

# Konvergenzen von Spielfilmen und Computerspielen



In meinem Kopf herrscht Chaos.  
Die Bilder, die Geräusche, der Geruch.  
Ich muss mich erinnern, muss alles wieder sortieren,  
bis zu diesem Moment.  
Mich erinnern, wer ich bin.  
Jodie Holmes, „Beyond two Souls“

## Konvergenz von Spielfilmen und Computerspielen

### Inhalt

1.	Didaktische Vorbemerkungen	1
2.	Hintergrundinformationen zur Computerspielnutzung	2
3.	Genre in Film und Computerspielen	3
4.	Computerspieladaptionen	4
5.	Verschmelzung von interaktiven und narrativen Medien	5
5.1.	Filmdramaturgie und Spielmechanik	5
5.2.	Verschmelzung von Game und Film am Beispiel von „Beyond: Two Souls“	6
6.	Resümee	8
7.	Literatur, Links, Impressum	8
	filmABC Unterrichtsmaterialien	11
	Anhang: Arbeitsblätter	

## 1. Didaktische Vorbemerkungen

In den Medien ist zuletzt viel von einem Umbruch in der Unterhaltungsindustrie die Rede. Dieser Umbruch zeigt sich unter anderem in der Konvergenz von Computerspielen und Spielfilmen, noch mehr wird er jedoch im rasant steigenden Marktanteil der Spieleindustrie deutlich.<sup>1</sup> Eine große Veränderung der letzten Jahre ist, dass alle Altersgruppen computerbasierte Spiele für sich entdecken. Zum Beispiel steigt die Beliebtheit von Social Games oder Handyspielen, die sich durch einfache Spielmechaniken auszeichnen und die sich auch mit wenig Zeitaufwand spielen lassen. Mit dem steigenden Interesse (aller Altersgruppen) an digitalen Spielen verändert sich auch deren Image. Infolgedessen nimmt die Beschäftigung mit der Spielekultur zu und es wird zunehmend auch nach dem Lern- und Wirkungspotential von Spielen gefragt und das nicht zuletzt auch in Bezug auf solche, die auf Konsolen wie Xbox (Microsoft), PlayStation (Sony) oder Wii (Nintendo) gespielt werden. Zuletzt hat sich etwa auch Der Spiegel (3/2014) in seiner Titelgeschichte mit der Schlagzeile „Spielen macht klug“ unter anderem mit dem Lernpotential von Computerspielen beschäftigt.

In diesem Unterrichtsmaterial werden Hintergrundinformationen für Lehrkräfte und Unterrichtsvorschläge für Schüler/innen aufbereitet, welche sich mit den angesprochenen Veränderungen in der Unterhaltungsindustrie beschäftigen. Unter anderem durch den Vergleich von Gemeinsamkeiten und Unterschieden von Film und Computerspielen erwerben die Schüler/innen Wissen und Analysefähigkeiten, um diese Entwicklung zu reflektieren. Das für Schüler/innen ab 14 Jahren geeignete Unterrichtsmaterial kann in den Fächern Deutsch, Bildnerische Erziehung und Medienerziehung, Ethik, Psychologie und Philosophie eingesetzt werden.

Das Unterrichtsmaterial orientiert sich – wie alle von filmABC erstellten Materialien – an den „Cultural Studies“, die auf einen interdisziplinären Ansatz der Kulturanalyse abzielen, in dem Kultur als Feld sozialer, politischer und ökonomischer Auseinandersetzungen begriffen wird. Dabei werden auch die Machtstrukturen der Medien und die Selbstermächtigung des Publikums in Beziehung gesetzt, um (aktuelle) mediale Phänomene, spezifische Medienangebote und Medienwirkungen zu untersuchen. Den populären Medien kommt dabei eine besondere Bedeutung zu. Weitere Informationen zu diesem Ansatz und zu Filmerziehung als Bestandteil der „Cultural Studies“ bietet das filmABC-Einführungsheft zu den begleitenden Unterrichtsmaterialien für

<sup>1</sup> Facts und Figures zur Film- und Spieleindustrie, siehe <http://angleika.wordpress.com/2014/03/05/trend-facts-und-figures-der-film-und-spieleindustrie/> (Stand: 09.03.2014).

Lehrerinnen und Lehrer. Siehe <http://www.filmabc.at/de/culturalstudies> (Stand: 09.03.2014).

Um das Angebot der Unterrichtsmaterialien zu verbessern und noch treffender an den Bedürfnissen der Lehrer/innen auszurichten, bittet filmABC um Feedback zur Nutzung der Hefte. Dazu steht auf [mediamanual.at](http://mediamanual.at), wo die Materialien auch als Download verfügbar sind, ein kurzer Fragebogen online. Siehe [http://www.mediamanual.at/umfrage\\_filmhefte.htm](http://www.mediamanual.at/umfrage_filmhefte.htm) (Stand: 09.03.2014).

### **Vorbemerkungen zum Jugendschutz<sup>2</sup>**

Bekanntlich haben die neun österreichischen Bundesländer unterschiedliche Jugendschutzgesetze. Gemeinsam ist den Bundesländergesetzen, dass Medien mit Darstellung von kriminellen Handlungen, menschenverachtender Gewalt, mit diskriminierenden Inhalten und die Menschenwürde missachtender Sexualität als Gefährdung für die Entwicklung junger Menschen bewertet werden und infolgedessen verboten sind. Das Salzburger Jugendgesetz und das Kärntner Jugendschutzgesetz nehmen auf das deutsche Jugendschutzgesetz Bezug und verlangen eine Alterskennzeichnung von Computer- und Konsolenspielen. In Deutschland ist für die technische Prüfung der Spiele und für die gesamte Prüforganisation die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) verantwortlich. Das Wiener Jugendschutzgesetz nimmt auf das PEGI-System (Pan European Game Information) Bezug. Dabei handelt es sich um das erste europaweite Alterseinstufungssystem für Computerspiele.

