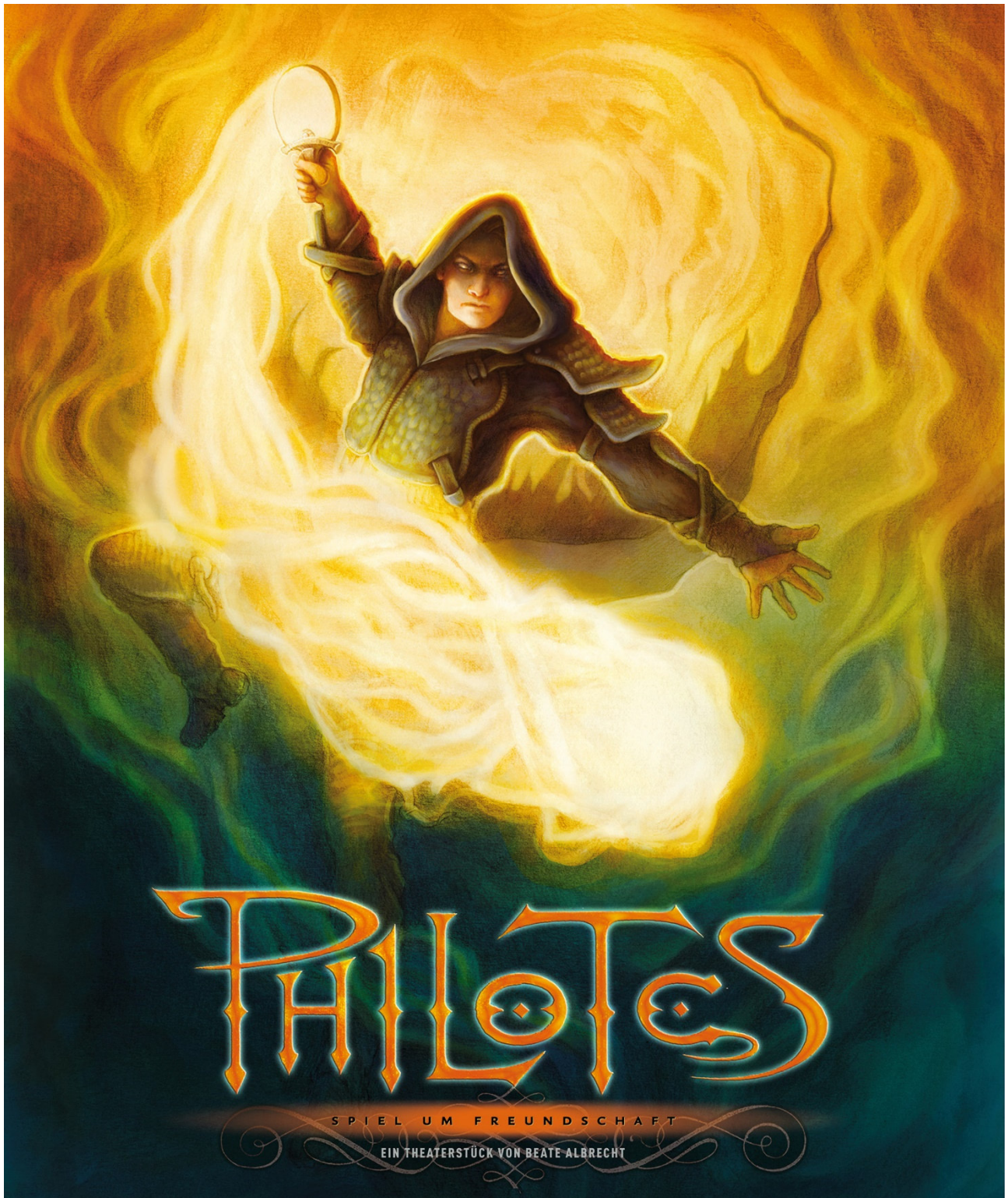


SCHULMATERIAL ZUM STÜCK



Das Schulmaterial gibt es auch als Download unter www.theater-spiel.de
und in einer Online-Version unter www.philotes-spiel.de

Inhalt

Vorwort	2
Inhalt.....	3
ANNE und die Angst vor der Onlinesucht.....	4
BENNY und die Computerspielsucht.....	5
ANNE und ein Selbsttest	6
ANNE ist ein Digital Immigrant	7
Textauszug	8
Erfahrungsbericht	10
TOM und die verlorene Freundschaft.....	12
1) Aufgabe.....	12
LARA und Cyber-Mobbing.....	13
2) Aufgabe.....	14
Textauszug	15
THYLOX und persönliche Daten im Netz	16
3) Aufgabe.....	16
4) Aufgabe.....	16
Spieltrieb des Menschen und Gamification.....	17
5) Aufgabe.....	17
Hinweise zu unserer Online-Seite	17
Hilfe/ Adressen/ Links.....	17
Presse	18
Über theaterspiel	19
Impressum.....	19

Vorwort

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

wir freuen uns über Ihr Interesse an unserer Jugendtheaterproduktion `PHILOTES – Spiel um Freundschaft´.

Elektronische Medien sind nützlich – sie erleichtern uns die Kommunikation, sie stellen uns schnell und unkompliziert Informationen zur Verfügung und sie lassen uns mobil sein. Zudem sind sie allgegenwärtig: Kaum jemand ist noch ohne Smartphone, Tablet oder PC anzutreffen. Jugendliche beherrschen neue „Kulturtechniken“ wie WhatsApp-Schreiben, Posten oder Bloggen fast im Schlaf. Sie sind die sogenannten „Digital Natives“, die kein Leben mehr vor dieser Mediennutzung kennen.

Wie bei fast allen Dingen ist es auch bei der Mediennutzung von Vorteil, das richtige Maß zu finden. Doch was passiert, wenn dieses Maß verloren geht? Wenn sich das ganze Leben nur noch um Facebook dreht? Wenn das Erreichen des nächsten Spiellevels bei dem neuesten Online-Game eine derartige Wichtigkeit erfährt, dass nicht mehr geschlafen wird? Was ist, wenn dann die Einsamkeit zunimmt und Freundschaften zerbrechen?

