



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
*Hamburg University of Applied Sciences*

DEPARTMENT INFORMATION

## *Masterarbeit*

**Imagewandel der Gamesbranche –**

**Inhaltsanalyse von Qualitätszeitungen aus Deutschland, Großbritannien  
und den USA**

*Vorgelegt von*

***Dennis Kumpfert***

Studiengang Information, Medien, Bibliothek

erster Prüfer: Prof. Dr. Wolfgang Swoboda

zweiter Prüfer: Prof. Dr. Hardy Gundlach

Hamburg, Juli 2015

## **Abstract**

Dem Videospiel kommt als junges Medium in verschiedenen Diskursen vor. Oft wird ihm vorgeworfen, jugendgefährdend und kulturell wertlos zu sein. Jedoch belegt die zunehmend auch akademische Beschäftigung mit dem Thema Videospiel, dass sich die Wertschätzung der Games innerhalb des Medienkanons sich ändert, hängt ihnen doch auch eine profitable Branche an. Zur Klärung, wie diese Diskurse geführt werden, untersucht die vorliegende Arbeit in einer quantitativen Inhaltsanalyse deutscher, britischer und US-amerikanischer Qualitätszeitungen die Entwicklung des Images der Gamesbranche in den Jahren von 1994 bis 2014. Sie klärt die Fragestellungen, ob über Zeit eine in der Tendenz positive und auch ausführlichere Berichterstattung festgestellt werden kann. Weiterhin wird anhand von Berichtsansätzen und journalistischer Einordnung untersucht, in welche Zusammenhänge, beispielsweise wirtschaftliche oder kulturelle, das Thema Videospiel eingebettet ist und wie die Diskussion von Kontroversen erfolgt. Dabei wird auch ein Augenmerk auf nationale Unterschiede und solche, die aus der politischen Ausrichtung der Zeitung resultieren, geworfen. Die Arbeit kommt zu den hauptsächlichen Schlussfolgerungen, dass während das Thema in der Berichterstattung an Bedeutung gewinnt, in den Qualitätszeitungen ein ökonomischer Blickwinkel dominiert und sich wenig mit eigentlichen Spielen und ihren Inhalten auseinandergesetzt wird, außer es treten Kontroversen auf.

**key words:** content analysis, quality press, video games, image

# Inhalt

<b>1. Gegenstandsbereich und Erkenntnisinteresse .....</b>	<b>1</b>
1.1 Einführung in das Arbeitsthema .....	1
1.2 Einordnung der Videospielebranche .....	4
1.3 Hypothesenbildung.....	5
<b>2. Methodik.....</b>	<b>10</b>
2.1 Materialauswahl .....	10
2.2 Konzeptspezifizierung und Operationalisierung.....	13
2.2.1 Analyseeinheit und Entwicklung des Kategorienschemas .....	13
2.2.2 Operationalisierung des Kategorienschemas .....	16
2.4 Gütekriterien .....	17
2.4.1 Reliabilität.....	17
2.4.2 Validität.....	18
<b>3. Auswertung und Analyse .....</b>	<b>20</b>
3.1 Einfache Auswertungen .....	20
3.1.1 Fallzahl .....	20
3.1.2 Länge der Artikel.....	21
3.1.3 Anlässe .....	23
3.1.4 Tendenz.....	25
3.1.5 Ressorts .....	27
3.1.6 Textsorten .....	29
3.1.7 Spiele .....	30
3.1.8 Genres.....	31
3.1.9 Plattformen .....	32

3.1.10 Firmen .....	33
3.1.11 Akteure.....	34
3.1.12 Journalistische Eigenleistung.....	36
3.2 Kombinierte Analyse.....	37
3.2.1 Kombinierte Analyse der Tendenz .....	37
3.2.1.1 Tendenz und Anlass.....	37
3.2.1.2 Tendenz und Ressorts.....	38
3.2.1.3 Tendenz und Textsorten.....	39
3.2.1.4 Tendenz und Genres .....	39
3.2.1.5 Tendenz und Firmen.....	40
3.2.1.6 Tendenz und Akteure .....	41
3.2.1.7 Tendenz und journalistische Eigenleistung.....	41
3.2.2 Länderprofile.....	42
3.2.2.1 Häufigkeiten.....	42
3.2.2.2 Länder und Tendenz.....	44
3.2.2.3 Länder und Anlass .....	46
3.2.2.4 Länder und Ressorts.....	53
3.2.2.5 Länder und Textsorten.....	55
3.2.2.6 Länder und Genres.....	56
3.2.2.7 Länder und Akteure.....	57
3.2.3 Analyse nach politischer Ausrichtung .....	58
3.2.3.1 Politische Ausrichtung und Tendenz .....	58
3.2.3.2 Politische Ausrichtung und Anlass.....	58
3.2.3.3 Politische Ausrichtung und Ressorts.....	59

3.2.3.4 Politische Ausrichtung und Textsorten.....	61
3.2.3.5 Politische Ausrichtung und Genre.....	62
3.2.3.5 Politische Ausrichtung und journalistische Eigenleistung.....	62
3.2.4 Akteure und Berichtsanlass .....	63
3.3 Verifikation der Hypothesen .....	64
<b>4. Fazit .....</b>	<b>72</b>
4.1 Analytische Zusammenfassung .....	72
4.2 Methodenkritik und Ausblick .....	75
<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>77</b>
<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>79</b>
<b>Tabellenverzeichnis .....</b>	<b>80</b>
<b>Anhang .....</b>	<b>83</b>
i. Chi-Quadrat-Tabelle .....	83
ii. Tabellen.....	84
iii. Codebuch.....	115
<b>Eigenständigkeitserklärung .....</b>	<b>131</b>

# 1. Gegenstandsbereich und Erkenntnisinteresse

## 1.1 Einführung in das Arbeitsthema

Abseits der allzu schwarzweißmalerischen Diskussion zwischen Kulturoptimisten und Kulturpessimisten, die schon der Film und das Comicbuch erlebten, gilt es zu konstatieren, dass das Spiel als erzählendes, interaktives, audiovisuelles Medium mit hoher Reichweite, Teil unserer Gesellschaft ist. Es spielen allein 34,3 Millionen Deutsche, davon die meisten regelmäßig. Dabei spielen fast genauso viele Frauen wie Männer aller Bildungsgrade. Dass Videospiele kein Kinderkram sind, beweist die Tatsache, dass der durchschnittliche Spieler und die durchschnittliche Spielerin 34,5 Jahre alt sind (vgl. BIU 2014). Als solcher sind sie auch Objekt publizistischer Berichterstattung. Die meisten Menschen werden daher schon vom „Killerspiel“<sup>1</sup>, vor allem in Zusammenhang mit Amokläufen von Schülern, aber auch von atemberaubenden virtuellen Welten oder der neuesten Knobel-App für mobile Plattformen gelesen und wahrscheinlich eine Meinung darüber haben. Auch in politischem Zusammenhang werden Spiele besprochen. Kontroversen über sexuell explizite und mutmaßlich gewaltverherrlichende Inhalte führen zu Diskussionen über Zensur und Altersbeschränkungen. Seit einiger Zeit wird das Medium auch immer mehr als kultur- und diskurstiftendes verhandelt. Abseits vom tumben Ballerspiel, finden inhaltsvermittelnde „Serious Games“<sup>2</sup>, sowie „Indie Games“<sup>3</sup> zunehmend wohlwollende Beachtung. Nun werden Spiele nicht nur rezipiert, sondern auch pro-

---

<sup>1</sup> Der Begriff wurde 1999 durch den damaligen bayerischen Innenminister, Günther Beckstein geprägt und 2002, nach dem Amoklauf eines Schülers in Erfurt, weiter popularisiert (vgl. Stöcker, 2009).

<sup>2</sup> Spiele, die nicht nur zu reinen Unterhaltungszwecken produziert werden. Es werden in ihnen politische und gesellschaftliche Inhalte vermittelt. Es fallen ebenso Spiele darunter, die positive medizinische Ergebnisse erzielen soll. Ebenso bezeichnet man Spiele, die zu Werbezwecken oder innerbetrieblicher oder privater Effizienzsteigerung (Gamification) als „Serious Games“ (vgl. Wolf 2012, S564f).

<sup>3</sup> Unabhängig von Publishern entworfene und veröffentlichte Spiele. Die Spielkonzepte sind oft experimentell und innovativ.

duziert. Hier existiert seit Jahren eine weltweite Industrie, die mit hohen Budgets und Umsätzen operiert.

Es wird also ein Diskurs über die Spiele und ihre Branche geführt. Dieser lässt sich in verschiedene Teilaspekte zerlegen. Es gibt hier nach der Darstellung von Kaminski (2013, S. 41) „den pädagogischen Diskurs (Spiel als Medium der Selbstwerdung), den medizinischen (Spiel als Krankheit, Sucht, Abhängigkeit), den juristischen (Gefährdung durch den Spieler, Straftatbestände), den ökonomischen (Wirtschaftsfaktor), den politischen (Machtausübung, Einflussnahme über Regulierungen), den kulturellen (schöpferisches Produkt), grafischen (ästhetische Gestalt), informatorischen (Programmierung, Informationstechnik) und den medienwissenschaftlichen (Teil der gesamten Medienentwicklung)“.

Geht man also davon aus, dass die Videospielebranche sowohl gesellschaftlich und kulturell als auch wirtschaftlich relevant und diskurstiftend ist, lohnt sich der Blick in die Medien, um festzustellen, wie diese Diskurse in der Öffentlichkeit geführt werden. Gibt es einerseits natürlich seit vielen Jahren versierte Fachpublikationen und in jüngerer Zeit Internetplattformen, die es vermögen, in die Tiefe der Materie einzudringen und ihrer gerecht zu werden, ist es andererseits anzunehmen, dass ein Schauplatz des Diskurses über das Spiel im Mainstream der Gesellschaft die Qualitätspresse ist. In einem Aufsatz zur Konferenz „Clash of Realities“ an der FH Köln im Jahre 2010, beschreibt der Soziologe Marco Pelliteri Ergebnisse seiner Untersuchung zum Thema Wahrnehmung von Videospiele in Italien. Diese sei ein Zusammenspiel der Wahrnehmung von Journalisten über Videospiele und der öffentlichen Meinung. Produzenten von Videospiele spricht er keine Deutungshoheit, bzw. keinen Einfluss auf den Meinungsbildungsprozess zu (vgl. Pelliteri, 2010, S. 267f). Es gilt festzustellen, ob sich im Rahmen dieser Untersuchung herausstellt, ob es tatsächlich hauptsächliche Akteure der Meinungsbildung in der Berichterstattung gibt.

