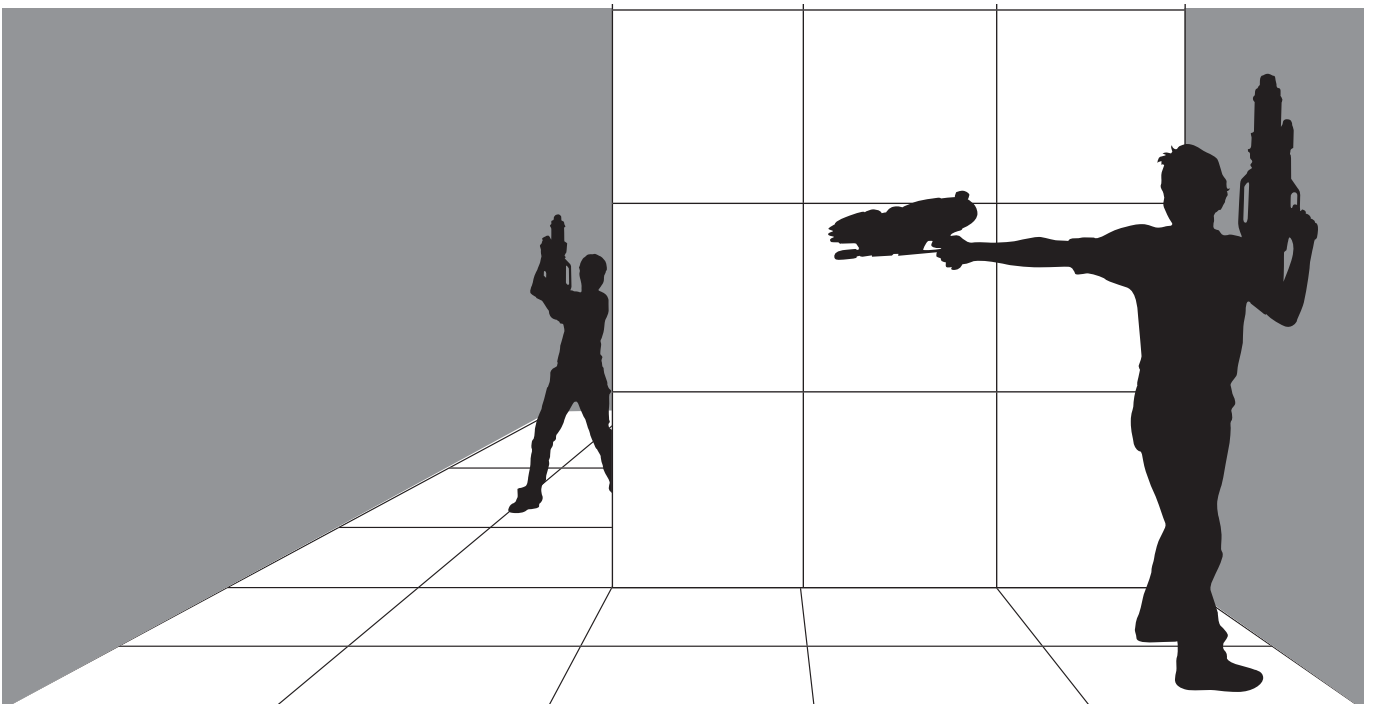


Aurora Jugendtheater

Das Aurora Jugendtheater spielt:
„EGO_SHOOTER“
Von Sebastian Zarzutski
Ein Theaterstück für Menschen
ab 12 Jahren
Mit: Konstanze Brüning und
Daniel Marré
Regie: Sebastian Zarzutski

EGO_SHOOTER



Bühnenrechte:
Impuls Theater Verlag



Kontakt:

Daniel Marré,
Hüttenstraße 127,
40227 Düsseldorf,
Fon & Fax: 0211 / 2 40 66 63,

Aurora Jugendtheater
www.aurorajugendtheater.de
info@aurorajugendtheater.de

EGO_SHOOTER, DAS STÜCK

Nick spielt gern Computer. Er ist gerade fünfzehn geworden. Die Trennung von seinem Vater vor zwei Jahren haben er und seine Mutter gut verkraftet. Doch nun muss er sein gewohntes Lebensumfeld verlassen, denn seine Mutter hat einen neuen Arbeitsplatz in einer fremden Stadt. Nick kommt in eine neue Schule. Alles gerät in Bewegung. Das Leben ist ein unsicheres Terrain.

Nur in der Welt des Computerspiels kennt Nick sich aus, kann die Lage sicher einschätzen, kann alles steuern und ausprobieren. Hier sind die Aufgaben klar und die Grenzen. So flüchtet Nick. Er zieht sich zurück in das faszinierende Universum seiner Computerspiele, bis Sehnsucht und Wirklichkeit eins werden und in seinem Kopf eine Welt entsteht, die er sich so nicht erträumt hatte. Denn plötzlich steht Indira vor Nick, die leibhaftige Heldin seines Computerspiels. Sie fordert ihn auf, sein bisheriges Leben hinter sich zu lassen und ihr in die virtuellen Tiefen zu folgen, um selbst ein Held zu werden. Doch der Wirklichkeit entkommt er nicht.

Alle zwölf Rollen des Stücks werden von zwei Darstellern verkörpert.