Diesen Fragen haben wir uns in der Entwicklung unseres Theaterstücks `PHILOTES – Spiel um Freundschaft´ gestellt. Herausgekommen ist eine Geschichte über Freundschaft, Angst und Einsamkeit, die ganz nebenbei über Medienkonsum, Cyber-Mobbing und Online-Spielsucht aufklärt. Wir hoffen, dass unser Stück Anstoß gibt, mit den Schülern über dieses Thema gut ins Gespräch zu kommen und nicht nur an der Oberfläche – also sozusagen am Screen – hängen, sondern verborgene Sehnsüchte zu entdecken. Und vielleicht ist es ja auch manchmal ganz okay, der Realität zu entkommen und in die Virtualität abzutauchen.

Und dann haben wir noch etwas ganz Besonderes: Unter www.philotes-spiel.de finden Sie virtuelles Schulmaterial zum Stück: Sie können sich durch Aufgaben und Infos auch durchklicken - gemeinsam in der Klasse oder auch alleine - jederzeit und überall.

Wir freuen uns, bei Ihnen spielen zu dürfen!

Beate Albrecht & das Team von
`PHILOTES – Spiel um Freundschaft´



Inhalt

PHILOTES – Spiel um Freundschaft von Beate Albrecht

Ein Theaterstück zwischen Realität und Virtualität über Computerspielsucht, verborgene Ängste und den Wert der Freundschaft, für Menschen ab der 7. Klasse.

Inhalt: Tom und Benny sind ein eingespieltes Team: Schon lange sind sie beste Freunde und Tischtennispartner. Seit einiger Zeit treffen sie sich zudem häufig online: Sie haben das Game PHILOTES entdeckt.

Als Tom eifrig für das nächste Tischtennisturnier trainiert, taucht Benny mehr und mehr in die Cyberwelt von PHILOTES ein, findet neue Online-Spielpartner und vernachlässigt alles andere. Sogar die neue Mitschülerin Lara, die sich für ihn zu interessieren scheint, lässt er links liegen. Als Tom dringend die moralische Unterstützung seines Freundes benötigt, spitzt sich die Lage zu. Hält die Freundschaft den Herausforderungen von realem und digitalem Leben stand?

Spannend und real zeigt das Stück Chancen und Konflikte rund um das große Thema Medien auf.

Es spielen: Beate Albrecht (SchauspielerIn, Autorin, TheatermacherIn), Witten
Floriane Eichhorn (SchauspielerIn), Bochum
Kevin Herbertz (Schauspieler), Köln
Alexander Weikmann (Schauspieler), Mülheim an der Ruhr

Regie: Achim Conrad

Bühne: Katja Stuck/ Karsten Albrecht

Musik: Thomas Wegner

Dauer: 60 Minuten

In Kooperation mit movingtheatre (Köln), der Diakonie Kreis Recklinghausen/ Fachstelle Sucht und den Freundeskreisen für Suchtkrankenhilfe, Landesverband NRW e.V.

Gefördert von der Kulturstiftung Matrong, dem Kulturforum Witten, den Stadtwerken Witten, der Rudolf Augstein Stiftung, der Karl Heinz und Hannelore Bösen-Diebels Stiftung und dem Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen.

Ruhr Nachrichten, 27.08.2014 „Das Stück zeichnet ein erschütterndes Bild von den Gefahren der Spielsucht in einer Lebenswirklichkeit, die ohnehin labil genug ist. In wandelbarer Kulisse bewegten sich die Darsteller mit überzeugendem Schülergebaren...“

Freundeskreise für Suchtkrankenhilfe, Landesverband NRW e.V., September 2014 „Eine gelungene Aufführung über ein mehr als aktuelles Thema, mit dem auch die Freundeskreise für Suchtkrankenhilfe immer mehr konfrontiert werden. Computerspielsucht ist eine Suchtform, die schon eine andere Ansprache der Betroffenen erfordert. Die Problematik dieser Suchtform für den Betroffenen sowie für seine Umwelt wurde präzise herausgearbeitet und gut dargestellt.“

ANNE und die Angst vor der Onlinesucht



Dürfen wir vorstellen: ANNE! Sie ist die Mutter von unserer Hauptfigur Benny. Was ihr wichtig ist: Zeit zum Zusammensein, ihre Familie und Gespräche. Im Laufe unseres Stücks entfernt sich ihr Sohn Benny immer weiter von ihr. Er kommt nicht mehr zum Essen, hockt nur vor seinem Bildschirm und beachtet sie kaum noch. Für Anne ein Alarmzeichen und sie macht sich schlau über das Thema Onlinesucht und Internetabhängigkeit. Das folgende hat sie herausgefunden:

Permanent online zu sein, ist für viele Menschen selbstverständlich. Für einige wird das Netz jedoch zur Falle. Sie verlieren sich in der digitalen Welt und werden „onlinesüchtig“ - mit schwerwiegenden Folgen. Laut wissenschaftlichen Studien sind von 60 Millionen Deutschen, die das Internet nutzen, 3,2 % onlinesüchtig und 6,6 % gefährdet. Das sind weit über 2 Millionen Betroffene - und täglich werden es mehr. Bei der Onlinesucht spricht man von einer nicht-stoffgebundenen Sucht/ Abhängigkeit. Sie wird zu den Verhaltenssuchten gerechnet. Nicht allein der PC, das Internet, das Handy oder die Playstation machen abhängig, sondern die Tätigkeit, die man exzessiv damit ausübt. Dazu gehören: der exzessive Konsum von Chat- und Kommunikationssystemen, das stundenlange Spielen und Handeln über das Netz, das stundenlange Konsumieren von Pornoseiten, das zwanghafte Suchen nach Informationen im Netz sowie die zwanghafte Beschäftigung mit dem Computer an sich.