Das österreichische Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend (BMWFJ) bietet mit der „Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen“ (BuPP) eine Plattform, auf der Orientierungshilfe bei der Auswahl von Computerspielen gegeben wird, die Fähigkeiten wie Konzentration, logisches Denken, Planungsvermögen, Wahrnehmungsgeschwindigkeit, Reaktionsfähigkeit, Auge-Hand-Koordination, räumliche Vorstellung und Orientierung fördern.

## **2. Hintergrundinformationen zur Computerspielnutzung**

Laut der Oö. Jugend-Medien-Studie 2013<sup>3</sup> hat das Spielen auf elektronischen Geräten (z. B. Computer, Tablet-PC, Handy/Smartphone) seit 2011 stark zugelegt: Mittlerweile sind hier vier von zehn Jugendlichen (fast) täglich aktiv. Bei einem knappen Viertel beträgt die tägliche Spieldauer zumindest eine Stunde. Handys bzw. Smartphones werden – dem Trend zur Smartphone-Nutzung entsprechend – am häufigsten zum Spielen genutzt. Stationäre Spielekonsolen (z. B. PlayStation, Xbox) werden von 14 % der Jugendlichen mehrmals pro Woche genutzt. Jungen bevorzugen Action-, Sport- und Rennspiele, Mädchen Geschicklichkeits- und Denkspiele. Laut JIM-Studie 2013 werden Computer-, Konsolen- oder Onlinespiele auch von 45 % der deutschen Jugendlichen regelmäßig genutzt. Auch unter den Teenagern jenseits der Grenzen spielen Jungen häufiger und 45 % der befragten Jugendlichen nutzen mehrmals pro Woche Handyspiele. Konsolenspiele werden von 23 % der deutschen Jugendlichen mehrmals pro Woche genutzt. Zu den beliebtesten Spielen gehören das Fußballspiel „FIFA“ (19 %), der Ego-Shooter „Call of Duty“ (14 %) und die Spiele-App „Temple Run“ (12 %).

Im Folgenden wird für die Gesamtheit computerbasierter Unterhaltungssoftware, wie sie auf dem Computer/Laptop/Tablet-PCs, auf Spielekonsolen (stationär oder tragbar) und auf Handys/Smartphones zur Verfügung steht, der Begriff „Computerspiel“ verwendet. Auf den synonymen Begriff „Videospiel“ wird verzichtet.<sup>4</sup>

<sup>2</sup> Links zum Thema „Jugendschutz“ siehe Kapitel 7.

<sup>3</sup> Links zu Jugend-Medien-Studien siehe Kapitel 7.

<sup>4</sup> Sterbenz, Benjamin: Zur Theorie der Computerspiel-Genres: Versuch einer Klassifikation. Diplomarbeit, Universität Wien. Philologisch-Kulturwissenschaftliche Fakultät. Wien 2011. [http://othes.univie.ac.at/13565/1/2011-02-24\\_9700020.pdf](http://othes.univie.ac.at/13565/1/2011-02-24_9700020.pdf) (Stand: 09.03.2014)

### 3. Genre in Film und Computerspielen

#### Filmgenre

Mit der Entwicklung neuer Medien- und Kulturtechniken geht die Entwicklung neuer Erzählformen und Genres einher. Auf den Film bezogen ist Genre ein Begriff, der auf vielfältige Weise benutzt wird, so hat er für Regisseurinnen und Regisseure in der Entwicklung eines Films eine andere Bedeutung als für jene, die den Film später vermarkten werden. Ganz allgemein lässt sich Filmgenre als Set von Mustern und Konventionen verstehen. Bekannte Erzählmuster und Genremotive werden von den Filmemacher/inne/n genutzt, um Zuschauererwartungen zu wecken. Das bedeutet jedoch nicht, dass Genres unveränderlich sind, im Gegenteil: Genres sind beständig in Bewegung und ein unterhaltsamer Film zeichnet sich auch dadurch aus, dass es ihm gelingt, die Zuschauer/innen zu überraschen.

#### Computerspielgenres

Zwar sind sich Film- und Computerspielgenres<sup>5</sup> auf den ersten Blick – wenn zum Beispiel von Action oder Adventure die Rede ist – ähnlich, jedoch unterscheiden sie sich bei genauer Betrachtung insofern wesentlich, als dass sich das Genre bei Games zumeist auf die Spielweise (Gameplay)<sup>6</sup> bezieht. Damit sind im weiteren Sinn unter anderem die Interaktionsmöglichkeiten und die Bedienung eines Spiels gemeint. In den beliebten Schießspielen (Shooter) müssen Spieler/innen zum Beispiel Feinde durch Waffeneinsatz besiegen, während in Adventure-Games zuallererst Rätsel (Quest) zu lösen sind. In Prügelspielen, den sogenannten Beat 'em Ups, geht es darum, sich unter Einsatz von Kampfkünsten gegen seine Gegner/innen durchzusetzen. Hierzu zählen etwa „Street Fighter“ (Erstveröffentlichung 1987) und „Mortal Kombat“ (Erstveröffentlichung 1992). Häufig spielt bei der Kategorisierung von Games auch die Perspektive der Spieler/innen eine Rolle: Während im First-Person-Shooter bzw. Ego-Shooter (z. B. „Doom“, Erstveröffentlichung 1993) das Spielgeschehen aus der Perspektive der Spielfigur wahrgenommen wird, befinden sich die Spieler/innen im Third-Person-Shooter (z. B. „Max Payne“, Erstveröffentlichung 2001) hinter den jeweiligen Spielfiguren.

