

Matthias Wörther

BIS ZUM LETZTEN LEVEL

Übersicht

- [1. Stabangaben](#)
- [2. Kurzcharakteristik](#)
- [3. Inhalt](#)
- [4. Gestaltung](#)
- [5. Einsatzmöglichkeiten](#)
- [6. Interpretation/Didaktische Hinweise](#)

1. Stabangaben

**23 Minuten, Farbe, Semidokumentarischer Spielfilm
BRD 1992, Video
Regie: ertram Rotermund
Buch: Bertram Rotermund, Mirjam Quinte
Schnitt: Mirjam Quinte
Kamera: Mirjam Quinte
Produktion: Medienwerkstatt Freiburg**

[>zurück](#)

2. Kurzcharakteristik

Kinder beim Gameboyspielen. Plötzlich taucht Shredder, eine der Spielfiguren, in der Realität auf und entführt ihre Freundin Farina in das Computerspiel hinein. Der Computer teilt den Kindern mit, daß sie zehn Leben haben, um Farina zu befreien. Eingetaucht in die Spielrealität des Bildschirms gelingt es ihnen in letzter Sekunde, den Bösewicht zu vernichten. Die Spielhandlung wird von Aussagen der Kinder unterbrochen, die ihre Erlebnisse beim Gameboyspielen beschreiben.

[>zurück](#)

3. Inhalt

Kinder in einer Neubausiedlung. Umgeben von Betonwänden spielen sie völlig gebannt mit ihren Gameboys. Von ihnen unbemerkt erscheint plötzlich die übergroße Gestalt des Shredder aus dem Turtles-Videogame in ihrer Welt. Versteckt hinter einer Säule beobachtet er mit dem Fernglas die spielenden Kinder und konzentriert sich schließlich auf ein Mädchen, Farina. Als sich Farina auf den Heimweg macht, wird sie von Shredder verfolgt und in das Videospiel hinein entführt. Auf den Bildschirmen der anderen Kinder erscheint die Meldung, daß Shredder Farina entführt habe und nur von ihnen gerettet werden könne. Zehn Leben stünden ihnen zur Verfügung, um diese Aufgabe zu erfüllen, aber schon im ersten Kampf auf dem Bildschirm verlieren sie zwei Leben,

während Farina, in das Spiel gebannt, um Hilfe ruft.

Auch weitere Rettungsversuche scheitern. Während ein Junge mit den Bösewichtern in seinem Gameboy kämpft, stört ihn die Mutter, die meint, er solle endlich essen. Als die Mutter den Jungen zunehmend nervt und ihm den Gameboy wegnehmen will, erscheint auch sie als Gestalt des Videospiele und wird von einer Turtle aus dem Weg geräumt.

Beim nächsten Versuch gilt es, die Bösewichter zu verfolgen, die in einem Auto geflohen sind. Für die Kinder, die auf dem Rücksitz eines (wirklichen) Autos ihre Gameboys bedienen und in einem (Videospiele-)Auto die Verfolgung aufnehmen, beginnen sich Spiel und Wirklichkeit zu vermengen. Immer verbissener jagen sie den Flihenden nach, um am Ende doch an einem Brückenpfeiler zu scheitern. Ein weiteres Leben ist verloren.

Eine Unterrichtsstunde. Kaum eines der Kinder ist bei der Sache, denn Farina ist weiterhin in den Händen Shredders. Hinter Schulbüchern und unter der Bank kämpfen sie verbissen an den Gameboydisplays um ihre Befreiung, werden aber wiederholt von der Lehrerin gestört, so daß weitere Leben verloren gehen.

Dann kommt es darauf an. Nur noch ein Leben steht zur Verfügung. Mehrere der Kinder, die als kleine Spielfiguren innerhalb des Bildschirms erscheinen, kämpfen immer heftiger mit ihren Widersachern. Zunächst tobt der Kampf hin und her, ohne daß es zu einer Entscheidung kommt. Aber das Gute siegt. Schließlich sind die Feinde erledigt und Farina ist aus den Händen Shredders befreit. Die Kinder jubeln. Aber die Freude ist von kurzer Dauer. Schon meldet der Computer eine neue Gefahr: Zyklopen aus dem Weltall bedrohen die Erde. Noch abends im Bett, beim Licht der Stirnlampe, wird der Kampf wieder aufgenommen.

