

Ibrahim Mazari

PR-Berater

Persönliche Daten

- **Name:** Ibrahim Mazari
- **Staatsbürgerschaft:** deutsch
- **Geburtstag:** 09.06.1974
- **Geburtsort:** Köln
- **Hobbies:** Games, Reisen, Sport, Lesen
- **Sprachen:** Deutsch, Englisch, Französisch, Arabisch
- **Mitgliedschaften:** GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationspolitik, Bundesverband Deutscher Pressesprecher (BdP)
eco AK Games Leiter, amnesty international



Vita

- | | |
|-------------|--|
| 2005 | Turtle Entertainment GmbH, Köln
Director Public Relations
Jugendschutzbeauftragter Electronic Sports League |
| 2006 – 2007 | GIGA Digital Television GmbH, Köln
Leiter Kommunikation und Jugendschutzbeauftragter |
| 2004 – 2005 | Lamers PR, Köln
Volontariat |
| 1995 – 2003 | Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität, Bonn
Studium der Soziologie, Psychologie, Orientalistik
Schwerpunkte: Markt- und Werbepsychologie,
Wirtschaftssoziologie, Lebensstilforschung, |
| 2000 | Werbeagentur Lessow, Menden
Internationaler Bund, Menden
Betreuung offener Jugendprojekte
Aufbau von Jugendzentren, pädagogische Begleitung bei Projekten
zu den Themen Medien, Internet und LAN-Party |



Kompetenzfelder/Aufgabenbereiche

Als Pressesprecher der Turtle Entertainment GmbH verantworte ich als gelernter Sozialwissenschaftler die Kommunikation der größten europäischen Liga für Computerspiele: der Electronic Sports League (ESL). Darüber hinaus bin ich der Jugendschutzbeauftragte der ESL und kümmere mich rund um die Themen Jugendschutz und Medienkompetenz.

Von Ende 2005 bis 2007 war Turtle Entertainment Anteilseigner der GIGA Digital Television GmbH, deren Kommunikationsabteilung ich aufbaute und vorübergehend betreute. Auch dort konnte ich auf meine vielseitigen Erfahrungen in diesem Umfeld zurückgreifen.

Zuvor leitete ich bereits verschiedene Projekte zum Themenfeld Medien und Internet in der Jugendarbeit. Hier koordinierte ich den Aufbau von Jugendzentren und begleitete pädagogisch deren Internetcafe und die Organisation von LAN-Parties.

In meinem Volontariat bei Richard Lamers (Lamers PR) lag der Schwerpunkt im Erstellen von Kommunikationskonzepten für unterschiedliche Kunden.

Über Ibrahim Mazari

Meine Stärken liegen im **Vermitteln von Inhalten** und dem **Überzeugen** von Menschen, in der Fähigkeit, mit Gruppen zu arbeiten und mit ihnen gemeinsam **Wissen zu erarbeiten** und sie zielorientiert zu führen. Ich kann souverän **Inhalte aufbereiten und präsentieren**. Ich habe gelernt über Probleme nachzudenken und Aspekte zu berücksichtigen, die in einer rein fachlichen Betrachtungsweise unberücksichtigt blieben. Ich verfüge über ein breites Allgemeinwissen und bin polyglott. Durch die Setzung gezielter Schwerpunkte in meinem Studium auf das Themenfeld Lebensstile, Akzeptanzforschung und Wirtschaftspsychologie habe ich ein Gespür für kulturelle Differenzen und der Notwendigkeit eines produktiven Umgangs mit ihnen gelernt. Interkulturelles Management ist angesichts zunehmend länderübergreifender Wirtschaftsbeziehungen und der Pluralisierung der Lebenswelten in den Industrienationen ein überlebenswichtige Strategie

Praktische Erfahrungen und Kompetenzen

I. Analyse, Strategie, Konzeption

- A. Erstellen von Situations- und Meinungsanalysen sowie Stärken/Schwächen-Profilen
- B. Definition von Zielen
- C. Entwicklung von Strategien und Konzeptionen zum Erreichen der gesetzten Ziele
- D. Zeitpläne erstellen
- E. PR-Kampagnen für Produkte und Events



II. Konzeption und Aufbau von Pressestellen

- A. Verteileraufbau
- B. Schreiben und Verbreiten von Pressemitteilungen
- C. Pressemappen
- D. Pressebereich Webseite
- E. Themenangebote
- F. Dialog mit Journalisten
- G. Beantworten von Presseanfragen
- H. Interviews
- I. Organisation von Pressekonferenzen
- J. Aufbau und Umsetzung einer quantitativen und qualitativen PR-Evaluation
 - (1) PR-Reportings
 - (2) Clipping-Analyse
 - (3) Web 2.0 - Analyse
 - (4) Koordination Dienstleister

III. Pressematerial/ Mediengestaltung

- A. Unternehmensbroschüren
- B. Fachbeiträge für Magazine
- C. Pressemappen
- D. Pressemitteilungen
- E. Hintergrundberichte
- F. Dossiers
- G. konzeptionelle Mitarbeit bei Unternehmenstrailer
- H. Broschüren
- I. Flyer
- J. Newsletter

IV. Event-PR

- A. Messe-Betreuung
- B. Pressebetreuung auf eSport-Events national/international



V. Personalführung

A. Mitarbeiter

- (1) Volontäre
- (2) Praktikanten
- (3) Festangestellte PR-Berater
- (4) studentische Aushilfen
- (5) Azubis

B. interne PR-Schulungen

C. Training

- (1) Medientraining
- (2) Argumentationstraining
- (3) Fortbildung

VI. PR-Projekte (Konzeption und Umsetzung)

A. Schools Out Cup

B. eSport Schulmeisterschaft

C. ESL Eltern

D. Eltern-LAN

E. Games Roundtable -> AK Games beim eco

F. Pressekonferenzen für Turtle und GIGA

G. Corporate Webseite

H. munich gaming Challenge

I. Politiker-LANs (Mitwirkung Bundestags-LAN)

VII. Aufbau einer systematischen Ansprache von Politik und Wissenschaft (PA)

A. Studien-Koops

B. Dozenten-Vermittlung

C. Betreuung von Spitzenpolitikern auf Events und Messen

D. Kooperationen zu Eltern-LAN

E. Mit-Konzeption des Jugendforums NRW

F. Gespräche und Diskussionen mit Vertretern gesellschaftlich relevanter Gruppen

G. Politiker-LANs (Mitwirkung Bundestags-LAN)



VIII. Medienkooperationen

- A. derWesten - Contentlieferant, Einrichtung einer eSport-Sektion
- B. Spox – Contentlieferant
- C. Edelprofil schuelerVZ (eSport Schulmeisterschaft)

IX. Jugendschutzbeauftragter

- A. ESL Eltern
- B. Event-Aufsicht
- C. Vorträge
- D. Beiträge für Fachmedien Jugendschutz
- XI. Sprecher
- A. Interviews

X. interne Kommunikation

- A. Konzeption eines Wikis
- B. Konzeption und Umsetzung monatlicher Newsletter für Mitarbeiter

VII. Referententätigkeit

- A. Auftritte in Symposien, Konferenzen
- B. Messen
- C. Moderator bei Pressekonferenzen
- D. Podiumsdiskussionen
- E. systematische Ansprache von Veranstaltungen, um Referenten zu platzieren

Bisherige Vorträge von Ibrahim Mazari

- [re:publica 11: Gaming Communitys im Internet](#)
- [Fachkongress Kids & Sponsoring: Vom Gameboy zum Onlinegaming – Chancen und Risiken für das Sponsoring](#)
- [Fachkongress munich gaming: Neue Wege der Vermarktung von Unterhaltung](#)
- [Internationale film schule \(ifs\) – Panel bei der Konferenz „sportlich.spielend.lernen“, Panel Sport treiben. Wer treibt Sport und warum?](#)

- CeBIT 2011: Vorstellung der Jugendkultur „elektronischer Sport“ auf der Branchenmesse
- SAE Alumni Convention 2010, Berlin
- dmexco 2010 – Vortrag: eSport – Jugendkultur im Netz, Köln
- Pressekonferenz zur Bundestags-LAN, Berlin
- Gespräche mit Mitgliedern der Internet-Enquete-Kommission: „Games und eSport als Teil der digitalen Gesellschaft“
- Vortrag an der Polizeihochschule Villingen-Schwenningen vor Kriminologen über eSport
- Living Games Festival – Vortrag: „eSport – Online-Games und die hohe Faszination auf Jugendliche“
- Turtle Entertainment als Ausbildungsbetrieb auf dem Living Games Festival
- Vortrag Ringvorlesung gamecity:Hamburg „Lan und Plattformen“
- „The show must go online“ Vortrag über eSport und seine Medialisierung
- Referent auf der SIGINT10 zur „Computerspieldebatte und wie man darin überlebt“
- Gastvortrag an der FH Kiel - "Computerspiele und ihre kulturelle und wirtschaftliche Bedeutung", Kiel
- iico 2010 – Vortrag „e-Sport: Jugendkultur des 21. Jahrhunderts?“, Berlin
- 5. Jugendmedienschutztagung 2010 – Podiumsdiskussion „eSport und Jugendschutz“, Hamburg
- Next Level Conference 2010 – Panel „Wirtschaftliche Bedeutung von Games“, Köln
- re:publica 2010 - Vortrag „Online-Games und die hohe Faszination auf Jugendliche“, Berlin
- Munich Gaming 2010, München
- Didacta 2010 - Podiumsdiskussion am Westermann-Stand „Games, eSport und Schule“, Köln
- Gautinger Internet-Treffen 2010 - Vortrag über Online-Games, Gauting
- CeBIT 2010 - Podiumsdiskussion Webciety „Social Gaming“, Hannover
- CeBIT 2010 – Vortrag „Branded Entertainment“, Hannover
- SpoBiS 2010 „Markt, Zielgruppe und Vorurteile im eSport“, München
- Präsentation vor dem Hauptausschuss des Landtages NRW 2009, Düsseldorf

- Vortrag KulturInvest-Kongress 2009, Berlin
- Podiumsdiskussion „Friedfertige Kämpfer oder gewaltbereiter Krieger – welche Männerbilder vermitteln?“ auf der Fachtagung „Identität Krieger“ 2009, Berlin
- Experteninterview „Netgeneration – Wenn ohne Maus nichts läuft...“ (Studio Dumont) 2009, Köln
- SAE Alumni Convention 2009, Berlin
- Expertenvortrag bei einer Kabinettsitzung der Landesregierung Rheinland-Pfalz 2009, Mainz
- First International Conference on Facets of Virtual Environments 2009, Berlin
- Internationales Trickfilm Festival 2009, Stuttgart
- Internationale Filmschule 2009, Köln
- Mainzer Mediengespräch 2009, Mainz
- eSports Conference 2009, Köln
- SWR TV/ Nachtcafe, April 2009 Stuttgart
- Munich Gaming 2009, München
- Gitex 2008, Dubai
- Community Summit 2008, Hamburg
- NUK Alumni Jahrestreffen 2008, Köln – Qualitätsmanagement im Online-Gaming
- Podiumsdiskussion EVA 2008, Dresden
- Munich Gaming 2008, München
- Arbeitskreis Games 2008, eco e.V., Köln
- Games & Marketing Forum 2007, Köln
- eSport Conference 2007, Köln
- Podiumsdiskussion SPD Schleswig-Holstein 2007 u.a. mit der bundespolitischen Mediensprecherin Monika Griefahn
- Kids@Games 2006, Köln
-



- Technische Universität Berlin "2. Tagung NMI 2006 - Film, Computer und Fernsehen", 2006, Berlin
- Podiumsdiskussion "Gewalt als Spiel" 2006, Ettlingen
- Augsburg TV - Gespräch mit dem bayerischen Staatsminister Georg Schmid 2006, Augsburg
- Podiumsdiskussion Junge Union 2005, Freising
- eSport Conference 2005, Düsseldorf

Social Networks

