

Wow!

Ein mobiles Jugendtheaterstück in der virtuellen Realität ab 13 Jahren

von Stefanie Pfeiffer und Rolf Kindler

2GO
THEATER 2 GO

Wow! Ein Monolog über die Lebenswelt einer Online-Rollenspielerin

Als Klassenzimmerstück buchbar für Schulen und pädagogische Institutionen

„Eigentlich wollte Joy sich gar nicht mit mir treffen – er hat da mal eine schlechte Erfahrung gemacht. Seine Ex, die kennt er auch aus dem Spiel. Und dann stand sie plötzlich vor ihm und war ganz anders. Mit mir wird ihm das nicht passieren... das mit uns ist was ganz anderes!“

gefördert durch:



Buchungsinformationen

Die Produktion "Wow!" ist als Ein-Personen-Stück flexibel vor Ort in einem Klassenzimmer oder in anderen Versammlungsräumen spielbar. Die benötigte Technik und Ausstattung wird mitgebracht. Voraussetzungen sind nur: Stromversorgung sowie ein Platz zum Spielen und vorhandene Bestuhlung für die Zuschauer. Wir bieten mehrere Buchungszeiträume an. Die Mindestbuchung liegt bei zwei Klassen pro Schule.

Videoprojekt Wow! reloaded

Hier lernen Teilnehmer den professionellen Ablauf einer Filmproduktion kennen, von der Entwicklung des Drehbuchs bis zur Realisierung der Geschichte. Die Jugendlichen übernehmen selbst das Steuer – sowohl vor der Kamera als auch dahinter. Als Ausgangspunkt dient das offene Ende des Theaterstücks: in kleinen Gruppen wird ein möglicher Schluss erarbeitet und unter professioneller Anleitung umgesetzt.

Zielgruppe	Ab 7. Klasse bis Oberstufe, Pädagogen und Einrichtungen in der Jugendarbeit
Mindestbuchung	2 Klassen pro Tag
Spielort	bei Ihnen vor Ort, Spielfläche ca. 6x4 Meter
Vorstellungsdauer	45 min., Nachbereitung 45 min.
Anreise	deutschlandweit
Preise	€ 6,00/Person (inklusive theaterpädagogischer Nachbereitung)
Fahrtkosten	nach Absprache ab 50 km
Videoprojekt	3,5 Tage, € 100/Person

Zum Spielplan:

Weitere Informationen erhalten Sie hier:
Ansprechpartnerin: Stefanie Pfeiffer
theater2go@web.de

theater2go.jimdo.com
Facebook: Theater2go
Youtube: Theater2go
Vimeo: Theater2go





Für wen ist „Wow!“ gedacht?

Das Stück bearbeitet ein Thema, das sowohl Jugendliche als auch Eltern und Pädagogen beschäftigt: die Welt der Spiele und sozialen Netzwerke, die virtuelle Realität des World Wide Webs. Sowohl die spezifische Internetsprache in Kürzeln als auch Aspekte des Datenschutzes und der Persönlichkeitsrechte werden angesprochen.

Erwachsene erhalten mit „Wow!“ einen Einblick in den Umgang der Kinder und Jugendlichen mit dem Computer und so die Chance, diese besser zu verstehen. Jugendliche finden in diesem Theaterstück ihre Alltagswelt wieder. Das Stück bietet eine breite Plattform für eine aktive Auseinandersetzung mit den eigenen Erfahrungen. Ziel unserer Produktion ist es, Jugendliche für einen vorsichtigen Umgang mit den Möglichkeiten des Internets zu sensibilisieren.

Theaterpädagogische Nachbereitung

Die Aspekte dieses Themas sind vielfältig und können in einem Theaterstück sicherlich nicht abschließend beantwortet werden. „Wow!“ bietet daher Anstoß zur Auseinandersetzung und auch die Möglichkeit, in einer Gesprächsrunde direkt im Anschluss an die Vorstellung der Regisseurin Fragen zu stellen, eigene Erfahrungen zu berichten und zu diskutieren.



Inhalt

Anna packt aufgeregt ihre Reisetasche für die „Convention“, ein Treffen der Spieler des Online-Rollenspiels, in dem sie zurzeit ihr Leben verbringt, ihre Freunde trifft, sich geborgen fühlt. Denn schließlich wird sie IHM dort begegnen: „Joy“, in den sie sich über beide Ohren verliebt hat. Der Termin rückt immer näher. Doch seit Tagen hat sie nichts von ihm gehört. Sie wird nervös. Warum meldet er sich nicht? Wo steckt er? Waren all die wunderbaren Worte nur Lügen?

„Wow!“ ist eine Liebesgeschichte über die Frage nach der Wahrhaftigkeit von Gefühlen in der virtuellen Beziehungswelt. Wie gut kenne ich die „Freunde“ im Network tatsächlich? Was geschieht mit meinen Informationen und Daten, die ich weitergebe? Die speziellen Bedingungen, in denen virtuelle soziale Beziehungen über das Internet entstehen, sind eine neue Herausforderung, der sich nicht nur Jugendliche stellen müssen.

Idee, Regie und Durchführung

Die Regisseurin und Theaterpädagogin Stefanie Pfeiffer ist seit mehreren Jahren selbst aktives Mitglied einer MMORPG-Community. Sie betrachtet das Thema daher nicht von außen, sondern aus ihrer persönlichen Erfahrungswelt und kann eine Insider-Perspektive auf die Lebenswelt der Nutzer von Computerspielen bieten.

