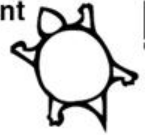


Intel® Friday Night Game

organized by **Electronic Sports League**

Absagen

Medienauswertung

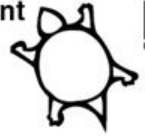


IFNG-Absagen - Inhalt

In den Medien wurde viel über den Amoklauf von Winnenden, ein Killerspielverbot und unsere Arbeit sowie Veranstaltungen berichtet. Hier geben wir einen grafischen Überblick der Themen und Arten der Berichterstattung.

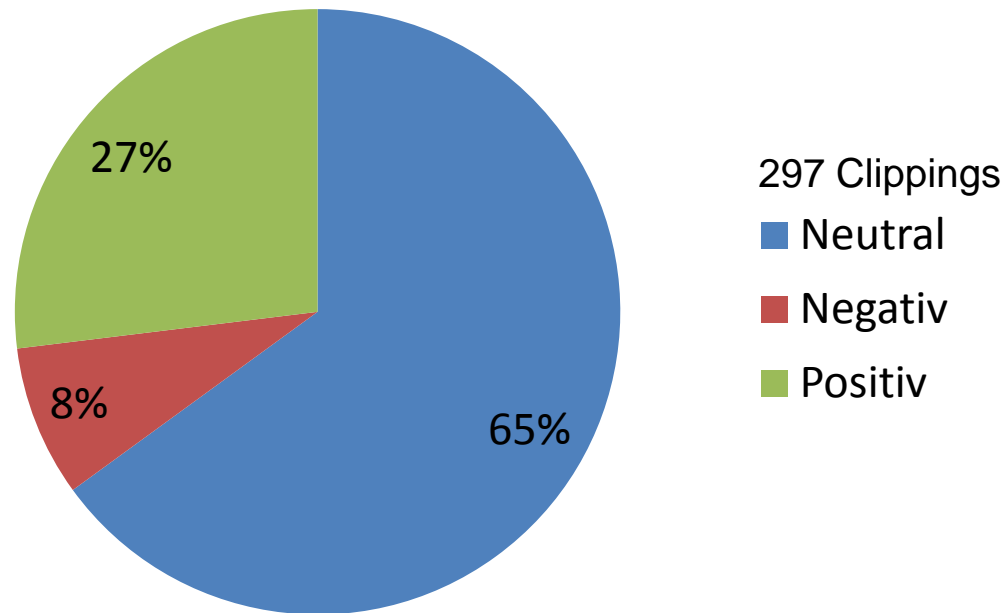
- Wertung
- Bezug
- Themenschwerpunkte
- Mediengattung
- Beispiele