EGO.SHOOTER wurde 2004 mit dem ersten Preis beim bundesweiten Jugendstückwettbewerb *Theater fürs Leben – Leben fürs Theater* ausgezeichnet.

DAS AURORA JUGENDTHEATER

Das Aurora Jugendtheater wurde 2006 von Konstanze Brüning, Daniel Marré und Sebastian Zarutzki gegründet. Keimzelle ist das Aurora Theater Düsseldorf, von dem sich der neu ausgerichtete Jugendbereich als eigenständige Theatergruppe ablöste. 2006 etablierte sich das neue Jugendtheater mit dem selbstgeschriebenen, komponierten, inszenierten und produziertem Stück EGO_SHOOTER, das seine Uraufführung am 2. Mai in den Kammerspielen des FFT (Forum Freies Theater) Düsseldorf erlebte.

AUS DEM STÜCK

Julia:

Sind das alles deine Computerspiele da im Regal? *Invasion der Killerkraken, Im Netz des Spinnenzombies, Der Untergang des Abendlandes I-III.*

Nick:

Ja. Kennst du eins davon?

Julia:

Nö. Mein Cousin hat mir mal so ein Computerspiel gezeigt. Da musste ich mit der Maus so ein haariges Monster totmachen. – Ich habe es nicht totgemacht.

Nick:

Warum nicht?

Julia:

Es hat mich an meine Tante Herbert erinnert. Die hat auch ganz behaarte Beine. Und wenn sie lacht, dann fällt ihr das Gebiss raus. Plopp. Außerdem hat das Monster mir ja gar nichts getan. – Spielst du viel?

Nick:

Ja.

Julia:

Wird das nicht langweilig?

Nick:

Nein. Je mehr du spielst, desto spannender wird es.

Julia:

Echt?

Nick:

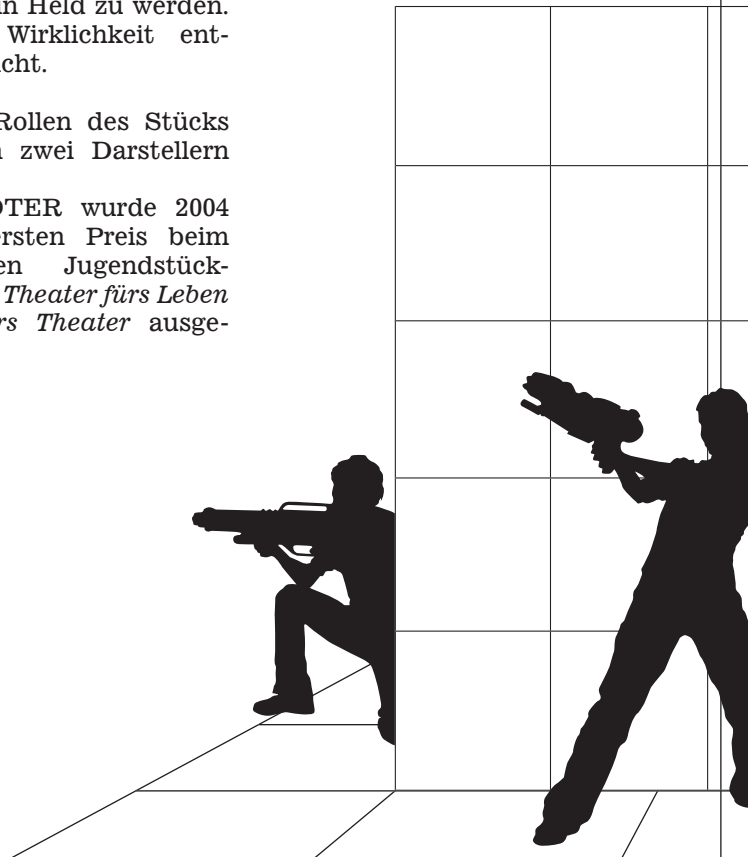
Ja. Manchmal vergesse ich sogar ganz die Zeit, wenn ich spiele. Und ich schaue auf die Uhr, und es sind Stunden vergangen, obwohl es mir vorkommt als seien es Sekunden. Es ist, wie wenn du ganz woanders gewesen wärst, weißt du? Und wenn du zurück bist, scheint die Uhr vorgelaufen zu sein.

Julia:

Wo woanders?

Nick:

In einer ganz anderen Welt. In einer ganz anderen Dimension. Dort, wo die Gesetze dieser Wirklichkeit andere sind. Und manchmal verlierst du dich ganz, als wäre nicht nur Zeit und Raum um dich verändert, sondern als wärst auch du jemand ganz anderer. Als



müsstest du nicht mehr du sein.

Julia:
Wärst du gern nicht mehr du?

Nick:
Ich weiß nicht. Manchmal.

Julia:
Wenn du nicht mehr du wärst, wer wärst du dann?

Nick:
Jemand, der wirklich ist. Jemand, den man sieht. Jemand, den man hört, den man ernst nimmt, der eine Aufgabe hat, eine Berufung, und etwas bewegt, etwas schafft, weil er er ist und niemand anderes!

Julia:
Weißt du, warum ich dich cool finde, Nick?

Nick:
Nein.

Julia:
Weil du noch viel bekloppter im Kopf bist als ich.

