

*A r b e i t s h i l f e n*



ANIMATIONSFILM

Tony's Playstation



Katholisches Filmwerk

## Tony's Playstation

15 Min., Zeichentrick, Computeranimation,  
Deutschland 1999

Animation, Regie, Kamera, Musik,  
Produktion: Stefan Eling

Compositing: Udo Steinmetz;  
Inc & Paint: Rebecca Sick

Backgrounds: Ina Mertens

Publikumspreis des Südwestrundfunks (SWR) beim  
10. Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart 2000.

### Kurzcharakteristik

Der Film erzählt auf amüsante Weise von Machtphantasien am Joystick und nimmt dabei Ästhetik und Mechanismen der Computerspiele auf. Der Protagonist Tony vertreibt sich Spiel um Spiel, Level für Level und Bier auf Bier die Zeit am PC. Am Ende bleibt die Frage: Wer spielt hier eigentlich mit wem? Ist Tony nicht schon längst selbst die Figur, mit der gespielt wird?

Stefan Eling ist mit *Tony's Playstation* ein amüsantes Stück Satire gelungen. Er nimmt die Computerspielsüchtigen auf den Arm und karikiert zugleich treffend die Ästhetik und die Logik typischer ‚Jump and Run‘-Spiele.

## Einsatzmöglichkeiten

**Themen:** Bildschirmspiele (Video, Computer, Gameboy ...), Medienwirkung, virtuelle Spielrealitäten, Vereinsamung vor dem Medium.

**Altersstufen:** Ab etwa 10 Jahren, 6. Klasse geeignet, aber auch für ältere Jugendliche (einige Erfahrungen mit Computerspielen sollten vorliegen); Eltern/Erwachsenengruppen; Ausbildung von ErzieherInnen und SozialpädagogInnen.

**Schule:** alle Schulformen, Sek I und II: Deutsch, Sozialkunde, Religion, Informatik.

## Inhalt

Die Trickfigur Tony tut am liebsten nur eines: am Computer spielen. Aber was er auch spielt, die Auswirkungen sind immer real für ihn. Mit der Nachricht „Game loading“ beginnt das Spiel und steigt Level für Level im Zeitaufwand und in den Spielanforderungen an.

**Level 1** dauert etwa eine Minute und zeigt ein typisches, allen Kindern bekanntes Autorennen. „Fuel“ (tanken!) leuchtet auf dem Schirm, aber nicht das Auto, sondern Tony trinkt einen Schluck. Nach dem Crash liegt Tony vor dem Schreibtisch, seine Frau guckt entgeistert.

**Level 2** dauert schon 1:30 Minuten und zeigt eine Art Flugsimulator: Tony entscheidet sich für ein Propellerflugzeug, das jedoch auch Maschinengewehrsalven abfeuern kann. Nach bestandenem Flugzeugduell lässt am Ende ein Vogel seine Exkreme in den Propeller fallen und bringt das Flugzeug zum Absturz; Tony nutzt den Schleudersitz und landet in seinem Zimmer im Kronleuchter.

**Level 3** dauert im ersten Versuch 2:30 Minuten. Eine männliche Spielfigur läuft wirr umher und muss möglichst viele Bierflaschen austrinken. Die Spielwiderstände gegen diesen Alkoholismus sind erheblich: Zwischen den Couchgarnituren mit den Bierkästen lauern Putzfrauen und Damen mit Hunden, und ständig muss Tony zum Wasserlassen, bevor er weitertrinken kann.

Als die Spielfigur baden gegangen ist, wird das Spiel real unterbrochen, weil Tony aufs Klo muss; das Wasserlassen verrichtet er im Stehen unter dem missbilligenden Blick seiner Frau.

Mit „Try it again“ beginnt die Fortsetzung des Spiels, die nochmals 3 Minuten dauert. Jetzt wechselt gelegentlich die dreidimensionale Perspektive, eine Wand wird zur Decke, der Boden zur Wand (Delirium?) – und Tony stürzt schließlich ab. Die Spielfigur landet wieder im Wasser – und Tony steckt mit dem Kopf im Aquarium.

Vor dem nächsten Level sperrt Tony Frau und Hund aus und schließt die Zimmertür ab.

**Level 4** dauert etwa fünf Minuten. Tony setzt sich eine Cyberbrille auf. Jetzt ist er im Computer-Märchenland, eine lila Fee wird vom bösen schwarzen Mann entführt. Der Spieler muss sie aufspüren und beim Betreten des Schlosses natürlich allerlei Gefahren bewältigen.