Die Spielhandlung ist zweimal von Aussagen der Kinder unterbrochen, die im Film mitspielen. Sie erläutern, wer Shredder ist, versuchen die Grundstrukturen des Turtlespiels zu erläutern, beschreiben die Waffen und Kampfmittel, die es gibt, und versuchen ihrem Erleben Ausdruck zu verleihen. Einer der Jungen spricht davon, daß er schwitzige Hände bekommt, wenn es in einem Spiel immer spannender zugeht, während ein anderer den Schrecken schildert, der ihn erfaßte, als er in der letzten Runde eines Spiels überraschend mit Säure übergossen wurde.

[>zurück](#)

4. Gestaltung

"Bis zum letzten Level" kombiniert auf perfekte Weise Realaufnahmen und vom Computer erzeugte animierte Graphiken, so daß sowohl der in der Realwelt der Kinder auftauchende Shredder als auch die im Videospiele selbst als kleine digitalisierte Gestalten agierenden Kinder sehr überzeugend wirken. Begleitet werden die Kampfhandlungen von den typischen Sounds der Computerspiele, die teils Schläge oder Explosionsgeräusche nachahmen, teils eine Art Hintergrundmusik bilden. Die Spielhandlung verläuft, ungeachtet des an sich spannenden und dramatischen Plots, ruhig. Die Gesichter der Kinder spiegeln eher die (allgemein zu beobachtende) Gebanntheit auf das Bildschirmgeschehen denn das emotionale Verwickeltsein in eine ihre Freundin Farina betreffende Entführung wider. Auch verzichtet der Film auf die Dramatisierung des Geschehens durch einen entsprechenden Schnitt. Die zweimal eingefügten Aussagen der Kinder über ihre Spielkenntnisse und ihr Erleben während des Spiels wirken etwas unverbunden und sind ein Fremdkörper in der Spielhandlung, auch wenn sie demjenigen, der sich nicht mit Videospiele auskennt, gewisse

Informationen über Spielgestalten und Spielstrategien liefern.

[>zurück](#)

5. Einsatzmöglichkeiten

"Bis zum letzten Level" eignet sich für die unteren Schulstufen als Einstieg in Gespräche über Videogames, darüber, was die Kinder beim Spielen erleben, wie sie die Spiele verstehen, was sie über bestimmte Spielfiguren und ihre Handlungsweisen denken. Dabei dürfte der Film am besten dann funktionieren, wenn tatsächlich aktive Gameboyspieler in der Klasse sind, die unter Bezug auf den Film auf eigene Eindrücke zurückgreifen und sie thematisieren können. Ein zweites Einsatzgebiet stellt die Erwachsenenbildung dar. Dort kann der Film zu einer gewissen Information über das Phänomen "Gameboys" dienen und als Ausgangspunkt zur Auseinandersetzung aber die oben angerissenen Themen benutzt werden.

[>zurück](#)

6. Interpretation/Didaktische Hinweise

Der Film berührt mehrere Themen, die in der Öffentlichkeit, unter Pädagogen und bei Eltern derzeit eine Rolle spielen, von denen drei hier näher ausgeführt seien:

- 1. die Tatsache der zunehmenden Verbreitung kleiner transportabler Videogames ("Gameboys") bei Kindern und Jugendlichen, und die damit verbunden Befürchtungen auf seiten der Eltern und Lehrer;**
- 2. das Problem der "Kampforientierung" vieler solcher Spiele, in denen es darum geht, Bösewichter mit einer ganzen Palette von Gewaltmitteln aus dem Weg zu räumen;**
- 3. die Frage nach der Vermischung oder Verwechslung von Wirklichkeitsebenen und damit verbunden die Befürchtung, mediale und nichtmediale Wirklichkeit würden für Kinder zunehmend ununterscheidbar.**

Diese Probleme werden von "Bis zum letzten Level" auf neutrale Weise und trotz der Spielhandlung "dokumentarisch" angesprochen. Der Film liefert Beobachtungen, aber keine Thesen. Seine Offenheit erlaubt es, eine Diskussion über die beschriebenen Fragen einzuleiten und darüber zu reden, ob die Fragen überhaupt richtig gestellt sind und welche Antworten oder Orientierungen es geben könnte.