Es ergeben sich aus diesen Vorüberlegungen einige interessante Fragen, die das Erkenntnisinteresse dieser Arbeit leiten. Wie wird zu welchem Anlass berichtet? Gibt es Unterschiede zwischen Ländern? Zwischen Zeitungen unterschiedlicher politischer Ausrichtung? Findet Framing<sup>4</sup> statt? Erkenntnisinteresse dieser Arbeit soll als sein, zu untersuchen, in welcher Tendenz die Tagespresse zu welchen Anlässen über welches Objekt – Branche oder Produkt – berichtet, dadurch eventuelle Zusammenhänge und Muster zu klären. Ferner sollen anhand verschiedener Kriterien die Einordnung des Themas „Games“ in der Berichterstattung, sowie dessen Stellenwert überprüft werden. Die gewonnenen Ergebnisse können Firmen helfen, die Rezeption ihrer Produkte, auch im Krisenfall, in einen größeren Zusammenhang einzuordnen. Auch wirtschaftsfördernde Institutionen und Verbände können Tipps darüber gewinnen, wo ihre Maßnahmen in der Vergangenheit besonders gut oder schlecht gewirkt haben und Anpassungen vornehmen. Außerdem kann eine mediengeschichtliche Betrachtung der letzten 20 Jahre der Videospelhistorie erfolgen. Denn obgleich Geschichte nicht vom Ergebnis her bewertet werden soll, ist es durchaus interessant Prognosen und Einschätzungen in den Medien zu ihrer Zeit zu betrachten. Den Vergleich mit Deutschland liefern Großbritannien und die Vereinigten Staaten.

Das Thema, insbesondere der Blick nach Großbritannien, ist für den Autor aufgrund einer früheren empirischen Arbeit interessant. Der qualitative Vergleich des Hamburger und Londoner Games-Cluster konnte hier mangels Bereitschaft zur Partizipation an Leitfadeninterviews keine signifikanten Ergebnisse liefern. Im Zuge der Recherchen zu der Befragung bildete sich allerdings die Vermutung heraus, dass in beiden Ländern durchaus Unterschiede im Stand, sowohl

---

<sup>4</sup> Der Begriff wurde 1972 durch Erving Goffman geprägt. Die Theorie geht davon, dass in Massenmedien Ereignisse in gewisse, z.B. politische oder weltanschauliche, Meinungskontexte eingebettet werden, was den Rezipienten in der Informationsaufnahme beeinflusst (vgl. Davie, o.J.).

im Ansehen als auch im Volumen, der Branche existieren. Im Großen und Ganzen blieb die Fragestellung jedoch offen, was zur Entscheidung einer quantitativen Erhebung in dieser Arbeit beitrug. Auch die vergangene Beschäftigung mit der Nutzung des Mediums Videospiele trägt zum Erkenntnisinteresse bei. Die Frage hier ist, ob sich die Rezeption von Games mit der Erschließung breiterer Publikumsschichten durch Casual- und Social-Games sowie familienfreundlichen Produkten wie der Nintendo Wii, geändert hat. Zu prüfen ist, ob die politische Ausrichtung einer Zeitung Einfluss auf die zitierten Studien hat und in wessen Auftrag diese angefertigt wurden. Nicht zuletzt ist die Entscheidung zur Anfertigung dieser Analyse eine pragmatische. Denn im Zuge der Vorrecherchen fand sich keine vergleichbare, obwohl sich die empirische Medienforschung immer stärker mit dem Thema Spiele auseinandersetzt, allerdings eher unter Gesichtspunkten der Wirkungsforschung und Inhaltsanalytik (vgl. Klimmt, 2009).

## **1.2 Einordnung der Videospielebranche**

Bei Videospiele oder interaktiver Unterhaltungssoftware handelt es sich um Softwareprodukte, die sich anhand ihrer Plattformen differenzieren lassen. So gibt es heute:

- Spiele für den PC, dabei auch browserbasierte
- Spiele für Konsolen, unterteilt in die stationären Konsolen, z.B. Xbox, Playstation und Nintendo Wii und mobile Konsolen, z.B. Nintendo DS oder Playstation Portable
- Spiele für mobile Endgeräte, z.B. Smartphones und Tablets (vgl. Fladerer, 2013)

Die Videospielebranche ist heute im Medienbereich ein ökonomisches Schwergewicht. Alleine in Deutschland wurden 2013 1,82 Milliarden Euro umgesetzt.

Etwa 70% wurden dabei mit Spielen für PC und Konsole erzielt. Der Rest entfällt auf Umsätze durch neuere Spielformen, zuvorderst 209 Millionen Euro für virtuelle Zusatzinhalte und 178 Millionen Euro für Mobile Apps (vgl. BIU2013). Deutschland ist mit rund 25 Millionen Spielern der drittgrößte Absatzmarkt für Videospiele in Europa. Weltweit liegt es auf dem fünften Rang. PricewaterhouseCoopers prognostizieren bis 2016 ein Wachstum von durchschnittlich 7,7% mit Umsätzen von bis zu 2,9 Milliarden Euro im Jahr. Dabei werden vor allem die Segmenten Online/Browser und Mobile weiter an Bedeutung gewinnen. Darauf folgt der Konsolenmarkt, für den ebenfalls ein Wachstum prognostiziert wird. Allein das Segment PC soll um ~1,7 Prozent jährlich schrumpfen (vgl. PwC 2012, S.14). In Großbritannien konnten 2014 3,9 Milliarden Pfund umgesetzt werden (vgl. UKIE 2014). Der US-amerikanische Markt konnte 2013 21,53 Milliarden Dollar umsetzen (vgl. ESA 2013).

### **1.3 Hypothesenbildung**

Ausgehend von einer über Zeit gestiegenen Popularität und Durchdringung der Gesellschaft durch Games, lassen sich verschiedene zeitbezogene Hypothesen aufstellen. Zunächst kann vermutet werden, dass die Tendenz der Berichterstattung über Zeit positiver wird. Dies kann der Tatsache geschuldet sein, dass im Zuge der Weiterentwicklung des Mediums Spiele erscheinen, die weniger anfällig für Kontroversen, etwa wegen Gewaltdarstellungen, sind und Akzeptanz in breiteren Bevölkerungsschichten finden. Auch die Ausführlichkeit der Berichterstattung könnte aus diesen Gründen zunehmen.

Insbesondere im Konsolenbereich ist die Spielehardware Produktlebenszyklen unterworfen. In Der Vergangenheit wurde sie alle vier bis fünf Jahre ausgetauscht. Die letzte Konsolengeneration (Xbox 360, PS3, Wii) hatte dabei eine vorher unbekannt lange Lebensdauer von ungefähr sieben Jahren. Dieses High-

light der Branche, schließlich entscheidet sich mit dem Verkauf neuer Geräte stark die wirtschaftliche Entwicklung der Firmen, wird in den Medien wahrgenommen. Es kann im Zuge der Neuveröffentlichungen ein erhöhtes Berichtsaufkommen vermutet werden. Weiterhin kann unterstellt werden, dass nicht nur die Qualität oder Innovation der zu besprechenden Produkte ausschlaggebend für die Berichterstattung ist, sondern vielmehr in dem Moment vorherrschende Hypes in der Branche, besprochene Konsolenveröffentlichungen, aber auch das Erscheinen populärer oder kontroverser Titel, aufgegriffen werden und die Berichterstattung positiv ist. So werden wahrscheinlich Nischenthemen eher nicht behandelt. Im Zuge dessen ist es plausibel, dass die Berichtsanlässe vor allem bei Neuveröffentlichungen, Entwicklungen des Marktes und Kontroversen liegen. Es gilt zu überprüfen, ob sich hier über die Jahre Veränderungen in der Tendenz der Artikel ergeben. In späteren Jahren könnte die Berichterstattung in journalistischer Eigenleistung und die Bearbeitung des Spiels von Seiten der Kultur- und Medienressorts an Bedeutung gewinnen. Hier kann auch überprüft werden, ob sich die Textsorten, mit denen berichtet wird, über Zeit ändern, ob sie also auf ein Abrücken von einem rein berichtenden Journalismus hinweisen, sich also die Einordnung des Themas ändert.

Ein Erkenntnisinteresse dieser Arbeit ist es, herauszustellen, ob sich im internationalen Vergleich Besonderheiten ergeben. Es soll unter Beachtung nationaler Besonderheiten, vor allem in Form von Ereignissen die international unterschiedliches Nachrichteninteresse aufweisen, untersucht werden, ob sich in der Struktur der Berichtsanlässe Unterschiede ergeben. Ein weiteres Augenmerk soll selbstverständlich auf die Berichtstendenzen im internationalen Vergleich geworfen werden. Ebenso soll hier die Einordnung des Themas überprüft werden. Es soll versucht werden, hier Aussagen zu treffen, ob unterschiedliche Branchenprofile der Länder als Ansatzpunkt eventueller Unterschiede gesehen werden können.

Dem Klischee folgend, dass in liberalen Kreisen Neues positiver angenommen wird als in konservativen, ist eine Arbeitsthese dieser Analyse, dass es sich bei den Tageszeitungen ebenso gegenüber den Videospiele verhält. Auch kann man je nach politischer Ausrichtung Unterscheide der Einordnung des Themas, sowie zitierten Akteuren vermuten. Andererseits ist zu vermuten, dass konservative, der Wirtschaft nahestehende Medien, einen Fokus in der Wirtschaftsberichterstattung aufweisen.

Im dem in 1.1 besprochenen Aufsatz von Pelliteri konzentriert dieser sich zum Thema auf die in Artikeln vorkommenden Akteure. Er stellt die Hypothese auf, dass Vorurteile aller beteiligten Einzelakteure und Gruppen über Spiele in die Berichterstattung einfließen. Auch der Umgang mit Fakten sei, so Pelliteri, abhängig von den kognitiven und wissenschaftlichen Paradigmen innerhalb der spezifischen Gruppen. Er kommt zu dem Ergebnis, dass sich Akteure und Autoren verschiedener Fachrichtungen unterschiedlich äußern, meist aber neutral und sachlich, mit Ausnahme von Psychologen und Pädagogen, bei denen es meist um Schäden geht, die durch Spiele entstehen oder entstehen könnten (vgl. Pelliteri, 2010, S. 267f). Es soll ausgehend davon geklärt werden, ob sich tatsächlich Akteure in der Berichterstattung zu spezifischen Anlässen häufiger und in gewisser Tendenz äußern.