Am Ende signalisiert der Monitor: „Great, you got it!“ – aber Tony ist im wirklichen Leben aus seinem Zimmerfenster abgestürzt, und die Kabel zum Computer halten ihn nicht mehr.

„Game over“ – ein Finger drückt die „Enter“-Taste, im Monitor sieht man Tonys Frau: sie sitzt breit grinzend vor dem Computer, lacht sich ins Fäustchen und geht.

– Abspann.

## **Gestaltungs- und Interpretationshinweise**

Bei Computerspielen steigt mit dem Level eigentlich der Schwierigkeitsgrad. Das ist im Filmbeispiel karikiert. Jedes Level zeigt ein neues Spiel, eine neue Variante einer virtuellen Klischeewelt, in die Tony eintauchen kann. Die Anforderungen werden letztlich immer dämlicher: Bier trinken und im letzten Level 1+1 zusammenzählen. Mit der Umkehrung dessen, was Computerspiele sonst reizvoll macht, rückt der Film unsere Alltagsklischees über Wirkungen in den Vordergrund.

Tony und seine Frau sind bestimmte Typen, durch die reale Charaktere als Trickfigur-Klischee überspitzt gespiegelt werden. Solche Klischees sind immer problematisch, enthalten aber Wahrheiten und können zur Auseinandersetzung provozieren:

- der Mann trinkt Bier, befasst sich mit der Computertechnik, interessiert sich für Autos, Flugzeuge, Schießen und schöne Frauen, fällt auf virtuelle Traumfrauen herein und ist letztendlich ein Tollpatsch, dem allerlei Missgeschicke passieren;
- die Frau putzt oder betrachtet als Hausherrin missbilligend das Tun ihres Gatten und ist natürlich zum Schluss die Siegerin.

Am Ende eines jeden Spiellevels zeigt der Film „reale“ Auswirkungen auf Tony – natürlich satirisch zugespitzt. Dieses kann man als Ironie deuten oder als Anstoß, über mögliche Auswirkungen von Computerspielen nachzudenken. Häufig wird bei der Wirkungsfrage nur auf den Inhalt der Spiele geachtet und entsprechend werden z. B. Action und Ballerspiele geächtet. Die Spielinhalte des Trickfilms sind banal, und so weist er verdeckt darauf hin, dass es nicht nur

die Inhalte sind, die Wirkungen haben, sondern ebenfalls die Art des Spielens und der Beteiligung. Außerdem spielt der Zeitfaktor eine Rolle: Wie lange sitzt jemand relativ unbeweglich vor dem Computer? Wie viel Zeit wird dafür investiert, die für andere Aktivitäten nicht mehr verfügbar ist?



## 5. Hintergrundinformationen und methodische Anregungen

Computer- und Videospiele sind ein interaktives Medium. Im Gegensatz zu Trickfilmen, zum Fernsehen wie zu Büchern oder Comics kann der Spieler Einfluss nehmen, also im Rahmen der programmierten Alternativen aktiv handeln; das markiert den wesentlichsten Unterschied – auch, was mögliche Wirkungen angeht.

Der Markt der elektronischen Spiele ist ein weltweit bedeutsamer Markt.  $\frac{2}{3}$  des Umsatzes im Bereich PC-Software wird heute mit Spielen gemacht.

Die Inhalte der „electronic games“ sind nicht neu, sondern der Welt der Fantasy-Geschichten, der Mythen, Sagen und Märchen entlehnt. Oft werden Computerspiele und andere Spielformen parallel gestaltet: ein medienübergreifendes Verbundsystem.

Die Wunschwelten, die virtuellen Räume der Spiele können so attraktiv sein, dass Spieler sich gerne lange

darin aufhalten. Die grafischen Gestaltungen und interaktiven Möglichkeiten sind durch Videoeinbindungen sehr faszinierend geworden. Aber sie stellen auch hohe Anforderungen an die Rechnerleistung: Spiele sind heute die Messlatte für die Performance von Computersystemen.

Über Computerspiele grundlegend informiert ein Buch, das von der Bundeszentrale für politische Bildung herausgegeben wurde und dort kostenlos zu beziehen ist: J. Fritz / W. Fehr, Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997. Ebenfalls bei der Bundeszentrale gibt es auf CD-Rom die Datenbank „search & play“, in der Computerspiele vorgestellt und pädagogisch bewertet werden. Viele Spiele können dort in Testversionen probiert werden. – Eine andere Datenbank baut derzeit die USK, die freiwillige Selbstkontrolle der Unterhaltungssoftwareindustrie auf ([www.usk.de](http://www.usk.de)).