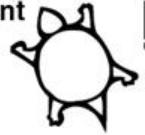


IFNG-Absagen – Wertung

Wertung / Tonality

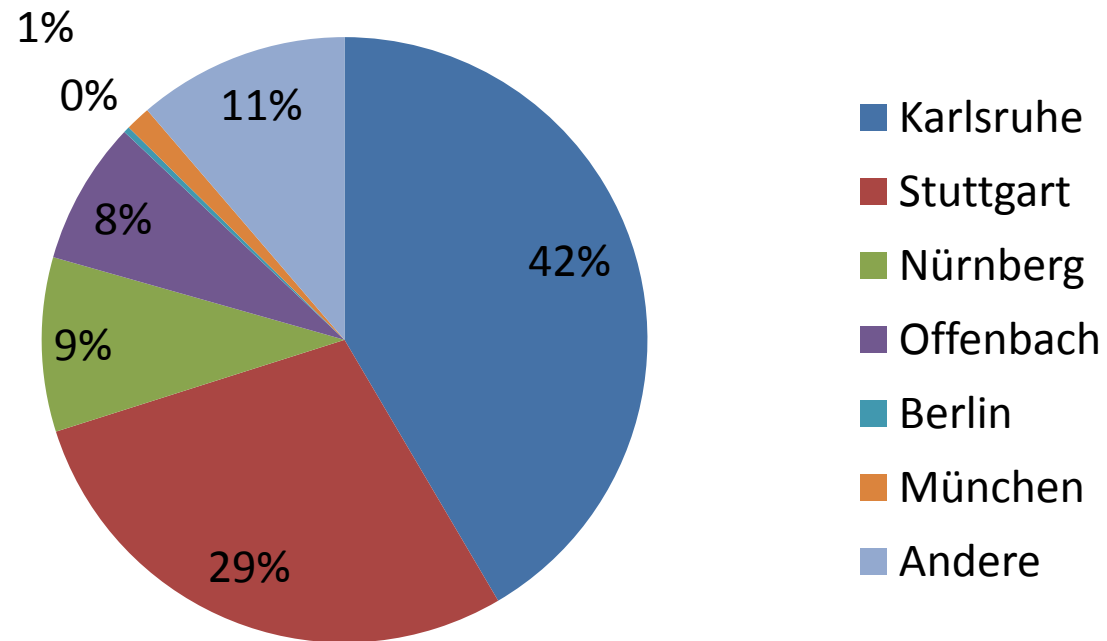


Quelle: Analyse der Clippings und Selbsteinschätzung der Wertung

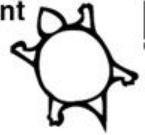


IFNG-Absagen – Bezug

Bezug

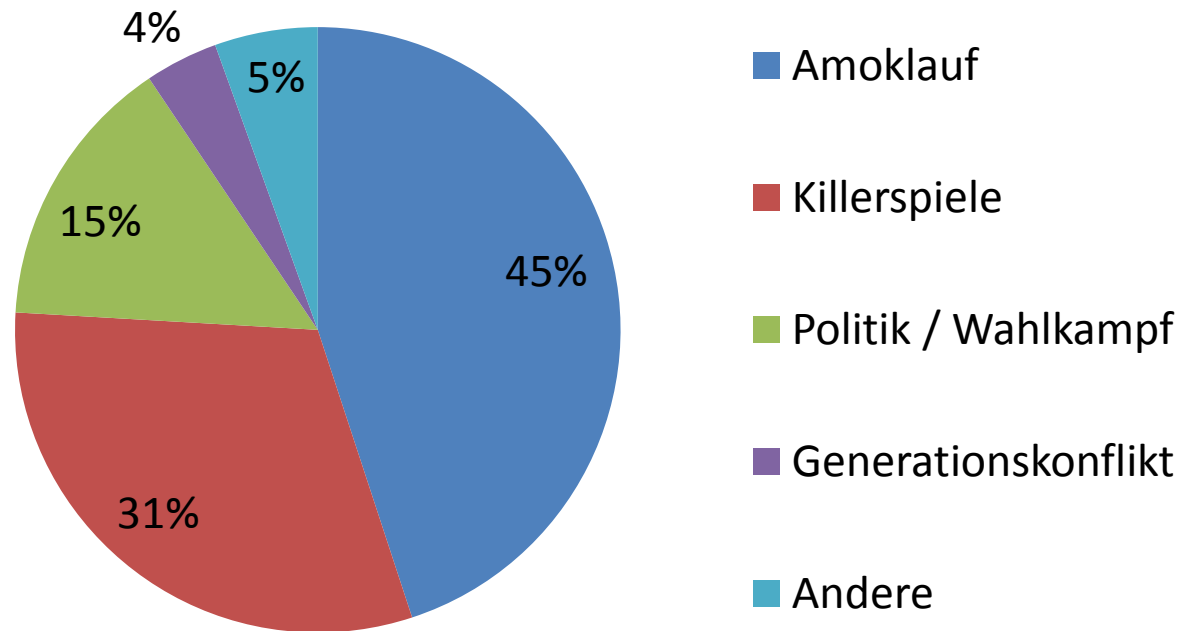


Quelle: Analyse der Clippings

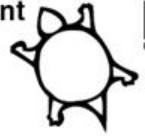


IFNG-Absagen – Themenschwerpunkte

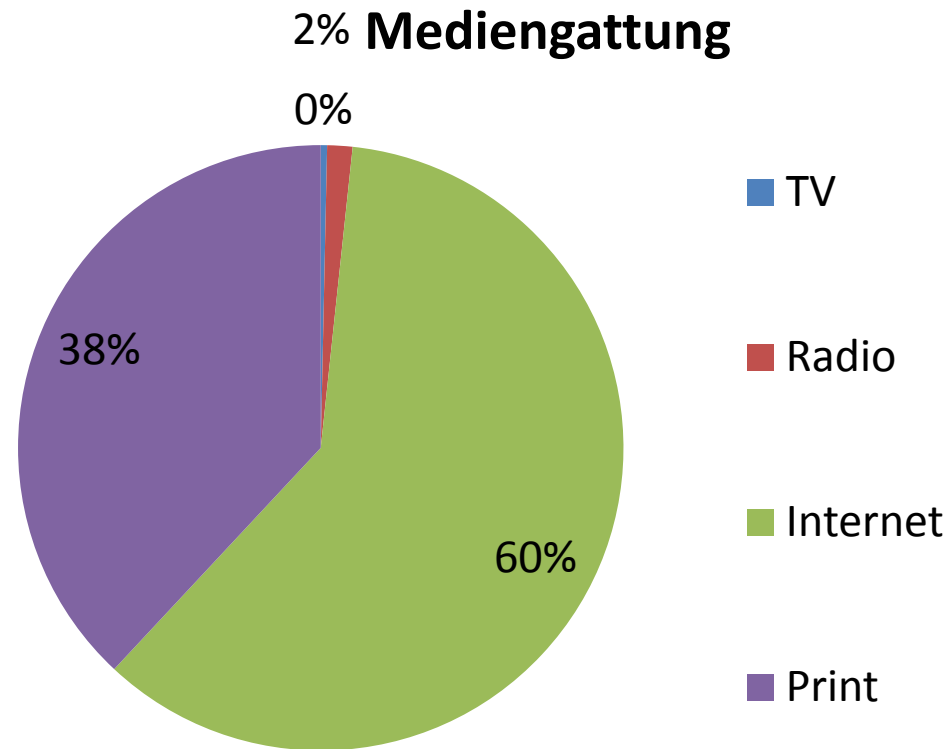
Themenschwerpunkte



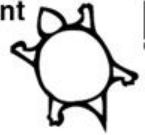
Quelle: Analyse der Clippings und Selbsteinschätzung der Themenschwerpunkte



IFNG-Absagen – Mediengattung



Quelle: Analyse der Clippings



LAN-PARTYS FÜR ELTERN

Wenn Papa virtuelle Feinde abknallt



Wie fühlt es sich an, virtuell zu töten? Was fasziniert Kinder an Ballerspielen? Eingeladen von der Bundeszentrale für politische Bildung sollen Eltern jetzt den Reiz von Ego-Shootern und Rollenspielen verstehen lernen.

Eine Halle vernetzter Computer mit „Counter Strike“, konzentrierte und angespannte Spieler. Das klassische Bild einer LAN-Party (Local Area Network). Nur dass die Spieler irgendwie anders aussehen. Es sind keine Gewohnheitszocker, sondern Eltern, die sich hier versammeln und virtuelle Feinde jagen.

MEHR ZUM THEMA



BALLERSPIELE WIE GEFAHRLICH SIND SIE FÜR KINDER?

GEWALT IM GAME WAS IST EIN KILLERSPIEL?

US-BEHÖRDE WARNT KIFFER SPIELER SCHLECHTER

DADDELI AM BILDSCHIRM WIE GAMER IHRE AUGEN SCHOENIE

Die Bundeszentrale für politische Bildung (BPB) lädt zu solchen LAN-Partys, um Mama und Papa auch Spiele wie „Counter-Strike“, „World of Warcraft“ oder „Trackmania“ nahe zu bringen. Nicht damit sie künftig selbst spielen, sondern vor allem, um ihre Kinder besser zu verstehen.

