sichern. Computer- und Videospiele geben dem Spieler meist ein unmittelbares Feedback. Auf eine Aktion folgt sogleich eine Reaktion. Der Spieler erfährt zeitnah die Auswirkungen seines Handelns, kann daraus Schlüsse ziehen, seine Aktionen anpassen. Dies versetzt ihn in eine „machtvolle“ Position. Wenn es dem Spieler somit gelingt, ein Spiel zu kontrollieren, handlungsmächtig zu sein, so wird er an diesem Erfolg auch Spaß haben. [...]

Mit- und gegeneinander spielen

Einen besonderen Reiz stellt das Spielen gegen menschliche Mitspieler dar, da ihre Handlungen schwieriger einzuschätzen sind, als die der programmierten Maschine. Freunde verabreden sich zum gemeinsamen Spielen und treten alleine oder in einem Team gegen andere an. Die Möglichkeiten gemeinsam mit oder gegen andere zu spielen sind vielfältig: Vor einem Gerät, im lokalen Netzwerk (LAN), bis hin zu Online-Welten, in denen gleichzeitig Hunderte oder Tausende von Spielern aus der ganzen Welt in einer Spielwelt agieren. Dabei ist das Spielen stets mit einer kommunikativen und gesellschaftlichen Komponente verknüpft. Und eigentlich ist es immer das Spielen und nicht das Spiel, was Spaß macht.

Quelle: Slegers, Jürgen: Und das soll Spaß machen? – Faszinationskraft (<http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level1/faszinationskraft>)

Starke Aspies

Zugegeben. Es ist nicht einfach. Und jede/r erlebt es auch wieder anders. Die einen sind froh, daß sie endlich wissen, warum sie so sind. Welchen Namen dieses „Ding“ in ihrem Leben hat. Andere geraten aus dem Gleichgewicht, wenn sie von der (möglichen) Diagnose erfahren. Es kann wie ein Urteil klingen: lebenslänglich. Denn das Asperger Syndrom ist nicht heil- oder abschaffbar.

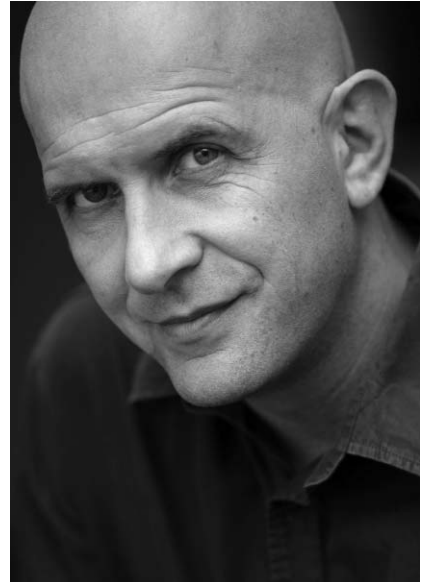
Die Diagnosekriterien tun ein weiteres. AS ist über Defizite definiert. Als betroffener Mensch versteht man schnell: mir fehlt dieses und jenes, ich kann dies und das nicht. Das Asperger Syndrom als Negativmerkmal eines Menschen. Und am liebsten wäre man es los, wenn man könnte ... Obwohl. Wenn man so allein in seinem Zimmer sitzt und mit sich zufrieden am eigenen Spezialinteresse hockt, dann ist man nicht mehr sicher. Ist man doch okay, wie man ist, solange nicht andere hineinfunken. Und würde man überhaupt anders sein wollen? So komisch wie die meisten anderen Menschen? Immerhin sind die wirklich komisch. Reden langweilig und oberflächlich daher. Lügen andere an, sind nicht ehrlich. Können auch nicht lange genug



an einer Aufgabe sitzen. Wenn ich also eine Weile darüber nachdenke – will ich wirklich so sein wie die anderen? – dann erkenne ich, dass das Asperger Syndrom auch seine Vorzüge hat. Sicher, die Vorzüge sind erstens nicht so schnell zu entdecken [...] und zweitens auch nicht immer mit Bewunderung durch die Umwelt verbunden. Doch wer bestimmt, ob die Umwelt recht hat? Wer sagt, dass Kommunikation über Mimik und Gestik laufen muss, dass dazu Floskeln und oberflächlicher Small Talk gehören? Ist es nicht eine Mehrheit, die das kann, die es bestimmt?