Gesucht wird in der digitalen Welt eine heile Welt, eine heile Partnerschaft ohne Ecken und Kanten. Nach und nach verschwindet der Blick für die Realität. Einzig wichtig wird, stets online und „dabei“ zu sein, das reale Leben tritt zurück. Aber diese Sehnsüchte kann das Netz nicht stillen, und so entwickelt sich ein Teufelskreis mit allen suchttypischen Merkmalen, wie einer Einengung des Verhaltensmusters, der Regulation von negativen Gefühlszuständen (Affekten), der Toleranzentwicklung, Entzugserscheinungen, Kontrollverlust, Rückfällen und eindeutig schädlicher Konsequenzen für Beruf, soziale Kontakte und Hobbys.



BENNY und die Computerspielsucht



Dürfen wir vorstellen: BENNY! Er ist Annes Sohn und unsere Hauptfigur. Er entdeckt mit dem Spiel PHILOTES seinen Spaß am Zocken. Anfangs kann er diese Leidenschaft noch mit seinem Freund Tom teilen, doch nach und nach verliert er sich im Netz. Er lebt eigentlich nur noch mit Thylox, einer virtuellen Figur bzw. seinem Avatar (die wir Euch auch noch vorstellen, auf Seite 16 - leider können wir hier jetzt keinen Link setzen...). Doch nun erklärt Euch Benny, was Computerspielsucht ausmacht:

Spielerinnen und Spieler organisieren sich in den Online-Rollenspielen zu so genannten Gilden, das sind soziale Gruppen, die sich im Internet zum gemeinsamen Spielen verabreden. Das Suchtpotenzial dieser Art von Spielen liegt unter anderem in dem hohen Zeitaufwand begründet, der zum Vorankommen im Spiel notwendig ist. Der Aufwand wird aber durch ein steigendes soziales Prestige innerhalb der Spielergemeinschaft und durch vertiefte soziale Bindungen innerhalb der Gilde belohnt. Die sozialen Bindungen innerhalb der virtuellen Computerspielwelt gewinnen an Bedeutung, erzeugen damit aber auch Verpflichtungen und Versäumnisängste. Manche Spielerinnen und Spieler stellen sich sogar den Wecker, damit sie nachts Verabredungen mit anderen Gildemitgliedern nachkommen können.

Der in der Online-Community erworbene Status steht oftmals im Kontrast zu den realen sozialen Problemen dieser jungen Menschen. Daher sind insbesondere jene Personen gefährdet ein suchtähnliches Computerspielverhalten zu entwickeln, die Selbstwertprobleme und wenige befriedigende soziale Kontakte in der realen Welt haben. Ein wichtiges Kennzeichen einer Abhängigkeitserkrankung ist der Kontrollverlust. Man hat die Dauer des Spielens nicht mehr voll im Griff und spielt in der gesamten Freizeit. Extremfälle, in denen sogar länger als 24 Stunden gespielt wird, können vorkommen. In die Medienschlagzeilen brachte es 2010 das Schicksal eines 28-jährigen Koreaners. Nach einem 49-stündigen Spielemarathon am Computer brach dieser Mann zusammen und starb.



ANNE und ein Selbsttest

Anne ist mehr und mehr besorgt über Bennys Onlineverhalten. Sie findet diesen Selbsttest und legt ihn Benny vor. Teste doch auch mal, was auf dich am ehesten zutrifft. Eine Auswertung findest du auf Seite 9.

Jetzt seid Ihr dran!

- 1) Ich verbringe oft mehr Zeit online (Games, Chat, Facebook und andere Internetaktivitäten) als ich eigentlich will.
 trifft nicht zu trifft kaum zu trifft eher zu trifft genau zu
- 2) Ich denke an das, was ich am liebsten online mache, auch wenn ich nicht im Netz bin.
 trifft nicht zu trifft kaum zu trifft eher zu trifft genau zu
- 3) Wichtige Menschen in meinem Umfeld beschwerten sich, dass ich zu viel Zeit im Netz verbringe.
 trifft nicht zu trifft kaum zu trifft eher zu trifft genau zu
- 4) Wegen meiner Online-Aktivitäten unternehme ich weniger mit anderen Menschen als sonst.
 trifft nicht zu trifft kaum zu trifft eher zu trifft genau zu
- 5) Ich habe schon mehrmals vergeblich versucht, weniger Zeit online zu verbringen.
 trifft nicht zu trifft kaum zu trifft eher zu trifft genau zu
- 6) Meine Leistungen in Schule / Beruf leiden unter meiner Online-Aktivität.
 trifft nicht zu trifft kaum zu trifft eher zu trifft genau zu
- 7) Wenn ich traurig, einsam, wütend oder gereizt bin, gehe ich online (Chat, Game, Facebook und andere Internet-Aktivitäten), um mich abzulenken.
 trifft nicht zu trifft kaum zu trifft eher zu trifft genau zu
- 8) Ich vernachlässige oft meine Pflichten, um mehr Zeit online verbringen zu können.
 trifft nicht zu trifft kaum zu trifft eher zu trifft genau zu
- 9) Wenn ich längere Zeit nicht online sein kann, werde ich unruhig und nervös.
 trifft nicht zu trifft kaum zu trifft eher zu trifft genau zu
- 10) Ich muss immer häufiger oder länger online sein, um mich wieder gut oder entspannt zu fühlen.
 trifft nicht zu trifft kaum zu trifft eher zu trifft genau zu
- 11) Es fällt mir schwer anderen ehrlich zu sagen, wie viel Zeit ich online verbringe.
 trifft nicht zu trifft kaum zu trifft eher zu trifft genau zu

ANNE ist ein Digital Immigrant

Als *Digital Natives* bezeichnet man gemeinhin Menschen, die mit Computern und Internet, Videospelen und Smartphones, Tablets und Social Media aufgewachsen sind, also in die digitale Welt hineingeboren wurden und den Umgang mit ihr wie selbstverständlich beherrschen. Für *Digital Natives* gibt es, im Gegensatz zu den vorangegangenen Generationen, keine klare Trennung mehr zwischen der realen und der virtuellen Lebenswelt. Beide Welten verschmelzen zu einer, indem beispielsweise soziale Netzwerke, Blogs oder Suchmaschinen immer selbstverständlicher in alle Bereiche des Lebens eingebunden werden. Den *digitalen Eingeborenen* stehen die *digitalen Einwanderer (Digital Immigrants)* gegenüber. *Digital Immigrant* beschreibt eine Person jener Generation, die nicht mit digitalen Technologien aufgewachsen ist, sondern diese Technologien erst im Erwachsenenalter kennengelernt hat. Das bedeutet, dass diese Generation ihre Kindheit noch ohne eine feste Integration der digitalen Technologien verbracht hat.