In der Diskussion über Videospiele kommt man an Kontroversen nicht vorbei. Vor allem Sex und Gewalt rufen immer wieder zu Diskussionen über Verbote und Alterskontrollen hervor. Die publizistische Behandlung dieser Kontroversen, so eine Hypothese in dieser Analyse, erfolgt je nach Land, politischer Ausrichtung und Art des Skandals in verschiedener Tendenz und Gewichtung. Also wird vermutet, dass Spiele oder Spielegenres mit hohem Anteil an sexuellen oder gewalttätigen Szenen tendenziell negativer behandelt werden. Es wird auch angenommen, dass im Zuge solcher Kontroversen die Frequenz der Berichterstattung zunimmt. Dies gilt insbesondere für Ereignisse wie Amokläufe,

bei denen Spiele als Auslöser mitverantwortlich gemacht werden. Als Sündenböcke können immer wiederkehrende Nennungen von Spielen und Genres als Beispiele angenommen werden. Es ergeben sich folgende Hypothesen:

- H1: Tendenz der Berichterstattung wird über Zeit positiver.
- H2: Ausführlichkeit der Berichterstattung nimmt über Zeit zu.
- H3: Erscheinen neue Hardwaregenerationen, nimmt die Frequenz der Berichterstattung zu.
- H4: Erscheinen neue Hardwaregenerationen, wird die Berichterstattung positiver.
- H5: Der Schwerpunkt der Berichtsansätze ändert sich über Zeit.
- H6: Die Einordnung des Themas ändert sich über Zeit.
- H7: Es gibt landesspezifische Unterschiede in der Tendenz.
- H8: Es gibt landesspezifische Unterschiede bei Anlässen.
- H9: Es gibt landesspezifische Unterschiede der Tendenz zu verschiedenen Anlässen.
- H10: Es gibt landesspezifische Unterschiede in der Einordnung des Themas.
- H11: Die politische Ausrichtung der Zeitung beeinflusst die Berichtstendenz.
- H12: Die politische Ausrichtung äußert sich in Unterschieden im Umgang mit Kontroversen
- H13: Die politische Ausrichtung der Zeitung beeinflusst die Einordnung des Themas.
- H14: Es gibt Zusammenhänge zwischen vorkommenden Akteuren und Berichtsansatz.
- H15: In späteren Berichtszeiträumen ist ein Rückgang der Wirtschaftsberichterstattung zu verzeichnen.

- H16: Es werden im Zuge von Kontroversen meist die gleichen Genres Subjekt der Berichterstattung.
- H17: Genres mit hohen Anteilen von Sex- und Gewaltdarstellung werden eher negativ besprochen.

## 2. Methodik

Um eine generalisierbare und repräsentative Aussage im Rahmen der quantitativen Inhaltsanalyse über das Image der Videospielebranche in Deutschland, den USA und Großbritannien zu treffen, mussten im Vorfeld mehrere methodische Aspekte bestimmt werden. Dies sind die Auswahl der zu untersuchenden Qualitätszeitungen, der Untersuchungszeitraum, die Stichprobe, die Kodierungskategorien und die Überprüfung von Gütekategorien, genauer der Reliabilität und der Validität.

### 2.1 Materialauswahl

Die Auswahl des Untersuchungsmaterials ist als erster Schritt von großer Wichtigkeit, da hier vor allem die Voraussetzung für die schlussendliche Validität der Untersuchung geschaffen wird. Es gilt hierbei die Frage zu beantworten, ob tatsächlich gemessen wird, was zu messen beabsichtigt ist, nämlich die Berichterstattung von Qualitätszeitungen in den USA, Deutschland und Großbritannien. Eine Vollerhebung war im Rahmen dieser Arbeit durch zeitliche und personelle Einschränkungen, sowie den langen Untersuchungszeitraum von 20 Jahren nicht machbar. Es mussten daher gewisse Einschränkungen gemacht werden. Eine davon war externer Natur – die Verfügbarkeit der Zeitungsartikel in den dem Autor zugänglichen Pressedatenbanken. Es wurden pro Land zwei Zeitungen gewählt, um eine für die Analyse ausreichend hohe Grundgesamtheit, anvisiert waren zunächst 1000 Artikel, zu erhalten und außerdem, um Vergleiche auf nationaler Ebene anzustellen.

Die untersuchten Zeitungen sind:

- aus Deutschland die *Süddeutsche Zeitung (SZ)* und die *Frankfurter Allgemeine Zeitung (FAZ)*,
- aus den USA die *New York Times* und die *Washington Post* und

- aus Großbritannien der *Guardian* und der *Independent*.

Die Auswahl erfolgte, mit erwähnter Einschränkung der Verfügbarkeit, anhand folgender Kriterien:

- *Tageszeitungen*: Die Entscheidung für die Auswertung überregionaler Tageszeitungen war zunächst eine pragmatische. Obwohl heute die Videospiele gesellschaftlich präsent sind, kann nicht angenommen werden, dass sie es immer in gleichem Maße waren. Deswegen und aufgrund der Tatsache, dass Zeitungen mit wöchentlichem Erscheinen potentiell weniger Fallzahlen zu einem ohnehin jungen Thema liefern, führte zu deren Nichtbeachtung im Rahmen dieser Untersuchung. Die bewusste Entscheidung für die Tageszeitung liegt darin begründet, dass bei Tageszeitungen durch die hohe Erscheinungsfrequenz eher eine chronologische Darstellung des zu untersuchenden Themas in einer Vielzahl von Darstellungsformen und Berichtsanlässen gefunden werden kann.
- *Qualitätspresse*: Um journalistische Qualitätsstandards in der Analyse der Artikel zu gewährleisten, fielen Boulevardzeitungen aus der Auswahl hinaus, auch wenn teils erheblich höhere Auflagenstärken anfallen. Auch zeitliche Einschränkungen bei der Bearbeitung der Artikel ließen hier zu einer homogenen Analyseeinheit greifen, um eine angemessene Grundgesamtheit zu garantieren.
- *Politische Ausrichtung*: Ein weiterer relevanter Aspekt bei der Auswahl der Zeitungen war es, einen Vergleich zwischen konservativ und liberal ausgerichteten Zeitungen anstellen zu können. Dies gelang im Falle Deutschlands und der USA. Die *Süddeutsche Zeitung* ist im links-liberalen Spektrum anzusiedeln, während die *Frankfurter Allgemeine Zeitung* konservativ-liberal ist (vgl. Ridder 2009). In den USA fällt die *Washington Post* in das liberale Spektrum und die *New York Times* in das konservative. In den von der Hochschule bereitgestellten Datenbanken von Genios

und Nexis ist keine konservative britische Zeitung innerhalb des untersuchten Berichtszeitraums (s.u.) nachgewiesen, Untersuchungen nach politischer Tendenz nur für die USA und Deutschland möglich sind.

- *Auflagehöhe*: Eine möglichst hohe Auflagenstärke der analysierten Zeitungen war wünschenswert. Hier stellte sich bei den britischen Zeitungen ebenfalls das Problem der Verfügbarkeit in den Pressedatenbanken. Die aktuelle Auflagenliste der ivw (1/2015, vgl. ivw, 21015) zeigt die Auflage der *Süddeutschen Zeitung* mit 402 425 Exemplaren und die der *Frankfurter Allgemeinen Zeitung* mit 295 653 Exemplaren an. Diese beiden sind die auflagenstärksten deutschen überregionalen Tageszeitungen. Im ersten Quartal 2013 war die Gesamtauflage der *New York Times* 1 865 318 Exemplare und die der *Washington Post* 474 767 (vgl. Alliance for audited media, 2013). Beide zählen zu auflagenstärksten US-amerikanischen Qualitätszeitungen. Der *Guardian* hatte im September 2014 eine Auflage von 180 731 und der *Independent* von 63 135 (vgl. theguardian.com, 2014). Diese britischen Zeitungen gehören bei weitem nicht zu den auflagenstärksten, erfahren aber immer noch eine für diese Untersuchung ausreichende Zirkulation, um Validität zu gewährleisten.

Der Untersuchungszeitraum wurde auf 20 Jahre, 1994-2014, festgelegt. In diesem Zeitraum, vom Ende der 16-bit Ära bis zum Ende der letzten Konsolengeneration, lässt sich, so die Überlegung, gut eine Untersuchung der aufgestellten Thesen anstellen, da in ihm die Popularisierung der Videospiele vollends vollzogen wurde. Auch ist das Jahr 1994 in den verfügbaren Datenbanken für eine Zeitung das früheste Jahr, in dem Artikel verfügbar sind. Nachgewiesen Online-Artikel wurden einbezogen, denn erstens sind die Webseiten und Blogs der Zeitungen zeitgemäße Medienangebote der Verlage und als Teil der Publikation zu sehen und zweitens, so ergab sich während der Recherchen, verlagert sich die Berichterstattung einiger Zeitungen in späteren Jahren zunehmend dorthin. Die

Breite der Untersuchung bot sich auch aus dem Grund an, dass eine vergleichbare noch nicht existiert. Sie soll auch als Grundlage für eine tiefergehende Beschäftigung der Presseresonanz gegenüber der Videospiegelbranche rezipiert werden.

Die Recherche in den beiden Datenbanken erfolgte jeweils mittels eines Suchterms, der alle über den Berichtszeitraum neu hinzugekommenen Plattformen und Spielformen einschließt. Wenn möglich wurde die Suche auf den Artikelvorspann beschränkt, um ausschließlich Artikel mit ausreichendem Spielbezug zu erhalten. Beispiel:

*HLEAD(video I/s game! OR pc I/s game! OR console! I/s game! OR Mobile I/s game! OR computer! I/s game! OR smartphone! I/s game! OR tablet! I/s game! OR online! I/s game! OR MMO OR MMORPG OR iphone I/s game! OR ipad I/s game! OR android I/s game! OR multi player I/s game! OR multi! player I/s game!)*

Da die Zahl der gewünschten Artikel bei ungefähr 1000 lag, ergab sich pro Zeitung eine ideale Fallzahl von etwa 167. Lagen mehr Artikel vor, wurden je 5-Jahres-Zeitraum per Zufallsgenerator (random sample) 42 Artikel gezogen. Lagen weniger vor, wurden alle codiert. Das Kriterium der Artikellänge wurde zweistufig gehandhabt. Zunächst wurden nur Artikel über 500 Wörtern ausgewählt und in der zweiten Stufe fielen dann Artikel unter 100 Wörtern heraus. Am Ende konnte eine Grundgesamtheit von  $n = 881$  gültigen Fällen ausgewertet werden.

## **2.2 Konzeptspezifizierung und Operationalisierung**

### **2.2.1 Analyseeinheit und Entwicklung des Kategorienschemas**

Die für diese Untersuchung relevante kleinste Auswahleinheit ist der Artikel als thematisch abgegrenzte Einheit. Die vorher spezifizierten Analyseeinheiten,

die klassifiziert werden sollen werden unabhängig voneinander in eigene Kategoriensysteme erfasst. Man spricht dabei von paralleler Zerlegung der Analyseeinheit. Einige Kategorien werden in einem zweiten Schritt noch einmal auf eine höhere logische Hierarchieebene (z.B. Counterstrike -> First Person Shooter) kodiert (vgl. Rössler 2005, S.70ff).