[...] Menschen mit Asperger Syndrom sind nicht weniger wert oder „schlechter“ als Menschen ohne autistische Behinderung. Wenn die Umwelt uns glauben machen will oder solche Eindrücke vermittelt, dass wir „komisch“, „unnützlich“, „behindert“ und was auch immer sind: Es stimmt nicht. Wir sind nur anders. [...] Wir Menschen mit Asperger Syndrom sind starke Leute. Die Gesellschaft braucht uns, auch wenn sie es manchmal nicht versteht. Wir können unsere Stärken einbringen. Auf uns ist Verlass, wir sind aufrichtig, verstricken uns weniger in Lebenslügen als andere, wir ziehen unsere Arbeit durch, lassen uns nicht von Small Talk ablenken, wir interessieren uns oft für Dinge, für die sich andere nicht interessieren, die aber auch wichtig sind. Manche Leute sprechen uns das Einfühlungsvermögen, die Empathie, ab, aber das stimmt so nicht. Wir können uns mit unserem intellektuellem Verstand durchaus für andere interessieren und uns einsetzen. Wir sind äußerst sparsam mit Umarmungen und anderen Ausdrücken von Empathie, doch wie oft sind solche Ausdrücke normaler Menschen nicht schlichtweg gelogen? [...] Wir sind nicht mehr wert als andere, aber wir sind besonders kostbar. Denn uns gibt's nicht so oft. [...]

Quelle: Frank, Heike: **Starke Aspies** (<http://www.aspergia.net/index.php?page=starke-aspies>)



Nic Balthazar

Nic Balthazar, geboren 1964 im belgischen Gent, studierte nach dem Abitur Literatur- und Theaterwissenschaften an der Universität Gent. Während seiner Studienzeit begann er, Theaterkritiken zu verfassen, zunächst für die flämische Tageszeitung *De Morgen*, später für die Radiostationen Radio 1 und Studio Brussel, wo er sich als Filmjournalist einen Namen machte. Bekannt wurde er mit seiner Kinosenkung *Filmfan*, die er zehn Jahre lang im belgischen Fernsehen präsentierte. Balthazar arbeitet inzwischen seit fast 20 Jahren als Kultur- und Reisejournalist, Regisseur, Moderator und Gastgeber von Talkshows.

Im Jahr 2002 erhielt er den Auftrag, ein Buch für Jugendliche zu schreiben, die nicht gerne lesen. Die Zeitungsnotiz über den Selbstmord eines autistischen Jugendlichen, der zuvor gemobbt worden war, regte ihn zum Thema seines Romans „Niets was alles wat hij zei“ an. Auf Initiative des Schauspielers Roel Vanderstukken, der dann auch die Hauptrolle übernahm, verfasste und inszenierte Balthazar die Bühnenfassung „Niets“, die er als Ein-Personen-Stück und Multimedia-Aufführung anlegte. Die Filmadaption *BEN X* ist das Regiedebüt von Nic Balthazar.