Textauszug

- Benny: *Fasziniert in den Computer*
...Auch wenn das nur ein paar Millionen oder Milliarden egal wieviel Pixel sind, ist das nicht der Wahnsinn?!
- Tom: Bis zum letzten Tor hat es noch keiner geschafft.
- Thylox: Thylox ist bereit
- Tom: Das Sprachmodul nervt.
- Benny: Ja, hab's immer noch nicht deaktiviert.
- Thylox: Machen wir weiter?
Von außen
- Anne: Machst du dann Schluss?
- Benny: Mama!
- Anne: Bist du das Referat noch einmal durchgegangen?
- Benny: Boah, jetzt hab ich mal 5 Minuten an was anderes gedacht
- Anne: Krieg ich ne Antwort?
- Benny: Bin dabei
- Tom: Lügner
- Benny: Bin in Gedanken dabei es vorzubereiten
- Anne: Das kannst du gut - Gedankenhausaufgaben
- Benny: Bin ich der Beste

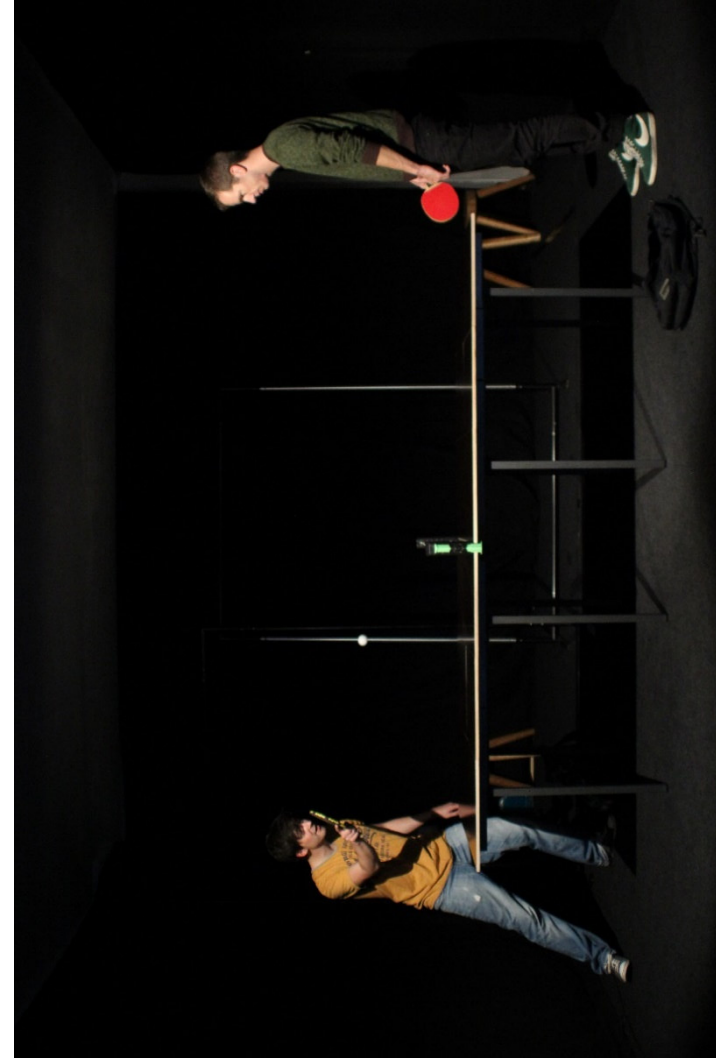


Auswertung Selbsttest:

Du hast 0-2 mal „trifft genau zu“ angekreuzt
Du hast keine Probleme im Umgang mit Online-Aktivitäten. Entweder weil Du Dich entschieden hast, das Internet und seine Anwendungen möglichst nicht zu nutzen, oder weil du es gezielt, maßvoll und selbstbestimmt gebrauchst. Mach weiter so!

Du hast 3-6 mal „trifft genau zu“ angekreuzt
Du nutzt Online-Anwendungen (Games, Chat, Facebook, Pornographie oder andere Internetaktivitäten) intensiv und verbringst einen großen Teil Deiner Freizeit im Netz. Es besteht ein gewisses Risiko, dass Du durch Online-Anwendungen zu stark beeinflusst oder vereinnahmt wirst. Damit einher geht die Gefahr, dass Du dich von Familie, Freunden und Bekannten entfremdest und den Konsum nur mit Mühe einschränken kannst. Versuche, Dir selber ein realistisches Bild von Deinem Online-Konsum zu machen. Hilfreich dabei ist es, wenn Du Dir für eine Woche die Online-Zeiten aufschreibst und Dir Ziele für die zeitliche Nutzung setzt.

Du hat 7 mal oder öfter „trifft genau zu“ angekreuzt
Die Online-Welt (Games, Chat, Facebook, Pornographie oder andere Internetaktivitäten) ist für Dich von zentraler Bedeutung. Du verbringst den größten Teil Deiner Freizeit im Netz und weißt vermutlich, dass dies zu viel ist und auch, dass Du Deinen Konsum kaum mehr selbst kontrollieren kannst. Trotzdem kann es sein, dass Du kaum das Bedürfnis hast, etwas an Deinem Konsum zu verändern. Wenn Du den Test zum Anlass nimmst, über Deine Situation nachzudenken, hast Du bereits einen der wichtigsten Schritte gemacht. Du solltest Deinen Konsum Schritt für Schritt reduzieren, damit Du wieder eine echte Wahl zwischen Online- und anderen Freizeitaktivitäten hast. Lass Dir dabei helfen oder motivieren von Freunden, anderen vertrauten Menschen oder von Fachpersonen der Suchtberatung. Viel Erfolg!