Spielgenres haben mit Filmgenres gemeinsam, dass sie sich nicht immer zur Gänze voneinander abgrenzen lassen. Während im Film narrative Konventionen vermischt werden, finden in Games häufig Spielmechaniken aus verschiedenen Spielgenres Eingang. In Action-Spielen gibt es zum Beispiel zumeist auch Lauf- und Sprungaktionen, wie sie aus Plattformspielen (Jump'n' Run) bekannt sind, oder es sind etwa auch Elemente aus Rennspielen eingebaut (z. B. „Grand Theft Auto“, Erstveröffentlichung 1997). Zwar geht es in Adventure-Games zunächst darum eine Welt zu erforschen und Rätsel zu lösen, zumeist müssen aber auch in diesen Spielen Feinde besiegt und Lauf- und Sprungpassagen gemeistert werden. Es lassen sich auch Rennspiele wie zum Beispiel „Need for Speed“ (Erstveröffentlichung 1994) oder Sportspiele wie zum Beispiel „FIFA“ (Erstveröffentlichung 1993) nicht eindeutig von Action-Spielen abgrenzen. Überschneidungen gibt es wenig überraschend auch zwischen Action- und Rollenspielen (z. B. „Mass Effect“, Erstveröffentlichung 2007), zwischen Rollenspielen und Strategiespielen (z. B. „World of Warcraft“, Erstveröffentlichung 2004), sowie zwischen Strategiespielen und Simulationsspielen (z. B. „Caesar“, Erstveröffentlichung 1992).

<sup>5</sup> Links zu Computerspielgenres siehe Kapitel 7

<sup>6</sup> Definition Gameplay siehe: <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/> (Stand: 09.03.2014)

**Unterrichtsvorschlag** – Ziel: Die Schüler/innen sammeln ihr Wissen zu Film- und Computerspielgenres und reflektieren Gemeinsamkeiten und Unterschiede.

**> Recherche, Textarbeit**

Die Schüler/innen beantworten den Fragenkatalog im Anhang.

**> siehe Arbeitsblatt 1 im Anhang**

**> Diskussion**

Die Schüler/innen diskutieren, ob es Unterschiede in der Wirkung der Story in Spielen und Filmen gibt und wenn ja, warum.

## 4. Computerspieladaptionen

### Die Klassiker

Die Adaption von Computerspielen ist alles andere als ein neues Phänomen, zum Beispiel wurde „Super Mario“, das erfolgreiche Jump 'n' Run der Firma Nintendo, 1993 unter dem Titel „Super Mario Bros.“ für die Leinwand adaptiert. Ebenfalls bereits in den 1990ern gab es jeweils mehrere Adaptionen der Beat 'em Ups „Mortal Kombat“ und „Street Fighter“. Während „Super Mario Bros.“ weder bei der Kritik noch am Box Office reüssieren konnte, waren zum Beispiel „Street Fighter – Die entscheidende Schlacht“ (1994) mit Jean-Claude Van Damme in der Hauptrolle und „Mortal Kombat“ (1995) von Regisseur Paul W. S. Anderson zumindest kommerzielle Erfolge. Seit 2001 sind allein im Gefolge der Computerspielreihen „Tomb Raider“ (Eidos Interactive, Square Enix<sup>7</sup>) und „Resident Evil“ (Capcom) sieben Spielfilme entstanden. Zwar konnte keiner der Titel die Filmkritiker/innen überzeugen, das hat die Zuschauer/innen aber nicht davon abgehalten zahlreich ins Kino zu strömen. Im Übrigen konnte auch kaum eine andere Computerspieladaption des letzten Jahrzehnts die Kritik einhellig begeistern. Es dürfte unter anderem mit den jüngsten kommerziellen Erfolgen von „Prince of Persia: The Sands of Time“ (2010), „Resident Evil: Afterlife“ (2010) und „Resident Evil: Retribution“ (2012) zusammen hängen, dass in der nächsten Zeit trotzdem wieder vermehrt Computerspiel-Adaptionen ins Kino kommen werden.

### Die Pläne von Sony, Ubisoft & Co.

In der nächsten Zeit ist mit zahlreichen filmischen Umsetzungen von PlayStation-Games (Sony) zu rechnen, angekündigt sind etwa die Adaption des Action-Games „Heavenly Sword“ (wird von Sony und Ninja Theory entwickelt), des erfolgreichen Rennspiels „Gran Turismo“ (wird von Sony als Live-Action-Film entwickelt) und des Jump 'n' Run „Sly Cooper“ (ist als Animationsfilm für 2016 angekündigt). Gerüchte gibt es auch um die Adaption des unter anderem für seine Story viel gepriesenen Action-Adventure-Games „The Last of Us“. Mit Sony (Japan) ist aber nur ein großer Player der Unterhaltungsindustrie genannt, dessen Computerspiele demnächst für die Leinwand adaptiert werden. Bei der Adaption von Videospiele künftig eine Rolle spielen wird unter anderem auch Ubisoft (Frankreich). Deren Tochtergesellschaft Ubisoft Motion Pictures wird für 2015 das Action-Adventure „Assassin's Creed“ produzieren, geplant sind in weiterer Folge auch Adaptionen von „Tom Clancy's Splinter Cell“ und „Watch Dogs“. Wenig überraschend verfügt auch Electronic Arts (EA) neben „Need for Speed“ (Kinostart 2014) über mehrere Titel, die filmisch umgesetzt werden sollen, unter anderem das Action-Rollenspiel „Mass Effect“ (entwickelt von Legendary Pictures und Warner Bros.), das Action-Adventure-Game „Dante's Inferno“ (entwickelt von Universal Studios) oder etwa auch das Simulationsspiel „Die Sims“. Die einflussreiche Ego-Shooter-Serie „Halo“, welche vor über einem Jahrzehnt für Microsofts Xbox entwickelt wurde, soll demnächst als Live-Action-Serie mit Steven Spielberg als Produzenten umgesetzt werden.