Zu Film

Arijon, Daniel: Grammatik der Filmsprache, Frankfurt am Main 2003 (2)

Kandorfer, Pierre: Lehrbuch der Filmgestaltung. Theoretisch-technische Grundlagen der Filmkunde, Gau-Heppenheim 2003

Monaco, James: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien, Reinbek 2000

Zu Autismus

Aarons, Maureen/Gittens, Tessa: Das Handbuch des Autismus. Ein Ratgeber für Eltern und Fachleute, Weinheim 2007

Brauns, Axel: Buntschatten und Fledermäuse. Leben in einer anderen Welt, Hamburg 2002

Poustka, Fritz/Bölte, Sven u.a.: Ratgeber Autistische Störungen. Informationen für Betroffene, Eltern, Lehrer und Erzieher, Göttingen 2004

Zu Computerspielen

Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten, Bonn 2003 (Arbeitsmaterialien Medien der Bundeszentrale für politische Bildung)

Kaminski, Winfried/Lorber, Martin (Hrsg.): Clash of Realities – Computerspiele und soziale Wirklichkeit, München 2006

Kaminski, Winfried/Wittig, Tanja (Hrsg.): Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele, München 2007

Lischka, Konrad: Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels, Heidelberg 2002

Zu Mobbing

Grimm, Petra/Rhein, Stefanie: Slapping, Bullying, Snuffing! Zur Problematik von gewalthaltigen und pornografischen Videoclips auf Mobiltelefonen von Jugendlichen, Berlin 2007 (Schriftenreihe der Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein Band 1)

Gugel, Günther: Mobbing, Bonn 2002 (Themenblätter im Unterricht Nr. 16 der Bundeszentrale für politische Bildung, online abrufbar unter www.bpb.de)

Heitmeyer, Wilhelm/Schröttle, Monika (Hrsg.): Gewalt. Beschreibungen, Analysen, Prävention, Bonn 2006 (Schriftenreihe Band 563 der Bundeszentrale für politische Bildung)

Jannan, Mustafa: Das Anti-Mobbing-Buch. Gewalt an der Schule – vorbeugen, erkennen, handeln, Weinheim 2008

„Ich, der Außenseiter“, in: Spiesser. Die Jugendzeitschrift, Nr. 114 vom Juni 2007, S. 10-16 (online abrufbar unter www.spiesser.de)

www.benx.kinowelt.de
Film-Website des deutschen Verleihs

www.asperger-online.de
Informationen zum Asperger-Syndrom

www.autismus.de
autismus Deutschland e.V. – Bundesverband zur Förderung von Menschen mit Autismus

www.bpb.de/themen
Website der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb. Die Rubrik „Themen“ bietet unter anderem ein Online-Dossier zum Thema „Computerspiele“ sowie eine Debatte zur Frage „Verbotene Spiele?“

www.kinofenster.de
Filmpädagogische Online-Angebot der bpb und der Vision Kino gGmbH. Die Februarausgabe 2008 widmet sich BEN X

www.mitmischen.de
Das Jugendportal des Deutschen Bundestags mit Daten und Fakten zum Thema Jugendgewalt

www.schueler-gegen-mobbing.de
Webportal der Schülerinitiative „Schüler gegen Mobbing“ mit Informationen für Schüler/innen, Eltern und Lehrkräfte

www.spielbar.de
Plattform für Computerspiele der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb

Publikationsverzeichnis

Frühjahr 2008

Filmpädagogisches, themenorientiertes Begleitmaterial zu ausgewählten nationalen und internationalen Kinofilmen. Auf 16 bis 24 Seiten Inhalt, Figuren, Thema und Ästhetik des Films; außerdem Fragen, Materialien, ein detailliertes Sequenzprotokoll und Literaturhinweise. Aktuelle sowie bereits vergriffene Hefte sind auch online abrufbar unter www.bpb.de/filmhefte