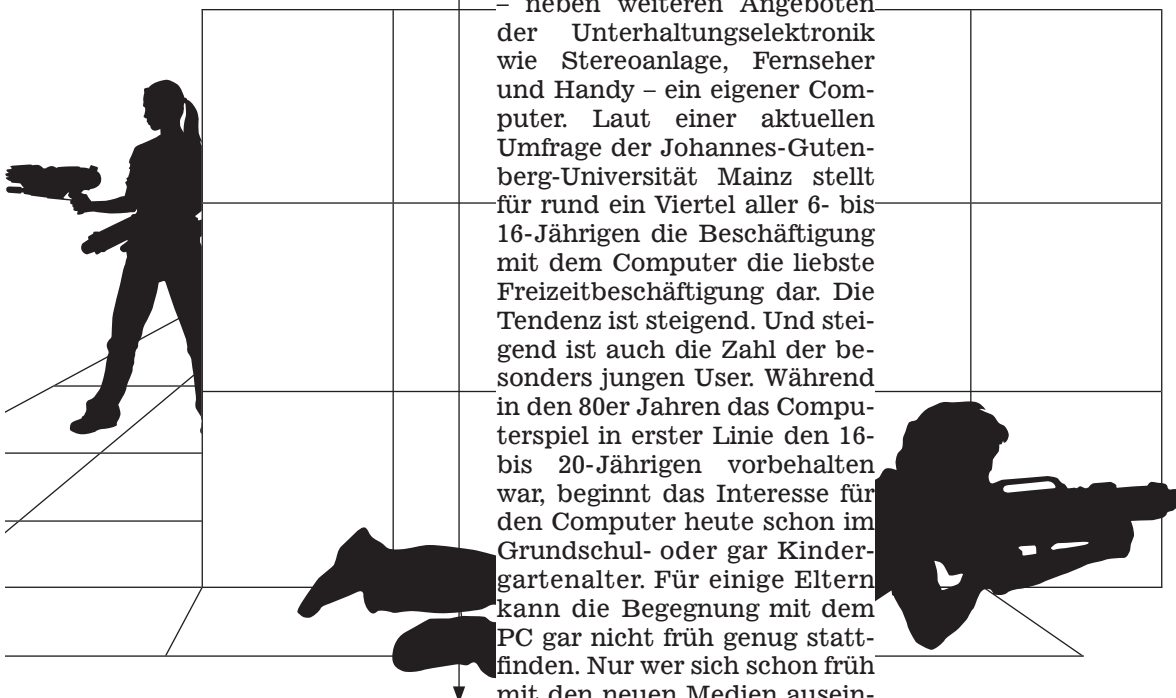
ZUM Thema

Die Gefahr, dass der Computer so wird wie der Mensch, ist nicht so groß wie die Gefahr, dass der Mensch so wird wie der Computer.

CONRAD ZUSE,
Erfinder des Computers

Nicht erst der Amokläufe von Erfurt und Emsdetten hat das gewaltverherrlichende Potential von Computerspielen ins Gespräch gebracht. Im Mittelpunkt der Mediendiskussion stehen immer wieder die so genannten *Ego-Shooter* wie *Doom*, *Counter Strike*, *Unreal* oder das mittlerweile indizierte *Wolfenstein 3D*. Bei dieser Sorte von Ballerspiel schlüpft der Spieler ganz in die Perspektive des Helden, um sich mittels eines beeindruckenden Arsenal an Schusswaffen seinen virtuellen Gegnern zu stellen. Die einzige Regel lautet: Nur wer tötet, überlebt. – Ob solche Computerspiele tatsächlich die Gewaltbereitschaft der jugendlichen Spieler steigern oder ob es gar im Gegenteil den kathartischen Effekt des Agressionsabbaus gibt, bleibt umstritten. – Unumstritten bleibt jedoch: Die Medienwelt unserer Kinder verändert sich. Während 1953 etwa 6% der Jugendlichen zwischen 15 und 18 Jahren ein Radio besaßen, so steht heute in über der Hälfte aller Kinderzimmer – neben weiteren Angeboten der Unterhaltungselektronik wie Stereoanlage, Fernseher und Handy – ein eigener Computer. Laut einer aktuellen Umfrage der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz stellt für rund ein Viertel aller 6- bis 16-Jährigen die Beschäftigung mit dem Computer die liebste Freizeitbeschäftigung dar. Die Tendenz ist steigend. Und steigend ist auch die Zahl der besonders jungen User. Während in den 80er Jahren das Computerspiel in erster Linie den 16- bis 20-Jährigen vorbehalten war, beginnt das Interesse für den Computer heute schon im Grundschul- oder gar Kindergartenalter. Für einige Eltern kann die Begegnung mit dem PC gar nicht früh genug stattfinden. Nur wer sich schon früh mit den neuen Medien ausein-

ander setzt, kann im Konkurrenzkampf einer computerisierten Welt bestehen, scheint es. Tatsächlich gibt es auf dem Softwaremarkt bereits Computerspiele für Kinder ab sechs Monaten. Sie sollen laut Herstellerangaben mittels speziell entwickelter Farb- und Formspiele nicht nur mit dem Medium vertraut machen, sondern nachweislich die Intelligenz der Kinder fördern.