Erfahrungsbericht

(gekürzt) von Patty, süchtig nach dem Game World of Warcraft, online auf dem Forum www.aktiv-gegen-mediensucht.de

„Hallo liebes Forum, ich bin neu hier und möchte euch am Anfang meine Geschichte mit WoW erzählen und ihr seid auch die ersten, die sie sehen und denen ich in diesem Umfang beichte. Meine Geschichte ist sicher nicht die spannendste hier im Forum und ich hab auch ganz sicher nicht das schwerste Schicksal erwischt, aber ich hoffe wenn ich euch das hier schreibe, komme ich besser mit meiner Situation klar und kann sie selbst besser aufarbeiten.

Vor ca. 9 Jahren hat mein Irrweg mit meinem WoW -Abo begonnen. Ich war damals mit dem Abi fertig und hatte bereits ca. 1 Jahr eine begehrte Lehrstelle, weit entfernt von zu Hause, ganz gut abgeschlossen. Ich war in einer WG mit Gleichaltrigen und genoss meine Freiheiten. Doch dann kam WoW in mein Leben und alles wurde anders. Das Spiel fesselte mich förmlich, ich war mein eigener Superheld, der ganz fantastische Sachen erlebte und jede Stunde einen anderen Erfolg zu verbuchen wusste. Ein neuer Zauberstab, eine neue Erkenntnis über die Spielmechanik und ich fühlte mich toll. Mein reales Leben schleppte sich eher so dahin. Ich fand täglich neue Freunde im Spiel, denen es genauso ging wie mir.

Meine Spielfigur wurde mächtiger und stärker und sollte auch mich Stück für Stück aus der realen Welt verbannen. Ich blieb nun auch bis spät in die Nacht wach, um zu spielen. Freunde, die mit mir abends weggehen wollten schickte ich immer öfter weg, und wenn ich doch einmal ausgegangen war, konnte ich an nichts anderes mehr denken als an WoW und wie sehr ich doch meine Zeit in dieser Bar/Disco verschwende. Ich habe nicht mal ansatzweise mitbekommen, dass sich mein Leben verändert, aber das tat es.

Nach ca. 2 Monaten erschien mir mein soziales und reales Leben völlig banal. In WoW hat es sich aber immer gelohnt einzuloggen. Alle sind freundlich und an jeder Ecke gab es einen anderen Bonus. Es gab schwächere als ich und es gab stärkere und es war klar, was zu tun ist: stärker werden. Völlig übermüdet kam ich zum Unterricht. Die Worte meiner Lehrer und Tutoren plätscherten einfach so an mir vorbei. Selbst wenn ich versuchte, mich auf den Stoff zu konzentrieren, dauerte es nicht lange und meine Gedanken waren wieder bei WoW.

(...)

Es drehte sich förmlich alles im Kreis. Mein reales tägliches Leben verkümmerte nur noch als Mittel zum Zweck, um im Anschluss WoW zu spielen. Doch ich redete mir ein, ich hätte alles unter Kontrolle und es ist doch nur ein normales Hobby und ich müsste mich bei allen anderen Sachen nur mehr anstrengen.

(...)

Ich lebte außerhalb jedes Zeitgefühls. Tage vergingen, Wochen und Monate wie nichts. Erfolge in WoW jagten jede Niederlage im realen Leben. Ich redete mir ein, ich bin der Tollste überhaupt und erkundete jede nur erdenkliche Facette des Spiels. Ich hatte das Gefühl andere Spieler sehen zu mir auf, meiner toll ausgerüstete Spielfigur und wie meisterhaft ich sie noch spielen kann, und ich bin endlich wer.

Eine E-Mail hat mich aus meinem Sumpf gezogen. Es war eine Einladung zu einem anerkannten IT-Kurs. Auch wenn es pathetisch klingt, aber ich kratzte Geld zusammen meldete mich an und hatte ein neues Licht am Tunnelende, auf das ich zugehen kann. Ich hab mich reingekniet, wie ich nur konnte. Als der Brief mit dem Kursabschlusszer-

tifikat kam, war ich überglücklich und habe nach etwas Zögern einen für mich Riesenschritt getan: Ich habe mein WoW Abo gekündigt. Meine Bilanz: bis jetzt: 9 Jahre Abo; ca. 1500€; ("/played" Befehl im Spiel) ca. 800 Tage eingeloggter Spielzeit... ja das sind 25% meiner Lebenszeit in dieser Spanne.

Ja, die ersten Tage nach meinem Ausstieg sind jetzt schon seltsam für mich. Aber ich will einfach nicht wieder zurück. ich schreibe euch einfach mal, was passiert ist. Ich hoffe, es hilft.“

Hopper

Grace Hopper (* 09.12.1906 in New York City; † 01.01.1992 in Arlington, Virginia), "Amazing Grace", entwickelte 1959 die Programmiersprache COBOL. Als Admiral bei der US Navy arbeitete sie in den frühen 1950er Jahren auf einem militärischen Computersystem. Während sie einen Bericht ausdruckte, blieb der Drucker plötzlich stehen. Nach stundenlanger Fehlersuche fand man eine Motte zwischen den Drähten. Nachdem dieser Käfer (ein „Bug“) entfernt war, arbeitete der Drucker wieder einwandfrei. Daraufhin benannte sie Computer- und Programmierfehler "Bug". Mit 80 Jahren schied sie hochdekoriert aus der Navy aus - und wurde Beraterin bei DEC.