<sup>7</sup> Hier wird jeweils der Publisher des Spiels genannt, welcher teilweise mit dem Entwicklerunternehmen eines Spiels identisch ist.



© Nintendo



© Allstar/Cinetext/Allied Filmmakers / Nintendo

**Unterrichtsvorschlag** – Ziel: Die Schüler/innen reflektieren den Trend zur Adaption von Computerspielen.

> **Brainstorming**

Die Schüler/innen sammeln auf Zuruf an der Tafel alle Verfilmungen von Computerspielen, die sie kennen.

> **Textarbeit**

Die Schüler/innen recherchieren in Paarbeit im Internet Verkaufszahlen für die Spiele, sowie Einspielergebnisse für die Filme und deren Bewertungen auf der IMDb.

> **Diskussion**

Die Schüler/innen diskutieren, aus welchen Gründen sie Computerspieladaptionen mögen/nicht mögen und bilden sich eine eigene Meinung darüber, warum immer öfter Computerspiele adaptiert werden.

## 5. Verschmelzung von interaktiven und narrativen Medien

### 5.1. Filmdramaturgie und Spielmechanik

Computerspiele werden immer öfter für ihre Spielhandlungen und Charaktere gelobt, während Hollywoodblockbuster, deren Figuren und Geschichten in einem globalen Markt und einem 90-Minuten-Format zu funktionieren haben, als zunehmend flach kritisiert werden. Dass die Spieleindustrie sich erfolgreich filmdramaturgischer Mittel bedient (siehe Beispiel in Kapitel 5.2.), mag ein Anreiz für Filmemacher/innen sein, über einen umgekehrten Nutzen nachzudenken. So rekapitulierte etwa der populäre Film- und Fernsehmacher J.J. Abrams („Lost“) bei der Spielekonferenz D.I.C.E. gemeinsam mit Spieleentwickler Gabe Newell („Half Life“, „Portal“) über die Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Filmen und Games. Während zum Beispiel im Film versucht werde, die „Maschinerie“ zu verbergen, werde man laut Abrams bei Games gerade von dieser daran erinnert, dass man sich in einem Spiel befindet. Auch der erfolgreiche Regisseur und Produzent Steven Spielberg hat sich über die Unterschiede zwischen interaktiven und narrativen Medien Gedanken gemacht. Ein Unterschied bestünde darin, dass es zwischen Filmfiguren und Zuschauer/inne/n eine andere Empathie gebe als zwischen einer Spielfigur und einem/einer Spieler/in. Das liege unter anderem am Gameplay (Spielweise, Spielmechanik): Sobald ein/e Spieler/in den Controller in die Hand nehme, sei diese/r nicht mehr mit ganzem Herzen dabei. Wenn Spiele in Zukunft auf Gamecontroller verzichten können, dann steige auch deren Immersionspotential.

Der Einsatz von Eingabegeräten (Motion Controller), durch welche Spieler/innen mittels Körperbewegungen die Spielesoftware bedienen können, zielt in diese Richtung (z. B. Microsofts Kinect). Dass die Entwicklung von Technologie für die Konvergenz von Filmen und Games eine wichtige Rolle spielt, hat sich in der Vergangenheit an anderen Beispielen schon gezeigt. So ermöglicht es etwa die Motion Capture Technologie, die Bewegungsabläufe von Schauspielern/

inne/n zu digitalisieren und in Spiele zu versetzen. Damit können im Vergleich zu anderen Animationstechniken komplexe Bewegungsabläufe mit vergleichsweise geringerem Aufwand hergestellt werden. Ähnliches gilt für Performance Capture, einer Weiterentwicklung von Motion Capture, mit der auch die Mimik von Menschen gescannt werden kann. Diese Technologie erweitert die Möglichkeiten der Spieleentwickler/innen bei der Entwicklung ihrer Story und ihrer Figuren. Für den aufwändigen Einsatz von Motion Capture wurde im letzten Jahr zum Beispiel das gelegentlich als interaktiver Film bezeichnete Spiel „Beyond: Two Souls“ (Sony Computer Entertainment) des französischen Spieleentwicklers David Cage gepriesen, das weniger eine Herausforderung an die Fingerfertigkeit der Spieler/innen darstellt, dafür aber mit einer ambitionierten Story und ausdrucksstarken Figuren überzeugen konnte.<sup>8</sup>

**Unterrichtsvorschlag** – Ziel: Die Schüler/innen reflektieren die Wirkung von Computerspielen.

**> Textarbeit**

Die Schüler/innen verfassen an der Tafel gemeinsam eine Definition von „Gameplay“.

**> Diskussion**

Die Schüler/innen diskutieren, welchen Einfluss die Story und das Gameplay (Spielweise) jeweils auf die Wirkung von Computerspielen haben.