KONSTANZE BRÜNING

Schauspielerin

Ausbildung zur Diplom-Sozialpädagogin und zur Theaterpädagogin; Schauspielunterricht u.a. beim Strasberg-Schüler John Costopoulos vom *Actors Studio New York*, Workshops Tanztheater und Tanzakrobatik u.a. bei Claudia Küppers und Ismael Ivo; Tätigkeit als freie Theaterpädagogin für die *Theaterpädagogische Werkstatt Osnabrück*; Leitung der ASG-Schauspielkurse am *Theater Flin*, Düsseldorf; Inszenierungen für das FFT Düsseldorf im Rahmen des Projekts *Kunst an Offenen Ganztagschulen*; seit 2002 Ensemble-Mitglied des *Aurora Theaters Düsseldorf*.

DANIEL MARRÉ

Schauspieler

Studium der Kunst, Philosophie, Germanistik und Erziehungswissenschaften für das Lehramt der Sekundarstufe II an den Universitäten Paderborn und Bochum; Schauspielausbildung an der *Studiobühne Paderborn*; von 1992 – 2001 Ensemblemitglied der *Studiobühne Paderborn*; seit 2004 Tätigkeit als Schauspieler und Theaterpädagoge in Düsseldorf; freier Mitarbeiter der *Theaterpädagogischen Werkstatt Osnabrück*; eigene Produktionen mit der *BÜHNE é*; seit 2006 im Ensemble des *Aurora Theater Düsseldorf*.

SEBASTIAN ZARZUTZKI

Regisseur & Autor

Magister der Musik-, Theater-, Film- und Fernsehwissenschaften. Gründungsmitglied des *Aurora Theaters Düsseldorf*; Regiedebüt 2004 mit *Scotland Road* von Jeffrey Hatcher; Zusammenarbeit mit dem *Theaterlabor Bielefeld*. Zur Zeit ist Sebastian Zarzutski im Ensemble des *Rheinischen Landestheaters Neuss* als Regieassistent tätig.

Preisträger des Autorenförderpreises der Initiative freier Theater NRW *Emscher Drama 03* mit der Komödie *Die Socken* (UA: Bielefeld 2004); nominiert für den Förderpreis darstellende Kunst der Stadt Düsseldorf.



EGO_SHOOTER IM UNTERRICHT

EGO-SHOOTER ist ein Theaterstück für Jugendliche. Es bedient sich ihrer Sprache, ihrer Bilder und Musik. Es thematisiert Jugendprobleme wie Pubertät, erste Liebe, Konflikte in Schule und Elternhaus und das Erwachsenwerden in einer sich verändernden Medienwelt, in der sich die Grenzen zwischen Virtualität und Realität zunehmend mobilisieren. Das Stück bildet damit eine Grundlage, um lehrplangemäße Themen der Sekundarstufe I aller Schulformen in der Lebenswelt der Jugendlichen zu verankern, sie zu vertiefen und zu differenzieren.

Im Fach **Katholische Religion**, lassen sich in den Bereichen *Ethik/Anthropologie* im Rahmen der *Auseinandersetzung mit Grundlagen und Maßstäben verantwortlichen Handelns* oder *Ich und die anderen, Freundschaften und mehr* und *Gefährliche Geborgenheit – Sinnsuche auf Abwegen, Trügerisches Glück – Wege in die Abhängigkeit* Bezüge zum Lehrplan herstellen. Fragen nach dem Umgang der Figuren im Stück miteinander, Themen wie Freundschaft, Krieg oder Anpassung und Sucht können in den Vordergrund gerückt werden. Ähnliche Anknüpfungspunkte lassen sich auch im Lehrplan der **Evangelischen Religion** finden: Leitlinien des Faches wie *Jesus und seiner Botschaft begegnen, Christus bekennen* und *In der Schöpfung mit der Schöpfung leben* stellen die Fragen *Wer bin ich? Wer versteht mich? Wem soll ich folgen?* Hier können Aspekte von Sozialität, Normativität und Freiheit ausgearbeitet werden. Nicks Suche nach dem Lebenssinn und das Vorbild der Computerspielfigur Indira bieten hier ein Gesprächsbeispiel.

Das Fach **Politik** mit seinen Bezügen zu Sozialwissenschaft, Ökonomie, Soziologie und Politikwissenschaft ermöglicht den Blick auf andere wichtige Bereiche, z.B. den *Bereich des Zusammenlebens* mit seinen Themenfeldern *Aufwachsen und Lernen, Konsum und Vorsorge, Freizeitgestaltung* aber auch die *Gesellschaftliche Entwicklung* unter der besonderen Fragestellung, inwieweit

die Computerisierung unser Leben und unseren Umgang miteinander verändert.

Das Fach **Deutsch** mit dem Bildungsauftrag, die Textsorte Drama und die szenische Umsetzung im Theater zu thematisieren, ermöglicht, neben einer inhaltlichen Auseinandersetzung die formale Ebene des Stückes zu untersuchen. Ein Aspekt hierbei ist die *Sprache als Mittel der Verständigung*. Ein weiterer Aspekt ist die formale Gestaltung, der Ortswechsel zwischen der realen und der virtuellen Erzählebene und der Auflösung von zeitlicher und räumlicher Erzählstruktur im Laufe des Dramas. Die schizophrene Wahrnehmung zweier Realitätsebenen, die Nick in dem Stück *EGO-SHOOTER* erlebt, kann durch *gestaltendes Sprechen* und *szenisches Spiel* nachempfunden und erarbeitet werden. Ebenso kann die Auseinandersetzung mit dem Stück das *Schreiben von eigenen Texten* anregen.