Auch Baden-Württemberg Ministerpräsident Günther Oettinger (CDU) hatte nach dem Amoklauf von Winnenden erklärt, dass Eltern „ausreichend Computerkenntnisse“ für die Erziehung ihrer Kinder brauchen.

Während Computerspiele in der Öffentlichkeit immer wieder kontrovers diskutiert werden, berichten Jugendliche in einer aktuellen Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest, dass dieses Thema zu Hause kaum Konfliktpotential birgt.

70 Prozent der zwölf- bis 19-jährigen Spieler gaben an, nie mit ihren Eltern über Computerspiele zu streiten. Wenn doch, dann fast nur über die Nutzungsdauer – selten gehe es um die Inhalte der Computerspiele.

IFNG-Absagen – Beispiele

Dumpfes Verbotsgeschrei scheint anzukommen

Zum Bericht „Killerspiele-Party: OB verteidigt seinen Kurs“:

Ich begrüße die Entscheidung von Heinz Ferlich sehr, das „Intel Friday Night Game“ in Karlsruhe stattfinden zu lassen. Ich sehe auch keinen Grund dafür, eine Veranstaltung abzusagen, bei der sich viele Menschen (ab 16 Jahren) zu einem friedlichen Miteinander (auch wenn virtuell „geballert“ wird) treffen.

Ein richtiges Zeichen in Zeiten, in denen Spieler von Spielen mit „Gewaltinhalten“ gerne mal völlig zu Unrecht in die Ecke von potenziellen Amokläufern, Pädophilen und Drogenabhängigen gerückt werden (Aussage von Joachim Herrmann, CDU), obwohl weltweit Millionen friedliebende Spieler von so genannten „Killerspielen“ Zusammenhänge zu Amok-

kläufen ja ab absurdum führen, welche auch nur daraus abgeleitet werden, weil die Amokläufer ja solche Spiele gespielt haben, was aber Millionen ihrer Altersgenossen ebenfalls tun.

Ich habe übrigens noch nie von gewalttätigen Ausschreitungen bei großen „LAN-Partys“ gehört, was ja insofern verwundert, da ja die Teilnehmer unter dem angeblich bösen Einfluss von „Gewaltspielen“ stehen. Manch einer tut ja fast schon so, als gelte es einen „Nazi-Großaufmarsch“ in Karlsruhe zu unterbinden. Die Schuld für so schreckliche Taten wie in Erfurt oder Winnenden in „Killerspielen“ zu suchen, zeigt nur die Hilflosigkeit der Politik in dieser „Angelegenheit“. Die Gründe hierfür sind tiefer zu suchen, dumpfes Verbotsgeschrei scheint bei den Wählern aber leider

besser anzukommen, verspricht ein Verbot doch eine vermeintlich schnelle Lösung des Problems.

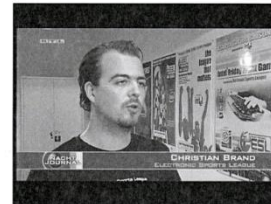
„Wir“ spielen solche Spiele, weil es unglaublich spannend und aufregend ist, um sein virtuelles Überleben zu kämpfen, schneller zu reagieren, die bessere Taktik zu haben oder besser zu treffen als der Gegenspieler und weil man nie weiß, was hinter der nächsten Ecke lauert – das macht den Reiz dieser Spiele aus.

Man muss solche Spiele nicht mögen, muss es anderen aber zugestehen, eben dies zu tun. Im Grunde ist es eine reine Geschmacksfrage – eine Geschmackszensur findet zum Glück aber noch nicht statt.

Patrick Czajak
Hölderlinstraße 1

Ein Leserbrief in der Badischen Neuste Nachrichten.

