



Ponyhof

ARBEITSHILFE
von Sabrina Pfaff
www.filmwerk.de



PONYHOF (OMU)

Eine DVD mit dem Recht zur nicht gewerblichen öffentlichen Vorführung erhalten sie [hier](#)

Niederlande 2013

Kurzspielfilm, 10 Min.

Regie: Joost Reijmers

Buch: Thomas van der Ree

Produktion: Topkapi Films

Darsteller: Yenthe Bos, Leny Breederveld, Joop Wittermans

ZUR AUTORIN

Sabrina Pfaff, Jahrgang 1992, seit 2016 abgeschlossenes Bachelorstudium mit dem Hauptfach Germanistik und dem Nebenfach Empirische Sprachwissenschaft mit dem Schwerpunkt Phonetik und Phonologie an der Goethe-Universität Frankfurt/Main. Seit 2017 Masterstudium Germanistik mit sprachwissenschaftlichem Schwerpunkt an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Tätigkeit als Lehrkraft für Deutsch als Fremdsprache.

GLIEDERUNG

Themen	S. 02
Kapiteleinteilung	S. 02
Inhaltsangabe	S. 03
Einsatzmöglichkeiten	S. 04
Didaktische Überlegungen	S. 04
Perspektiven	S. 05
Chancen und Risiken der Digitalisierung	S. 05
Tod virtuell und real / Himmel virtuell und real	S. 05
Mädchen und Pferde	S. 05
Links (Stand: 20.02.2017)	S. 06
Weitere Filme zu den o.g. Themen beim kfw	S. 06
Überblick Materialien / Arbeitsblätter	S. 06
M1_S bis M04_L	S. 07-16

THEMEN (ALPHABETISCH GEORDNET)

Chancen und Risiken der digitalen Welt, Familie, Generationen, Großeltern-Enkel-Beziehung, Himmel, Jenseits, Mädchen, PC-Spiele, Pferde, Pferdehimmel, Sterben / Tod, Tiere, Virtualität.

KAPITELEINTEILUNG

1. 00:00 – 01:49 Die Bitte der Enkelin – eine neue Aufgabe für die Großmutter
2. 01:50 – 07:59 Leben mit dem „**Ponyhof**“
3. 08:00 – 09:50 Neustart

INHALTSANGABE

1. KAP. (00:00–01:49) DIE BITTE DER ENKELIN – EINE NEUE AUFGABE FÜR DIE GROSSMUTTER

Ein kleines Mädchen spielt, sitzend auf der Bank im Garten ihrer Großmutter, das Spiel „Ponyhof“ auf ihrem Tablet. In diesem Spiel ist der Spieler/die Spielerin Besitzer eines Ponyhofs und hat die Aufgabe, sich um die darauf lebenden Pferde zu kümmern, sie zu füttern und zu pflegen, wenn sie krank sind, da diese sonst in den - wie im Spiel bezeichneten - „Pferdehimmel“ kommen. Die Großmutter wird darauf aufmerksam, als dieses jubelnd verkündet, dass ihr nun endlich das Pferd „Danny“ gehöre, das sie seit zwei Wochen versuche zu bekommen. Kann die Großmutter die Faszination ihrer Enkelin für ein solches Spiel zu Anfang gar nicht verstehen, sieht diese sich kurze Zeit später damit konfrontiert, selbst als Besitzerin und Pferdepflegerin für Ihre Enkelin einzuspringen. Weil diese zu einem Ausflug auf einem Segelboot abgeholt wird, auf dem sie das Tablet nicht mitnehmen darf, bittet sie ihre Großmutter darum, sich während dieser Zeit um ihre Pferde auf dem Ponyhof zu kümmern. Sollte sich nämlich in dieser Zeit niemand um die Pferde kümmern, würde sie vor allem das kürzlich erworbene Pferd „Danny“ gleich wieder verlieren. Überrascht von der Bitte ihrer Enkelin, willigt die Großmutter mit fragendem Blick ein.