Das Kategoriensystem zur Erhebung der Daten sollte so gebildet werden, dass es von möglichst geringer Komplexität ist, aber dennoch alle relevanten formalen, inhaltlichen und wertenden Inhaltsaspekte abbilden kann (vgl. Rössler 2005, S94ff). Obwohl hier nur von einer Person kodiert wurde, dient dies der Steigerung der Reliabilität der Inhaltsanalyse, denn aus demselben Grund fand die Kodierung des Samples über einen relativ langen Zeitraum statt.

- *Formale Kategorien:* Zunächst erfolgt die Erfassung formaler Kategorien der Artikel. Erfasst wird natürlich die Auswahlinheit, also die zu codierende Zeitung. Neben der Erfassung der Erscheinungsdaten der Artikel wird eine Einteilung in 5-Jahres-Zeiträume vorgenommen, um eine höhere Signifikanz der Auswertung zu gewährleisten. Weitere formale Merkmale der Zeitung, die für die Untersuchung wichtig sind, sind Ressort und Textform. Sicher wird das Wirtschaftsressort eine andere Gewichtung von Teilaspekten der Branche haben als das Feuilleton. Ebenso liegt beispielsweise einem Kommentar ein anderer journalistischer Anspruch zugrunde als einem Bericht. Ein Indikator für den Stellenwert des Themas, aber oft auch Ausprägung der vorliegenden Textsorte, ist die Länge der Artikel. Ein letztes formales Kriterium ist der Titel des Artikels, der in die Bestimmung der Tendenz einfließt.
- *Inhaltliche Kategorien* bilden die in den Artikeln genannten thematisierten Bezugseinheiten. Keine Waren oder Dienstleistungen produzierende Branche ist losgelöst von ihren Produkten zu betrachten. Daher sollen in

Artikeln genannte Spieletitel erfasst werden. Zur Steigerung der Signifikanz der Ergebnisse sollen ebenfalls genannte und implizierte Genres von Videospiele erfasst werden. Wie in jeder Branche, die mit Hochtechnologie zu tun hat, spielt auch in der Videospielebranche technische Innovation eine bedeutende Rolle. Dies wirkt sich im Falle der Spielekonsolen mit einer bisher fünf- bis nahezu zehnjähriger Lebensdauer der Geräte aus, bevor eine neue Generation auf dem Markt kommt. Im Falle des PCs ist ebenfalls eine zyklische Erneuerung der Systeme üblich. Daher sollen in Artikeln besprochene Spieleplattformen erfasst werden. Beide, Spiele und Plattformen als Produkt, sind gebunden an Firmen wie Entwicklungsstudios oder Publisher. Diese werden ebenfalls erfasst. Ebenfalls von großer Wichtigkeit ist der Anlass der Berichterstattung. Diese Kategorie beinhaltet eine thematische Komponente. Es lassen sich so eher Aussagen über die Behandlung gesellschaftlicher Diskurse treffen. Über die reine Übernahme von Presse- oder Agenturmeldungen hinausgehend, bietet die Beschäftigung mit der Berichtsansätzen Indikatoren dafür, worin das hauptsächliche Themeninteresse der Zeitungen liegt. Liegt Artikeln mutmaßlich journalistisches Eigeninteresse zugrunde, kann die Linie der Zeitung gegenüber Spielen weiter verdeutlicht werden, daher soll auch dies erfasst werden. Diese Kernindikatoren sollen zur Klärung der Hypothesen mit den formalen und weiteren inhaltlichen Kategorien in Beziehung gesetzt werden.

- *Wertende Kategorien:* Die ausgehend von den aufgestellten Hypothesen hauptsächlich zu klärende Begrifflichkeit ist die der Tendenz der Berichterstattung. Anhand ihrer werden die hauptsächlichen Inferenzschlüsse dieser Untersuchung gebildet werden, die das Erkenntnisinteresse nach dem Image der Videospielebranche klären sollen. Zunächst erfolgt die Entscheidung über die Ausführlichkeit der Bewertung des Ko-

dierers. Für diese Arbeit wurde mit der Globalbewertung ein summarisches Urteil über die Berichtstendenz gewählt. Es werden also nicht einzelne Aspekte der Tendenz verrechnet, vielmehr konzentriert sich die Bewertung auf den Gesamteindruck des Textes. Diese Art des Urteilens ist legitim, da Studien ergeben haben, dass auch Rezipienten eher einen Globaleindruck über den Tenor von gelesenen Zeitungstexten mitnehmen. Da das journalistische Qualitätsmerkmal der Ausgewogenheit diesen Vorgang erschweren kann, soll die Erfassung der Tendenz der Berichterstattung im Codebuch noch sorgfältig operationalisiert werden (vgl ebd., S.147). Es soll für jeden Artikel festgestellt werden, ob er ein positives, neutrales oder negatives Bild der Branche wiedergibt. Dabei spielen auch die Titel der Artikel eine Rolle, daher werden diese notiert.

### **2.2.2 Operationalisierung des Kategorienschemas**

Es ergibt sich aus diesen Überlegungen und nach Durchführung eines Codierdurchlaufs einer Zeitung folgendes Kategorienschema. Das vollständige Codebuch ist in Anhang iii ausgewiesen.

- *Artikelnummer*
- *Zeitung*
- *Titel*
- *Datum*
- *Jahr*
- *Zeitraum*
- *Ressort*
- *Textform*
- *Länge*
- *Journalistische Eigenleistung*
- *Tendenz*

- *Spiele*
- *Genre*
- *Plattform*
- *Firma*
- *Anlass*

## 2.4 Gütekriterien

### 2.4.1 Reliabilität

Die Reliabilität inhaltsanalytischer Untersuchungen ist grundsätzlich von großer Bedeutung. Als zuverlässig gilt eine Messung, wenn sie bei Wiederholung zu denselben Ergebnissen führt. Das Messinstrument soll unabhängig vom Messenden und den Untersuchungsobjekten funktionieren können. Im Fall der Inhaltsanalyse empfiehlt sich ein Test-Retest (vgl. Borsius et al, 2009, S63ff). Da im Falle dieser Untersuchung nur ein Codierer Messungen durchführte, fällt eine Überprüfung der Inter-Coder-Reliability, das ist die Überprüfung von Übereinstimmungen zwischen den Ergebnissen mehrerer Codierer, weg. Intra-Coder-Reliability bezeichnet die Zuverlässigkeit der Messungen eines Codierers in zeitlichem Abstand (vgl. Möhring et al 2013, S 34ff). Es konnten in der Anwendungsphase alle Dimensionen der Untersuchung codiert werden. Es ergaben sich keine Codierungen in offene oder Rest-Kategorien. Diese Untersuchung beinhaltet mit „Tendenz“ eine ordinale Variable, die auf Reliabilität überprüft werden muss. Ein Test-Retest wurde für die Kategorie aus einer Stichprobe von 45 Artikeln durchgeführt. Die Codierübereinstimmung wurde nach Holsti mit der Formel

$$\frac{2 * \ddot{U}}{C1 + C2}$$

wobei  $\ddot{U}$  = Summe der übereinstimmenden Codierungen, C1 = erster Codierdurchlauf und C2 = zweiter Codierdurchlauf ist, durchgeführt und führte zu

einem Quotienten von 0,84. Damit ist das Messinstrument zufriedenstellend reliabel.

#### **2.4.2 Validität**

Damit für ein Messinstrument die Anforderung der Validität erfüllt ist, muss es tatsächlich auch messen, was es messen soll. Eine notwendige, aber nicht hinreichende Bedingung dafür ist dabei die Reliabilität. Anders als die Reliabilität ist die Validität nicht einfach messbar. Es existiert ein hohes Maß an Unbestimmtheit. Die Bestimmung der Validität ist mitunter abhängig von Erfahrungswerten und Vorwissen. Die Inhaltsvalidität überprüft anhand von theoretischem Vorwissen, ob alle relevanten Aspekte des untersuchten Sachverhaltes im Messinstrument enthalten sind. Zu überprüfen, ob alle Dimensionen eines Begriffs abgedeckt sind, gilt gemeinhin als schwer und somit ist die Inhaltsvalidität nicht als abschließender Beweis zu sehen (vgl. Borsius et al 2009, S68ff). Diese Forschungsfrage nach dem Image der Gamesbranche in dieser Untersuchung wird in erster Linie anhand der Berichtstendenz in Verbindung mit den Konstrukten „Anlass“ und weiterer nominaler Variablen gemessen. Die in der Konzeptionsphase mittels eines Pretests und folgender Diskussion des Kategorienschemas aufgestellten Indikatoren und Variablen können als hinreichend für die Untersuchung angenommen werden, da alle für die Branche relevanten formalen und inhaltlichen Teilaspekte miteinbezogen wurden, um sie mit der Berichtstendenz zu korrelieren. Bei der Erfassung der Berichtsansätze wurde darauf geachtet, alle Diskursaspekte aus Kaminski (2013) miteinzubeziehen, was gelang. Die notwendige Reliabilität ist, es wurden keine offenen und Rest-Kategorien benutzt, ebenfalls gegeben. Vergleichsweise wichtiger ist die Kriteriumsvalidität. Hierbei wird ein Kriterium herangezogen, das denselben Sachverhalt erforscht wie das zu validierende Messinstrument, bspw. eine qualitative Erhebung (vgl. ebd.). Wie schon erwähnt, existiert keine dem Autor bekannte

te andere Vollerhebung oder andersartige größere Studie über das Image der Videospielbranche in der Qualitätspresse.

