

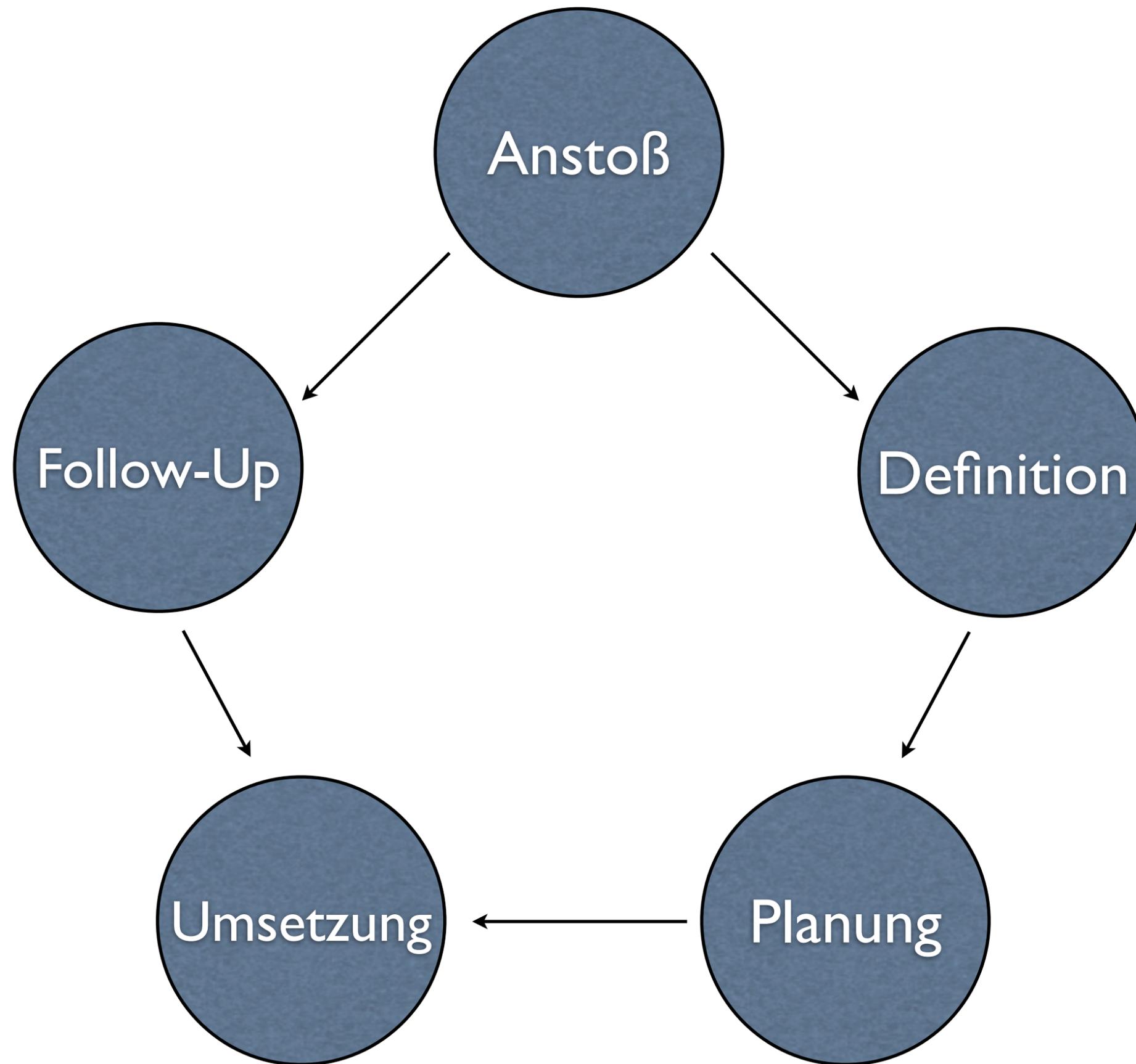
UE Produktions- und Funktionsbereiche digitaler Medien: *GAMES*

