

## OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL

**REGIE** Florian Schnell

**DREHBUCH** Jan Cronauer, Florian Schnell

**DARSTELLER** Moritz Jahn, Mala Emde, Ugur Ekeroglu, Hannes Wegener, Marc Zwinz, David Schutter, Daniele Rizzo, Sarazar u.a.

**LAND, JAHR** Deutschland 2016

**GENRE** Jugendfilm, Abenteuerfilm, Komödie

**KINOSTART, VERLEIH** 23. Februar 2017, Little Dream Entertainment



**SCHULUNTERRICHT** ab 7. Klasse

**ALTERSEMPFEHLUNG** ab 12 Jahre

**UNTERRICHTSFÄCHER** Deutsch, Ethik, Sozialkunde, Informatik, Medienkunde

**THEMEN** Computerspiele, Virtualität und Realität, Abenteuer, Anerkennung, Freundschaft, Identität, Jugendkultur, Liebe, Rollenbilder, Vertrauen, Zusammenhalt, Loyalität

### INHALT

Der 17-jährige Jan ist im ‚realen Leben‘ zurückhaltend und schüchtern, in der virtuellen Welt des Online-Computerspiels „Schlacht um Utgard“ aber der anerkannte und heldenhafte Krieger „Fenris“. Während der Vorbereitung für das große Online-Turnier „Ragnarök“, das den besten Gamer kürt, wird Jans Account gehackt und er wird aus der Online-Welt ausgesperrt – eine Katastrophe für ihn. Gemeinsam mit einem weiteren Opfer des Hackerangriffs, der ungestümen Karo alias „Gotrax“, versucht Jan seinen virtuellen Status zurückzuerobern. Nun muss er sich auch in der Offline-Welt beweisen: Langsam gewinnt er in der analogen Welt Vertrauen in die gemeinsame Stärke und er spürt, dass die Liebe vielleicht eine ähnliche Kraft verleiht wie eine Wunderwaffe im Spiel.

## OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL

### UMSETZUNG

Bei der Umsetzung folgen Bildgestaltung und Dramaturgie an vielen Stellen der Computerspiel-Ästhetik, Form und Inhalt des Films laufen somit ebenbürtig ineinander: Elemente aus Computerspielen wie Umgebungsdesign, Steuerung, Spielanweisungen und zu bewältigende Aufgaben bzw. Levels werden spielerisch in den Film eingewoben, so dass er die Faszination der sog. „virtuellen Welt“ in die filmische integriert. Damit wird zugleich Jans Zustand der Flucht vor der für ihn öden und schwer zugänglichen Realität (der Schule, des Elternhauses) ins Bild gesetzt. Die Story ist unterhaltsam und jugendgerecht inszeniert, „Offline“ dämonisiert die Computerspiele-Welt nicht, will aber auch kein pädagogischer Aufklärungsfilm sein. Vielmehr vermittelt er anschaulich und vielfach humorvoll die Schwierigkeit der beiden Identifikationsfiguren Jan und Karo, sich in den vermeintlichen Parallelwelten anzunähern.



### ANKNÜPFUNGSPUNKTE FÜR DIE PÄDAGOGISCHE ARBEIT

Zwar sind es hauptsächlich Jungs, die (online) Action-Fantasy- bzw. Action-Rollenspiele spielen. Aber die Wunschvorstellung, in eine andere Rolle zu schlüpfen und sich gegenüber anderen zu beweisen, beschäftigt Mädchen und Jungs gleichermaßen und eröffnet viele Fragestellungen: Welche Möglichkeiten gibt es hierfür im „richtigen“ Leben? Ist die „virtuelle Computerspiele-Welt“ eine Alternative? Und ist sie überhaupt zu trennen von dem, was man „Realität“ nennt, oder ist sie inzwischen nicht vielmehr ein Teil davon? Gilt in der virtuellen Welt eine andere Moral, ein anderes Recht? Sind Computerspiele die interaktiven Märchen des digitalen Zeitalters, die man selber mit erzählen muss? Ab wann sind Computerspieler/innen süchtig? Diese Themen können zunächst auch ohne Spezialwissen auf der Grundlage des Films angesprochen und im Unterricht vertieft werden.

**INFORMATIONEN ZUM FILM** [www.littledream-entertainment.com/filme/offline/](http://www.littledream-entertainment.com/filme/offline/)

**LÄNGE, FORMAT** 87 Minuten, digital, Farbe

**FSK** ab 12 Jahre

**SPRACHFASSUNG** deutsche Originalfassung

**FESTIVALS** (Auswahl) 26. Filmkunstfest Mecklenburg-Vorpommern: „LEO“ Award – Sieger im Kinder- und Jugendfilmwettbewerb; LUCAS – Internationales Festival für junge Filmfans: „Bester abendfüllender Film 8+“; 30. CineKid Amsterdam: Bester Jugendfilm; Filmfestival Max-Ophüls-Preis 2016