## 5.2. Verschmelzung von Game und Film am Beispiel von „Beyond: Two Souls“

### Story von „Beyond: Two Souls“

Im Mittelpunkt des Computerspiels von Quantic Dreams (für Sonys PlayStation 3) steht Jodie Holmes, die seit ihrer Geburt nicht nur untrennbar mit einem übersinnlichen Wesen namens Aiden verbunden ist, sondern auch von Monstern aus der Infrawelt bedroht wird. Als etwa Achtjährige wird sie aus diesem Grund von ihren Adoptiveltern an Nathan Dawkins vom Department of Paranormal Activity (DPA) übergeben. Dort wird sie von Dawkins und dessen Assistenten Cole Freeman untersucht, beobachtet und groß gezogen. Als Jugendliche wird Jodie wegen ihrer Fähigkeiten von der CIA rekrutiert und unter Betreuung von Ryan Clayton zur Spezialagentin ausgebildet. Mit diesem führt sie später einige Aufträge für die CIA aus. Es kommt zum Bruch mit Ryan und der CIA, als der sie bei einem Auftrag belügt. Auf ihrer Flucht vor der CIA findet Jodie Zuflucht bei Obdachlosen, doch dann wird sie in einem Kampf mit Randalierern niedergeschlagen und liegt mehrere Monate im Koma. Als Jodie erwacht beschließt sie, ihre Mutter zu suchen. Dazu bittet sie Cole Freeman vom DPA um Hilfe. Nun erfährt die junge Frau einiges über ihre Vergangenheit, wird aber von der CIA geschnappt und muss einen Auftrag ausführen, der die Infrawelt betrifft. Jodie kann die Mission erfolgreich abschließen, die CIA hält sich aber nicht an das Versprechen, sie ziehen zu lassen und so kommt es zum Showdown mit dem inzwischen verrückt gewordenen Dawkins und der Infrawelt.

### Das Gameplay in „Beyond: Two Souls“

Das Computerspiel hat nicht nur positive Reaktionen hervorgerufen, von manchen Kritiker/innen wurde es auch für seine mangelnden Interaktionsmöglichkeiten kritisiert. Das Spiel enthält sehr viele nicht-interaktive Szenen. Auch in den interaktiven Passagen sind die Möglichkeiten vergleichsweise eingeschränkt, hier können die Spieler/innen Entscheidungen in Bezug auf das Verhalten von Jodie und den sich daraus ergebenden Folgen treffen. Die Spieler/innen können aber nicht nur in die Rolle von Jodie, sondern auch in die des übersinnlichen Wesens Aiden schlüpfen. Als Jodie können die Gamer im späteren Spielverlauf zum Beispiel die Erinnerungen

<sup>8</sup> Motion Capture Video von „Beyond: Two Souls“: [http://www.youtube.com/watch?v=\\_QZN2iC0vOo](http://www.youtube.com/watch?v=_QZN2iC0vOo) (Stand: 09.03.2014)



© Quantic Dreams

von anderen Figuren abrufen und als Aiden können sie andere Körper übernehmen oder etwa auch schwere Gegenstände in Bewegung versetzen. Mit seinen Fähigkeiten ist Aiden nicht nur eine Bürde für Jodie, sondern auch derjenige, der sie in bedrohlichen Situationen des öfteren rettet und sozusagen für Action im Spiel sorgt.

### Filmische Mittel in „Beyond: Two Souls“

Das Spiel orientiert sich in seinem Aufbau an einer Dramaturgie, wie sie auch aus Spielfilmen bekannt ist. Die Story ist einem Trend zum nonlinearen Storytelling im Film entsprechend nicht chronologisch aufgebaut. In einem Prolog kündigt die etwa 23-jährige Jodie an, ihre Geschichte zu erzählen. Daran schließt eine weitere nicht-interaktive Szene (eine sogenannte Cutscene oder Zwischensequenz) an. In dieser Eröffnungssequenz wird mit einigen „hooks“ (Haken) Spannung aufgebaut: Jodie sitzt einem Polizisten gegenüber, der sie an einem Straßenrand gefunden hat. Während die junge Frau auf die Fragen des Polizisten mit Schweigen antwortet, landet wie von Geisterhand eine Tasse an der Wand. Kurz darauf entkommt die mysteriöse Frau einem SWAT-Team, das den Auftrag hat, sie zu stoppen.

Nun erst beginnt das Gameplay, dazu springt das Spiel in die Kindheit von Jodie: Sie ist etwa acht Jahre alt und befindet sich offenbar in einem Forschungszentrum, in dem ihre Fähigkeiten untersucht werden. Die Spieler/innen erfahren nun einiges über die Kindheit von Jodie und lernen die Interaktionsmöglichkeiten des Games kennen. An dieser Stelle des Spiels sind bis auf Ryan Clayton alle wichtigen Figuren etabliert und zahlreiche Fragen aufgeworfen, die Spannung erzeugen. Im weiteren Verlauf springt die Story, welche etwa 15 Jahre aus dem Leben von Jodie erzählt, zwischen deren verschiedenen Lebensphasen hin und her. Es werden immer mehr Puzzleteile ihrer Geschichte enthüllt, die von den Spieler/inne/n in ihrem Kopf zusammen gesetzt werden.

Nicht nur die Dramaturgie des Spiels und die vielen nicht-interaktiven Zwischensequenzen verleihen dem Game seine ausgesprochene Filmwirkung. Auch die schauspielerischen Leistungen von Ellen Page (Jodie) und Willem Dafoe (Nathan Dawkins), welche mittels Motion Capture in das Spiel übertragen wurden, tragen dazu bei, dass die Story einen für Computerspiele ungewöhnlichen Sog entwickelt. Zu guter Letzt soll in diesem Zusammenhang auch nicht unerwähnt bleiben, dass die Musik zum Spiel vom vielfach ausgezeichneten Filmkomponisten Hans Zimmer stammt.



**Unterrichtsvorschlag** – Ziel: Die Schüler/innen erwerben Kompetenzen in der Film- und Spieleanalyse.

Link zum Unterrichtsvorschlag:

Let's Play von „Beyond: Two Souls“, Episode 1: <http://www.youtube.com/watch?v=SznqST6C4IM> (Stand: 09.03.2014)

**> Analyse**

Die Schüler/innen sichten den Anfang von „Beyond: Two Souls“ (Let's Play Video) und beantworten den Fragenkatalog im Anhang.

**> siehe Arbeitsblatt 2 im Anhang**

**> Diskussion**

Die Schüler/innen sammeln die wichtigsten Ergebnisse an der Tafel und diskutieren, welche Ähnlichkeiten das Computerspiel mit Spielfilmen hat und welches die wichtigsten Unterschiede sind.

