

Workshop LAN-Party: Counter-Strike

Zielgruppe: Lehrende & pädagogisch Verantwortliche

Zeitaufwand: ca. 4 h

Hinweise zur Durchführung:

Die TeilnehmerInnen sollen einen Einblick in das Genre der Shooter bekommen, am Beispiel des Ego-Shooters "Counter-Strike". In einer ersten Diskussionsrunde sollen erste (Problem) Aspekte aufgenommen und Meinungen zusammengetragen werden. Mögliche Vorurteile bzw. Unwissen über das Spielgenre oder den Spielinhalt werden mit Hintergrundwissen abgebaut. Die TeilnehmerInnen sollen in einem weiteren Schritt das Spiel selbst spielen. In einer ersten Spielphase müssen die TeilnehmerInnen zunächst die Orientierung und Bewegung ihrer Spielfigur in der virtuellen Welt lernen, um dann in einer weiteren Spielphase Taktik und Teamplay zu erproben. Wichtig ist das abschließende Feedback aller TeilnehmerInnen (auch eventueller Verweigerer). Hierbei sollen sowohl das Gelernte als auch das aktive Spielen reflektiert werden.

Hintergrundinformationen:

Counterstrike (engl. Gegenschlag) ist ein Ego-Shooter (Taktik-Shooter) aus dem Jahr 1999. Basierend auf dem Ego-Shooter „Half Life“ entwickelten Studierende eine Modifikation, um einen teambasierten Mehrspielermodus zu schaffen. Besonders durch LAN- Partys wurde Counter-Strike zu einem der populärsten Spiele dieses Genres. Wegen seines hohen Bekanntheitsgrades und der weiten Verbreitung wird Counter-Strike, stellvertretend für das Genre der Ego-Shooter, in den Medien als „Killerspiel“ betitelt. Daraus entsponn sich eine öffentliche Diskussion um gewalthaltige Computerspiele, die bis heute präsent ist.

Im Spiel stehen sich die Spielenden in zwei Teams gegenüber: als Terroristen oder Polizisten. Es gibt zwei verschiedene Szenarien und mehrere Spielumgebungen (sog. Maps). Das Spiel verläuft rundenbasiert. Dabei wiederholt sich das Szenario, die Taktik des Teams kann variieren. Die Teams starten in festgelegten Bereichen der jeweiligen Karte und müssen ihren Auftrag erfüllen bzw. das andere Team an der Erfüllung hindern. Zu Spielbeginn statten sich die SpielerInnen mit Waffen und anderen Ausrüstungsgegenständen aus. Das dafür notwendige Geld, erspielen sich die Teammitglieder in jeder Spielrunde. Geld gibt es für das Abschießen von Gegnern bzw. den erfolgreichen Abschluss einer Mission.

Kooperation und Absprache ist für beide Seiten wichtig, um das Spielziel zu erreichen. Von großer Bedeutung ist die Kommunikation unter den Teammitgliedern, dies passiert entweder durch den spielinternen Chat oder per Sprachsoftware. Das Spiel wird mit Maus und Tastatur gesteuert. Die Maus bewegt den Kopf der Spielfigur und stellt somit deren Blickrichtung dar. Mit den Tasten W, A, S, D bewegt sich die Spielfigur vorwärts, nach links, nach rechts bzw. rückwärts.

- ⇒ **Medienwissen: Sensibilisierung für Computerspiele des Genres Ego-Shooter**
 - Aufzeigen verschiedener Spielszenarien und Taktiken
 - Faszinationskraft kennenlernen
 - Bewusste Wahrnehmung von Risikopotenzialen (Auseinandersetzen mit Gewaltaspekten)
 - Verantwortung sich selbst und anderen gegenüber im Rahmen der eigenen Mediennutzung