2. KAP. (01:50–07:59) LEBEN MIT DEM „PONYHOF“

Beim ersten Versuch der Großmutter, sich mit dem Spiel vertraut zu machen, indem sie versucht, die Pferde zu füttern, scheitert sie und legt das Tablet gleich wieder beiseite. Sie beschließt, das Tablet bis zur Rückkehr ihrer Enkelin nicht mehr anzurühren. Dieses Vorhaben wird durch die Nachricht auf dem Tablet verhindert, dass zwei der Pferde in den Pferdehimmel kommen, da sie nicht ausreichend gefüttert wurden. Ab diesem Zeitpunkt entwickelt die Großmutter ein großes Verantwortungsbewusstsein gegenüber den Pferden und auch der Großvater, der zu Anfang noch ganz desinteressiert ist, nimmt an der Betreuung teil und macht seine Frau auf jede Veränderung im Spiel aufmerksam. Gemeinsam nehmen die Großeltern sich des Spiels an und setzen alles daran, die Pferde so zu betreuen, dass die restlichen gesund bleiben und nicht in den Pferdehimmel kommen. Trotz ihrer Mühe und Fürsorge, werden die Pferde immer kränker und nach und nach kommen immer mehr Pferde in den Pferdehimmel.

Voller Verzweiflung diskutieren die Großeltern am Esstisch darüber, wie sie den Krankheiten der Pferde entgegenwirken können und ziehen sogar medizinische Fachliteratur zu Rate, doch nichts hilft. Während der Großvater sich recht schnell wieder von dem Spiel abwendet und sich den realen Dingen im Alltag zuwendet, hält die Großmutter bis zum „Tod“ des letzten Pferdes an dem Spiel fest und ist zutiefst bestürzt als „Danny“, das Lieblingspferd der Enkelin, dem ganz besondere Aufmerksamkeit zuteilwurde, als letztes Pferd ebenfalls in den Pferdehimmel kommt.

3. KAP. (08:00–09:50) NEUSTART

Als die Enkelin von ihrem Ausflug zurückkehrt, sitzt die Großmutter völlig bestürzt mit dem Tablet in der Hand auf der Bank im Garten und berichtet ihrer Enkelin, dass sie wirklich alles in ihrer Macht Stehende versucht habe, um die Pferde zu retten, dennoch leider alle in den Pferdehimmel gekommen seien, sogar Danny. Ihre Enkelin hört sich alles geduldig und ohne ihre Großmutter zu unterbrechen an. Zutiefst beschämt überreicht die Großmutter ihrer Enkelin das Tablet. Diese nimmt es entgegen, lächelt und startet das Spiel „Ponyhof“ auf ihrem Tablet einfach wieder neu.

EINSATZMÖGLICHKEITEN

Der Film *Ponyhof* eignet sich an Schulen für die Verwendung in den Unterrichtsfächern Deutsch, Ethik sowie ev. und kath. Religion in der Sek I ab Klasse 5.

Des Weiteren kann der Film in der Erwachsenenbildung, vor allem in der Seniorenarbeit, eingesetzt werden.

Außerdem ist es möglich, den Film als reflexives Lernmaterial in Lehramtsstudiengängen sowie in diversen geisteswissenschaftlichen Studiengängen, die thematische Bezüge zu gesellschafts-, kommunikations- und medienwissenschaftlichen Bereichen und Fragestellungen aufweisen, zu nutzen.

Darüber hinaus eignet er sich als Impulsfilm in pädagogischen Studiengängen, wie Erziehungswissenschaften und Soziale Arbeit.

Im außeruniversitären Bereich bietet sich der Film als Lernmaterial in der Erzieherausbildung sowie im Rahmen von Fort- und Weiterbildungen im pädagogischen Bereich an.

DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Der Film *Ponyhof* thematisiert den Umgang mit digitalen Medien und deren Einfluss auf das Leben von Menschen. Inwiefern sich Menschen und deren Leben unter dem Einfluss von digitalen Medien verändern, zeigt der Film eindrucksvoll.