## 6. Resümee

Filme haben schon Anfang der 1980er Jahre Computerspiele als Thema aufgegriffen (z. B. „Tron“, „WarGames“) und auch von Computerspielästhetik in Filmen, wie sie aus Action- und/oder Adventure-Spielen bekannt sind, ist in Filmgesprächen häufig die Rede. Abgesehen davon sind die Einflüsse von Games auf Spielfilme aber nicht auf den ersten Blick erkennbar. Die Frage, ob der Trend zu „Contained Thriller“<sup>9</sup> (Figuren sind an einem Ort gefangen, wo sie um das Überleben kämpfen) oder etwa auch der Boom von Alien- und Zombie-Invasionen auf der Kinoleinwand von Computerspielen beeinflusst ist, lässt sich nicht so ohne Weiteres beantworten. Dass filmische Adaptionen von Computerspielen sich an der Ästhetik und den Erzählstrukturen der Spiele orientieren, liegt auf der Hand, dass dabei selten herausragende Filme entstehen, bekam man in den letzten zwanzig Jahren vielfach vorgeführt. Ob mit den aktuellen Entwicklungen die Ära liebloser Computerspieladaptionen à la „Lara Croft“ oder „Mortal Combat“ vorbei ist, wird sich zeigen, aber jedenfalls gibt es zum Beispiel immer öfter auch transmediale Produktionen, deren Anspruch es nicht nur ist, ein Produkt auf möglichst vielen Plattformen auszuwerten, sondern die ein erweitertes „Worldbuilding“ (Erschaffung einer fiktionalen Welt) auf mehreren Plattformen anstreben.

## 7. Literatur, Links, Impressum

### Literatur

- > Sterbenz, Benjamin: Genres in Computerspielen – eine Annäherung. vwh 2011.
- > Buse, Uwe; Stock, Jonathan; Schröter, Friederike: Du sollst spielen! In: Der Spiegel, Nr. 3/2014 (S. 60-67)
- > „Minderjährige im Wettbüro“. Spiegel-Streitgespräch mit Spielelobbyisten Martin Lober und Suchttherapeut Klaus Wölfling. In: Der Spiegel, Nr. 7/2014 (S. 49-51).

### Links zum Jugendschutz

- > Medien-Jugend-Info des BMWFW: <http://www.bmwfw.gv.at/JUGEND/MJI/Seiten/default.aspx>
- > BuPP.at – Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (BMWFW): <http://bupp.at/>
- > „Computerspiele – Jugendschutz und Altersfreigaben“, Dossier der deutschen Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e. V. (BAJ): [http://www.bag-jugendschutz.de/PDF/Dossier\\_Computerspiele-Neuaufgabe.pdf](http://www.bag-jugendschutz.de/PDF/Dossier_Computerspiele-Neuaufgabe.pdf)

<sup>9</sup> Siehe dazu die Liste „Good Contained Thrillers/Horrors!“ unter <http://www.imdb.com/list/zRe60E9In98/> (Stand: 09.03.2014).

**Links zu Jugend-Medien-Studien**

- > Öö. Jugend-Medien-Studie 2013 (Medienverhalten der 11- bis 18-Jährigen): <http://www.edugroup.at/innovation/forschung/jugend-medien-studie/detail/3-ooe-jugend-medien-studie-2013.html>
- > Themenblöcke der 3. Öö. Jugend-Medien-Studie – Computerspiele/Spielkonsole/Lernprogramme: [www.edugroup.at](http://www.edugroup.at)
- > JIM-Studie 2013 (Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland): <http://www.mpfs.de/index.php?id=613>

**Links zu Hintergrundinformationen über Computerspiele**

- > spielbar.de, Plattform der deutschen Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) zum Thema Computerspiele: [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)
- > Computerspiel-Glossar bei spielbar.de: <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/>
- > „Faszination Computerspiele – Basisinformationen und praktische Tipps zum pädagogischen Umgang mit Computerspielen“, Broschüre von spielbar.de: <http://www.bpb.de/shop/lernen/weitere/165371/faszination-computerspiele>
- > „Wie unterscheidet man Computerspiele?“ bei klicksafe.de: <http://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/>
- > Liste von Computerspielgenres (englische Wikipedia): [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_video\\_game\\_genres](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_game_genres)
- > Sterbenz, Benjamin: Zur Theorie der Computerspiel-Genres: Versuch einer Klassifikation. Diplomarbeit, Universität Wien. Philologisch-Kulturwissenschaftliche Fakultät. Wien 2011. [http://othes.univie.ac.at/13565/1/2011-02-24\\_9700020.pdf](http://othes.univie.ac.at/13565/1/2011-02-24_9700020.pdf)

**Links zu Artikeln über Computerspiele**

- > Mohammadi, Dara: How online gamers are solving science's biggest problems. In: The Observer, 25.01.2014. <http://www.theguardian.com/technology/2014/jan/25/online-gamers-solving-sciences-biggest-problems>
- > Görig, Carsten: Endspiel – Einblick in eine Branche im Umbruch. In: brand eins, 10/2013. <http://www.brandeins.de/archiv/2013/normal/endspiel.html>
- > Bishop, Bryan: Lucas and Spielberg on storytelling in games. In: The Verge, 13.06.2013. <http://www.theverge.com/2013/6/13/4427444/lucas-spielberg-storytelling-in-games-its-not-going-to-be-shakespeare-usc>
- > Full Keynote Speech: Star Trek's JJ Abrams and Valve's Gabe Newell (D.I.C.E. Summit): <http://www.youtube.com/watch?v=a7mihllgiro>