Der Blick auf die formale Ebene des Theaterstückes und seiner Inszenierung ermöglicht es auch, in den musischen Fächern **Kunst** und **Musik** Aspekte aufzugreifen und in den Unterricht zu integrieren. Im Fach **Kunst** lassen sich die verschiedenen Realitätsebenen durch Bilder und Zeichnungen visualisieren und Überlegungen zur Gestaltung von *Bühnenbildern* entwickeln oder anhand von komplexen *ästhetischen Forschungen* die Bezüge zwischen realer und virtueller Welt ermitteln. Im Fach **Musik** lässt sich über die emotionale Wirkung von Musik als Begleitung von szenischen Darstellungen arbeiten. Die Themenbereiche *Film-* oder *Theatermusik* bieten hier Anknüpfungspunkte.

Im Fach **Sport** lassen sich die in der Inszenierung verwendeten Bewegungs-Choreographien näher betrachten. Zur Erarbeitung der Computerspielsequenzen wurden verschiedene Bewegungs- und Raummodelle Rudolf von Labans genutzt. Sie bieten für die Unterrichtseinheit *Gymnastik/Tanz* Anknüpfungspunkte und Anregung zu eigenem Gestalten.

Lese-Exemplare des Stückes können über den *Impuls-Verlag* bestellt werden. Auf

Wunsch kann ein Publikums-gespräch mit dem Ensemble im Anschluss an die Aufführung erfolgen.

Die Zitate folgen den Kernlehrplänen bzw. den Lehrplänen der jeweiligen Fächer für die Sekundarstufe I in NRW.

Infos im Internet:
www.aurorajugendtheater.de

Rechte:
Impuls Theater Verlag
Postfach 1147
82141 Plauegg bei München
www.buschfunk.de



FOTOS

Generalprobe am 07. 04. 2006,
Theaterlabor im Tor 6,
Bielefeld

Fotos: Tom Dombrowski

Julia und Nick kommen sich
näher.



In der neuen Schule trifft Nick
nicht nur auf neue Freunde.



Dr. Kummer gibt Tipps für alle
Lebenslagen.





Preisgekrönte Jugendbühne: Konstanze Brüning und Daniel Marré in dem Stück „Ego-Shooter“, das das Düsseldorfer „Aurora Theater“ im Bielefelder Theaterlabor Tor 6 zur Uraufführung brachte. FOTO: TOM DOMBROWSKI

Flucht per Mausklick

Jugendthemen auf der Bühne: „Ego-Shooter“ im Theaterlabor Tor 6 uraufgeführt

VON EVA BRITTSCH

■ **Bielefeld. Aktuell rumpelt es gewaltig in der Berliner „Rütli-schule“. Fernsehkameras halten drauf, und kaum einem entgeht es, dass einiges im Argen liegt. In der ganzen Republik sind Lehrer überfordert mit den stressigen, oft aggressiven Kindern, die zu Hause – so oft der monokausale Vorwurf – durch exzessives Computerspielen von gewaltdurchtränkten Videogames mehr und mehr unsoziale Verhaltensweisen annehmen.**

Sebastian Zarutzki, Preisträger des Autorenförderpreises der Initiative freier Theater NRW 2003, wirft in dem Stück „Ego-Shooter“ einen Blick auf die Probleme heutiger Heranwachsender.

„Nic“ ist gerade 15 geworden und liebt es, seine Tage „zockend“ vor dem Computer zu verbringen. Dass er manchmal in der Schule müde ist, weil er zu lange in die simulierte Wirklichkeit abtaucht, ist nur eines seiner Probleme.

In dem Stück, das sich gerade auch an Jugendliche und Schul-

klassen wenden möchte und im Bielefelder Theaterlabor zu Gast war, sammelt sich alles an, was das Leben in der Pubertät schwierig macht: Die Eltern sind getrennt, die Schule muss wegen eines Umzugs in eine fremde Stadt gewechselt werden, die erste Liebe wartet, und ab und zu stechen ein paar coole Halbstarke am Wegesrand, die dem sensiblen Computerfreak nicht gerade wohl gesonnen sind. Und mit der Realität, so wie sie sich darstellt, kommt er mehr und mehr nicht zu recht. Sind die Videogames schuld?

Das peppig und dynamisch arrangierte Stück, in dem die wandelbaren und mit vielen Nuancen spielenden Schauspieler Daniel Marré und Konstanze Brüning verschiedene Rollen übernehmen, zeigt zwar unterschiedliche Aspekte des Computerspielegebrauchs auf, jedoch steht die Botschaft „Videospiele führen ins Verderben“ (denn durch sie entgleitet man der Wirklichkeit) sehr deutlich im Vordergrund.

Ob das so ist oder nicht, darüber streiten sich noch die Wissenschaftler. Beziehungsweise haben Pädagogen, Psychologen

oder Soziologen offenbar nicht einmal genug Studien vorliegen, um ein paar griffige Hypothesen zu formulieren. Wahrscheinlich werden Computerspiele längst wieder „out“ sein, bis auf diesem Feld Klarheit besteht.

Die Besucher von „Ego-Shooter“ im Theaterlabor genossen indes die sehr unterhaltsamen und spannenden Aspekte des Theaterabends, und für alle jugendlichen Besucher bietet das Stück sicherlich die geeignete Vorlage, um mit Erwachsenen über „ihre“ Realität ins Gespräch zu kommen.