Auf der Grundlage der vier Arbeitsblätter sollen die Einstellung gegenüber dem Spiel sowie das Verhalten der Protagonisten im Rahmen der drei Kapitel des Films beschrieben und bewertet werden.

Die Bearbeitung der Arbeitsblätter kann in Gruppenarbeit erfolgen. So wird den Lernenden vor dem Austausch im Plenum der Austausch in Kleingruppen ermöglicht. Zum Visualisieren der zusammengetragenen Ergebnisse bieten sich Plakate an, die für jedes Arbeitsblatt von allen Gruppen erstellt werden und nach Beschriftung an der Tafel oder der Wand angebracht werden können. Das Bearbeiten jedes Arbeitsblattes der Gruppen bietet eine Fülle an Diskussionsmaterial und das Verschriftlichen der Ergebnisse auf Plakaten machen diese allen Lernenden gleichermaßen zugänglich.

Die zwei Hauptthemen im Rahmen der Arbeit mit dem Film *Ponyhof* sind digitale Medien bzw. Digitalisierung und Intergenerativität. Es sollen demnach Chancen und Risiken, also positive und negative Eigenschaften, der Digitalisierung und digitaler Medien beleuchtet werden, indem z.B. auch herausgearbeitet wird, inwiefern digitale Medien generationsübergreifend zur Kommunikation und Interaktion beitragen können.

Ponyhof zeigt dies anhand der Beziehung von Großmutter und Enkelin, die durch das Spiel wieder näher zueinander finden. Die Großmutter ist gezwungen, ihre Enkelin als Spielerin in dem Spiel zu vertreten und kann daraufhin nachvollziehen, worum es in solch einem Spiel geht und welche Aufgaben bzw. Herausforderungen damit verbunden sind.

PERSPEKTIVEN

a) Chancen und Risiken der Digitalisierung

Die unten aufgeführten Links bieten weitere Möglichkeiten, sich mit potenziellen Chancen und Risiken von Digitalisierung auseinanderzusetzen und diese im Rahmen des Unterrichts zu diskutieren, zu reflektieren und zu bewerten. Sie bieten sich als Grundlage für eine Diskussion bezüglich Chancen und Risiken der Digitalisierung im Allgemeinen sowie im Hinblick auf den Film **Ponyhof** an.

Artikel „Digitalisierung“ aus dem Gabler Wirtschaftslexikon:
<http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/digitalisierung.html>

Onlinezeitschriftenartikel „Regierung wirbt offensiv für frühe Digitalisierung“ von Christian Füller aus der Onlinezeitschrift Welt:

<https://www.welt.de/politik/deutschland/article153268516/Regierung-wirbt-offensiv-fuer-fruehe-Digitalisierung.html>

Onlinezeitschriftenartikel „Spielwaren 3.0. Vom Brett aufs Tablet: Spiele-Klassiker wie Memory und Kniffel erobern Smartphones“ aus der Onlinezeitschrift FOCUS ONLINE, FOCUS Familie:

http://www.focus.de/familie/kinderspiele/computerspiele/spielwaren-3-0-spielzeug-klassiker-wie-memory-und-kniffel-erobern-smartphones_id_5226843.html

Artikel „Kreative Nutzung digitaler Medien im Generationenaustausch. Erfahrungen aus dem Projekt mix@ges - Intergenerational Bonding via Creative New Media“ von Eva Kolm aus dem Magazin Erwachsenenbildung.at (2014) 22, 6 S.

http://www.pedocs.de/volltexte/2014/9185/pdf/Erwachsenenbildung_22_2014_Kolm_Kreative_Nutzung_digitaler_Medien.pdf

b) Tod virtuell und real / Himmel virtuell und real

Zu den Themen Tod virtuell und real sowie Himmel virtuell und real bietet sich das AB M04 zur weiteren Vertiefung an.

c) Mädchen und Pferde

Die besondere Faszination von Mädchen für Pferde ist allseits bekannt und wird auch im Film **Ponyhof** aufgegriffen, da es in dem gleichnamigen Spiel darum geht, einen Ponyhof mit Pferden zu verwalten und damit einhergehend die Pferde zu füttern und zu pflegen.