Turtle Entertainment GmbH		RTL	
RTL Nachtjournal	<input checked="" type="checkbox"/> Suchbegriff: ESl - Electronic Sports League	Anzeigenäquivalent:	72.200 €
28.05.2008		Reichweite:	1.269.790
TV-Sendung: täglich		Reichweite (ab 16 Jahren):	394.010
Sender: RTL		Sendungsbeginn: 00:30 Uhr	
Kategorie: Nachrichten		Sendungslänge: 00:25	
		Beitragsbeginn: 00:34 Uhr	
		Beitragslänge: 00:05:10	



Der Beitrag befasst sich thematisch mit ihrem Suchbegriff. Ihr Suchbegriff tauchte im Beitrag in Wort und Bild auf.

Das RTL-Nachtjournal berichtete über die Absagen. Inklusive Interview von Christian Brand. Mit 1.269.790 eine enorm hohe Reichweite und auch ein Anzeigenäquivalenzwert von 72.200 €.

Bild.de berichtet überraschenderweise ziemlich positiv.

Sie senden Sie über ausgefüllten Bestellbogen per Fax an die Nr. 330 - 332 43 314

Mitschnitt: Ich bestelle den Mitschnitt von unten angegeben.
Das Unternehmen behält sich das Recht vor, den Mitschnitt zu ändern, wenn Änderungen notwendig sind, um die Qualität zu verbessern.

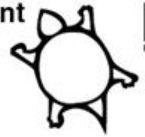
Beitrag 45,00 € Kopiergebühr 45,00 € Kunden-Nr.: 16154

zzgl. 5,95 € um Lieferung und gesetzl. USt

Format: DVD Windows Media File(CD) Datum: _____ Unterschrift/Stampf: _____

E-Mail (der Mitschnitt bis 5 miet) _____

Druckdaten werden mehrere Minuten auf einem Datenträger zusammengefasst.
 Für weitere Datenblätter wählen Sie []
 Dieser Hinweis dient zur Dokumentation Ihrer Medienpräferenz jegliche Verifizierung ist ausgeschlossen.



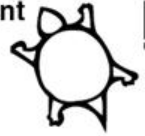
IFNG-Absagen – Fazit

Entgegen der Vermutungen, dass Medien doch oft negativ durch unzureichende Kenntnisse über das Thema berichten, überwiegen neutrale und positive Berichterstattungen mit **92%** deutlich. (Wertung/Tonality)

Karlsruhe bildete durch den politischen Wirbel mit gut **45%** den größten Grundstein für Berichterstattung zu unseren Absagen in den jeweiligen Städten. (Bezug)

Die Themen Amoklauf und Killerspiele bildeten mit zusammen **76%** die Schwerpunkte in der klassischen Berichterstattung. Der Generationskonflikt oder der politische Hintergrund fanden im Verhältnis nur selten ihren Platz. (Themenschwerpunkte)

98% teilen sich Internet und Print. Es wurden kaum Radio und TV-Clippings mit in die Analyse einbezogen. (Mediengattung)



Intel® Friday Night Game

organized by **Electronic Sports League**

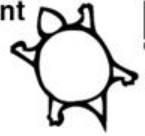
Absagen

im Web 2.0-Bereich



facebook



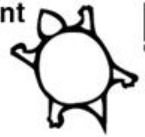


IFNG-Absagen im Web - Inhalt

Auch im Netz wurde viel über den Vorfall berichtet. Neben den gewöhnlichen Nachrichtenportalen, schrieben auch viele Blogs über die Ereignisse. Meldungen wurden in Diensten wie Twitter oder sozialen Netzwerken aufgegriffen und diskutiert.