### 3. Auswertung und Analyse

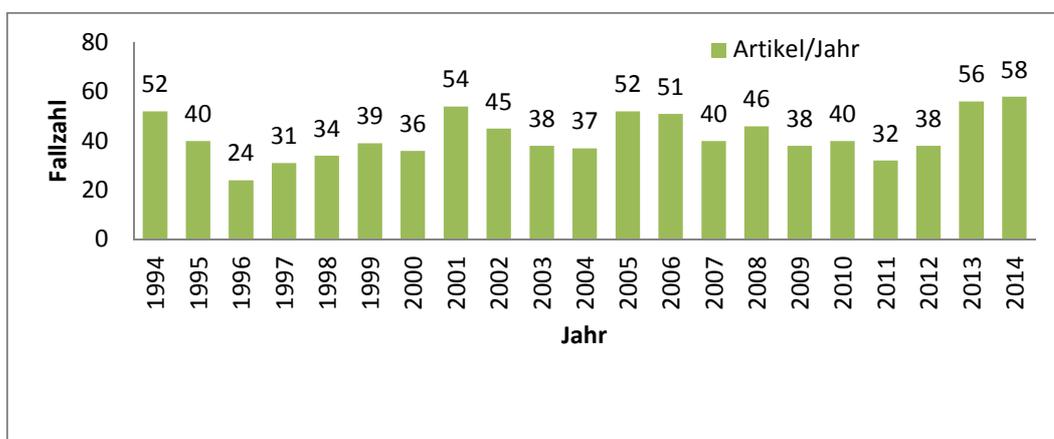
Es folgt die Auswertung der erhobenen Daten. Die computergestützte Analyse erfolgte mittels der Software *PSPP*<sup>5</sup>. Die Darstellung der Ergebnisse erfolgt größtenteils anhand von Schaubildern und Tabellen. Die diesen zugrunde liegenden Kreuztabellen und Auszählungen finden sich im Anhang ii. Für die Darstellungen der Ergebnisse der Kreuztabellen sind Freiheitsgrade (df) und Werte des Chi-Quadrat-Tests angegeben. Der Abgleich mit dem für den jeweiligen Freiheitsgrad kritischen Wert von Chi-Quadrat erfolgte mittels der in Anhang i einsehbaren Tabelle für ein Signifikanzniveau von  $p=0,05$  sofern nicht anders ausgewiesen.

#### 3.1 Einfache Auswertungen

Der erste Schritt der Auswertung ist die Auszählung einzelner Variablen zu Fallzahl, Länge, Anlässen, Tendenz, Ressorts, Textsorten, Spielen, Genres, Plattformen, Firmen, Akteuren und journalistischer Eigenleistung, um einen ersten Eindruck und Hinweise für weiterführende Darstellungen gewinnen zu können.

##### 3.1.1 Fallzahl

Abbildung 1: Fallzahl Artikel/Jahr 1994-2014 (Daten vgl. Tabelle 8)



<sup>5</sup> <http://www.gnu.org/software/pspp/>

PSPP ist eine open-source basierte Alternative zum kostenpflichtigen SPSS und kommt diesem im Funktionsumfang für diese Arbeit ausreichende Art und Weise gleich.

In der Grundgesamtheit N lassen sich über Zeit Wellen in der Fallzahl ausmachen. Ihre höchsten Stände erreicht sie in den Jahren 1994, 2001, 2005, 2005, 2013 und 2014. Bis hierhin können allenfalls Vermutungen über die Gründe dafür angestellt werden. Die Ausschläge der Fallzahlen können im Eintreten bran-chenexterner Faktoren gesucht werden, z.B. dem Diskurs über die Rolle von Spielen bei Amokläufen, Terrorakten und ähnlichen gesamtgesellschaftlich relevanten Themen. Es kann auch vermutet werden, dass hohe Fallzahlen in Jahren auftreten, in denen beispielsweise neue Hardwaregenerationen eingeführt werden oder einzelne Spiele aufgrund kontroverser Inhalte und den Diskursen darüber besonders viel Aufmerksamkeit genießen. Um ein gestiegenes Interesse der Zeitungen zu begründen, sollen also nicht die erfassten Berichtsanslässe herangezogen werden, sondern auch parallel geführte Diskurse den Daten gegenübergestellt werden. Zur Überprüfung der bezugnehmenden Hypothesen muss daher dieser Darstellung noch mit höherem Feinheitsgrad der Datenauswertung begegnet werden. Es soll hier nicht nur nach internationalen Anlässen gefragt werden, sondern auch eine internationale Betrachtung erfolgen, denn ein Amoklauf in Deutschland ist in den USA vermutlich nicht gleichermaßen berichtswürdig.

### 3.1.2 Länge der Artikel

Tabelle 1: Mittlere Artikellänge für alle Berichtszeiträume (Z)

	<i>Mittelwert</i>	<i>N</i>	<i>Std. Abweichung</i>
<i>Länge_Z1</i>	778,48	210,00	539,43
<i>Länge_Z2</i>	885,43	207,00	715,84
<i>Länge_Z3</i>	881,55	229,00	467,05
<i>Länge_Z4</i>	888,15	234,00	811,37

Betrachtet man den Mittelwert der Artikellänge bezogen auf die Berichtszeiträume alle Zeitungen, ist dort eine geringe Steigerung zu beobachten. Für diesen Teil der Auswertung kann also vorsichtig gesagt werden, dass die Ausführ-

lichkeit der Berichterstattung zunimmt. Es bietet sich jedoch an, hier noch einmal genauer hinzusehen.

**Tabelle 2: Mittlere Länge und Fallzahl von Artikeln über 1000 Wörtern über alle Zeiträume (Z)**

	<i>Mittelwert</i>	<i>N</i>	<i>Std. Abweichung</i>
<i>Lang_Z1</i>	1504,00	47,00	636,76
<i>Lang_Z2</i>	1625,41	56,00	1010,87
<i>Lang_Z3</i>	1410,53	70,00	451,45
<i>Lang_Z4</i>	1639,08	51,00	1484,41

Bei einer Zählung der Häufigkeiten von Artikeln über 1000 Wörtern über den Untersuchungszeitraum bietet sich ein ähnliches Bild. Die Anzahl langer Artikel nimmt über Zeit zu, nicht aber in besonders auffälligem Maße, um im letzten Zeitraum wieder zu sinken. Hier erreicht jedoch die mittlere Artikellänge ihren höchsten Wert. Der Anteil dieser Artikel an der Grundgesamtheit beträgt ungefähr 25% und in den letzten beiden Berichtszeiträumen etwa 14%.

**Tabelle 3: Mittlere Länge und Fallzahl von Artikeln unter 500 Wörtern über alle Zeiträume (Z)**

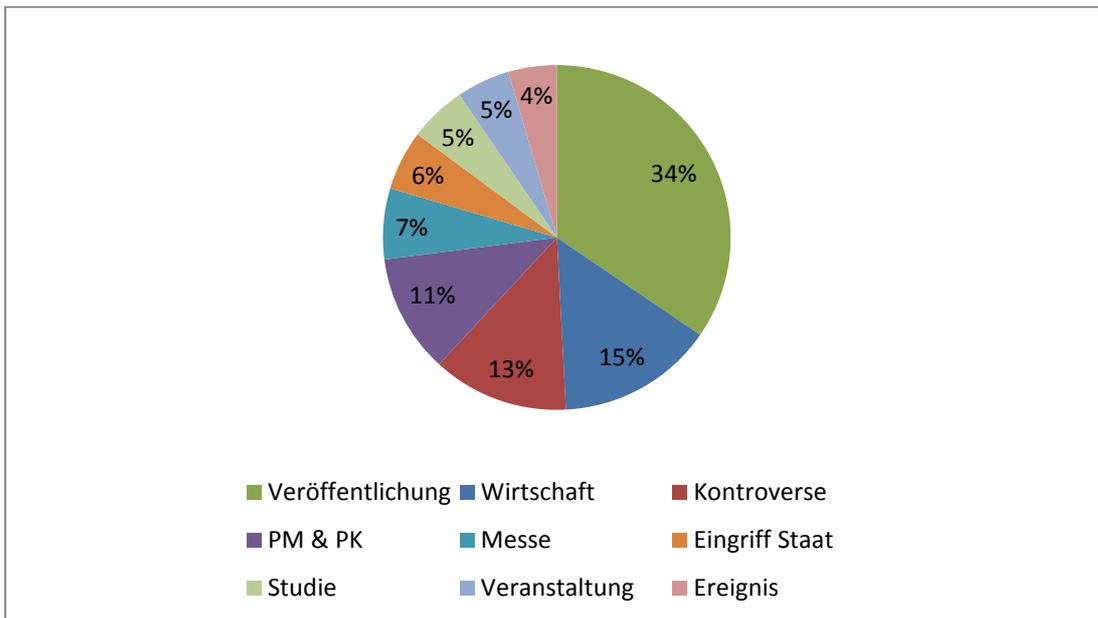
	<i>Mittelwert</i>	<i>N</i>	<i>Std. Abweichung</i>
<i>Kurze_Z1</i>	312,08	65,00	122,90
<i>Kurze_Z2</i>	353,16	51,00	88,73
<i>Kurze_Z3</i>	344,78	41,00	98,95
<i>Kurze_Z4</i>	386,84	32,00	92,37

Es ist auch zu beobachten, dass die Anzahl der Artikel unter 500 Wörtern um etwa die Hälfte sinkt. Auch hier steigert sich über Zeit der Mittelwert der Artikellänge. Der Anteil kurzer Artikel an der Grundgesamtheit beträgt ungefähr 20% und in den letzten beiden Berichtszeiträumen etwa 8%.

Im Großen und Ganzen kann eine steigende Ausführlichkeit der Artikel unterstellt werden. Die Ausführlichkeit der Berichterstattung nimmt dahingehend zu, als dass vor allem die Anzahl kurzer Artikel sinkt. Wie sich das in der Art der Berichterstattung äußert, wird im weiteren Verlauf zu sehen sein.

### 3.1.3 Anlässe

Abbildung 2: Fallzahlen Berichtsanslässe (Daten vgl. Tabelle 9)

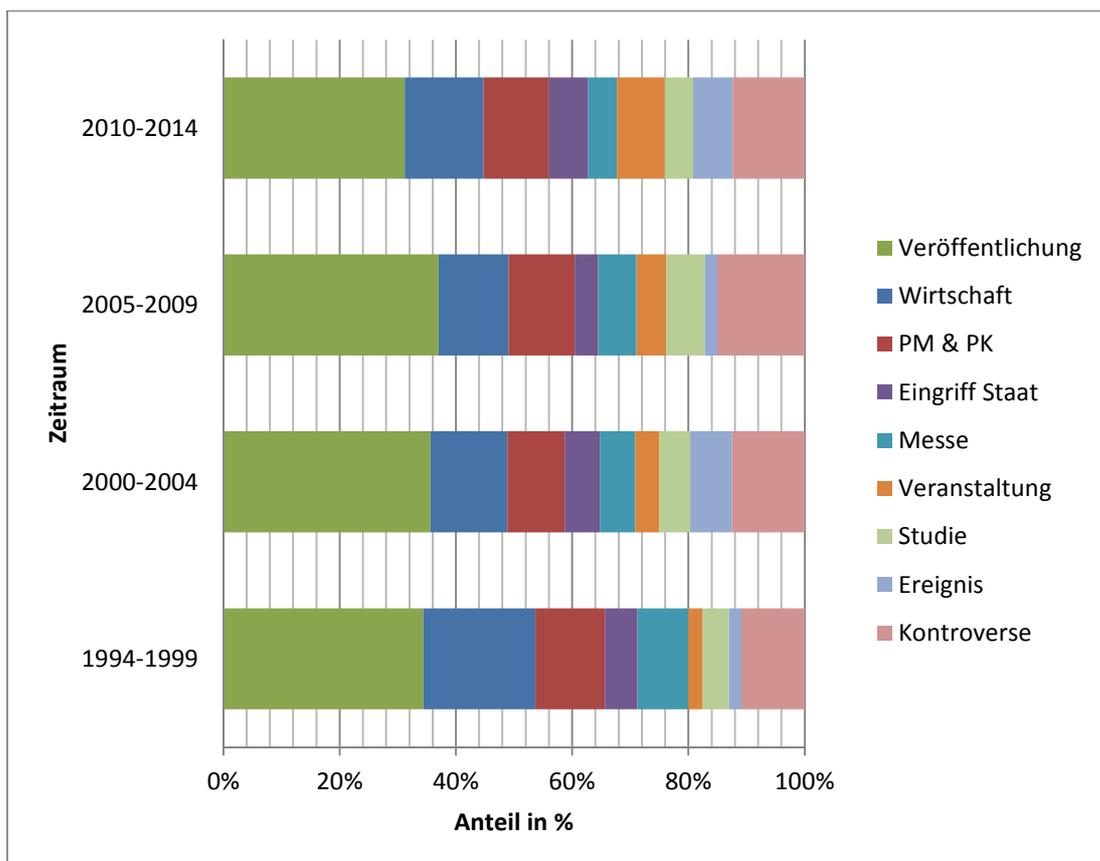


Der mit über einem Drittel der Grundgesamtheit dominierende Berichtsansatz ist die Veröffentlichung von Plattformen und Medien. Es folgen mit 15% die Wirtschaftsthemen, mit 13% die Kontroversen und mit 11% die Pressemeldung und -konferenz. Diese nehmen allein fast 75% der Berichterstattung ein. Die restlichen sechs Berichtsansätze sind abgeschlagen und teilen sich das übrige Viertel. Diese Konzentration der hauptsächlichen Berichtsansätze gilt es, noch weiter aufzuschlüsseln.

Die Betrachtung der Berichtsansätze über alle Zeiträume der Grundgesamtheit aller Artikel bringt vor allem die Erkenntnis, dass rein wirtschaftliche Veranlassung der Berichterstattung zumindest etwas an Bedeutung verliert. Man erkennt hier einen stetigen Rückgang mit zum Ende hin marginalem Anstieg. Der über alle Zeitabschnitte stärkste Berichtsansatz ist die Veröffentlichung von Spielen, Plattformen und spielbezogenen Medien. Hier ist im letzten Zeitabschnitt ein Rückgang zu beobachten. Das gleiche Bild bietet sich bei den verschiedenen Kontroversen. Weiterhin auffällig sind die Berichtsansätze „Messe“ und „Veranstaltung“, die fast proportional zu- bzw. abnehmen. Hier kann wie-

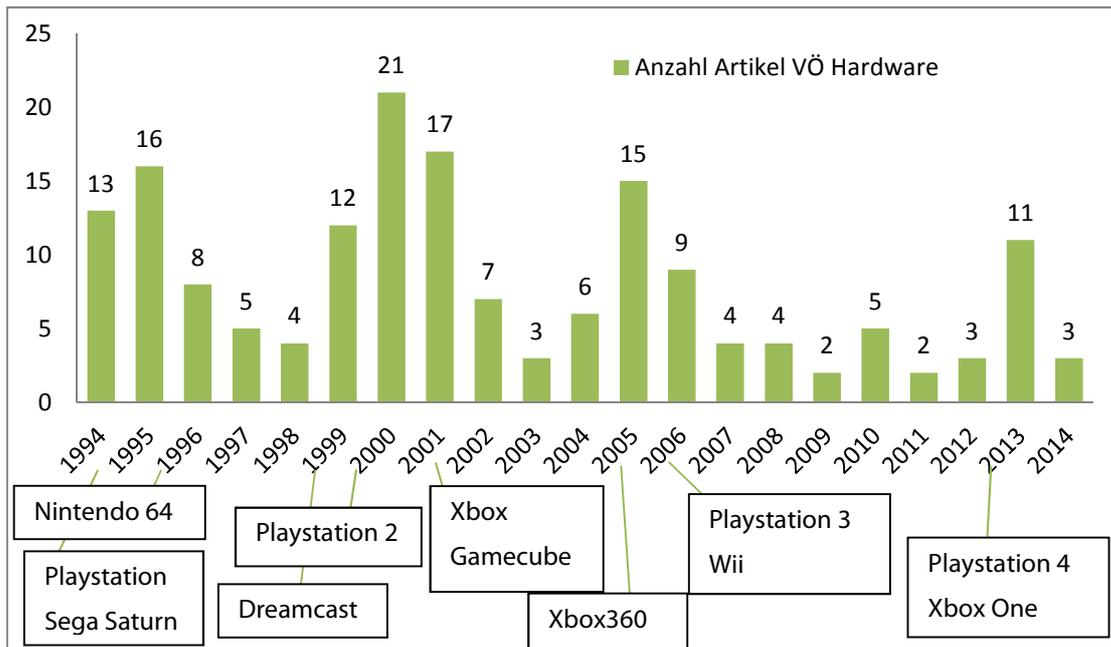
der ein Indikator für einen sich ändernden Schwerpunkt weg von einem rein wirtschaftlichen Fokus und hin zu kulturelle Thematisierung liegen, da unter „Ereignis“ vor allem Preisverleihungen und spielbezogene Ausstellungen erfasst sind. Dazu ist natürlich einschränkend zu sagen, dass diese Events in jüngerer Vergangenheit erst zahlreicher stattfinden. Der Berichtsanlass „Ereignis“ ist erheblichen Schwankungen unterworfen. Dies ist darauf zurückzuführen, dass im Zeitraum 2000-2004 der Terroranschlag vom 11. September 2001, sowie Amokläufe von Schülern Anlass zu Berichterstattung gaben und in den Jahren 2010-2014 einige Hacks<sup>6</sup> von Nutzerdaten der Online-Plattformen von Sony und Microsoft Schlagzeilen machten. In den anderen Zeiträumen fand keine derartige Häufung von entsprechenden Ereignissen statt.

**Abbildung 3: Anteile Berichtsanlässe/Jahr (Daten vgl. Tabelle 10)**



<sup>6</sup> 2011 wurde das PSN Netzwerk von Sony gehackt, um an Nutzerdaten zu gelangen (vgl. Klaß, 2011). Weihnachten 2014 legte die Hackergruppe „Lizard Squad“ die Netzwerke von Sony und Microsoft mit sog. DDOS-Attacken lahm (vgl. Spiegel Online 2014)

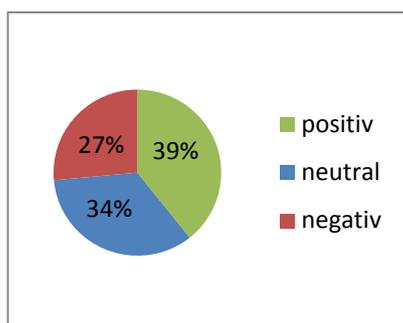
Abbildung 4: Fallzahlen Veröffentlichung Hardware/Jahr (Daten: eigene Erhebung)



Die Auszählung des Berichtsanlasses „Veröffentlichung von Spielekonsolen“, der einer der häufigsten Berichtsanlässe ist, ergibt ein eindeutiges Bild. Die Fallzahl der Artikel nimmt beim Erscheinen von neuen Konsolengenerationen zu, wie im Schaubild dargestellt, zu. Die Artikel nehmen einen nicht unerheblichen, aber sinkenden, Anteil der Fallzahl in den betreffenden Berichtszeiträumen ein (1994-1999: 17%, 2000-2004: 18%, 2005-2009: 10%, 2010-2014: 5%). Dass das Interesse am Thema Games nicht gesunken ist, beweist die stabile Fallzahl der Grundgesamtheit. Die über Zeit anteilig sinkende Fallzahl kann daher ein Indikator dafür sein, dass sich in späteren Jahren der Schwerpunkt der Berichterstattung auf andere Themen verlagert hat.

### 3.1.4 Tendenz

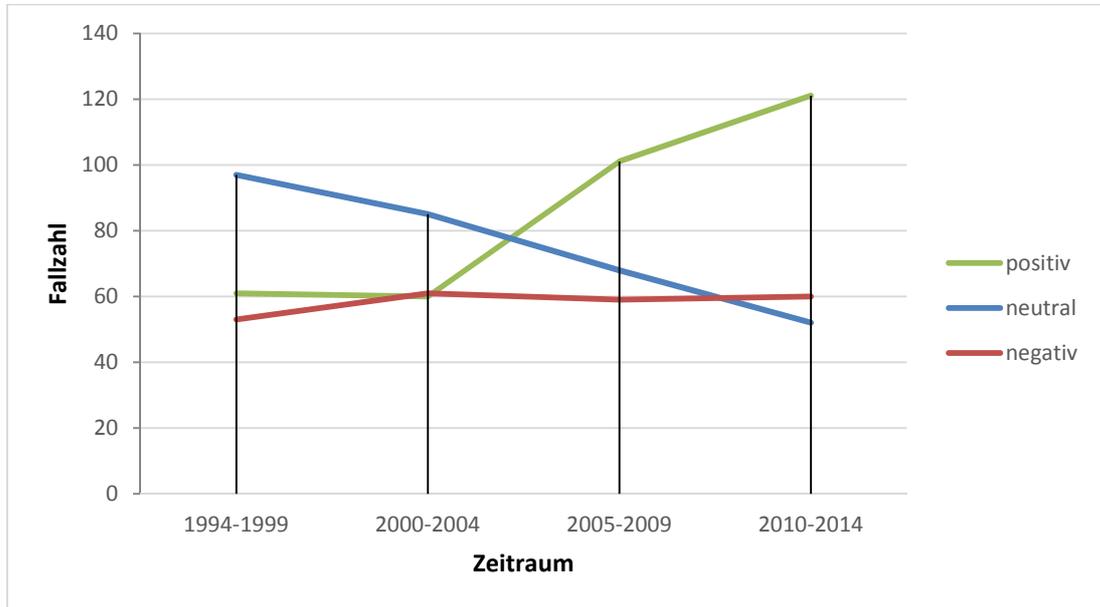
Abbildung 5: Verteilung der Berichtstendenz (Daten vgl. Tabelle 11)



Die Auswertung der Tendenz in der Grundgesamtheit ergibt ein insgesamt eher polarisiertes Bild. Positive und neutrale Artikel stehen sich mit