Zur Ergründung dieser Faszination und der damit verbundenen besonderen Beziehung zwischen Mädchen/Frauen und Pferden, bieten sich folgende Links zur erweiterten Auseinandersetzung mit dem Thema und den damit verbundenen Fragestellungen an.

Simone Blaß „Faszination Pferd - Stallgeruch, Hufe auskratzen, Zöpfe flechten“, in:
http://www.t-online.de/eltern/erziehung/id_41452966/maedchen-und-die-faszination-pferd.html

Christine Buth: „Wie das Pferd ein Mädchentier wurde“
<http://www.planet-wissen.de/natur/haustiere/pferde/pwiewiedaspferdeinmaedchentierwurde100.html>

Harald Euler: „Warum Frauen Pferde lieben“, Tagesspiegel v. 06.04.2008, online:
<http://www.tagesspiegel.de/zeitung/warum-maedchen-pferde-lieben/1204266.html>

LINKS (STAND: 24.03.2017)

<http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/digitalisierung.html>

<https://www.welt.de/politik/deutschland/article153268516/Regierung-wirbt-offensiv-fuer-fruehe-Digitalisierung.html>

http://www.focus.de/familie/kinderspiele/computerspiele/spielwaren-3-0-spielzeug-klassiker-wie-memory-und-kniffel-erobern-smartphones_id_5226843.html

http://www.pedocs.de/volltexte/2014/9185/pdf/Erwachsenenbildung_22_2014_Kolm_Kreative_Nutzung_digitaler_Medien.pdf

WEITERE FILME ZU DEN O.G. THEMEN BEIM KFW (AUSWAHL, STAND: 20.02.2017)

9einhalbs Abschied

Anbieterwechsel (aus der Reihe: Tatortreiniger)

Ein kleines Geheimnis

Frankfurter Str. 99a

Ich hab noch Auferstehung

Mama-Shooter

Ostwind

Steffi gefällt das

The Congress

ÜBERBLICK ARBEITSBLÄTTER / MATERIALIEN

M01_S Die Bitte der Enkelin – eine neue Aufgabe für die Großmutter

M01_L Die Bitte der Enkelin – eine neue Aufgabe für die Großmutter

M02_S Das Leben mit dem „Ponyhof“

M02_L Das Leben mit dem „Ponyhof“

M03_S Neustart

M03_L Neustart

M04_S Tod virtuell vs. Tod real / Himmel virtuell und real

M04_L Tod virtuell vs. Tod real / Himmel virtuell und real

M01_S Die Bitte der Enkelin – eine neue Aufgabe für die Großmutter

Charakterisieren Sie die das Mädchen und seine Großmutter bzgl. ihrer Einstellungen zum Spiel „Ponyhof“.

Welche Unterschiede gibt es?

Gibt es Gemeinsamkeiten? Wenn ja, welche?

M01_L Die Bitte der Enkelin – eine neue Aufgabe für die Großmutter

Charakterisieren Sie die das Mädchen und seine Großmutter bzgl. ihrer Einstellungen zum Spiel „Ponyhof“.

Welche Unterschiede gibt es?

Gibt es Gemeinsamkeiten? Wenn ja, welche?



Das Mädchen ist vom Spiel „Ponyhof“ fasziniert und hat es zu einem wichtigen Teil seines Lebens gemacht, was seine Aussage verdeutlicht, dass es seit zwei Wochen versuche, das Pferd Danny zu bekommen sowie seine darauffolgende Freude darüber, dass es es nun endlich geschafft hat, der es mit Jubelschreien Ausdruck verleiht.



Die Großmutter kann im Gegensatz dazu die Faszination ihrer Enkelin für solch ein Spiel gar nicht verstehen und scheint bis zu diesem Zeitpunkt noch nie mit digitalen Medien, geschweige denn mit einem Spiel wie „Ponyhof“, in Kontakt gekommen zu sein.

