



... ► Beurteilungen ► Shooter ► Counter-Strike

Suche...



Startseite

Spiele

Aktuell

Beurteilungen

Spiele-Dossiers

Tipp der Redaktion

Video-Beurteilungen

Spielesuche

Ratgeber

★ Familie

★ Schule

★ Jugendhilfe

News

Artikel

Dossiers

Praxisprojekte

Aus der Jugendredaktion

Videos

Plattformen

Alterskennzeichen & Jugendschutz

Rechtliche Aspekte

Faszination

Medienwirkung

Service

Wieso Weshalb Warum

Team

Die Spieletester

Die Jugendredaktion

Schirmherrschaft

Unser Angebot

Materialien

Kooperationen

Weitere Projekte

RSS Feeds

Datenschutzerklärung

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Genre
Shooter

USK
ab 16 Jahre (2)

Pädagogisch
ab 16 Jahre

Vertrieb
Valve Corporation
Erscheinungsjahr
1999.06
Systeme
PC, Xbox
System im Test
PC
Kurzbewertung
Taktischer und teambasierter Ego-Shooter



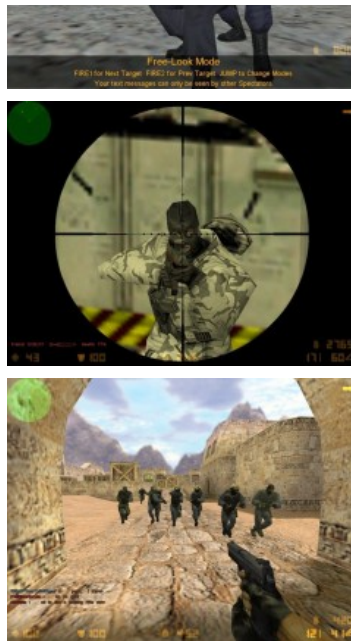
Beschreibung des Spiels: Spielinhalt von "Counter-Strike" ist das Gefecht zwischen einer oder wahlweise vier verschiedenen terroristischen Gruppierungen und ihren Gegenspielern, einer Anti-Terror-Einheit. Die Spielziele sind hierbei gegensätzlich angelegt. So geht es in den verschiedenen Maps vorwiegend um das Verhindern von Geiselbefreiungen (Hostage-Rescue Szenario) und dem Legen und Verteidigen von Bomben (Defusion-Szenario), was



entsprechend von der Gegenpartei zu verhindern versucht wird. Zwei weitere Szenarien, in denen eine Spielfigur eskortiert werden oder ein ganzes Team eine Sicherheitszone erreichen muss, werden von den Spielern weitaus seltener bis gar nicht online genutzt. Die virtuelle Spielwelt zeigt realitätsnahe und detailgetreue Szenarien in Form von Hafengegenden, Container- und Lagerhallen bis hin zu waldähnlichen Landschaften und kleinen Städten. Als teambasiertes Spiel kann man den Ego-Shooter entweder Online mit anderen Spielern oder Offline mit Computergegnern und Mitspielern spielen.

Pädagogische Beurteilung: Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) in Bonn hat mit Beschluss vom 16.05.2002 entschieden, das Spiel "Counter-Strike" nicht auf die Indizierungsliste der jugendgefährdenden Medien zu setzen. Mit Einführung der gesetzlichen Alterskennzeichnung für Computerspiele am 01.04.2003 hat die USK im selben Jahr das Spiel mit der Alterseinstufung "Freigegeben ab 16 Jahren" gekennzeichnet.

Da die Entscheidungsbegründung der BPjM für "Counter-Strike" recht umfangreich und äußerst informativ die grundsätzliche Problematik solcher Spiele beschreibt und erläutert, haben wir die Bundesprüfstelle gebeten, uns ihre Entscheidung für die Leserinnen und Leser des Spiele-Ratgebers zur Verfügung zu stellen. Die Ausführungen machen deutlich, dass das Genre der Ego-Shooter einen geringen Prozentsatz (ca. 5%) aller Computer- und Konsolenspiele ausmacht. Gleichzeitig wissen wir, dass die Spiele von vielen Kindern und Jugendlichen, entweder heimlich oder, bei entsprechendem Alter, auch oftmals organisiert in sogenannten Clans (s. a. www.4players.de) regelmäßig und intensiv gespielt werden. Pädagogische Erfahrungen und Erkenntnisse in der Auseinandersetzung mit anderen Medien, wie Film und Fernsehen, haben deutlich gemacht, dass eine reine Verurteilung bestimmter Medieninhalte den eigentlichen Beweggründen vieler Jugendlicher, sich diesen Inhalten zuzuwenden, nicht gerecht werden. Um den Diskurs der Generationen konstruktiv gestalten zu können, bedarf es Erwachsener (insbesondere Eltern), die die jungen Spieler ernst nehmen, versuchen deren Interessen zu verstehen und die ihre Kritik mit alternativen und für Kinder und Jugendliche stimmigen Angeboten verknüpfen. Anstatt vorschneller Verbote sollten sie mit den Kindern und Jugendlichen bezüglich deren Spielinteressen im Gespräch bleiben und sie gezielt mit Angeboten und Maßnahmen fördern, die sie dazu befähigen, sich weitestgehend selbst vor gefährdenden Einflüssen schützen zu können. Gleichzeitig können konstruktive Gespräche und Erörterungen zwischen kritischen Erwachsenen und Spielern die Bereitschaft fördern, unterschiedliche Sichtweisen kennen und verstehen zu lernen. (weitere Ausführungen hierzu s. a. in der Rubrik 'Theorie', 'Artikel/Aufsätze': Problematische Computerspiele im Spiegel des Jugendmedienschutzes sowie: Kulturkonflikt Computerspiele von Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr)



Die ausführliche Urteilsbegründung der BPjM lesen Sie hier [download](#).

Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)