Die Diskussion folgender Fragenkomplexe wird durch den Film angeregt:

Was bedeutet „jump and run“-Spiele? Welche Spielarten/-formen gibt es?

Wie verhalten sich reales Spiel und Spiel am Computer, virtuelle und reale Welt zueinander?

Wenn Jugendliche Film und Thema bearbeiten sollen, sollten ihre eigenen Erfahrungen mit Computerspielen (unbewertet!) einfließen können. Eine Hilfe dazu kann ein Raster sein, dessen Kategorien die Jugendlichen mit erzählten oder demonstrierten Beispielen füllen sollen. Folgende Genres der Computerspiele werden in der Literatur unterschieden:

- Denk- und Geschicklichkeitsspiele: Die Spiele dieser Gattung fordern in der Regel Denkleistung und gutes Reaktionsvermögen, oft auch Abstraktionsleistungen in kurzer Zeit.

- Action-/Kampfspiele: Auch hier kommt es in der Regel auf Konzentration und Geschicklichkeit an, aber das Denken ist wenig gefragt. Es geht immer darum, den Feind bzw. möglichst viele Feinde zu vernichten.
- Funny Games: In meist comic-artiger Gestaltung geht es um Spaß und lustige Begebenheiten, die Grenzen zu Action-/Kampfspielen sind gelegentlich fließend. „Jump and run“-Spiele gehören in diese Rubrik.
- Simulationen versuchen so weit wie möglich Wirklichkeit nachzuahmen (Flugsimulator, andere Fahrzeugsimulationen, Sportspiele, Wirtschafts-/ Börsensimulationen ...); eine Unterrubrik wären auch Simulationen von Brettspielen (zum Beispiel Schach ...).
- Adventure/Spielgeschichten: Bei diesen Spielen übernimmt der Spieler in der Regel bestimmte Rollen. Er bestimmt – im Rahmen der vom Programm vorgegebenen Möglichkeiten – den Verlauf des Geschehens; diese Spielgeschichten sind häufig Zeitfresser.
- Lernspiele: Unter dem Schlagwort „Edutainment“ versucht die interessierte Industrie, den Eltern eine Brücke zwischen Bildung/Schule und Computerspielen zu schaffen.

Wie ist das Angebot der virtuellen Spielewelten gegenüber der Realität zu bewerten? Wie wird es in Zukunft aussehen? Darüber kann man in der Gruppe anhand folgender Pro- und Contra-Thesen diskutieren:

- Mit Computerspielen können Kinder viele Kompetenzen probieren und trainieren, die in der Realität genutzt werden können: Denken, Kreativität und Flexibilität, Reaktionsschnelligkeit, Entschei-

dungsfähigkeit, Simulationen von Gefahrensituationen ... Simulationen können festgefahrene Realitäten aufbrechen helfen.

- Computerspiele erreichen immer perfektere Simulationen der realen Welt. Die Spielwelten sind attraktiver als reale Welten, und man kann in ihnen ohne tatsächliche Konsequenzen agieren. Deshalb ist der Reiz groß, immer mehr in solch „virtuellen“ Welten zu „handeln“ und im Realen nur noch die notwendige Existenzgrundlage für die schöneren Welten zu sehen.

Es sind in der Regel Erwachsene, die Computerspiele nach ihren Inhalten und oft dem äußeren Schein beurteilen. Aber wenn man Spiele wirklich begreifen will, muss man sie selber spielen und sich auf die Spielrezeption durch die Kinder vorurteilslos einlassen. (Auch das äußerlich unscheinbare „Mensch-ärger-dich-nicht-Spiel“ entfaltet seine Dynamik erst im Spielprozess.) Die Generationen sollten in diesem Punkt aufeinander zugehen:

- Wenn Erwachsene den Film ansehen und das Thema diskutieren, sollten sie auf (ihre) Kinder zugehen, um sich das Spielen am Computer zeigen und erklären zu lassen.
- Wenn Jugendliche den Film ansehen und das Thema diskutieren, sollten sie Möglichkeiten überlegen, wie sie ihrerseits Eltern, Lehrer, Erwachsene gewinnen können, sich einmal praktisch probierend auf Computerspiele einzulassen.

In Deutschland herrscht laut Art. 5 unseres Grundgesetzes Informations- und Meinungsfreiheit. Eine Zensur findet nicht statt, aber Einschränkungen durch gesetzlichen Kinder- und Jugendschutz sind möglich. Wie bei Büchern, Filmen und Videos gibt es auch für

Computerspiele keine Vorzensur. Eine Indizierung und damit Vertriebs- und Werbeverbot an unter 18-Jährige kann erst nach Erscheinen auf dem Markt durch die „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften“ erfolgen. Viele Hersteller haben sich jedoch, um ihr Image zu wahren, zu einer Altersempfehlung entschlossen, die von der USK, der freiwilligen Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle festgelegt wird ([www.usk.de](http://www.usk.de)). Dort werden folgende Prinzipien für eine Alterskennzeichnung vorgeschlagen:

**„Ohne Altersbeschränkung.** Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. (Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.)