Kopfschüttelnd wertet sie das Hobby ihrer Enkelin ab und versucht stattdessen, diese für die Gartenarbeit zu begeistern. Ihre Enkelin lehnt dies jedoch mit der Begründung ab, dass sie keine Zeit dafür habe, da sie für ihr neues Pferd Danny Hufeisen machen müsse.

Zu diesem Zeitpunkt sind keine Gemeinsamkeiten zwischen der Enkelin und ihrer Großmutter bezüglich ihrer Einstellung zum Spiel „Ponyhof“ festzustellen.

M02_S *Das Leben mit dem „Ponyhof“*

Beschreiben Sie die Entwicklung der Großmutter während ihrer Zeit als Betreuerin des „Ponyhofs“?

Wie verändert sich ihre Einstellung zum Spiel?

Welche Rolle spielt der Großvater dabei?

Beschreiben Sie auch seine Entwicklung im Rahmen der Betreuung des „Ponyhofs“.



M02_L

Das Leben mit dem „Ponyhof“

Beschreiben Sie die Entwicklung der Großmutter während ihrer Zeit als Betreuerin des „Ponyhofs“? Wie verändert sich ihre Einstellung zum Spiel?

Mit der von ihrer Enkelin übertragenen Aufgabe, sich um die Pferde auf dem Ponyhof zu kümmern, kommt die Großmutter das erste Mal mit digitalen Medien in Berührung und beschließt nach dem ersten gescheiterten Versuch, sich nicht weiter mit dem Spiel zu beschäftigen, sondern es bis zur Rückkehr ihrer Enkelin ruhen zu lassen. Dieses Vorhaben wird durch Geräusche verhindert, die aus dem Tablet kommen und ihr mitteilen, dass zwei der Pferde in den Pferdehimmel kommen, weil sie zu wenig Futter bekommen haben. Zutiefst bestürzt über die Tatsache, dass durch ihr Verschulden zwei Pferde gestorben sind, entschließt sich die Großmutter dazu, sich des Spiels anzunehmen und alles daran zu setzen, dass die anderen Pferde, bis zur Rückkehr ihrer Enkelin, am Leben bleiben.



Von diesem Moment an wird ihr ganzer Alltag von dem Spiel bestimmt, da das Tablet unentwegt piepst, wenn die Pferde Futter benötigen, krank sind oder ein neuer Tierarzt gefunden werden muss. Alltägliche Dinge, wie Duschen, Backen, Fahrrad fahren werden deshalb unterbrochen, weil das Spiel das sofortige Handeln der Großmutter erfordert, damit die Pferde am Leben bleiben.



Die Zuschauer(innen) können beobachten, wie die Großmutter einen Realitätsverlust erleidet und sich ihr ganzer Alltag nur noch um das Spiel und somit das Leben der Pferde dreht. Da sie in dem Spiel noch nicht geübt ist, kann sie das Sterben weiterer Pferde nicht verhindern. In ihrer Hilflosigkeit bittet sie ihren Ehemann um Hilfe, der sie für kurze Zeit unterstützt.

Wenig später ist sie jedoch wieder ganz alleine für den Ponyhof verantwortlich. Je mehr Pferde sterben, desto mehr scheint sich die Großmutter in das Spiel hineinzusteigern und trauert um die verstorbenen Pferde. Mit dem Tod des Lieblingspferdes ihrer Enkelin, Danny, endet das Spiel und die Großmutter ist zutiefst bestürzt über ihr Versagen. Im Laufe ihrer Betreuungsaufgabe hat sie eine Beziehung zu den virtuellen Pferden aufgebaut und betrauert deren Verlust, so, als würde es sich um reale Lebewesen handeln, die tatsächlich gestorben seien. Außerdem schämt sie sich, das Spiel in Vertretung für ihre Enkelin verloren zu haben, weshalb diese mit dem Spiel wieder ganz von vorne beginnen muss.

Die Entwicklung der Großmutter ist demnach von anfänglicher Abneigung gegen das Spiel und letztlich einer Art Identifizierung mit dem Spiel sowie Mitgefühl für die auf dem virtuellen Ponyhof lebenden Pferde geprägt. Dementsprechend ist eine deutliche Entwicklung während ihrer Zeit als Betreuerin des Ponyhofs festzustellen.