TOM und die verlorene Freundschaft



Dürfen wir vorstellen: TOM! Er ist Bennys bester Freund. Er wird von Benny immer wieder enttäuscht und beginnt, sich Sorgen um Benny zu machen. Eigene Probleme beschäftigen ihn auch, wie der Zustand seines Vaters. Dabei könnte er Hilfe gut gebrauchen. Er hat sich diese Aufgabe für Euch ausgedacht:

1) Aufgabe

Jetzt seid Ihr dran!

Toms Vater liegt mit einer Depression im Krankenhaus. Tom traut sich kaum, ihn alleine zu besuchen und fragt seinen besten Freund Benny, ob er ihn begleiten kann. Doch Benny kommt viel zu spät und Tom hat nicht auf ihn gewartet.

- Tom: Ich hab gedacht, du bist für mich da. Lächerst mich voll, von wegen Freundschaft und ich kann auf dich zählen und wir schaffen das, und dann lässt du mich 3 Stunden später sitzen.
- Benny: Ich wollte nur 10 Minuten. Mit Gatekeeper. Runter in die Gruft und dort sind wir dann auf die giftigen Riesenkröten gestoßen.
- Tom: Ich Blödmann dachte, dir wär wirklich was passiert.
- Benny: Ich hab versucht, dich zu anrufen... öfters
- Tom: Versucht! – wieso hast du deinen Hintern nicht hoch gekriegt und bist zum Krankenhaus gelaufen?

Spielt die Szene in verschiedenen Varianten weiter:

- Benny verteidigt sich, erzählt von seinen neuesten Erlebnissen im Netz und fragt Tom, ob sie nicht jetzt schnell nach Hause gehen sollten, um gemeinsam weiter zu spielen.
- Benny versteht die Situation gar nicht und meint, dass Tom sich unnötig aufregt. Daraufhin beschreibt Tom ihm, wie er aussieht: fettige Haare, Ringe unter den Augen, verdrecktes T-Shirt...
- Benny entschuldigt sich, fängt an zu weinen und gesteht Tom seine Computerspielsucht und seine Verzweiflung darüber. Gemeinsam überlegen sie, wie Benny Hilfe bekommen kann.
- Benny macht eine blöde Bemerkung über Toms Vater und wirft wiederum Tom vor, dass er ihn als Onlinespielpartner im Stich gelassen habe.

LARA und Cyber-Mobbing



Dürfen wir vorstellen: LARA! Sie kommt neu an Bennys und Toms Schule. Schon oft ist sie umgezogen und musste neue Freunde finden, was nicht immer gelang. Sie hat schon viele schlechte Erfahrungen mit Mitschüler_innen gemacht und war selbst schon Mobbingopfer. Sie erklärt Euch, was Cyber-Mobbing ist:

Unter Cyber-Mobbing versteht man das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mit Hilfe moderner Kommunikationsmittel. Dazu gehört: Gerüchte oder Lügen über jemanden verbreiten, jemanden beleidigen oder hänseln, jemanden nicht beachten und von Gruppen (z.B. bei Facebook oder WhatsApp) ausschließen, jemanden erpressen oder bedrohen, peinliche, unangenehme oder intime Fotos Videos von jemanden verbreiten, Hassgruppen in sozialen Netzwerken gegen jemanden gründen oder gefälschte Profile einer Person in sozialen Netzwerken verbreiten.

Oft handelt der Täter anonym, sodass das Opfer nicht weiß, von wem die Angriffe stammen. Gerade bei Cyber-Mobbing unter Kindern und Jugendlichen kennen Opfer und Täter_innen einander meist auch in der realen Welt. Viele Kinder und Jugendliche trauen sich in der scheinbar anonymen virtuellen Welt eher, Angriffe gegen andere, Beleidigungen oder Bloßstellungen von Menschen zu vollziehen. Dabei gibt es einen fließenden Übergang von Spaß oder Neckereien zur Gewaltausübung im Sinne von Mobbing.

Dass jemand schon einmal peinliche oder beleidigende Bilder oder Videos der Befragten im Internet verbreitet hat, bestätigen 15 Prozent der jugendlichen Internet-Nutzer. 23 Prozent geben an, dass es jemanden in ihrem Bekanntenkreis gibt, der schon mal im Internet fertig gemacht wurde (JIM-Studie 2012). Mobbing ist an sich keine neue Erscheinung, aber Cyber-Mobbing unterscheidet sich in einigen Punkten vom "einfachen" Mobbing: Eingriff rund um die Uhr in das Privatleben, das Publikum ist unüberschaubar groß.



2) Aufgabe

Jetzt seid Ihr dran!

In unserem Stück `PHILOTES – Spiel um Freundschaft` sind Benny und Tom beste Freunde. Lara ist neu an der Schule. Tom will Kontakt übers Internet mit ihr aufnehmen und hat ein Foto von ihr im Netz hochgeladen. Lara stürmt in die Sportumkleidekabine, als Tom und Benny sich umziehen fürs Tischtennisturnier. Tut Euch in 3-er Gruppen zusammen. Jeder übernimmt eine der Rollen: Lara, Benny und Tom. Beginnt den Dialog folgendermaßen:

Tom: Hier darfst du nicht rein – VIP Bereich

Lara: Ich seh' nur Jungs, die ungefragt Fotos hochladen.

Zu Benny

Und du warst auch dabei, oder?

Hält ihm ihr Smartphone unter die Nase

Lara: Habt ihr das in der Schule nicht durchgenommen? Wenn es einer deiner 782 Freunde kopiert, geht es worldwide. Aber das ist euch ja egal, weil ihr nicht checkt, was es heißt, 124 beschissene Kommentare darunter zu lesen

Benny: Doch

Tom: Woher weißt du, dass ich es war?