**Links zu „Beyond: Two Souls“**

- > Let's Play von „Beyond: Two Souls“, Episode 1: <http://www.youtube.com/watch?v=SznqST6C4IM>
- > Story von „Beyond: Two Souls“: <http://www.youtube.com/watch?v=zEg73gbTQGw>
- > Story von „Beyond: Two Souls“ chronologisch: <http://www.youtube.com/watch?v=9qoJTsmmWA>

**Links zu Filmvermittlung**

- > filmABC – Institut für angewandte Medienbildung und Filmvermittlung: <http://www.filmabc.at>
- > mediamanual.at – Die interaktive Plattform des BMUKK für die aktive Medienarbeit an der Schule: <http://www.mediamanual.at>
- > 24 – Das Wissensportal der Deutschen Filmakademie: <http://vierundzwanzig.de>
- > kinofenster.de – Filmpädagogisches Online-Portal der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) und der Vision Kino gGmbH – Netzwerk für Film- und Medienkompetenz: <http://www.kinofenster.de>
- > MediaCulture-Online – Das Internetportal für Medienpädagogik, Medienbildung und Medienkultur des Landesmedienzentrum Baden-Württemberg: <http://www.mediaculture-online.de/>
- > Online-Filmschule mit Informationen zu Filmernziehung/Filmästhetik: <http://www.movie-college.de/>
- > Planet Schule – dok' mal!: <http://www.planet-schule.de/dokmal/>
- > Neuer Grundsatzterlass des BMUKK zur Medienerziehung: [http://www.bmukk.gv.at/ministerium/rs/2012\\_04.xml](http://www.bmukk.gv.at/ministerium/rs/2012_04.xml)

### Links zu filmsprachlichen Grundbegriffen und zu Filmanalyse

- > Glossar (24 – Das Wissensportal der Deutschen Filmakademie): <http://www.vierundzwanzig.de/glossar>
- > Die Sprache des Films (mediamannual.at des BMUKK):  
[http://www.mediannual.at/mediannual/leitfaden/filmgestaltung/grundelemente/sprache\\_des\\_films/](http://www.mediannual.at/mediannual/leitfaden/filmgestaltung/grundelemente/sprache_des_films/)
- > Bausteine zur Filmanalyse (MediaCulture-Online):  
<http://www.mediaculture-online.de/Filmanalyse.1220.0.html>
- > Lexikon der Filmbegriffe (Universität Kiel): <http://filmlexikon.uni-kiel.de/>
- > dok' mal! Filmbegriffe A – Z (Planet Schule):  
[http://www.planet-schule.de/dokmal/lust\\_auf\\_mehr\\_bonusmaterial/filmbegriffe\\_a\\_z/](http://www.planet-schule.de/dokmal/lust_auf_mehr_bonusmaterial/filmbegriffe_a_z/)
- > Bausteine zur praktischen Weiterbildung für junge Filmher/innen (Junge Filmszene im Bundesverband Jugend und Film e.V.): <http://www.jungefilmszene.de/filmemachen/elearning.php>

Stand alle Links: 09.03.2014

### Bildnachweis

Alle Bildrechte liegen bei den genannten Firmen und Personen. Die Abbildungen in diesem Unterrichtsmaterial dienen als Bildzitate ausschließlich der filmwissenschaftlichen bzw. filmpädagogischen Analyse. Die Abbildungen sind von der Creative-Commons-Lizenz, der dieses Heft unterliegt, ausgenommen und dürfen aus dem Kontext des Gesamthefts bzw. der Einzelseiten genommen, nicht weiterverwendet werden.

---

### filmABC – Institut für angewandte Medienbildung und Filmvermittlung

**Herausgeber:** filmABC, Siebensterngasse 23/2/6, 1070 Wien, <http://www.filmabc.at>  
T: +43 699 15 24 38 32, E: [office@filmabc.at](mailto:office@filmabc.at)

**Leitung:** Gerhardt Ordnung, E: [go@filmabc.at](mailto:go@filmabc.at)

**Text:** Angelika Unterholzner, <http://angleika.wordpress.com>

**Grafik-Design:** Sibylle Gieselmann, <http://www.null7.at>

filmABC wird gefördert von



This content is licensed under a creative commons 3.0 licence.  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/at/>

Wien, März 2014

## filmABC Unterrichtsmaterialien

Die in Kooperation mit der Medienabteilung des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur (BMUKK) von filmABC erstellten Unterrichtsmaterialien bieten Lehrpersonen relevante Hintergrundinformationen zu ausgewählten österreichischen und internationalen Spiel- und Dokumentarfilmen sowie zu aktuellen Film- und Medienphänomenen und stellen Beispiele für mögliche Diskussionen und (Gruppen-)Übungen bereit. Bisher sind folgende Hefte erschienen. Kostenfreie pdf-Downloads unter <http://www.filmabc.at/de/hefte>