Welche Rolle spielt der Großvater dabei? Beschreiben Sie auch seine Entwicklung im Rahmen der Betreuung des „Ponyhofs“.

Der Großvater hält es von Anfang an für keine gute Idee, sich um das Spiel der Enkelin zu kümmern und möchte damit nichts zu tun haben. Im Laufe der Betreuungszeit wird er von seiner Frau gebeten, ihr zu helfen und willigt ein. Zu Anfang ist auch er von dem Spiel und den Pferden fasziniert.

Er entwickelt, ähnlich wie seine Frau, Mitgefühl für die Pferde und zieht sogar medizinische Fachliteratur zu Rate, als immer mehr Pferde krank werden und sich der Tierarzt in dem Spiel als keine Hilfe große Hilfe erweist.

Dennoch lässt er kurze Zeit später wieder von dem Spiel ab und beschäftigt sich lieber mit Meldungen aus der Tageszeitung. Seine zurückgekehrte Abneigung dem Spiel gegenüber wird besonders deutlich, als er sich darüber freut, dass das letzte Pferd in den Pferdehimmel gekommen ist, womit das Spiel endgültig vorbei ist.

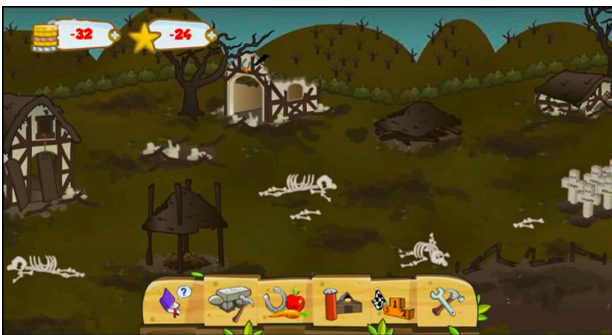
Die Entwicklung des Großvaters ist demnach während der Betreuungszeit von einer kleinen temporären Veränderung geprägt, während seine Einstellung zum Spiel jedoch zu Anfang und am Ende nahezu identisch ist – nämlich desinteressiert und ablehnend.

Beschreiben Sie das Verhalten der Großmutter und ihrer Enkelin in der Schlusszene.
Was hat sich im Gegensatz zum Anfang des Films verändert?
Wie beurteilen Sie das Verhalten des Mädchens?



Beschreiben Sie das Verhalten der Großmutter und ihrer Enkelin in der Schlusszene. Was hat sich im Gegensatz zum Anfang des Films verändert?

Die Großmutter ist völlig bestürzt darüber, dass alle Pferde während ihrer Betreuung in den Pferdehimmel gekommen sind. Sie rechtfertigt sich gegenüber ihrer Enkelin und versichert ihr, dass sie alles in ihrer Macht Stehende getan habe, um die Pferde am Leben zu erhalten, auch wenn es ihr letztendlich leider nicht gelungen ist.



Die Enkelin ist, im Gegensatz zum Anfang des Films, ruhig und hört ihrer Großmutter aufmerksam zu, während diese ihr die schlechte Nachricht verkündet. Die Enkelin wirkt viel erwachsener und es scheint fast so, als haben sie ihre Rollen getauscht. Die Großmutter ist nun diejenige, die an dem Spiel Ponyhof festhält, weil es mittlerweile zu einem Teil ihres Lebens geworden ist, während die Enkelin mit dem Verlust der Pferde und dem Ende des Spiels „erwachsen“ umgeht, indem sie es einfach wieder neustartet.

Wie beurteilen Sie das Verhalten des Mädchens?

Anstatt ihrer Großmutter Vorwürfe zu machen, startet sie das Spiel neu, womit es ein reifes und erwachsenes Verhalten sowie eine rationale Einstellung zu dem Spiel beweist. Das Mädchen zeigt damit, dass ihm der Unterschied zwischen Realität und Virtualität bewusst ist, da es in dem Spiel, im Unterschied zum Leben, möglich ist, nach dem Tod bzw. dem Ende des Spiels einfach wieder auf Neustart zu drücken und ganz von vorne zu beginnen.