Held mit Computervirus

„Ego Shooter“: Aurora-Theater bringt Jugendthemen auf die Studiobühne

VON MARIA TILLMANN

■ Paderborn. Computerviren galten lange Zeit als eine Krankheit der Technik. Doch es häufen sich die Nachrichten von Menschen, die von dem gefährlichen Virus befallen werden. Gerade bei Jugendlichen führen Computerspiele, insbesondere so genannte Ego Shooter zu stundenlangen Sitzungen vor dem PC.

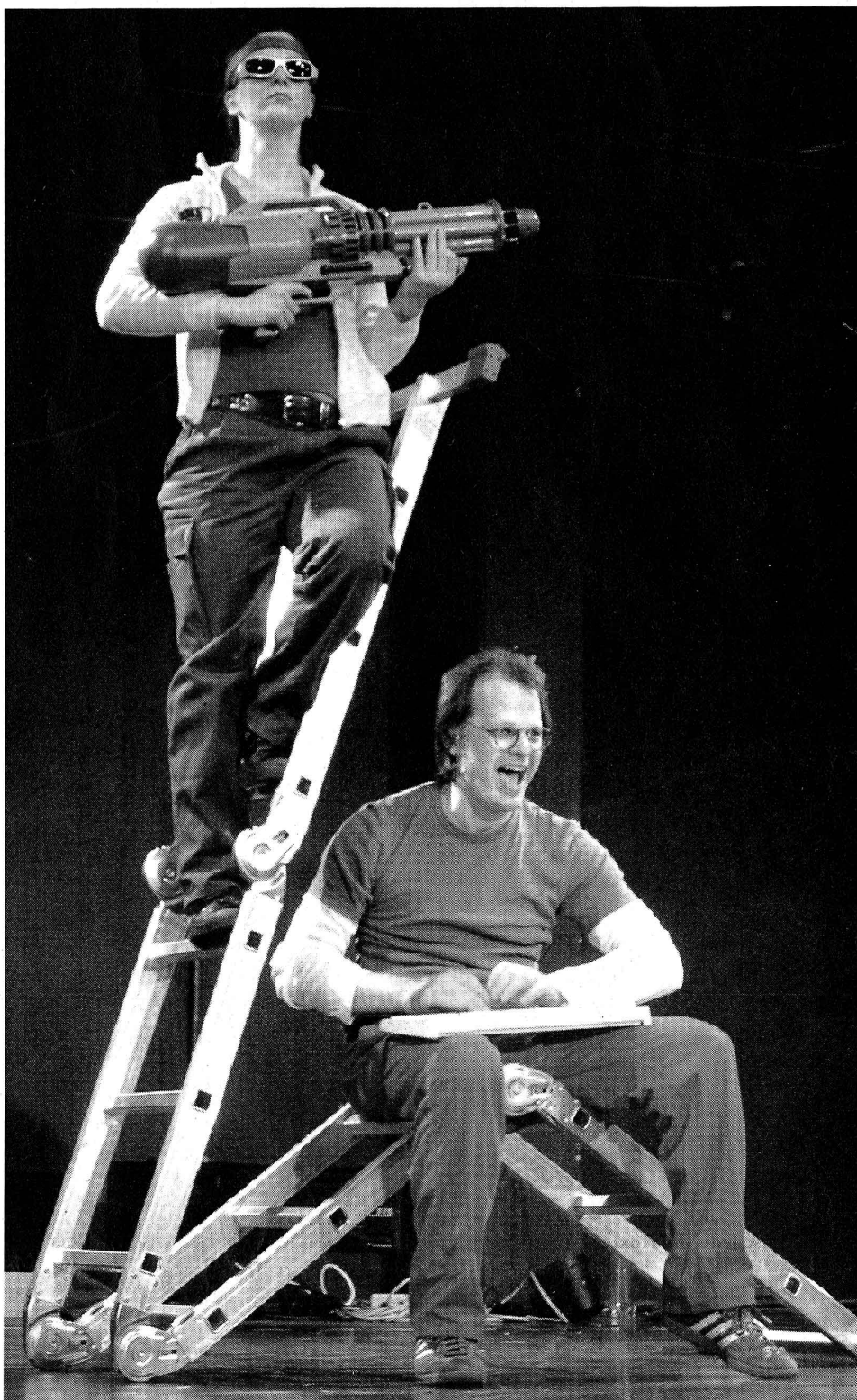
Der 14-jährige Nick ist so ein Jugendlicher. Er steht im Zentrum des preisgekrönten Theaterstücks „Ego Shooter“, das jetzt vom Düsseldorfer Jugendtheater Aurora an der Studiobühne der Universität aufgeführt wird.

Voll mit der Pubertät und ihren Problemen beschäftigt, fühlt sich Nick von seinem Umfeld unverstanden auch er selbst versteht sich nicht. Hinzu kommen ein Umzug in eine fremde Stadt, Probleme mit den neuen Mitschülern und den Mädchen.

