

THEATERSPIEL

Main Post

23.01.2015

Wenn Computerspiele zur Sucht werden | Nachrichten für Franken, Bayern und die Welt – mainpost.de

23.01.15 15

23.12.2014 16:51 Uhr, Rhön-Grabfeld

WENN COMPUTERSPIELE ZUR SUCHT WERDEN

Mit dem brisanten Thema „Computerspielsucht“ hat sich die Mittelschule Bad Neustadt in den letzten Schultagen auseinandergesetzt. Das Gesundheitsamt Rhön-Grabfeld organisierte und finanzierte das Projekt für die Schüler ab der siebten Jahrgangsstufe mit einem Theaterstück und verschiedenen, aufeinander abgestimmten Workshops.



Mit dem brisanten Thema „Computerspielsucht“ hat sich die Mittelschule Bad Neustadt in den letzten Schultagen auseinandergesetzt. Das Gesundheitsamt Rhön-Grabfeld organisierte und finanzierte das Projekt für die Schüler ab der siebten Jahrgangsstufe mit einem Theaterstück und verschiedenen, aufeinander abgestimmten Workshops.

Zunächst wurden die Mädchen und Jungs mit dem Stück „Philotes – Spiel um Freundschaft“ von der Theatergruppe „Theaterspiel“ aus Witten auf das Thema eingestimmt. Zwei langjährige Freunde haben das Online-Game „Philotes“ entdeckt. Während der eine – Tom – weiter am normalen Leben und seinen Hobbys teilnimmt, taucht Benny immer weiter in die Cyberwelt ab und vernachlässigt alles andere.

Im Stück beginnen das reale und virtuelle Leben zu verschwimmen, die Zuschauer fragen sich, ob hinter all dem die Freundschaft zwischen den beiden Figuren Bestand hat?

In Kleingruppen setzten sich die Schüler auf unterschiedliche Arten damit auseinander. Während des Workshops „Cybermobbing - Wenn das Netzwerk wehtut“ versetzte Klinikseelsorger Jochen Barth die Schüler gedanklich in verschiedene Rollen als Betroffene, Täter, Zuschauer oder Mitläufer. Paul aus der 7b meinte: „Das Mobbing-Problem über Facebook oder andere Portale betrifft alle, ich kenne Einzelschicksale von Gleichaltrigen, die echt unter den Folgen leiden.“

Im „Freundschafts-Netz“ beschäftigte sich Eva Marr vom Netzwerk für soziale Dienste mit dem Thema Freundschaften. Für Jana aus der siebten Klasse ist wichtig, noch unterscheiden zu können, „zwischen echten Freunden, die mit einem lachen und weinen und da sind, wenn man sie braucht.“ Daneben gäbe es noch die weitläufigen Freunde, oder die, mit denen man nur online „befreundet“ ist.

„Wo hört der Spaß auf, wie viel Computer ist noch normal“, fragte Markus Till von der Erziehungsberatung der Caritas? „Kann man schon von Sucht sprechen, wenn man Schule und Hobby vernachlässigt, nur weil man stundenlang im Netz surft oder über Smartphones die Außenwelt kontaktiert? Hier sahen viele Schüler Parallelen im eigenen Umgang mit dem Internet. Oliver gab zu, „mehrere Stunden am Tag zu surfen oder mit dem Handy zu korrespondieren, bis der Akku leer ist“.

Stephan Zimmermann, Lehrer und Medienbeauftragter im Landkreis, stellte die Aussage in den Raum, dass „nett sein“ im Netz doch eh keiner merken würde, oder?

Gut angenommen wurden die Kurse „Yoga“ von Kursleiterin Christine Schäfer und die Kampfsportart Gojukido, die von Harald Weber vorgestellt wurde. Insgesamt wurde das Projekt von den Siebtklässlern als sehr aufschlussreich befunden. Abschließend gab Julien zu bedenken: „Teilweise müsste man sich an noch jüngere Schüler wenden, da der Einstieg in diese Medien ja immer früher beginnt.“

Zudem wissen die meisten Eltern gar nicht, wie viel Zeit ihre Kinder im Internet verbringen.“

Quelle: mainpost.de

Autor: Dr. Martin Gehlen

Artikel: <http://www.mainpost.de/regional/rhoengrabfeld/Wenn-Computerspiele-zur-Sucht-werden;art765,8497323>

Wiederverwertung nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung