

Diese Meldung kann unter <http://www.presseportal.de/pm/62856/1376890/jedes-zehnte-wort-dreht-sich-um-gewalt-im-internet-kommen-gaming-blogs-auf-7-5-mal-mehr-gewaltnahe> abgerufen werden.



Jedes zehnte Wort dreht sich um Gewalt

Im Internet kommen Gaming-Blogs auf 7,5 mal mehr gewaltnahe Begriffe als General-Interest-Blogs

26.03.2009 - 12:10 Uhr, JOM Jäschke Operational Media GmbH

Hamburg (ots) - Im Rahmen einer Studie hat die Hamburger Kommunikationsagentur JOM Jäschke Operational Media die Wortbeiträge in Gaming-Weblogs (z.B. counter-strike.de) und General-Interest-Weblogs (z.B. bildblog.de) analysiert und miteinander verglichen. Ziel der Analyse war es, die Häufigkeit verwendeter Wörter zu identifizieren und die Frage zu beantworten, ob und welche Wörter/Themengebiete in unterschiedlichen Weblogs verstärkt verwendet werden.

Das Ergebnis der Analyse spiegelt zweifelsohne die aktuelle Debatte um Killerspiele wider. Während in den General-Interest-Blogs die Top 30 der meist verwendeten Wörter komplett gewaltfrei sind, rangieren in der vergleichbaren Gruppe der Gaming-Blogs mit "Blut", "Gewalt", "Killerspiele", "Dead" und "Waffen" fünf gewaltnahe Substantive unter den Top 30. Insgesamt sind über 32.000 Wörter in die Analyse eingeflossen.

Bezogen auf die prozentuale Verwendung bestimmter Wörter verdeutlicht die aktuelle Analyse, dass gewaltnahe Begriffe in Gaming-Blogs wesentlich häufiger verwendet werden. So machen beispielsweise die Begriffe "Gewalt", "Blut", "Killerspiele", "Waffen" und "Dead" bezogen auf die Gesamtanzahl der verwendeten Wörter einen Anteil von 0,38% in Gaming-Blogs aus. In General-Interest-Blogs liegt der Prozentsatz hingegen mit 0,05% um den Faktor 7,5 niedriger.

Wenn man aus der Gesamtanzahl der verwendeten Wörter die Füllwörter, Bindewörter, Artikel etc. herausrechnet und die Top 30-Begriffe als Basis für die prozentuale Berechnung verwendet, wird der Unterschied noch gravierender. Im Rahmen dieser Betrachtung sind über 13% der verwendeten Wörter in Gaming-Blogs gewaltbeschreibend oder gewaltnah, während es in General-Interest-Blogs nur 1,5% sind.

"Wenn man bedenkt, dass Schüler zwischen zwei und drei Stunden pro Tag den Computer zum Spielen nutzen, ist es schon erschreckend, dass Debatten um Werbeverbote für Killerspiele bzw. eine strengere Kontrolle der Meinungsäußerungen immer wieder dann erst aufflammen, wenn ein tragisches Ereignis bereits geschehen ist. Im Vergleich zur Gesamtbevölkerung ist der tägliche Gamingkonsum von Schülern nahezu so hoch wie der tägliche Medienkonsum eines Durchschnittsbürgers der Medien Internet, Tageszeitungen und Zeitschriften zusammen. Von daher kann man nicht von einem Trend sprechen, auf den erst jetzt reagiert wird, sondern vielmehr von einer langfristigen Entwicklung, die bisher unterschätzt bzw. nicht erkannt wurde", so Henning Ehlert, Geschäftsführer JOM Jäschke Operational Media.

Pressekontakt:

Daniela Beckmann
JOM Jäschke Operational Media GmbH
Tel. 040-27822-0
Email: daniela.beckmann@jomhh.de

Originaltext:

JOM Jäschke Operational Media GmbH

Pressemappe:

<http://www.presseportal.de/pm/62856/jom-jaeschke-operational-media-gmbh>

Pressemappe als RSS:

http://presseportal.de/rss/pm_62856.rss2