**Ab 6 Jahren.** Spiele, die auch Gegnerschaft und Wettbewerb beinhalten, wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich, so dass keine emotionale Überforderung der Kinder ab Grundschulalter zu befürchten ist. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch ihre Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu stressig für Vorschulkinder. (Oft sind sie ab 8–10 Jahren auch komplex beherrschbar.)

**Ab 12 Jahren.** Hier spielen kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben bereits eine größere Rolle, deren Bewältigung man Grundschulkindern nicht mehr zumuten möchte. Den 12- bis 15-Jährigen dagegen wird durchaus zugetraut, den Charakter des Szenarios eindeutig als Spielangebot zu reflektieren. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Moti-

vation, tapfere Rollen in komplexen Sagen- und Mythenwelten zu spielen. Eine klare Unterscheidung zwischen Spielverhalten und Alltagsverhalten erscheint bei in dieser Weise eingestuften Titeln für Heranwachsende im mittleren Schulalter besonders aufgrund von zurückhaltender Visualisierung von Kampffolgen möglich und wahrscheinlich.

**Ab 16 Jahren.** Eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion der interaktiven Beteiligung am Spiel sind erforderlich. Rasante bewaffnete action, mitunter auch gegen menschenähnliche Gegner, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen, vermitteln eine größere Identifikationsmöglichkeit mit dem Spielgeschehen. Für die Bewertung ist von Bedeutung, ob dennoch ausreichende Distanz von angebotenen Denk- und Handlungsmustern aufgebaut werden kann. Voraussetzung für die Erteilung einer ‚16‘ ist, dass in dem Einzelfall Kriterien der Jugendgefährdung im Sinne des Gesetzes über jugendgefährdende Schriften (GjS) nicht zutreffen.

**Nicht geeignet unter 18 Jahren.** Das gesamte einseitig gewaltträchtige Spielkonzept sowie die effektvoll programmierte Visualisierung und Soundgestaltung der Folgen von action (menschlich gestaltete Gegner) löst Befürchtungen schädigender Wirkungen sowohl für Kinder als auch für Jugendliche aus. Die Gutachtergremien gelangen zu der Überzeugung, dass bei Einreichung eines Indizierungsantrages bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) nach Erscheinen des Titels auf dem deutschen Markt eine Indizierung wahrscheinlich wäre. Die Gutachter orientieren sich dabei an der Spruchpraxis der BPjS bzw. an Gerichtsurteilen.“

## Literaturverweise

Die Welt der Computerspiele ist sehr unübersichtlich. Hilfestellung bietet eine von der Bundeszentrale für politische Bildung herausgegebene Datenbank „search & play“ (dort zu beziehen oder im Internet zu benutzen ...). Eine weitere Datenbank baut die USK auf: [www.usk.de](http://www.usk.de)

Jährlich neu herausgegeben wird der Kinder-Software-Ratgeber von Thomas Feibel (als Buch oder CD-Rom im Verlag Markt und Technik).

Hoffmann, Bernward, Klick dich ein. Spiele und Ideen zur Medienpädagogik, Mainz: Grünewald 2000  
Göttlicher, Bernd/Pilger, Monika, Kinder am Computer. 222 Ideen, wie Eltern ihre Kinder am Computer fördern können, München: Beust 1998 (2. Aufl.)

Feibel, Thomas, Multimedia für Kids: Spielen und Lernen am Computer, Reinbek: roro 1997 (vom selben Autor erscheint jährlich der „Kinder-Software-Ratgeber“).

*Bernward Hoffmann*

Kopienverleih: Kirchliche und öffentliche AV-Medienstellen

Kopienverkauf für nichtgewerblichen Einsatz durch:  
Katholisches Filmwerk GmbH

Postfach 11 11 52 · 60046 Frankfurt  
Ludwigstraße 33 · 60327 Frankfurt

Telefon: (069) 97 14 36 - 0 · Telefax: (069) 97 14 36 - 13  
Internet: [www.filmwerk.de](http://www.filmwerk.de) · E-Mail: [info@filmwerk.de](mailto:info@filmwerk.de)

Herausgegeben vom Programmbereich AV-Medien  
Katholisches Filmwerk GmbH, Frankfurt/M.