- Blogs
- Twitter
- Soziale Netzwerke
- ESL-Seite
- Beispiele

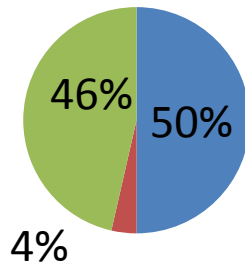




IFNG-Absagen im Web – Blogs

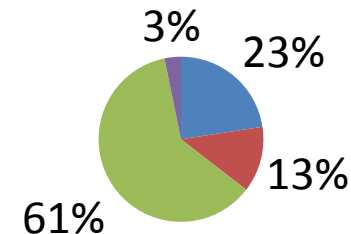
Wertung

■ Neutral ■ Negativ ■ Positiv



Themenschwerpunkte

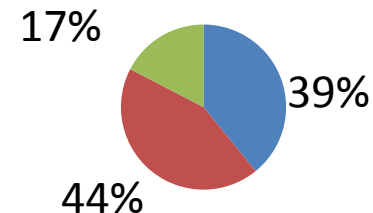
■ Demonstration ■ Killerspiele
■ Absage ■ Amoklauf

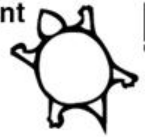


Fazit: In den Blogs waren sehr wenige negative Artikel zu finden. Dies ist auf die Aufgeklärtheit der meisten Blogbesitzer zurück zu führen. Karlsruhe und Stuttgart sind relativ ausgeglichen und auch Nürnberg ist gut vertreten. Über den Amoklauf verloren nicht so viele Blogger Worte. Eher die Demonstration und die Absagen waren Themenschwerpunkte.

Bezug

■ Stuttgart ■ Karlsruhe
■ Nürnberg

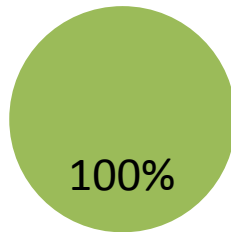




IFNG-Absagen im Web – Twitter

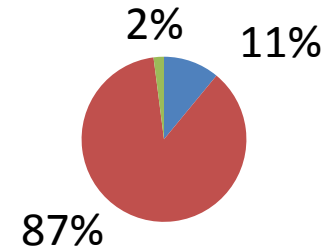
Wertung

■ Neutral ■ Negativ ■ Positiv

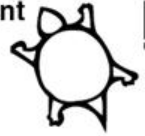


Themenschwerpunkte

■ Demonstration ■ Killerspiele
■ Absage ■ Amoklauf



Fazit: Sehr erstaunlich vorneweg: Es war keine negative Aussage zu finden. Die Web 2.0-Generation scheint aufgeklärt und bereit, sich für ihr Hobby einzusetzen. In Twitter gab es weniger Bezug auf die einzelnen Städte, sondern insgesamt eher eine Diskussion über die Themen. Eine Ansammlung der Punkte, welche die User stören. Mit 87% rückte das Thema Killerspiele und Zensur mehr als deutlich in den Vordergrund. Auch die Demonstration wird kräftig beworben.



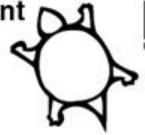
IFNG-Absagen im Web – Soziale Netzwerke



facebook



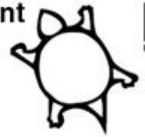
Fazit: In den gängigen sozialen Netzwerk wurde zwar zum Beispiel bei Facebook über die „Dein Status“-Funktion viel auf Artikel mit dem Thema verlinkt, es entstand aber selbst keine eigene Diskussion. Im SchülerVZ startete zwar jemand ein Thema, dieses wurde jedoch nicht beachtet. Die Leute scheinen sich weniger direkt in ihrer Umgebung – dem sozialen Netzwerk – als auf Newsseiten, in Foren oder Blogs mit dem Thema auseinander zu setzen.




IFNG-Absagen im Web – ESL-Seite



Fazit: Natürlich war das Thema auf der ESL-Seite präsenter, als an vielen anderen Orten im Web und wurde dementsprechend aufgenommen. Die Kommentar- und Klickraten überstiegen viele gewöhnliche Newsmeldungen. Sagte man sich bei der ersten Absage noch etwas wie „Ist zwar schade, aber verständlich“, wandelte sich das Unverständnis der User immer mehr in Wut um – da sie weitere Absagen, ohne ersichtlichen Grund, nicht mehr verstehen konnten.