zu 1) Es unterliegt keinem Zweifel, daß die Gameboys zu einem Massenphänomen geworden sind und auf den Wunschlisten der Kinder an oberster Stelle stehen. Bis Ende 1991 wurden in Deutschland ca. 2 Millionen davon verkauft. Auch der suchartige Gebrauch dieser Geräte durch viele Kinder ist immer wieder zu beobachten. Dennoch stellt sich die Frage, ob die Gameboys tatsächlich mehr als eine weitere der Moden sind, wie sie Jahr für Jahr aufkommen und verschwinden (bestimmte Comicfiguren, bestimmte Accessoires wie Schnullis und Ohringe, bestimmte Ausdrucksweisen und Redewendungen, die Hupfgummis, die Superbälle, die Slime-Masse, das Nachahmen bestimmter Film- oder Fernsehhelden usw.):

- Sind Gameboys, und wenn ja, warum, bedenklicher und gefährlicher für Kinder als die Vielzahl anderer Vergnügungsmöglichkeiten, die sich Kindern heute bieten.**
- Unterscheidet sich die Konzentration auf ein Videospiele grundsätzlich von der auf das**

Schiffeversenken während des Unterrichts, mit dem frühere Schülergenerationen den pädagogischen Bemühungen der Schule zu entfliehen suchte .

zu 2) Klar in Gut und Böse gegliederte Welten sind die bevorzugten Welten der Kinder, ob sie nun Märchen hören oder Räuber und Gendarm spielen. Solche Welten sind einfach und dienen der (vorläufigen) Orientierung in der hyperkomplexen Welt der Erwachsenen, wo vieles nicht das ist, was es zu sein vorgibt. Auch die Welten der Videospiele haben, trotz ihrer vielfältigen Varianten, Levels und Handlungsmöglichkeiten, diese einfache Struktur. Daneben verlangen sie manuelle Geschicklichkeit, ein Element, das mindestens so wichtig, wenn nicht wichtiger ist als die eigentliche Story des Spieles.

- Von daher wäre zu untersuchen, ob nicht das Element "Geschicklichkeit" in der Wahrnehmung und im Erleben der Kinder gegenüber dem Element "Gewalt" vorherrscht.

- Tragen "Ballerspiele" tatsächlich zum Senken der Schwelle bei, ab der jemand bereit ist, reale Gewalt auszuüben?

Aber man darf auch die "Story" nicht aus dem Blick verlieren. In jedem dieser Spiele gibt es Figuren, mit denen sich die Kinder identifizieren und die stellvertretend für sie selbst auf dem Bildschirm handeln. Von daher sind die Videogames auch Rollenspiele. Die Spieler arbeiten mit ihrer Hilfe an den Problemen ihres Alltags, was im Film einmal anklingt, als die Mutter eines Jungen von einer Turtle aus dem Weg geräumt wird. Aggressionen werden ausgelebt, es wird Sehnsüchten Ausdruck verliehen, Allmachtsphantasien werden aufgebaut, aber durch die Schwierigkeiten der Spiee auch wieder relativiert.

- Es gibt sicher einzelne Kinder, die in einer wahnhaften Identität nicht mehr aus ihren Spielwelten herausfinden. Aber ist es nicht in der Regel so, daß Kinder präzise zwischen Wirklichkeit und Spiel unterscheiden können?

- Oder anders: Stehen bei Kindern und Jugendlichen, bei denen der "Medienmißbrauch" offensichtlich ist, nicht ganz andere Probleme im Hintergrund?

zu 3) Die medialen Welten werden immer perfekter und realitätsnäher. Wenn man im Zusammenhang der Videogames über Wirklichkeitsverlust bei Kindern spricht, ist das im Grunde nur sinnvoll, indem man nach dem Wirklichkeitsverständnis der gesamten Gesellschaft fragt, also die Videogames nicht als Ursachen, sondern allenfalls als Symptome versteht. Der Film zeigt die Kinder als digitalisierte Figuren innerhalb des Videospieles und bringt damit das zentrale Prinzip der derzeitigen Entwicklungen auf den Punkt: Wirklichkeit erscheint als eine in Informationsbits auflösbare Größe. Computerwissenschaftler wie Moravec ("Mind Children") träumen davon, den menschlichen Geist von seiner Hardware, dem Körper, zu lösen, und in Maschinen zu implantieren. Mag das auch ein Extrem darstellen, so ist es doch kennzeichnend.

- Weichen nicht auch die Erwachsenen in Spielwelten aus, um eine überfordernde und undurchschaubare Realität zumindest zeitweise zu verlassen?

- Soll man von Kindern mehr Orientierung an der harten Realität verlangen als von sich selbst?

>[zurück](#)