M04_S***Tod virtuell und real / Himmel virtuell und real***

Arbeiten Sie heraus, in welcher Form Tod und Sterben im Film thematisiert werden.
Um welchen Tod handelt es sich und was unterscheidet die Arten des Todes voneinander?
Was ist gemeint, wenn wir vom Pferdehimmel sprechen: in der Realität / im Spiel?
Welche Vorstellungen vom Himmel bzw. Jenseits gibt es?

Arbeiten Sie heraus, in welcher Form Tod und Sterben im Film thematisiert werden.

Tod und Sterben werden in dem Film einzig im Rahmen des virtuellen Spiels „Ponyhof“ thematisiert. Während der Betreuungszeit der Großmutter sterben letztlich alle Pferde, was das Spiel beendet. Somit wird deutlich, dass die „Lebenszeit“ der virtuellen Pferde die Dauer des Spiels bestimmt, da mit dem Tod des letzten Pferdes das Spiel endet. Allerdings bedeutet dies nicht, dass das Spiel nicht mehr gespielt werden kann, denn es ist möglich, das Spiel jederzeit wieder neu zu starten. Dies bedeutet, dass der Tod der Pferde ausschließlich auf das jeweilige Spiel bezogen ist und im nächsten neugestarteten Spiel keinerlei Relevanz mehr hat, mehr noch, es so ist, als wäre mit den Pferden nie zuvor gespielt worden - es handelt sich dabei also um einen kompletten Neustart.

Um welchen Tod handelt es sich und was unterscheidet die Arten des Todes voneinander?

*Im Film **Ponyhof** handelt es sich ausschließlich um einen virtuellen Tod, dem die virtuellen Pferde zum Opfer fallen. Die beiden o. g. Arten des Todes unterscheiden sich primär durch den Realitätsaspekt, der eine klare Trennung zwischen virtuellem und realem Tod schafft. Der virtuelle Tod ist weder bedrohlich noch schürt er Ängste oder wirft Fragen auf, weil er eben nicht real ist. Das virtuelle Sterben kann ungeschehen, rückgängig gemacht werden, indem einfach wieder auf Neustart gedrückt wird. Sobald dies geschieht, ist es so, als sei nie etwas geschehen und alles steht auf Neustart. Der reale Tod ist ein sensibles Thema, das in der Gesellschaft immer noch tabuisiert zu sein scheint. Der reale Tod ist bedrohlich, schürt Ängste und wirft Fragen auf. Durch die Medien, in denen von Todesopfern gesprochen wird, durch Bekannte, Freunde oder Familienmitglieder ist er ständig präsent und erinnert die Menschen an ihre eigene Endlichkeit und die Tatsache, dass niemand seinem eigenen Tod entrinnen kann. In einer Welt, in der die Menschen nahezu alles zu kontrollieren scheinen und die neusten Technologien das Leben der Menschen bestimmen, gibt es doch kein Rezept für Unsterblichkeit. Jeder stirbt ein einziges Mal und für immer. Es ist also nicht möglich, im Falle des realen Todes auf Neustart zu drücken und alles ungeschehen zu machen, so wie es nach dem virtuellen Tod möglich ist.*

Was ist gemeint, wenn wir vom Pferdehimmel sprechen: in der Realität bzw. im Spiel?

Im Spiel „Ponyhof“ wird aufgegriffen, was es auch in der Realität gibt, in der oft von einem Pferdehimmel die Rede ist. Einerseits wird der Begriff benutzt, wenn von einem Reiterhof gesprochen wird, der alles bietet, was sich Pferdliebhaber(innen) wünschen (vgl. morgenpost). Und v. a. in dem Sinn, dass es auch für Pferde bzw. Tiere ein Jenseits, einen Himmel gibt. Im digitalen Zeitalter gibt es sogar einen virtuellen Tierhimmel, sodass der virtuelle Pferdehimmel im Spiel tatsächlich eine doppelte Spiegelung darstellt:

Zum einen wird der Glauben an einen realen Tier-„Himmel“ und zum anderen der virtuelle Tierhimmel in der Realität (wieder)gespiegelt.