Nick zieht sich zurück, in eine Welt, in der er der Held sein kann: in seine Computerwelt. Diese Welt ist virtuell und gerade deshalb gewinnt sie für Nick immer mehr Bedeutung. Hier kann er sein, wer er will. Hier hat Handeln keine Konsequenzen. Doch je länger er spielt, desto ernsthafter wird die Lage. Nick drischt auf die Computertastatur und ballert, als ginge es um sein Leben. Seine Spielsucht erreicht ein Level, auf dem er zwischen Virtualität und Realität nicht mehr unterscheiden kann. Er zieht die Simulation der Welt dem eigenen Erleben vor.

Schuld am Amoklauf im Gymnasium?

Spätestens seit dem Amoklauf am Erfurter Gutenberg Gymnasium brandet die Diskussion um die Gefährlichkeit von brutalen Computerspielen und Videofilmen immer wieder auf. Jüngster Fall: Die Unruhen an der Berliner Rütli-Schule. Ob und wie Medien die Gewaltbereitschaft Jugendlicher beeinflussen, kann zurzeit nicht verlässlich beantwortet werden. Auch nicht durch Sebastian Zarutzkis Jugendstück „Ego Shooter“. Aber: Die Leistung der beiden Darsteller Konstanze Brüning und Daniel Marré, die zusammen 12



Virtuell oder real: Für Computerfreak Nick (Daniel Marré) schwinden die Grenzen zwischen PC-Spiel und Wirklichkeit. Er ist wie besessen von seiner Spiel-Heldin (Konstanze Brüning). FOTO: MARIA TILLMANN

Rollen mit Leben füllen, bietet einen aufwühlenden, intensiven Einblick in das Innen- und Außenleben eines so genannten „Computerfreaks“. Computerspielmusik, Lichteffekte, enormes Tempo und riesige Plastikwaffen machen Reize und Risi-

ken des Zockens erlebbar. „Ego Shooter“ ist nicht nur ein Stück für die Jugend. Es kann vermitteln zwischen den Generationen und zu mehr Verständnis und einem bewussteren Umgang führen: Mit der Technik und den Mitmenschen.

Weitere Aufführungen: Heute, 23. August, und morgen, 24. August, jeweils um 20 Uhr in der Studiobühne der Universität. Karten: Paderborner Ticket Center, Marienplatz oder (0 52 51) 60 52 96 (9-17 Uhr), ab 17 Uhr: 60 24 99.

Theaterbesuch - das Stück „Ego_Shooter“

Am 24.08.2006 besuchten wir, die Klassen 8a und 8b zusammen mit Herrn Kemper, Herrn Sczepanski und einigen Eltern die Theateraufführung des Stückes „Ego_Shooter“ in der Studiobühne der Universität Paderborn.

Das 2004 mit einem Jugendpreis ausgezeichnete Stück des „Aurora Jugendtheaters“ aus Düsseldorf handelt von einem 14-jährigen Jungen Namens Nick, gespielt von Daniel Marré, der bei seinen Computerspielen ganz in die Spielwelt versinkt und aus der Wirklichkeit flieht. In dem Stück spielt neben Daniel Marré Konstanze Brüning die zweite Rolle. Beide Schauspieler spielten insgesamt in 12 verschiedenen Rollen. Nick, der nach dem Umzug in eine andere Stadt durch schulische und persönliche Probleme mehr und mehr in die Welt der Computerspiele flüchtet, vernachlässigt seine Freunde und entfernt sich immer mehr von der Wirklichkeit. In den zwei Tagen, in denen er sich in sein Zimmer einschließt, stellt er sich vor, wie die Heldin Indira aus dem Computerspiel zu ihm ins Zimmer kommt um mit ihm die Welt zu retten. Als er das Spiel zu Ende gespielt hat, will er das jedoch nicht wahrhaben, kann sich nicht mehr in der Wirklichkeit zurechtfinden.

Wir waren begeistert vom Stück und dachten viel darüber nach, weil das Ende für uns alle recht mehrdeutig war.

Christina Bours, Nicole Hillebrand & Johanna Loer (alle Klasse 8a)

KONDITIONEN

Das Stück „EGO_SHOOTER“ kostet bei einmaliger Aufführung:

960,- Euro zzgl. Fahrtkosten & Übernachtung

Bei Mehrfachaufführung am selben Spielort berechnen wir:

660,- Euro pro Aufführung

Wird das Stück von mehreren Veranstaltern in derselben Region gebucht, so kann nach Absprache eine Vergünstigung ausgehandelt werden. Außerdem werden die Fahrtkosten auf alle Veranstalter verteilt und somit günstiger.

Außerdem besteht die Möglichkeit einer theaterpädagogischen Nachbereitung durch die Schauspieler.

SPIELORTVORAUSSETZUNGEN

Das Stück „EGO_SHOOTER“ ist für Theaterbühnen konzipiert, wurde aber schon mehrmals problemlos in Aulen und Schulforen gespielt. Allerdings müssen hierfür einige Voraussetzungen erfüllt werden:

- Bühnengröße: 5 x 6 Meter
- Bühnenhöhe: mind. 1 Meter
- vollständig abdunkelbarer Raum (keine Lichtschlitze oder offene Oberlichter)
- „vernünftige“ Musikanlage mit leistungsstarken Lautsprechern
- vorhandene Grundausleuchtung mit mindestens 6 Scheinwerfern auf zwei Stativen.
- Lichtmischpult
- kein Feuermelder im Raum (bzw. Möglichkeit ihn abzustellen), da eine Nebelmaschine eingesetzt wird (nicht zwingend notwendig).