100 Schritte	Bestell-Nr. 3191	Lumumba	Bestell-Nr. 3176
Ali	Bestell-Nr. 3235	Luther	Bestell-Nr. 3197
Alles auf Zucker!	Bestell-Nr. 3181	Meer is nich	Bestell-Nr. 3148
Am Ende kommen Touristen	Bestell-Nr. 3152	Montag	Bestell-Nr. 3220
American History X	Bestell-Nr. 3223	Moolaadé	Bestell-Nr. 3162
Atash	Bestell-Nr. 3172	Mossane	Bestell-Nr. 3178
Beautiful People	Bestell-Nr. 3203	Muxmäuschenstill	Bestell-Nr. 3188
Ben X	Bestell-Nr. 3147	Das Netz	Bestell-Nr. 3186
Black Box BRD	Bestell-Nr. 3237	Der neunte Tag	Bestell-Nr. 3183
Blackout Journey	Bestell-Nr. 3168	Ostpunk! Too Much Future	Bestell-Nr. 3151
Blue Eyed	vergriffen	Preußisch Gangstar	Bestell-Nr. 3150
Bowling for Columbine	vergriffen	Propaganda	Bestell-Nr. 3236
Buud Yam	Bestell-Nr. 3173	Requiem	Bestell-Nr. 3165
Comedian Harmonists	Bestell-Nr. 3205	Rosenstraße	Bestell-Nr. 3230
Die Distel	Bestell-Nr. 3219	Der Rote Kakadu	Bestell-Nr. 3167
Do the Right Thing	Bestell-Nr. 3208	Sankofa	Bestell-Nr. 3175
Drei Tage	Bestell-Nr. 3209	Schildkröten können fliegen	Bestell-Nr. 3169
East is East	Bestell-Nr. 3199	Das Schloss im Himmel	Bestell-Nr. 3156
Ein kurzer Film über die Liebe	Bestell-Nr. 3214	Das schreckliche Mädchen	Bestell-Nr. 3194
Elling	Bestell-Nr. 3196	Der Schuh	Bestell-Nr. 3210
Erin Brockovich	Bestell-Nr. 3193	Sommersturm	Bestell-Nr. 3185
Esmas Geheimnis	Bestell-Nr. 3157	Sophie Scholl – Die letzten Tage	Bestell-Nr. 3179
Die fetten Jahre sind vorbei	Bestell-Nr. 3184	Die Sprungdeckeluhr	Bestell-Nr. 3207
Free Rainer – Dein Fernseher lügt	Bestell-Nr. 3149	Status Yo!	Bestell-Nr. 3182
Fremder Freund	Bestell-Nr. 3195	Strajk – Die Heldin von Danzig	Bestell-Nr. 3154
Gegen die Wand	Bestell-Nr. 3187	Swetlana	Bestell-Nr. 3224
Geheime Wahl	Bestell-Nr. 3192	Touki Bouki	Bestell-Nr. 3174
Ghetto	Bestell-Nr. 3163	Der Traum	Bestell-Nr. 3155
Goodbye Bafana	Bestell-Nr. 3153	We Feed the World	Bestell-Nr. 3159
Good Bye, Lenin!	Bestell-Nr. 3234	Wie Feuer und Flamme	Bestell-Nr. 3238
Hass	Bestell-Nr. 3206	Das Wunder von Bern	Bestell-Nr. 3228
Hejar	Bestell-Nr. 3227	Yaaba	Bestell-Nr. 3177
Im Gully	Bestell-Nr. 3212	Zug des Lebens	Bestell-Nr. 3201
Im toten Winkel – Hitlers Sekretärin	vergriffen	Zulu Love Letter	Bestell-Nr. 3161
In This World	Bestell-Nr. 3229	Zur falschen Zeit am falschen Ort	Bestell-Nr. 3158
Die Jury	Bestell-Nr. 3200		
Kick it like Beckham	Bestell-Nr. 3190		
Kinder des Himmels	Bestell-Nr. 3232		
Klassenleben	Bestell-Nr. 3180		
Knallhart	Bestell-Nr. 3166		
Kombat Sechzehn	Bestell-Nr. 3171		
Korczak	Bestell-Nr. 3213		
Kroko	Bestell-Nr. 3189		
Kurische Nehrung	Bestell-Nr. 3211		
Das Leben der Anderen	Bestell-Nr. 3164		
Das Leben ist schön	Bestell-Nr. 3225		
Leni ... muss fort	Bestell-Nr. 3222		
Lichter	Bestell-Nr. 3231		