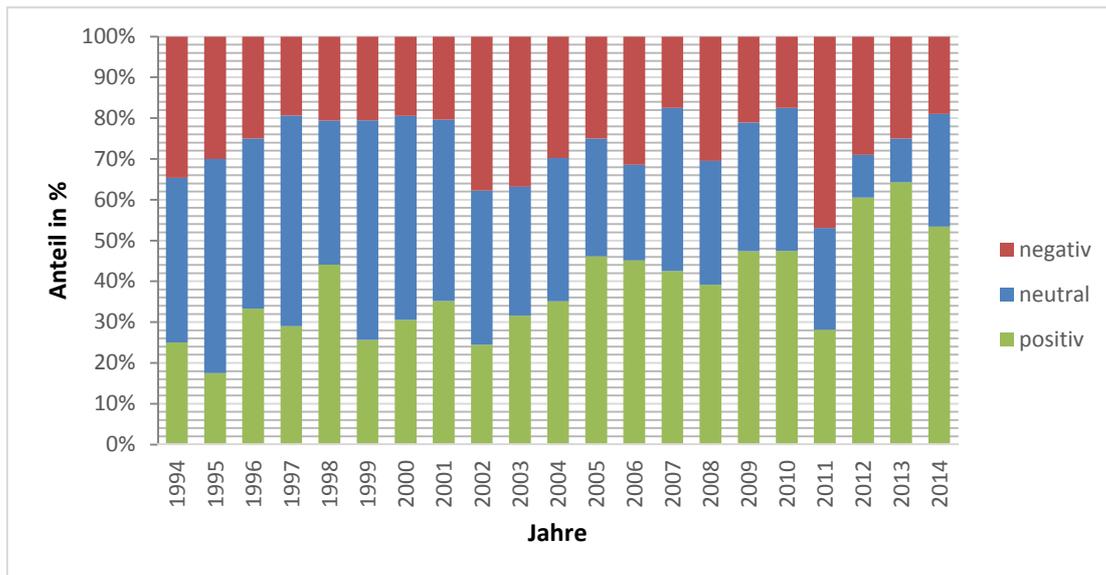
jeweils 39% und 34% recht nahe, während negative Artikel mit 27% etwas abgeschlagen sind.

Abbildung 6: Tendenz der Grundgesamtheit über den Untersuchungszeitraum (Daten vgl. Tabelle 12)



Die Betrachtung der Grundgesamtheit aller Artikel über Zeit ergibt nach dem Chi-Quadrat Test statistisch grenzwertig signifikante Ergebnisse, da nur der kritische Wert von 10,645 bei einem Freiheitsgrad von  $p=0,1$  überschritten ist. Tatsächlich verlaufen die Kurven der neutralen und positiven Artikel nahezu proportional. Zur Jahrtausendwende ist zum ersten Mal eine eher positive Tendenz zu erkennen. Später ist die Berichterstattung überwiegend positiv, während sich die Zahl der negativen Artikel über den gesamten Untersuchungszeitraum die Waage hält. Die Fallzahl der eher ambivalenten Artikel sinkt konstant und fällt zum Ende hin noch hinter den negativen Artikeln zurück. Es ist also zu beobachten, dass während der Diskurs über Zeit durchaus wohlwollender wird, immer eine gewisse Skepsis in der Berichterstattung herrscht. Der Rückgang der neutralen Artikel deutet auf eine Polarisierung hin. Dies ist als Ergebnis der Auswertung insofern interessant, als dass es im weiteren Verlauf herauszufinden gilt, wie sich diese Veränderung in der Berichtstendenz formal und inhaltlich in den Zeitungen äußert.

Abbildung 7: Tendenz in Einzeljahresschritten (Daten vgl. Tabelle 13)



Die Berichtstendenz im Einzeljahresverlauf liefert statistische Zusammenhänge. Es ist eine insgesamt positiv steigende, aber wellenförmige Änderung der Tendenz zu beobachten. Im Jahr 2012 wird erstmals die 50%-Marke der positiven Berichterstattung überschritten. Ferner überwiegen zu keinem Zeitpunkt negative Artikel. Es fällt auch hier auf, dass Wellen positiver Berichterstattung mit der Veröffentlichung von Spielkonsolen einhergehen.

### 3.1.5 Ressorts

Das dominierende Ressort in der Grundgesamtheit ist das Wirtschaftsressort. Besonders unter dem Gesichtspunkt, dass dieses im Codebuch das einzige ist, das nicht eine Zusammenfassung mehrerer Ressorts darstellt, ist der Anteil von 35% erheblich. Es folgen dem die Nachrichtenressorts mit 22%, dann das Feuilleton/Kulturressorts mit 17% und die Technologieressorts mit 15%. Abgeschlagen sind die Onlinesparten, da sie logischerweise erst später im Untersuchungszeitraum auftauchen. Die restlichen Ressorts sind fast nicht vertreten.

Abbildung 8: Fallzahlen der Ressorts in der Grundgesamtheit (Daten vgl. Tabelle 14)

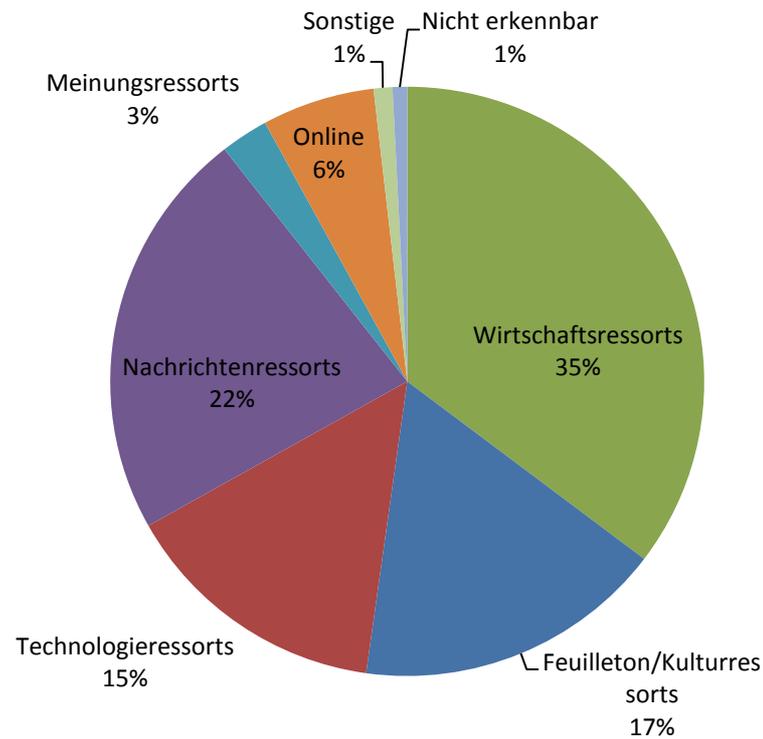
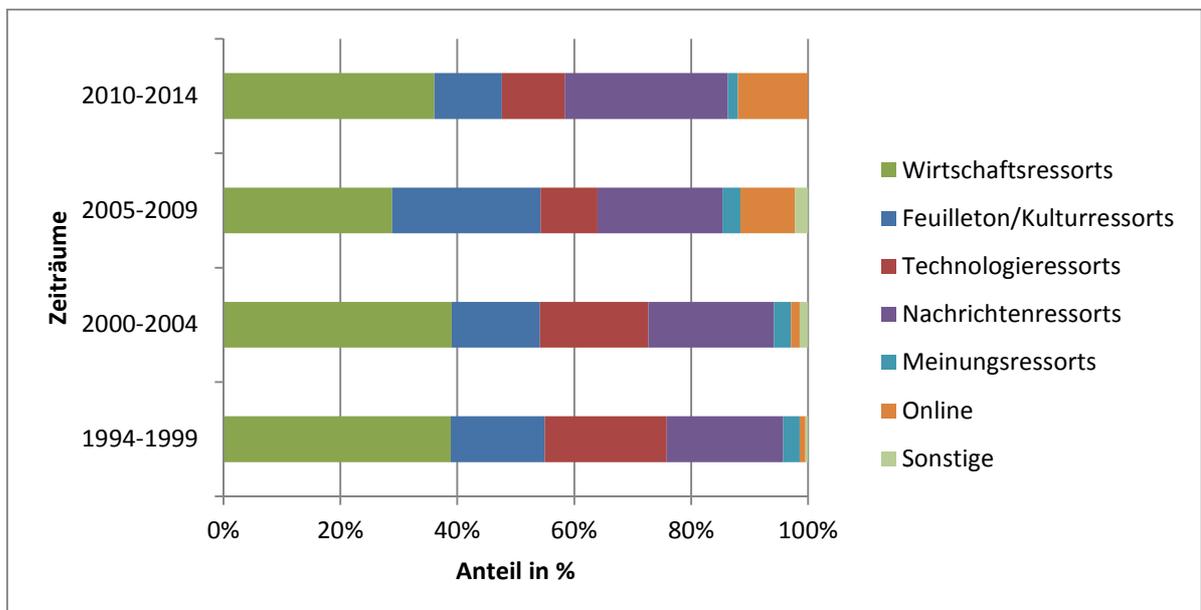


Abbildung 9: Anteile der Ressorts über Zeit (Daten vgl. Tabelle 15)

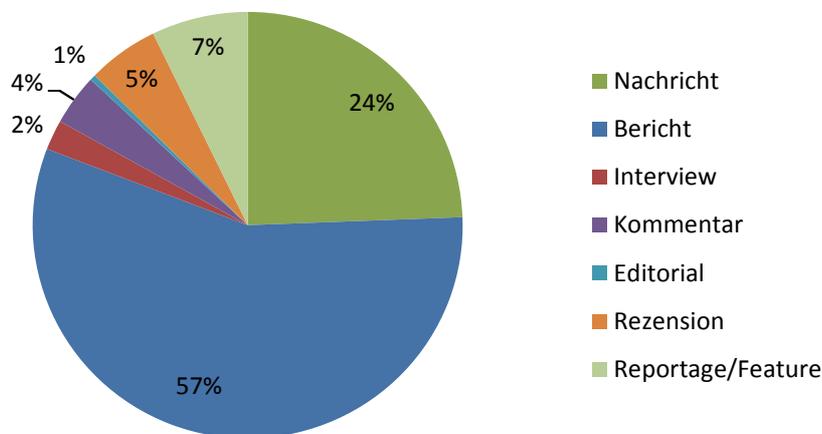


In der Grundgesamtheit sind vor allem Wirtschafts- und Nachrichtenressorts stark vertreten. Während die Artikel in Feuilleton/Kultur zunächst zunehmen,

werden sie zuletzt weniger. Artikelzahlen in Technologieressorts verlieren später größere Anteile. Onlineartikel tauchen natürlich erst in späteren Zeiträumen verstärkt auf. Es muss noch gesehen werden, ob es auf Länderebene hier Unterschiede gibt.