Abweichungen von den oben genannten Voraussetzungen können theoretisch möglich sein, allerdings müssen dann im persönlichen Gespräch die Voraussetzungen vor Ort sorgfältig geklärt werden, damit eine Aufführung garantiert werden kann.

Aus Erfahrung wissen wir, dass bei klassisch geschnittenen Schulaulen mit 120 Schülerinnen und Schülern eine Obergrenze an Zuschauern erreicht ist, da ansonsten nicht alle die Bühne sehen können. Bei größeren Zuschauermengen ist es ratsam mehrere Aufführungen anzubieten, da dann die Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler in größerem Maße vorhanden ist.

Spieldauer: ca 85 Min., kann also problemlos in einer Doppelstunde gespielt werden.

Spielbeginn: Wir sind ab der ersten Schulstunde spielbereit, allerdings haben sich die 3./4. Schulstunde am vorteilhaftesten zum Spielen erwiesen.

Nach der Aufführung stehen wir gerne zum Gespräch zur Verfügung, bräuchten aber eine kleine „Verschnaufpause“, da die Aufführung ziemlich kräftezehrend ist.

„Es ist gelogen, dass Videogames Kids beeinflussen. Hätte PAC MAN das getan, würden wir heute durch dunkle Räume irren, Pillen fressen und elektronische Musik hören.“

(Kristian Wilson, Nintendo Inc., 1989)

„Alle mit dem Sniper aus dem Hinterhalt erledigen? Oder mit der Rail Gun in die Gegnermenge stürmen? Oder mit mehreren Riot Walls einkesseln und eine Granate draufwerfen? Oder eine EMP-Granate auf einen Spiderbot montieren und in die Menge laufen lassen, damit deine Gegner gelähmt zu deinen Füßen liegen? Oder lieber ganz anders? Du hast die Qual der Wahl der Qual.“

(Anzeigentext zum Egoshooter *Project: Snowblind*)

„Egoshooter sind eine aneinander gereihte Folge von Nullen und Einsen, deren Zweck es ist, Kinder, Jugendliche und infantile Erwachsene möglichst stumpfsinnig zu unterhalten.“

([ple:]Magazin, Spielkultur für Erwachsene, S. 2)

„Videospiele haben sich noch nicht als Subkultur etabliert. Einer der Gründe dafür ist, dass es da draußen momentan unglaublich viele Spiele gibt, die nur grundlos Gewalt zeigen. Wenn sich das nicht ändert, werden Videogames keine Ausdrucksform werden, über die Menschen diskutieren wie über Kunst, die rezensiert wird wie Kunst. Es ist allerdings auch unsere Aufgabe als Videospieldesigner, Spiele zu entwickeln, die nicht nur einfach gewalttätig sind.“

(Videospieldesigner Hideo Kojima in: *Spex #283*, Nr. 12/2004, S. 81)

„Wie gut die Informationen eines Computers sind, hängt allein davon ab, was wir ihm eingegeben haben.“ Mr. Moran nahm einen Metallstab aus der Tasche, zog ihn aus und befestigte ein Stück Kreide an der Spitze. Damit schrieb er an die Tafel: *GIGO. Garbage In, Garbage Out* – füttert man den Computer mit Müll, dann produziert er auch nur Müll.“

(David S. Bennahum, *Extra Life*, Deutsche Verlagsanstalt, Stuttgart, 1999, S. 174)

„Sitzt du eigentlich, seit du aus der Schule bist, die ganze Zeit da am Computer? Du tust da aber nichts Verbotenes, oder? Man hört ja jetzt so viel im Fernsehen davon.“

(Mutter in: *EGO_SHOOTER*, 2. Szene)

„Was mich zu Computern hinzog, war der Traum von einem Paralleluniversum, einer Flucht aus der Wirklichkeit, die durch den Computer lebendig und glaubhaft gemacht werden konnte. Ich wollte ein Gerät, das mir Bilder von wunderbaren Welten lieferte, lebendige Landschaften schuf, die ich erforschen konnte.“

(David S. Bennahum, *Extra Life*, Deutsche Verlagsanstalt, Stuttgart, 1999, S. 76)

„Was würden Computerspielfiguren eigentlich machen, wenn niemand am Controller säße? Wenn sie tatsächliche Charaktere wären und nicht bloß Werkzeuge für den Zugriff auf eine virtuelle Umgebung. Nun, sie würden auf dem Dach ihrer Basis stehen, auf die Basis des Gegners in der Ferne schauen und sich darüber unterhalten, warum sie eigentlich da sind. Nicht grundsätzlich, mit Schöpfer und Urknall und Jenseits und so, sondern ganz direkt, warum sie sich in einem völlig unwichtigen Canyon auf einem gottverlassenen Planeten während eines völlig sinnfreien Krieges befinden. Alles, was sie tun können, ist, die gegnerische Basis zu erobern, womit sie zwei Basen in einem völlig unwichtigen Canyon auf einem gottverlassenen Planeten während eines völlig sinnfreien Krieges hätten. Dann aber ohne jegliches Ziel. Und während dieser existenzialphilosophischen Erörterung würden sie von ihren Gegnern durch ein Zielfernrohr beobachtet, die sich darüber mokieren, dass nichts passiert, außer dass die anderen herumstehen und diskutieren.“

(Mathias Mertens in: *Spex #283*, Nr. 12/2004, S. 82)