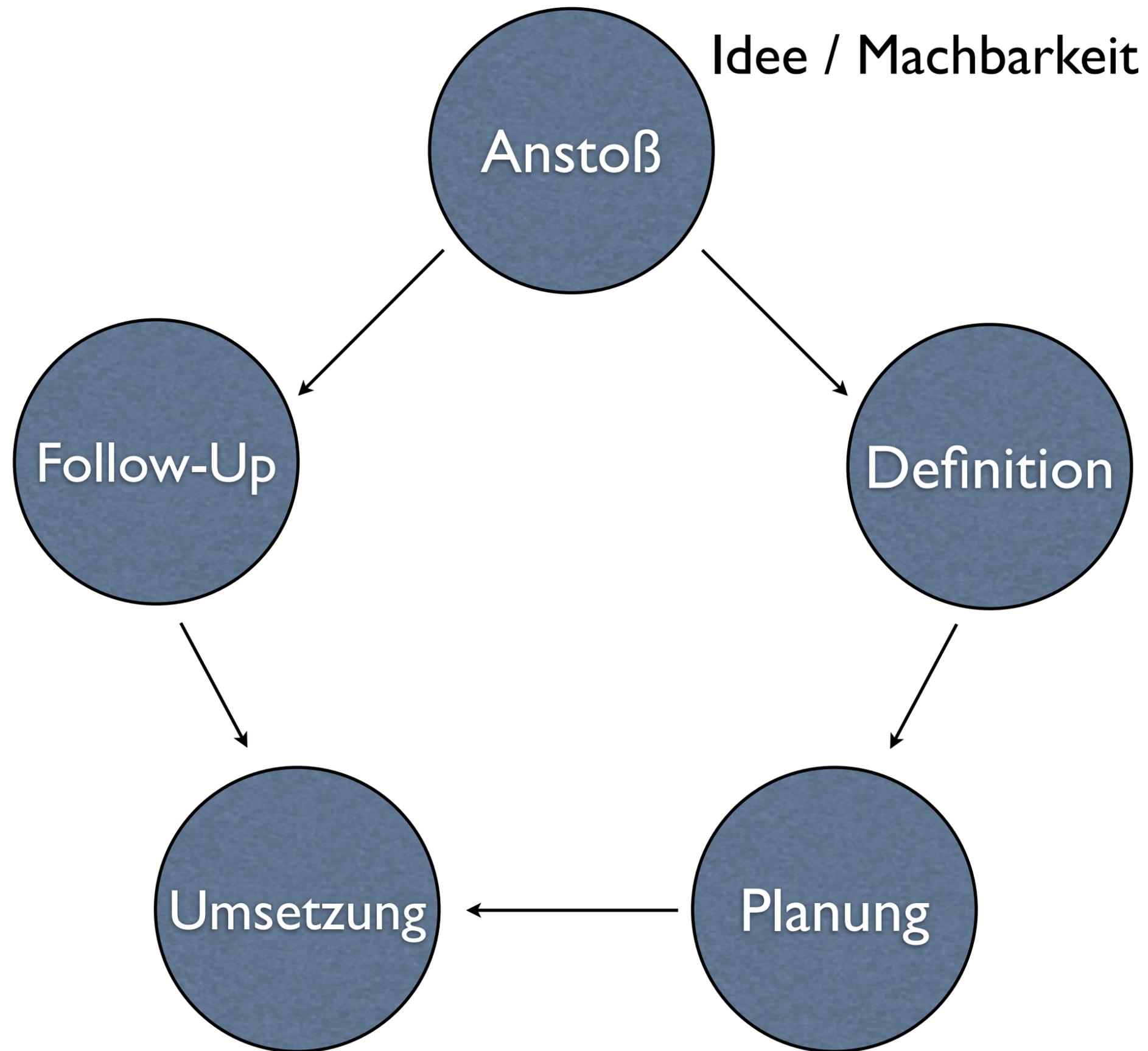
Projektphasen

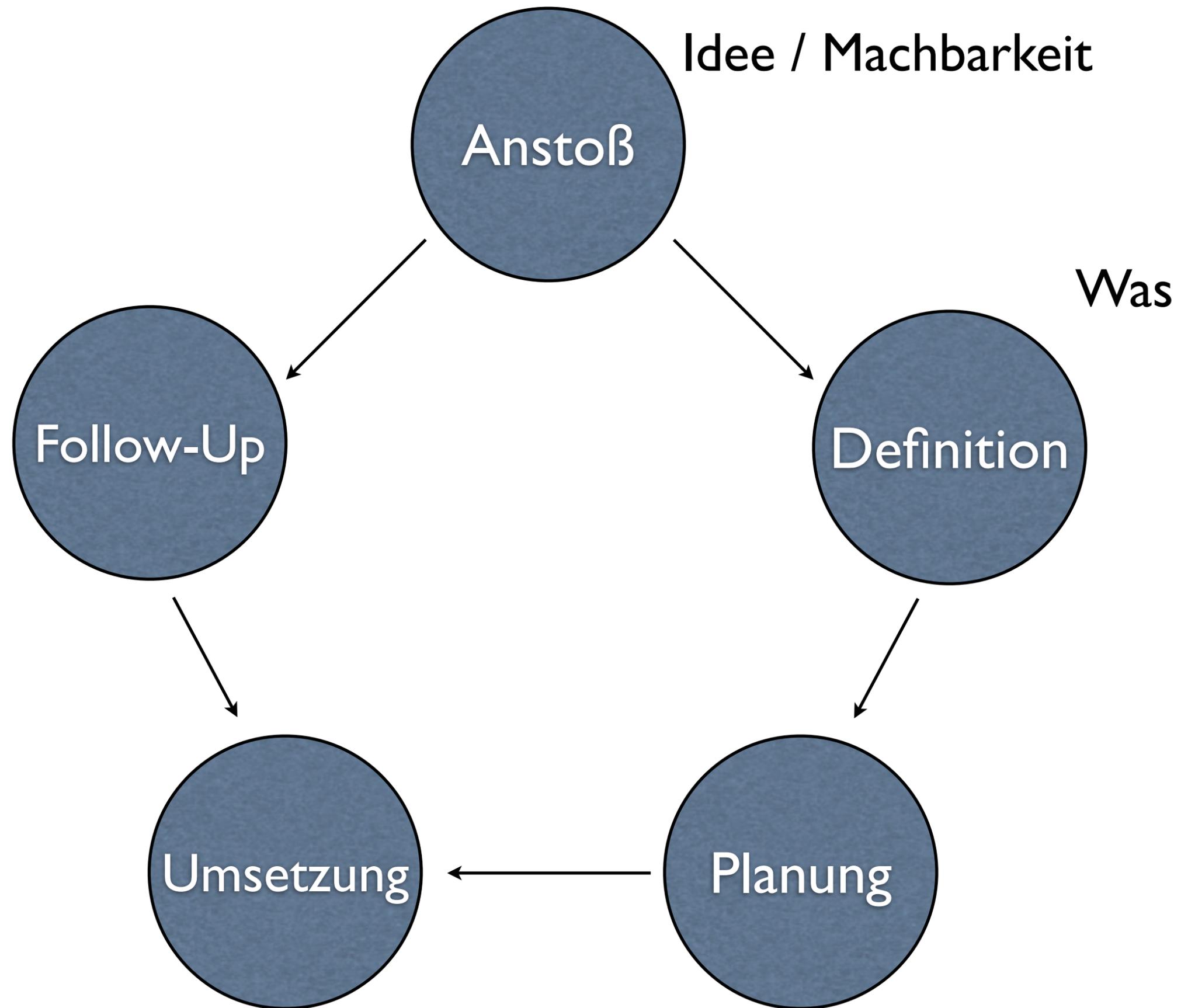
Pitch

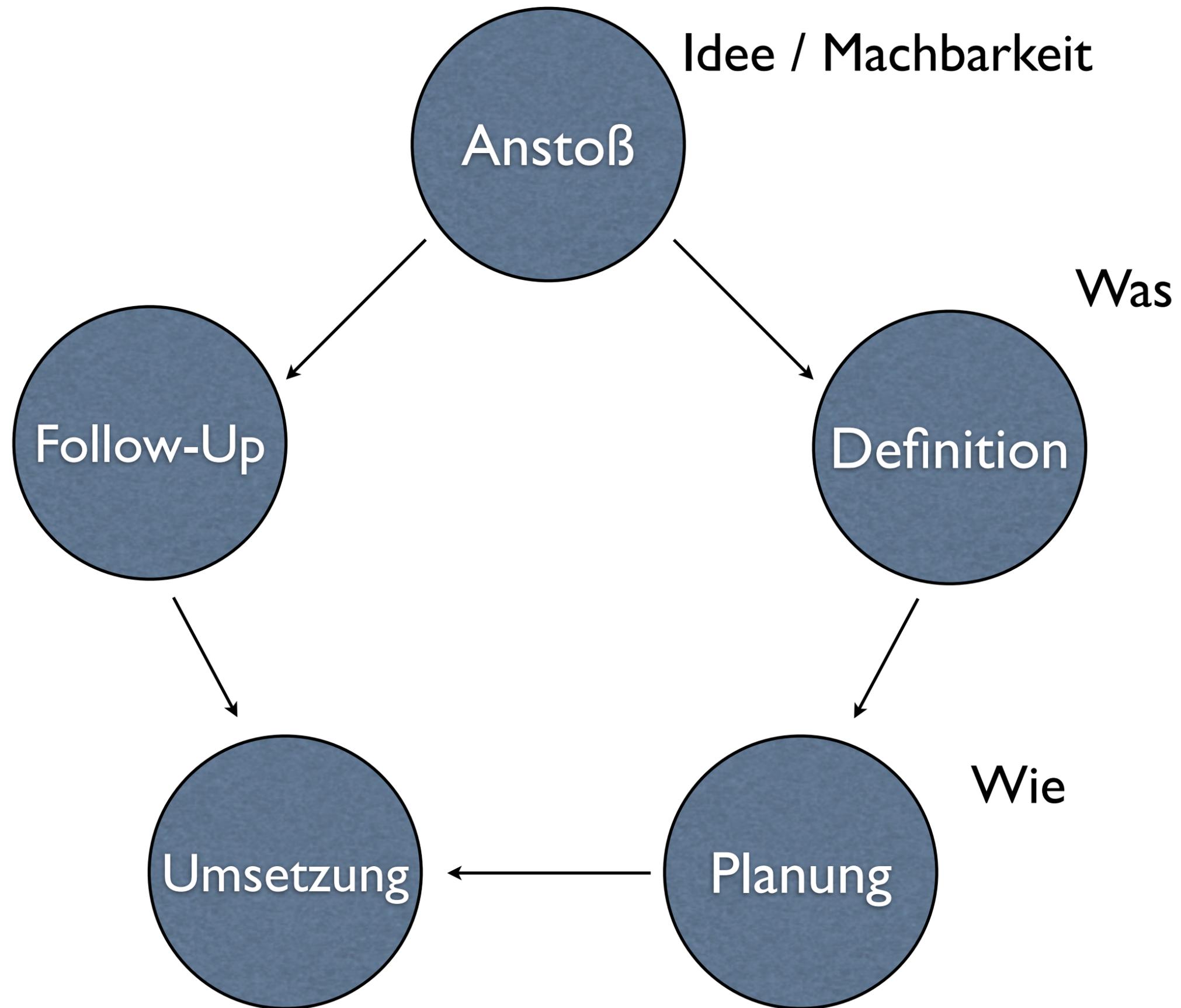
Dr. Jens-Martin Loebel

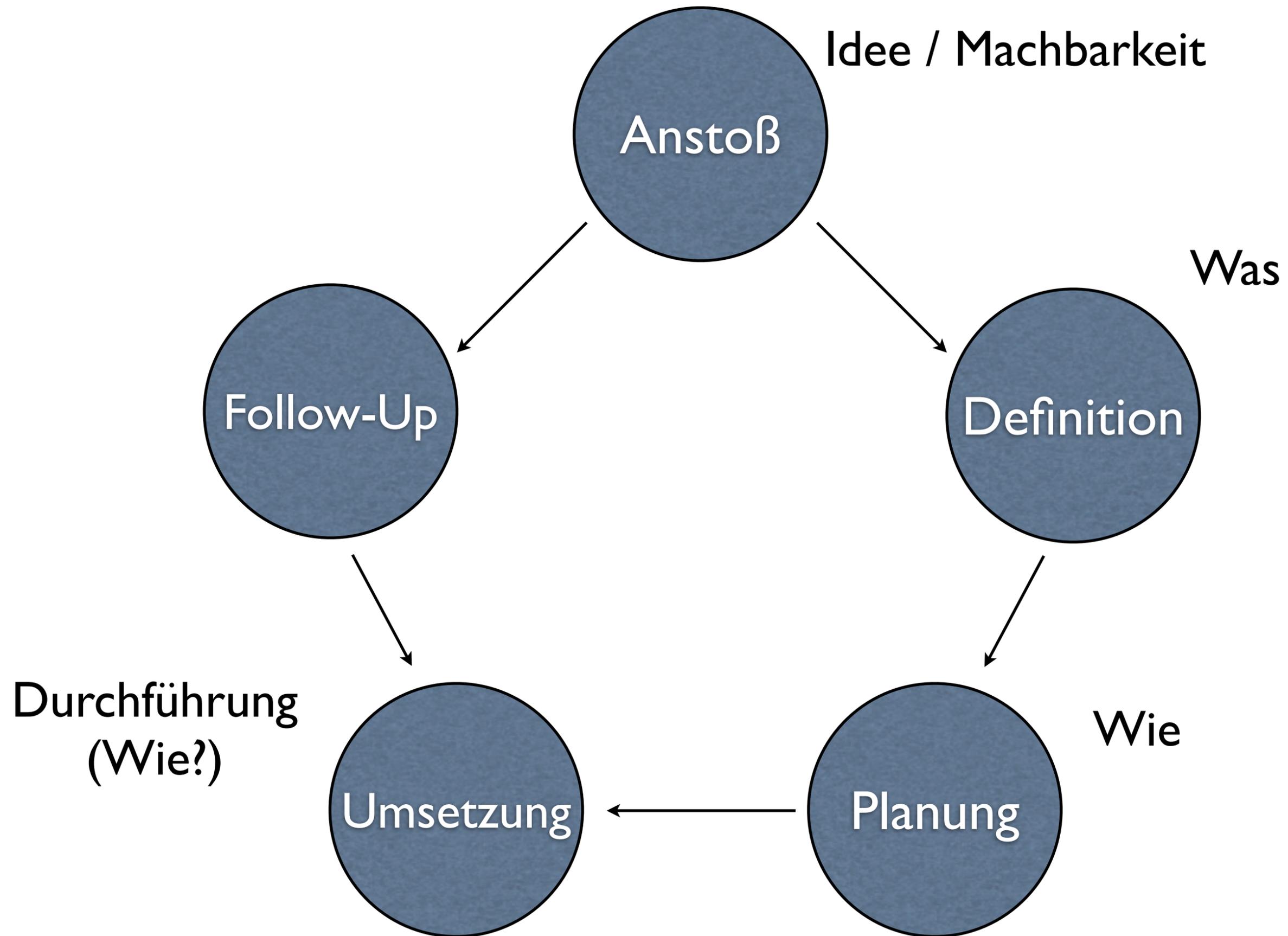


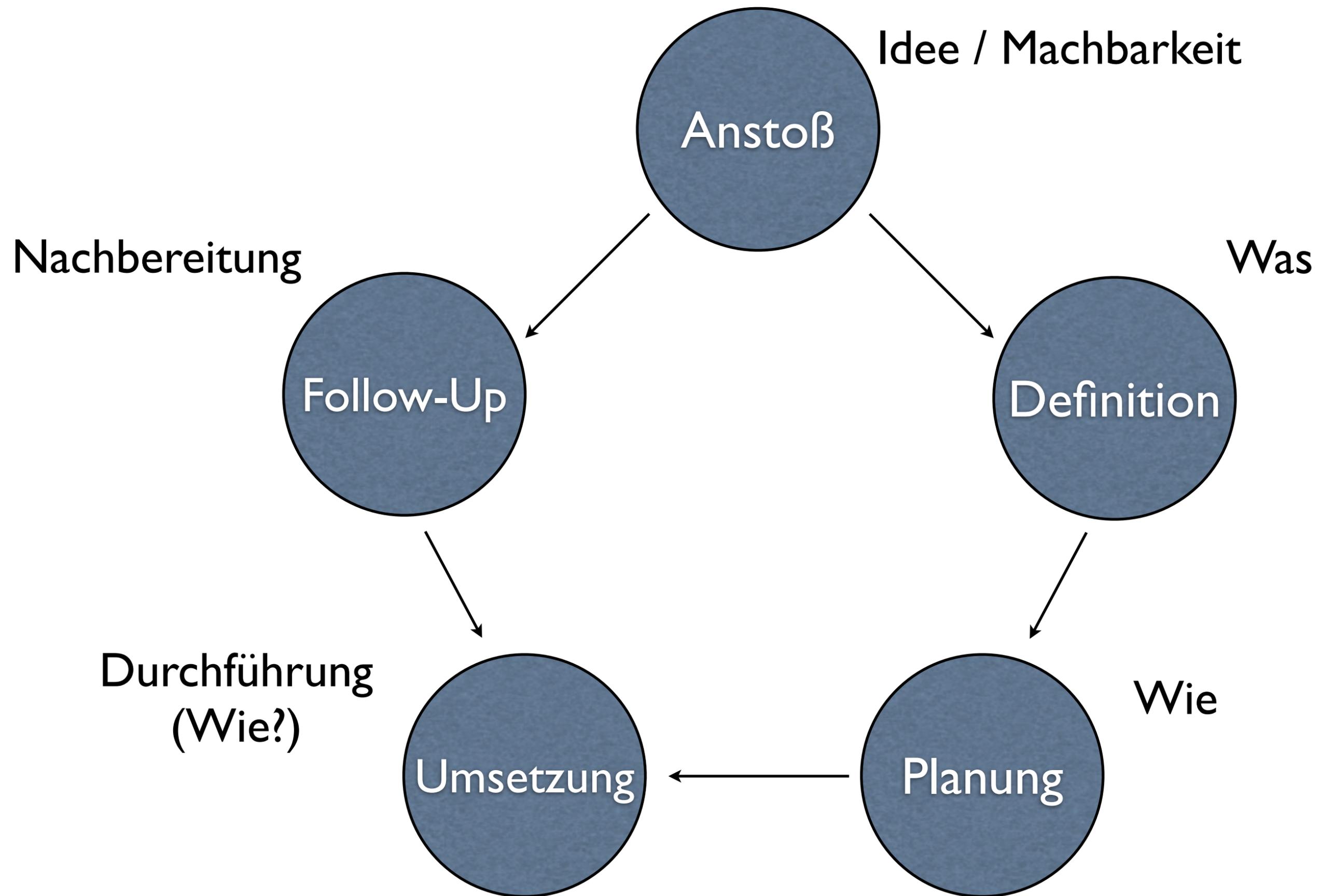












Pitch

- Kurzkonzept gegenüber einem Stakeholder
- kompakte **positive** Darstellung der Kerndaten des Projekts