- ⇒ **kritisch-reflexive Medienbewertung**
 - intensive Auseinandersetzung mit Faszinationskraft durch die Einnahme der aktiven verschiedener Rolle des Spielenden
 - Selbstbeobachtung : eigene Spielerfahrungen machen und Inhalte kritisch einschätzen lernen
 - Änderung des Blickwinkels durch eine kritische Betrachtung des Medieninhalts unter Einbezug verschiedener Einflüsse (Kommunikation, Teampplay, Taktik etc.)
 - Entwicklung von/einer Distanz zum Medieninhalt

- ⇒ **Ausbau der sozialen Kompetenzen**
 - Beteiligung an der Gruppenarbeit, Aushandlungsprozesse kommunikativ gestalten
 - Akzeptanz gegensätzlicher Meinungen
 - Entwicklung eines Verständnisses für die Belange anderer
 - Kooperation
 - respektvolles Verhalten und Handeln

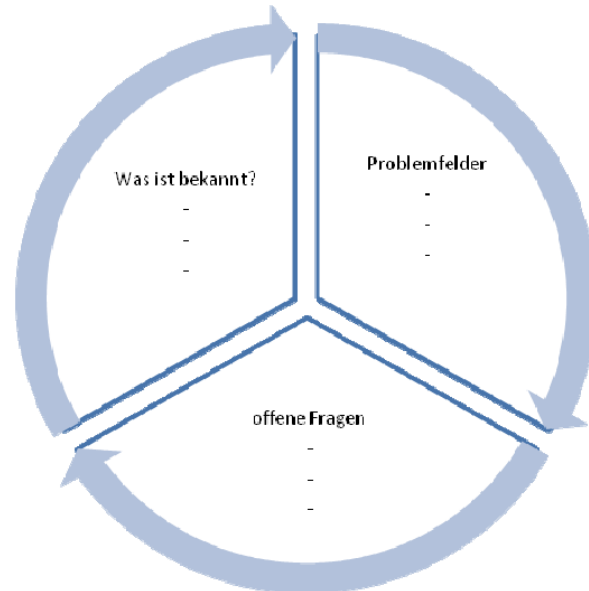
Strukturplan:

Zeit	Ziele	Inhalt	Methode	Material
10 min.	* gegenseitiges Kennenlernen * Ablauf kennenlernen	* Begrüßung * Vorstellung TN & ReferentInnen mit Namen * Inhalt und Zeitplan erklären	Plenum Tafelbild	Tafel, Kreide, Namensschilder
10 min.	Heranführen ans Thema * Computerspiel-bezogenes Wissen der TN kennenlernen	* die TN befragen sich gegenseitig zu folgenden Aspekten: ⇒ Kennen Sie Counter Strike oder ähnliche Spiele? ⇒ Wo liegen ihrer	Partnerinterview Fragen an die Tafel schreiben (visualisieren)	Zettel, Stift

		<p>Meinung nach die meisten Probleme dieser Spiele?</p> <p>⇒ Was möchten Sie über das Spiel erfahren?</p>		
20 min.	<p>* kritische Auseinandersetzung & reflektieren des eigenes Spielverhalten</p> <p>* Auswertung der Partnerinterviews</p>	<p>*TN stellen die Ergebnisse der Partnerinterviews vor</p> <p>* ReferentIn stellt an der Tafel wichtige Diskussionspunkte und Fragen zusammen</p> <p>⇒ siehe mögliches Tafelbild unten</p>	Gruppendiskussion	Tafel, Kreide
15 min.	<p>* Wissensvermittlung (ergänzend)</p>	<p>* ReferentInnen strukturieren die Ergebnisse und beantworten erste offene Fragen z.B. zu</p> <p>⇒ Genre</p> <p>⇒ Jugendschutz</p> <p>⇒ genannte Spiele</p>	Vortrag	Tafelbild
10 min.	Pause			
15 min.	<p>Wissensvermittlung</p> <p>* Faszinationskraft</p> <p>* Counter Strike</p>	<p>* ReferentIn erzählt kurz etwas zur Faszinationskraft von Computerspielen</p> <p>* das Spiel "Counter Strike" wird vorgestellt</p> <p>⇒ worum geht es?</p> <p>⇒ wie wird gespielt?</p> <p>⇒ Steuerung</p>	Vortrag/ Plenum	Visualisierung der Steuerung (Tastenbelegungen etc.)
15 min.	<p>* Kennenlernen des Spiels (Steuerung, Handhabung)</p>	<p>* TN spielen zunächst einige Runden, um die Steuerung kennenzulernen und zu üben (Teamspiel und Absprachen sind noch nicht nötig)</p> <p>Wenn möglich ein Tutorial entwerfen und spielen lassen</p>	Spielphase 1	Computer (mit Tastatur, Maus, Kopfhörer, Mikrofon), Spiel, Netzwerk
	<p>* kurze Auswertung der Spielphase</p>	<p>*TN reflektieren die (Übungs)Spielphase und</p>	Plenum und Gruppendiskussion	