Sie beginnt zu filmen

Spielt die Szene in verschiedenen Varianten weiter:

- Lara filmt beide Jungs in Unterhosen, stellt das Video online und Benny und Tom versuchen sie zu überreden, es zu löschen.
- Lara erzählt den beiden, dass sie an ihren früheren Schulen über das Hochladen von Fotos gemobbt wurde und daher schon öfter die Schule gewechselt hat.
- Lara erzählt, wie sie rausgefunden hat, dass Tom das Foto hochgeladen hat und wie leicht es ist, einen Facebook-Account zu hacken.
- Tom und Benny streiten ab, dass einer von ihnen das Foto hochgeladen hat. Gemeinsam mit Lara versuchen sie herauszufinden, wer es getan haben könnte und warum.



Surfen

Bezeichnung für die Internet-Benutzung; 1992 hat die Bibliothekarin Jean Armour Polly in einem kleinen Ort im US-Bundesstaat New York diesen Begriff erstmals in dem Aufsatz „Surfing the Internet: an introduction“ benutzt, weil auf ihrem Mousepad zufällig ein gemalter Surfer war.

Textauszug

- Thylox: Willst du das letzte Tor erreichen?
- Benny: Klar und König von Philotes werden.
- Thylox: Thylox ist bereit, Benjamin
- Benny: Benjamin?
- Thylox: willdnis@world.com nennt dich so
- Benny: Das ist mein Vater
- Thylox: Ihr habt lange nicht mehr geskyppt
- Benny: Geschrieben hat er – Neuseeland, Kanada, Vietnam....
Zeigt Postkarten
...Woher weißt du das mit dem Skypen?
- Thylox: Ich weiß, was du googelst, auf Youtube guckst, welche Musik du lädst, Youpornseiten aufrufst, Kommentare auf deiner Facebook-seite
- Benny: Ich bin nicht mehr bei Facebook
- Thylox: Das Netz vergisst nicht, Benjamin
- Benny: Benny, ich heiße Benny
- Thylox: Gespeichert. Ich heiße Thylox.

THYLOX und persönliche Daten im Netz



Dürfen wir vorstellen: THYLOX! Er ist in unserem Stück eine Figur aus dem Spiel Philotes und fordert Benny auf, mit ihm zu spielen. Er ist sozusagen Bennys digitales, virtuelles Ich, sein Avatar. Er hat den totalen Überblick im Netz und kennt Bennys digitale Spuren besser als dieser selbst. Wenn ihr nicht wollt, dass Thylox alles über Euch erfährt, dann solltet ihr folgende Regeln im Netz beachten.

- Überlege vor dem Hochladen von Bildern und persönlichen Informationen, inwieweit eine Veröffentlichung problematisch sein könnte
- Prüfe AGB und Datenschutzrichtlinien von Apps und anderen Diensten, bevor Du Dich für eine Nutzung entscheidest
- Benutze sichere Passwörter (mindestens 8-stellig, Mischung aus Groß- und Kleinschreibung, Ziffern und Sonderzeichen), nicht immer das gleiche, und ändere es regelmäßig. Ein Passwort sollte nicht leicht zu erraten sein (also nicht der Name eines Haustieres, ein Spitzname oder ähnliches). Merksätze können dabei helfen, die Passwörter nicht zu vergessen.
- Gib Deine Passwörter nicht weiter.
- Installiere ein Anti-Viren- und ein Anti-Spywareprogramm auf deinem PC und aktualisiere dieses regelmäßig.
- Schütze deinen Computer mit einer Firewall („Brandwand“)
- Verschlüssele deinen E-Mail-Verkehr.
- Öffne niemals E-Mails mit unbekanntem Absender, vor allem keine Datei-Anhänge.

3) Aufgabe

Jetzt seid Ihr dran!

Entwirf deinen eigenen Avatar! (als Zeichnung, Comic, Film, Text etc.)

– Wie würdest du gerne als Avatar in der digitalen Welt aussehen? Welche Funktionen, Werkzeuge und Fähigkeiten hättest du gerne? Was würde dich besonders machen? Stelle dann den anderen deinen Avatar vor!

4) Aufgabe

Jetzt seid Ihr dran!

Jedes Mal, wenn du surfst, online einkaufst, etwas postest oder bloggst, hinterlässt du digitale Spuren und es werden Daten über dich gesammelt. Mit diesen Daten kann ein Profil (mit Deinen Vorlieben, deinen Wünschen, Deinen Gewohnheiten) von dir erstellt werden, das sich an Firmen weiterverkaufen lässt.

Notiere die digitalen Spuren deiner letzten zwei Tage im Netz. Tausche diese Daten mit deinem/r Sitznachbar_in. Diese/r schreibt nun ein Profil über dich und du über sie/ihn.

Spieltrieb des Menschen und Gamification

In allen Kulturen und zu allen Zeiten war und ist Spiel(en) ein fester Bestandteil im Leben des Menschen. Und dass Kinder im und durch das Spielen lernen, ist unbestrittener Konsens in der Wissenschaft. Diesen angeborenen „Spieltrieb“ des Menschen macht sich auch die Werbe- und Unterhaltungsindustrie zu nutzen. Mithilfe der Gamification, also der Anwendung spieltypischer Elemente und Prozesse in spielfremden Kontexten, werden Produkte und Anwendungen attraktiver gemacht. Zunehmend wird diese Methode in Bereichen wie Fitness und Gesundheit, Medizin, Ökologie, Weiterbildungsprogrammen, Online-Shopping oder im Schul- und Ausbildungssystem angewendet. Gamification wird teilweise auch als Motivationsfaktor und Problemlöser in großen Firmen eingesetzt. Unter diesen Aspekten erscheint das „Computerspielen“ selbst, das schnell verteufelt wird, unter einem anderen Licht und seine positiven Aspekte treten hervor. Unser Körper schüttet z.B. das Glückshormon Dopamin aus, wenn ein Spiel besser läuft als erwartet. Und die Biologin und Hirnforscherin Daphne Bavelier hat festgestellt, dass manche Computerspiele das Abstraktionsvermögen erhöhen, auch die Konzentrationsfähigkeit. Lernen lässt sich also mithilfe von Spielen und Medien neu strukturieren. In New York gibt es eine Schule, die das Spielen zum Prinzip erhoben hat. In der Schule gibt es nicht nur Noten, sondern auch Quests, epische Siege und Boss-Level. Belohnt wird nicht nur das Lösen einer Aufgabe, sondern, wie in einem guten Spiel, auch der Versuch. Oft ist der Unterricht ein Rollenspiel. Statt Rechenaufgaben zu lösen, bitten im Fach Mathematik Spielfiguren, die „Troggles“, per E-Mail oder Skype um Hilfe beim Hausbau.