- **Ziele**
 - Unterstützung erbitten
 - Entscheidungen herbeiführen
 - Verbesserungsvorschläge vorstellen
 - Projektideen präsentieren



Meta-Ziele

- Neugier wecken
- auf Projekt aufmerksam machen und damit **vernetzen**
(Gleichgesinnte finden)
- Projekt wird von der abstrakten Idee hin auf Machbarkeit und Nutzen **für eine Zielgruppe** konkretisiert
- zwingt zur Auseinandersetzung mit dem Projekt, dennoch hält sich der Zeitaufwand in Grenzen

Inhalt

- Titel
- kurze prägnante Beschreibung der Idee und vor allen Dingen eine Beschreibung der wesentlichen Umstände
- Zielgruppe(n)
- Ort und Datum
- Dauer
- Ausgangsproblem und Bedürfnisse führt zu Lösung und Vorteile
- Warum Sie / Warum das Projekt? Beschreibung der Einzigartigkeit
- benötigte Ressourcen (personell, Sachmittel, finanziell)
- (Stand / offene Punkte)

Form

- Präsentationsform / Art der Darbietung
- Länge
- Auftreten / non-verbale Kommunikation

Kurzkonzept zur Ausstellung GAMES im Deutschen Filmmuseum, Frankfurt am Main

Arbeitstitel: GAMES
Ort: Deutsches Filmmuseum, 3. OG
Laufzeit: Juni bis November 2015

EINFÜHRUNG

Film und Videospiel: Das sind die **Medien des bewegten Bildes**, die aktuell am intensivsten im Zeichen der **Medienkonvergenz** diskutiert werden. Lösen die von den Spielern interaktiv in Bewegung gesetzten Bilder zunehmend das klassische Bewegungsbild des Kinos ab? Oder ergeben sich aus den **Synergieprozessen zwischen Games und Filmen** vollkommen neue kreative und künstlerische Möglichkeiten?