10 min.	* Erfahrungen und Erwartungen reflektieren	schildern erste Eindrücke und Erfahrungen		
30 min.	* Spielen (in wechselnden Teams und Szenarien) * TN lernen verschiedene Szenarien und Maps kennen und "erlernen" Teamspiel	* TN werden in Teams eingeteilt und spielen mehrere Runden ⇒ Teams wechseln nach 15 Minuten) * ReferentInnen regen zu Taktik-Absprachen an	Spielphase 2	Computer (mit Tastatur, Maus, Kopfhörer, Mikrofon), Spiel, Netzwerk
10 min.	Pause			
30 min.	*Spielen ohne Kommunikationsmöglichkeit * TN sollen erkennen, wie wichtig Absprachen bzw. die Kommunikation im Team für den Spielerfolg sind	* TN werden in Teams eingeteilt und spielen mehrere Runden ⇒ Teams wechseln nach 15 Minuten) * die Möglichkeiten zur Kommunikation werden entzogen (auch Zurufe untereinander)	Spielphase 3	Computer (mit Tastatur, Maus), Spiel, Netzwerk
20 min.	* Auswertung der Spielphasen	*TN werten ihre persönliche Spielerfahrung aus ⇒ Wie ist es Ihnen ergangen? ⇒ Was war problematisch? ⇒ Was war faszinierend/fesselnd? ⇒ Wie ist Ihre Meinung zum Spiel im Gegensatz zur Meinung zu Beginn der Veranstaltung?	Gruppen- diskussion	
10 min.	* Auswertung des Workshop (Feedback für TN und ReferentInnen)	* jeder TN und die ReferentInnen geben ein kurzes Feedback zur Veranstaltung → welche Inhalte und Methoden in Mülleimer (negativ) und welche werden im Rucksack mitgenommen (positiv)	Plenum Feedback mgl. mit "Mülleimer & Rucksack"	

Zu 1. mögliches Tafelbild - Partnerinterviews



Faszinationskriterien (unvollständige Liste)

- Spaß
- Herausforderung
- Teamplay/ Miteinander spielen
- Wettkampf
- Interaktivität
- Erfolgserlebnisse
- Grafik und Gestaltung des Spiels
- Story des Spiels (*ist spannend, gruselig, immer wieder neu, fantasievoll, realitätsnah, ...*)
- Spielfiguren (*bieten Vorbilder, sind aus anderen Medien bekannt und beliebt, sind Helden bzw. Anti- Helden, ...*)
- ...

Suchtpotenziale (unvollständige Liste)

- Herausforderung
- Wettkampf (besser sein als andere)
- offene Spielwelten
- persistente Spielwelten
- Teamplay/ Multiplayermodi
- schnelle Erfolge im Spiel
- leichter Einstieg
- ...

Autorin: Judith Hoffmeier

Tutorial-Level

Wenn möglich, sollte ein Tutorial geschaffen werden, damit die TeilnehmerInnen die Steuerung üben können. Wichtige Elemente, die enthalten sein sollten:

- Treppen
- schmale Stege bzw. Brücken
- Hindernisse auf die man springen muss bzw. unter denen man durchkriechen muss
- Schießübung (Zielen, Waffenwechsel, Nachladen)