Autorin ■ ■ ■



Kirsten Taylor

Geboren 1967 in Berlin, studierte Publizistik und Germanistik an der Freien Universität Berlin. Seit 1993 freie Autorin für TV, Print und Online, vor allem zu Jugend-, Gesellschafts- und Kulturthemen. Seit 2003 Filmredakteurin bei www.fluter.de, dem Jugendmagazin der bpb. Lebt mit Familie in Berlin.

Thema Computerspiele? Thema Mobbing? Thema Menschen mit Behinderungen?

Eine Fülle weiterer Informationen und Materialien bietet www.bpb.de, die Website der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb. Das Online-Dossier „Computerspiele“ und die Online-Debatte „Verbotene Spiele?“ halten Hintergrundinformationen, Literaturhinweise sowie ausgewählte Links zum Thema bereit. Speziell für Eltern und Lehrende sind auf der interaktiven Internetplattform www.spielbar.de pädagogische Beurteilungen von Computerspielen sowie Tipps und Materialien für den Alltag und die pädagogische Praxis abrufbar.

Mit Ursachen und Folgen von Mobbinghandlungen im Alltag sowie möglichen Gegenmaßnahmen setzt sich die Ausgabe „Nr.16 – Mobbing“ aus der Reihe Themenblätter im Unterricht auseinander. Lern- und Handlungsmöglichkeiten bei Konflikten und Gewalt unter Jugendlichen bietet auch die erste CD-Rom der Publikation „Konflikte XXL_Global“.

Das Heft „Menschen mit Behinderungen“ aus der Reihe Aus Politik und Zeitgeschichte liefert einen Überblick der aktuellen deutschen und europäischen Politik für eine gleichberechtigte, selbstbestimmte gesellschaftliche Teilhabe von Menschen mit Behinderungen. Das Filmheft zu dem Film **KLASSENLEBEN** widmet sich neben einer filmästhetischen Analyse dem Themenfeld der schulischen Integration von Kindern mit sonderpädagogischem Förderbedarf.

Vielfältige Reportagen, Berichte und Interviews zu den Themen Computerspiele, Mobbing und Menschen mit Behinderungen finden Sie außerdem auf www.fluter.de, dem Jugendmagazin der bpb. Auf www.kinofenster.de, dem Onlineportal für Filmbildung der bpb und der Vision Kino gGmbH – Netzwerk für Film- und Medienkompetenz, wird der Film **BEN X** in der Februarausgabe 2008 mit dem Schwerpunkt Literaturverfilmungen besprochen. Ergänzend liefert die Suchfunktion Filmgespräche, Hintergrundtexte und filmpädagogische Begleitmaterialien zu diesen Themen.

Du machst Berlin 08!

Das Festival für junge Politik.

Berlin 08 – Dein Festival für junge Politik. Vom 13. bis 15. Juni 2008 auf dem Gelände des FEZ-Berlin. Das Programm bestimmst du, zusammen mit vielen anderen! Du kannst bei Workshops, Podiumsdiskussionen und vielen weiteren Aktionen mitmachen und natürlich viel Musik hören – von aufstrebenden Nachwuchsbands hin zu großen Headlinern. Melde dich einfach an unter www.du-machst.de und komm mit deinen Freunden vorbei. Berlin 08 ist Teil des „Aktionsprogramms für mehr Jugendbeteiligung“. Unter dem Motto „Nur wer was macht, kann auch verändern!“ stärkt das Aktionsprogramm das gesellschaftspolitische Engagement von Kindern und Jugendlichen.

**NUR WER WAS MACHT
KANN AUCH VERÄNDERN**
Das Aktionsprogramm für mehr Jugendbeteiligung