Die Gemeinsamkeiten in der Ausgestaltung von Bild- und Klangräumen ermöglichen eine **spielerische Aneignung filmischer Fiktionen** durch die Games. Die Geschlossenheit einer filmischen Narration weicht im Spiel einer explorativen Erkundung des navigierbaren virtuellen Raums. Offene Spielwelten simulieren filmische Vorbilder aus den unterschiedlichsten Genres und situative Attraktionen verwandeln sich in ausgedehnten Plansequenzen in Hindernisläufe aus Puzzles und Geschicklichkeitsproben. Welche Emotionen sprechen derartige Szenarien an? Wie unterscheiden sich die Strategien zur Involvierung in beiden Medien? Wie weit müssen sich Games vom Film **emanzipieren**, damit Adaptionenprozesse in einem produktiven transmedialen Zusammenspiel resultieren und nicht deren kreatives Potential im Übersetzungsprozess verloren geht? Diesen Fragen möchte das Deutsche Filmmuseum in Frankfurt am Main im Sommer 2015 mit einer Sonderausstellung nachgehen.

WARUM GAMES IM FILMMUSEUM?

Internationale Fachmessen und -tagungen, Etablierung der Games Studies an Universitäten, Berichterstattung in den Feuilletons großer Tageszeitungen, Ausstellungen und Museen, die sich den Games widmen – all dies zeigt: Computerspiele sind längst mehr als ein wichtiger Wirtschaftsfaktor der Unterhaltungsindustrie; sie sind **fester Bestandteil der Kultur des bewegten Bildes** und als solche von großer Relevanz auch aus filmwissenschaftlicher und filmkultureller Perspektive. Insbesondere die existierenden Ausstellungen und Museen fokussieren jedoch weitgehend allein das Medium Computerspiel und nehmen **intermediale Wechselwirkungen zwischen Film und Games** wenn überhaupt nur am Rande

Kurzkonzept Konzeptentwurf

THEMEN DER AUSSTELLUNG



Die naheliegendste und offensichtlichste Wechselwirkung zwischen Computerspiel und Film ist die direkte Übertragung desselben Stoffs in das jeweils andere Medium. Jedoch verdeutlichen die Gegenüberstellung von filmischen Vorbildern und Videospiel-**Adaptionen** (E.T., 1982; RAMBO, 1985; und zahlreiche andere Lizenz-Spiele), sowie die Verfilmungen bekannter Game-Franchises (TOMB RAIDER, 2001; PRINCE OF PERSIA, 2010) existierende Adaptionenprobleme. Freie Adaptionen, die die filmische Handlung nicht einfach nur reproduzieren, sondern um neue Aspekte erweitern, schaffen einen besonderen spielerischen Eigenwert. Spiele – auch unterschiedlicher Genres – zu den Filmreihen INDIANA JONES (seit 1981), ALIEN (seit 1979) und JAMES BOND (seit 1962) funktionieren als eigenständige Ergänzungen zu den jeweiligen Vorlagen. Die durch technische Entwicklungen mögliche immer größere audiovisuelle Annäherung zwischen Filmen und Spielen führt wie im Fall von GHOSTBUSTERS – THE VIDEO GAME (2009) und BLADE RUNNER (1997) sogar zur im Kino ausgebliebenen Realisierung von Fortsetzungen. Videospiel-Verfilmungen entfalten hingegen einen eigenen Reiz, wenn sie sich, wie im Fall der Horrorfilm-Reihen RESIDENT EVIL (seit 2002) und SILENT HILL (seit 2006), von den Spielvorlagen inspirieren lassen und deren Handlungsabläufe, die ohnehin häufig auf bekannte filmische Vorbilder zurück greifen, nicht unmittelbar übertragen, sondern in einer eigenen Form aufbereiten.