5) Aufgabe

Jetzt seid Ihr dran!

Zähle auf, was du beim Computerspielen lernst!

Hinweise zu unserer Online-Seite

Wir haben auch elektronisches Schulmaterial zu unserem Stück für dich vorbereitet. Dieses findest du unter www.philotes-spiel.de. Dort erfährst du noch mehr über unsere Figuren und über das Stück. Dort kannst du auch weitere Aufgaben lösen, Infos bekommen, deine Meinung posten, dich mit anderen austauschen usw. Schau mal rein!

Hilfe/ Adressen/ Links

www.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/startseite/kompetenzzentrum-verhaltenssucht.html

www.aktiv-gegen-mediensucht.de

www.computersuchthilfe.info/

www.bzga.de/infomaterialien/suchtvorbeugung/

www.klicksafe.de/

Presse

THEATERSPIEL

WAZ (Witten)

20. August 2014

Wenn online Freundschaft zerbricht – Wittener Jugendtheater

Die Freunde distanzieren sich durch ein Online-Spiel immer mehr voneinander. Foto: Walter Fischer

Witten. Das neue Jugendtheaterstück „Philotes“ von Beate Albrecht geht dem Umgang mit Computerspielen und neuen Medien auf den Grund. Es richtet sich vor allem an Schulklassen. Kinder können zwischen den Szenen mit den Verantwortlichen diskutieren.

Das Smartphone ist ein ständiger Begleiter. Längst haben Bildschirme die Brettspiele ersetzt. Doch was passiert, wenn Joystick und Maus unser Leben beherrschen? Wenn Freunde nur noch „online“ existieren? Wenn die Grenzen zwischen Realität und Computerspiel verwischen? Das neue Jugendtheaterstück „Philotes – Spiel um Freundschaft“ von Beate Albrecht und ihrem Team geht den nicht mehr ganz so „neuen Medien“ auf den Grund.

Seit über zwei Jahren recherchierte die Schauspielerin und Bühnenautorin dazu. Schnell merkte Beate Albrecht, dass die meiste Literatur, die sie las, sich in „pro“ und „contra“ unterteilte: „Die einen verurteilen Computerspiele und neue Medien komplett, die anderen sagen: ‚Alles muss im Internet sein.‘“ Ihr Stück hingegen will den Mittelweg finden. Es will über den Umgang aufklären und anhand einer kleinen Geschichte über zwei Schulfreunde die Möglichkeiten und Risiken aufzeigen. Zwischendurch kann diskutiert werden

Im Zentrum stehen die beiden Figuren Benny (verkörpert von Kevin Herberitz) und Tom (Alexander Weikmann). Die beiden gehen in die gleiche Schulklasse, sind beste Freunde. Ihre familiären Sorgen und schulischen Nöte besprechen die beiden Jungen regelmäßig beim Tischtennis-Training. Solange zumindest, bis sie das fiktive Online-Rollenspiel „Philotes“ entdecken. Beim Zocken sitzt jeder allein in seinem Zimmer, gesprochen wird nur noch über Headsets. Und Benny verliert sich immer mehr in der digitalen Welt. Selbst auf die Warnungen, der neuen Mitschülerin Lara (Floriane Eichhorn), die sich in ihn verliebt, will Benny nicht hören. Das stellt die Beziehungen der Freunde gewaltig auf die Probe.

Bis „ans Eingemachte“ gehe das Stück, erzählt Regisseur Achim Conrad. Soweit, bis Benny Zuhause rausfliegt und die Freundschaft zwischen ihm und Tom komplett zerbricht. Harter Tobak für junge Zuschauer, aber das Ensemble will die Schulklassen dabei an die Hand nehmen: Immer wieder werde das Stück zwischen den Szenen unterbrochen und kurz mit den Schülern diskutiert.

Eine erste Generalprobe vor einer Schulklasse habe bereits gezeigt, wie viel Gesprächsbedarf zu dem Thema bestünde, so Beate Albrecht. Theater, so stelle sie immer wieder fest, könne bei Themen, die im Unterricht sonst sehr nüchtern erörtert werden müssten, den nötigen emotionalen Tiefgang erzeugen, sagt die Schauspielerin. Das fiktive Schicksal der Figur Benny soll genau diese Lücke füllen. Wie topaktuell das Thema ist, zeigt sich anhand der Nachfrage: Bei der kommenden Theater-Tour durch Schulen wird das Ensemble einmal mehr im gesamten deutschsprachigen Raum unterwegs sein.

Anna Ernst

Über theaterspiel

‘theaterspiel’ erarbeitet, produziert, inszeniert und zeigt mit viel Engagement und Spaß Stücke für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Diesen liegen meist zeitgemäße bzw. sozialkritische Fragen zugrunde. Sie werden in Deutschland, Österreich, Italien und der Schweiz aufgeführt. Einladungen zu zahlreichen Festivals und zahlreiche Auszeichnungen. Die Vision von ‘theaterspiel’ ist es, mit den Theaterproduktionen zu einer toleranten, gerechten und friedlichen Welt beizutragen.

theaterspiel - Beate Albrecht
Annenstr.3
58453 Witten,
Tel./ Fax 02302-888446
info@theater-spiel.de
www.theater-spiel.de

theaterspiel
weil's Leben live am besten ist

Impressum

theaterspiel
Fotos von Erhard Dauber, Julian Pfahl und Daniel Wallinger.

Stand: 10/2014 Texte und Rechte © theaterspiel

Das Schulmaterial ist auch als Download unter www.theater-spiel.de verfügbar.