Heft 01:	Einführungsheft	Heft 39:	Gesellschaftliche Experimente – Kommunen in aktuellen Spiel- und Dokumentarfilmen aus Österreich und Deutschland
Heft 02:	Zeitgeist – Der Film	Heft 40:	Volle Kraft voraus? – Aktuelle Dokumentarfilme aus Österreich und Deutschland und die Energiefrage
Heft 03:	Heile Welt	Heft 41:	Blicke über den Tellerrand – Aktuelle Dokumentarfilme über die Produktion und den Konsum von Lebensmitteln
Heft 04:	Nouvelle Vague Viennoise – Kurzfilme	Heft 42:	Interventionen – Der Politische Dokumentarfilm aus Österreich
Heft 05:	tschuschen:power	Heft 43:	Film ist kein Zufall – oder: Warum es im österreichischen Film wenig Action gibt
Heft 06:	Batman – The Dark Knight	Heft 44:	Misfits & Underdogs – Populäre britische Jugendserien
Heft 07:	Freche Mädchen	Heft 45:	Whodunit & Howcatchem – Populäre Krimiserien
Heft 08:	James Bond – Ein Quantum Trost	Heft 46:	Geschichten mit Tiefe – Neue Erzählmöglichkeiten durch 3D
Heft 09:	Ein Augenblick Freiheit	Heft 47:	Filmtrailer im Internet – Vom Marketing-Tool zum Mitmach-Web
Heft 10:	Castingshows	Heft 48:	Bilder der Globalisierung im Dokumentarfilm
Heft 11:	Sneaker Stories	Heft 49:	Vom Buch zum Film – Medienwechsel am Beispiel von österreichischen Literaturadaptionen
Heft 12:	Propaganda im US-amerikanischen Spielfilm	Heft 50:	Kurzfilm macht Schule! Kurzspielfilme der Edition „Still Learning“
Heft 13:	YouTube – Werkzeug von Politik und Werbung	Heft 51:	YouTube – Eine Videoplattform in Bewegung
Heft 14/15:	VISIONary – Dokumentarische Filme	Heft 52:	Moving Lyric – Aus Gedichten werden Filme! In Kooperation mit OKTO
Heft 16/17:	VISIONary – Essayfilm und Avantgardefilm	Heft 53:	CopStories – Die Serie über ein Ottakringer Polizeiensemble
Heft 18:	Gewalt in Musikvideos – Gangster Rap medienpädagogisch betrachtet	Heft 54:	Von der Bühne auf die Leinwand – Medienwechsel am Beispiel von Theateradaptionen
Heft 19:	Der Junge im gestreiften Pyjama	Heft 55:	Dystopischer Jugendfilm – Trends, Themen und Motive
Heft 20:	Home	Heft 56:	Gender & Film
Heft 21/22:	Faszination Kino	Heft 57:	Vom Leben gezeichnet – Animierte Dokumentarfilme
Heft 23:	Twilight – Vom Vampirmythos zur Popkultur	Heft 58:	Untote Puppen – Stop-Motion-Horror-geschichten für Kinder ab 10 Jahren
Heft 24:	Bock for President	Heft 59:	Die Simpsons – Eine Zeichentrickserie mit gesellschaftspolitischer und kulturphilosophischer Relevanz
Heft 25:	Die Bucht	Heft 60:	Die Sitcom und ihre komischen Figuren
Heft 26:	Udo Proksch – Out Of Control		
Heft 27:	Kick Off		
Heft 28:	Populärkultur und Geschichtsvermittlung – Aktuelle Spielfilme über den Nationalsozialismus		
Heft 29:	Bilder der Arbeit im Film		
Heft 30:	Kick-Ass		
Heft 31:	Soziale Realität im europäischen Spielfilm		
Heft 32:	The Social Network		
Heft 33:	In Harmonie mit der Natur – Die ökologische Botschaft der Filme von Hayao Miyazaki		
Heft 34:	We're the Kids in America – Lebenswelten (US-amerikanischer) Jugendlicher im Spielfilm		
Heft 35:	Bruno Kreisky – Politik und Leidenschaft		
Heft 36:	Still Learning – Exposition, Analyse und Entwicklung von Figuren im Spielfilm		
Heft 37:	Spannender als das wahre Leben? Doku-Soaps zwischen Beobachten und Inszenieren		
Heft 38:	Lachen will gelernt sein – Genre und Erscheinungsformen des Komischen im österreichischen Spielfilm		

## Konvergenz von Spielfilmen und Computerspielen

## Arbeitsblatt 1

**Beantworte mit Hilfe von Internetrecherche folgende Fragen:**

- > Was ist ein Filmgenre?
- > Welches ist dein bevorzugtes Filmgenre?
- > Warum ist dieses dein bevorzugtes Genre?
- > Welche sind die beliebtesten Filmgenres?
- > Beschreibe die Wirkung von drei Filmgenres deiner Wahl.

- > Spielst du Computerspiele?
- > Wenn ja, auf welchen Geräten?
- > Welches ist dein Lieblingsspiel?
- > Warum magst du das Spiel?
- > Wie wird das Spiel gespielt?
- > Hat das Spiel eine Story und wenn ja, welche?

- > Was bedeutet der Begriff Gameplay?
- > Welche Spielegenres kennst du?
- > Beschreibe die Wirkung von drei Spielgenres deiner Wahl.

- > Wodurch unterscheiden sich Film- und Spielgenres?

## Konvergenz von Spielfilmen und Computerspielen

## Arbeitsblatt 2

**Beantworte nach Sichtung des Let's Play Videos und mit Hilfe von Internetrecherche folgende Fragen zum Anfang von „Beyond: Two Souls“:**

- > Wie ist der Anfang von „Beyond: Two Souls“ aufgebaut?
  
- > Wieviel erfährst du im Let's Play Video über die Story des Spiels und wieviel über das Gameplay (Spielweise)?
  
- > Wer ist die Hauptfigur des Spiels?
  
- > Welche Informationen bekommst du über sie?
  
- > Welche Fragen werden am Anfang des Spiels aufgeworfen?
  
- > Welche weiteren Figuren gibt es?
  
- > Welche dieser Figuren könnten im weiteren Verlauf eine wichtige Rolle spielen?
  
- > Worum könnte es in der Geschichte (Story) des Spiels gehen?
  
- > Welche Rollen können Spieler/innen übernehmen?
  
- > Welche Interaktionsmöglichkeiten gibt es in diesem Spiel?
  
- > Welche Interaktionsmöglichkeiten könnten sich im weiteren Verlauf des Spiels ergeben?
  
- > Wie viel Zeit umfasst der gesamte Spielverlauf in etwa?
  
- > Wie lange dauert im Vergleich dazu ein Spielfilm?
  
- > Welchen Vorteile ergeben sich für die Spieleentwickler/innen aus der längeren Dauer von Computerspielen?