Stakeholder Pitch

Lastenheft

Pflichtenheft

Inhaltsverzeichnis

1. Relevante Sitzungen/Gespräche/Dokumente	3
2. Einleitung.....	3
2.1. Ausgangssituation und Zielsetzung	3
2.2. Offene Punkte	4
3. Konzept und Rahmenbedingungen.....	4
3.1. Funktionsumfang.....	6
3.2. Benutzer / Zielgruppe.....	6
3.3. Systemvoraussetzungen	6
4. Arbeitspakete.....	6
4.1. AP1: Erstellung Prototyp	6
4.1.1. Beschreibung.....	6
4.1.2. Anforderungen.....	7
4.1.3. Grobschätzung des Aufwands.....	7
4.2. AP2: Qualitätssicherung und Tests	7
4.2.1. Beschreibung.....	7
4.2.2. Anforderungen.....	7
4.2.3. Grobschätzung des Aufwands.....	7

**Konzept für SCUMMVM-Spieleinstallation im
Deutschen Filmmuseum
„dfi-Prototyp“
– Version 1.0 –**

Projektproposal

Finanzierungsantrag

Antrag im Rahmen des Förderprogramms Curriculum 4.0

Auswirkung der Digitalisierung auf die Gestaltung von Studiengangsreformen an deutschen Hochschulen

Grund für die Bewerbung

Zusammenfassung: Ziel der Förderung ist die Umstrukturierung der anwendungsbezogenen Lehrveranstaltungen des Masterstudiengangs *Computerspielwissenschaften*, um eine Ausbildung zu ermöglichen, die stärker auf die Belange der Spieleindustrie ausgelegt ist.

Seit mittlerweile über 10 Jahren rücken Computerspiele als ernstzunehmender Forschungsgegenstand in den Fokus medien-, kulturwissenschaftlicher und informatischer Forschung. Trotz der beginnenden wissenschaftlichen Aufmerksamkeit und der großen ökonomischen Bedeutung der Game-Industrie setzt eine Umsetzung und Institutionalisierung akademischer Game Studies hingegen nur sehr zögerlich ein. Die Einrichtung eines Master-Studienganges *Computerspielwissenschaften* (Abschluss: Entweder Master of Arts oder Master of Science) an der Universität Bayreuth bündelt vor diesem Hintergrund die an der Universität bereits vorhandene Kompetenzen in den Bereichen Game Studies, Medienwissenschaft und Informatik und visiert das Master-Programm als national wie international wegweisendes Vorreiterprojekt an. Der Studiengang startete zum Wintersemester 2015/16, in der Abbildung 1 sind die vorgesehenen Module in einem Musterstudienplan gelistet. Die Reform der anwendungsorientierten Module in den mittleren Säulen sind Gegenstand dieses Antrags.

Reformpaket 3: Virtual / Augmented Reality

Großes Interesse deutscher Internetnutzer an Virtual-Reality-Brillen

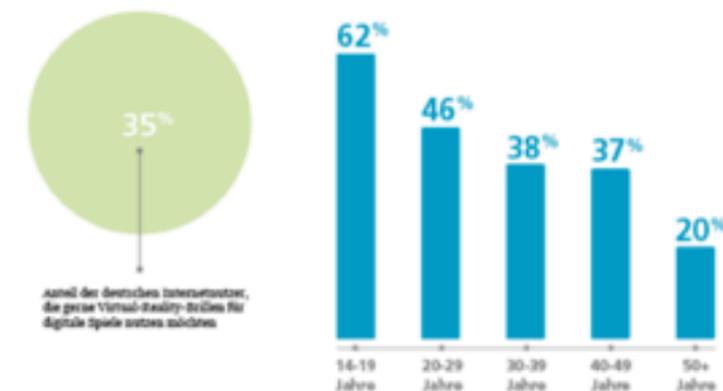


Abbildung 5: Interesse an VR-Brillen

In einer repräsentativen Umfrage der GfK haben im Jahr 2015 35% der deutschen Internetnutzer ihr Interesse für VR-Brillen bekundet, Kompetenzen in diesem Feld sind schon mit Blick auf diesen Markt eine sinnvolle Bildungsinvestition.

Seit einigen Jahren ist Virtual Reality in der Spielebranche zum wichtigen Zukunftsmarkt geworden, von dem auf internationalen Spielemessen wichtige Impulse für technische und konzeptionelle Innovationen erwartet werden. Neben Computerspielen haben VR- und AR-Technologien zahlreiche Anwendungsfelder, von Architekturvisualisierung über virtuelle Produktionsplanung bis zur Ausbildung in Handwerksbetrieben.