Im diesem Kontext sollten zwei Aspekte beachtet werden: Einerseits besteht die Gefahr, Tiere im Leben, im Tod bzw. danach zu vermenschlichen, andererseits ist es ein bedenkenswerter Impuls, eine Theologie des Menschens zu einer Theologie des Lebens zu erweitern, um z. B. die Bewahrung der Schöpfung durch Tierschutz zu stärken (vgl. Ev. Sonntagszeitung).

Weiterführende Links (Stand: 24.03.2017)

http://www.deutschlandfunk.de/mitgeschoepfe-oder-seelenlose-nutzobjekte.886.de.html?dram:article_id=242861
<http://evangelische-sonntags-zeitung.ekhn.de/fileadmin/content/esz/downloads/glaube-konkret/2014/14-38-GK-08.pdf>
<http://www.morgenpost.de/familie/article132423751/Wenn-Kinder-im-siebten-Pferdehimmel-schweben.html>
<https://www.pferd.de/threads/52670-begleitung-in-den-pferdehimmel>
<http://www.tierheilkundezentrum.de/pferdehimmel/>
<http://www.tierhimmel.de/>
<http://tierfriedhof.org/>

Welche Vorstellungen vom Himmel bzw. Jenseits gibt es? (Aus der Arbeitshilfe: *Im Himmel kotzt man nicht* von Alicia Sailer mit deren freundlicher Zustimmung entnommen)

Was nach dem Tod kommt, weiß niemand. Die fünf großen Weltreligionen haben unterschiedliche Erklärungsansätze dafür gefunden.

Christentum: *Die Seele löst sich vom irdischen Körper und kommt in den Himmel. Wer zu Lebzeiten Böses getan hat, dessen Seele kann durch die Entscheidung des höchsten Gerichts, in die Hölle kommen. Jesus Christus hat die Sünden aller auf sich genommen, wurde ans Kreuz genagelt und ist nach drei Tagen wieder auferstanden. Die Konfessionen haben verschiedene Ansätze über die Möglichkeit einer Wiedergeburt.*

Judentum: *Auch im Judentum gibt es unterschiedliche Vorstellungen vom Leben nach dem Tod. Konservative und orthodoxe Juden glauben an die Auferstehung, Reformjuden glauben an die Unsterblichkeit der Seele. In der Thora steht, dass der Ort der Toten, die Schoel, die Unterwelt ist, in der alles Leben erlischt.*

Islam: *Die Seele trennt sich vom Körper und vereint sich wieder in einem Zwischenbereich. Am Tag des Jüngsten Gerichts werden alle Toten über eine Brücke gehen. Wer Böses getan hat, wird von der Brücke in die Hölle stürzen. Wer Gutes getan hat, wird in den siebten Himmel zu Gott gelangen.*

Hinduismus: *Der Buddhismus ist aus dem Hinduismus entstanden. Somit finden sich hier sehr ähnliche Vorstellungen über das Leben nach dem Tod. Beide gehen von einer Reihe von Wiedergeburten (Reinkarnationen) aus. Das Karma (gute oder böse Taten) bestimmt dabei das nächste Leben. Wer sich von allen Grundübeln befreit und erleuchtet ist, kann diesen Zyklus unterbrechen und erlöschen.*

Zudem gibt es noch das Phänomen des Nahtoderlebnisses, welches zwar nicht mit einem Neustart im PC-Spiel verglichen werden kann, jedoch sprechen viele Personen, die ein Nahtoderlebnis hatten, danach von ihrem „zweiten“ Leben.



Katholisches Filmwerk GmbH

Ludwigstr. 33
60327 Frankfurt a.M.

Telefon: +49-(0)69-97 14 36-0

Telefax: +49-(0)69-97 14 36-13

E-Mail: info@filmwerk.de

www.filmwerk.de