IFNG-Absagen – Beispiele

24.03.09 16:05 #82
 **BlackChester**
 (Archiviert)

Ich find es einfach nur richtig schwach, wie die Politiker reagieren. Anstatt Offenheit und Redebereitschaft zu zeigen, zeigen die Verantwortlichen wieder nur ihre Ignoranz und gehen überhaupt nicht auf ihre eventuellen Wähler ein. Ich denke, dass werden sie bei den nächsten Wahlen hart zu spüren bekommen. Anstatt die Fehler bei anderen zu suchen, suchen sie sich immer den Sündenbock, der am einfachsten fertig gemacht werden kann. Es ist einfach lächerlich, wie immer auf den "kleinsten" und "schwächsten" gegangen wird. Diejenigen sollten sich mal selbst an den Kopf fassen und über ihr handeln nachdenken und ich kann vielen hier nur zustimmen, dass es eher die Schuld der Politiker und des sozialen Umfelds ich. Die Spiele, um die es hier geht hatten rein gar nichts mit dem Amoklauf zu tun. Das ist reine Spekulation und blanker Unfug was die Medien uns da vorgaukeln... Bravo ihr Politiker. Wieder ein bisschen mehr Unwahrheit verbreitet. Glückwunsch dazu. Ganz schwache Leistung...

So long..

PS: Das mit der Waffenmesse ist noch ärmer.

Kommentar unter einer ESL-News zum Thema Absage

Im Forum von heise.de wurde sehr viel und heftig diskutiert. Hier eine persönliche Ansprache an den Bürgermeister der Stadt Stuttgart =>

heise online > Foren

Stuttgart untersagt Computerspiele-Wettbewerb

[Startseite](#) > [News-Foren](#) > [Stuttgart untersagt Computerspiele-Wettb...](#) > [Herr Bürgermeister, ihr Entschluss war sehr beleidigend](#)

<< [Beitrag](#) >> << [Thread](#) >> [Beantworten](#) [E-Mail](#) [Neues Thema](#) [Thread-Anzeige einblenden](#)

24. März 2009 12:43

Herr Bürgermeister, ihr Entschluss war sehr beleidigend

Bewertu

nerventanz

Damit zeigen sie, dass 100e von friedlich spielenden Jugendlichen, die nichts angestellt haben und einfach nur zusammen Spaß haben wollen, sie aus purer Ignoranz nicht interessieren.

Es ist einfach nur eine Beleidigung, den Spielern vorzuwerfen, sie wären die nächsten Amokläufer. So eine ungeheuerliche Haltung ist für einen Bürgermeister, der seine Stadt kennen und Bürger (alt oder jung) unterstützen sollte, einfach unangemessen.

Was haben Sie damit eigentlich geschafft? Gar nichts. Korrekterweise haben Sie eine Abfuhr sondergleichen erhalten, so dass Sie Ihre Sturheit einsehen. Haben Sie das überhaupt?

Kennen Sie den Spruch "die Kirche im Dorf lassen"? Sachlicher Verstand hat bei dem Entschluss völlig gefehlt. Setzen Sie sich nochmal ruhig hin und überlegen Sie, was Sie den jungen Leuten für einen Ausblick gegeben haben.

Ich würde gerne dieses Verhalten auch beim Namen nennen, aber dazu haben mich meine Eltern viel zu gut erzogen. Ja, auch mit Killer- und gewaltverherrlichenden Spielen (seit ich 8 Jahre alt bin) kann man ein netter Mensch sein. Unglaublich, nicht wahr? Jedenfalls wurde ich erzogen, so eine Art von Verhalten nicht an den Tag zu legen, wie Sie das vorgeführt haben.

Schämen Sie sich, echt!



[chaosblack](#): Zum Schutz von Kindern sind die "Killerspiele" ab 18 Jahre.

Erwachsene Menschen braucht man nichtmehr davor zu schützen. [#Killerspiele](#)

10 days ago from [TwitKit](#) · [Reply](#) · [View Tweet](#)

Tweet eines Users in Twitter