### 3.1.6 Textsorten

Abbildung 10: Anteile der Textsorten in der Grundgesamtheit (Daten vgl. Tabelle 16)

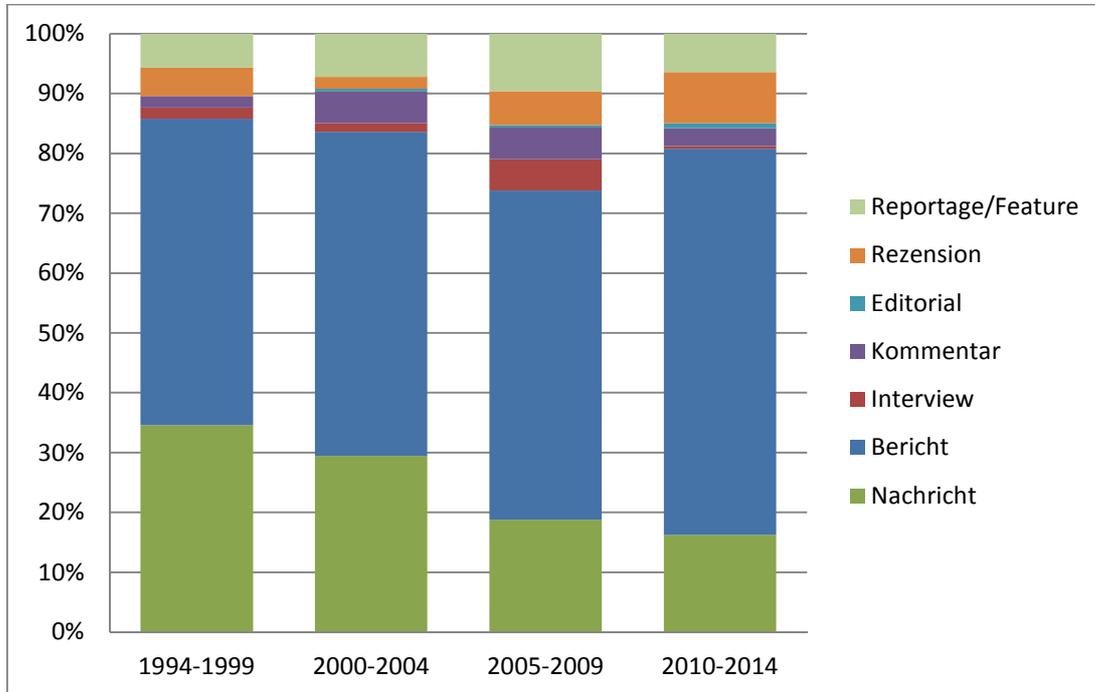


Die dominante Textform über die Grundgesamtheit hinweg ist die Berichtsform. Es folgt die kürzere Nachricht. Andere Textformen sind weit in weitaus geringer Zahl vorhanden. Hier erreicht die Reportage gerade einmal noch 7% und die Rezension 5% der Grundgesamtheit. Meinungsgefärbte Artikel wie der Kommentar und das Editorial erreicht noch zusammen 5%.

Im zeitlichen Verlauf ist eine statistisch bedeutende Änderung der Textsorten zu beobachten. Die Berichtsform ist auch in dieser Darstellung die dominante. Über Zeit steigt ihre Fallzahl, während die der Nachricht konstant sinkt. Meinungstragende Textformen gewinnen bis 2009 an Fallzahlen, diese sinken später aber wieder. Die Fallzahl der ausführlicheren Reportage steigt bis Ende

2009, um später wieder zu fallen. Die Textsorte Rezension verliert zunächst an Stärke, um zum Ende des Berichtszeitraums hin wieder zu gewinnen.

Abbildung 11: Anteile der Textsorten über Zeit (Daten vgl. Tabelle 17)



### 3.1.7 Spiele

Tabelle 4: Meistgenannte Spiele

Spiel	Fallzahl
World of Warcraft	28
Counterstrike	21
Doom	18
Tomb Raider	17
Quake	16
Everquest	12
Super Mario 64	11
GTA IV	11
GTA V	10
Mortal Kombat	10

Es wurden insgesamt 355 Codes für Spiele vergeben. Dabei fielen, was wohl dem langen Untersuchungszeitraum geschuldet ist, natürlich nicht für eine Auswertung ausreichende Fallzahlen je Spiel an. Auswertungen für die Er-

zeugnisse der Videospiegelbranche sollen daher vornehmlich anhand der Kategorie *Genre* erfolgen. Dennoch sollen hier in aller Kürze die Titel mit 10 und mehr Fallzahlen erwähnt werden.

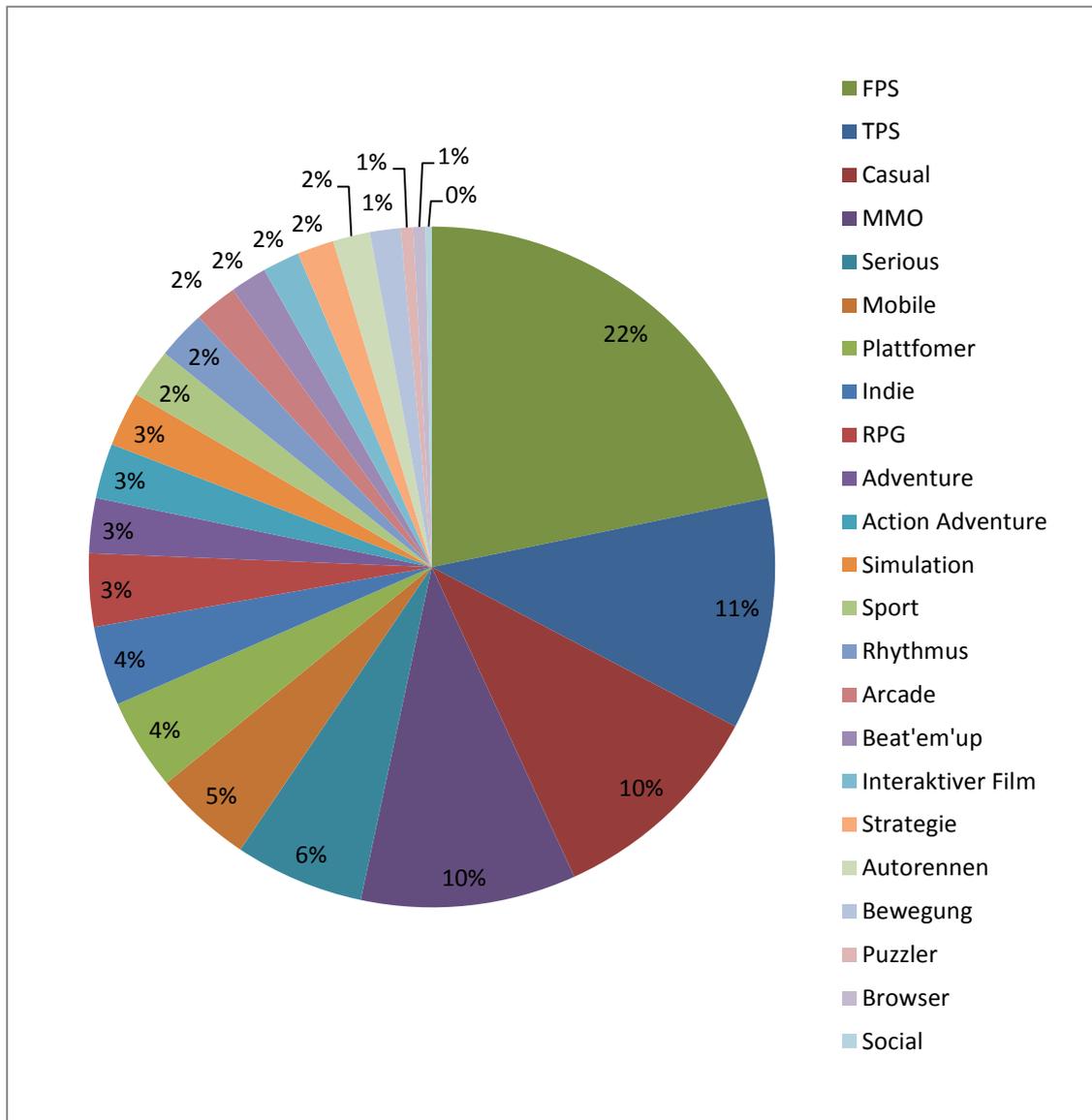
Resultierend aus dieser Auszählung kann man erste, vorsichtige Schlüsse ziehen. So kann man vermuten, dass die Fallzahlen aus der Natur der Spiele heraus entstehen. Sie sind, bis auf den Ausreißer *Super Mario 64*, der in dieser Darstellung wohl einzig wegen der Popularität der Spielserie auftaucht, alle mit Kontroversen behaftet. Everquest und World of Warcraft sind sowohl bahnbrechende Titel im Genre MMORPG, als auch im Diskurs über Spielsucht, vier Mal tauchte hier Everquest und World of Warcraft sechs Mal, ein Thema. In Verbindung mit Kontroversen über Gewalt in und durch Spiele tauchen, wie zu erwarten, vor allem die First Person Shooter, hier repräsentiert durch Counterstrike (10 Fälle), Doom (7 Fälle) und Quake (5 Fälle), auf. Für sexistische und gewalttätige Darstellungen wird seit ihrem Erscheinen im Jahre 1997 die Grand Theft Auto-Serie immer wieder kritisiert. In der Auszählung tauchten die beiden letzten Teile am häufigsten auf, wobei diese nicht bei Weitem so kontrovers diskutiert wurden, wie ihre Vorgänger (siehe 3.2.1.1). Dennoch verdanken diese beiden Titel, die eher wegen Verkaufszahlen und allgemeiner Präsentation im Fokus der Berichterstattung waren, einiges dem verwegenen Ruf, der der Serie anhaftet. Tomb Raider belegt die Diskussion über das Frauenbild in Videospiele und ist mit 17 Fällen eines der am häufigsten diskutierten Spiele.

### **3.1.8 Genres**

Die Ausprägung der Genres scheint eine Dimension der behandelten Spiele zu sein. Hier dominiert der First Person Shooter (FPS) mit 22%, gefolgt vom Third Person Shooter (TPS), hier sind die GTA-Spiele enthalten, mit 11%, Massive Multiplayer Onlinegames (MMO) und Casual Games, bspw. Wii Fit oder The Sims, mit jeweils 10%, den Serious Games mit noch 6% und den Mobile Games

mit noch 5%. Indiegames, das sind innovative, unabhängig von Publishern veröffentlichte Spielkonzepte, belegen noch 4%. Im weiteren Verlauf soll sich nur noch mit den häufig genannten Genres befassen werden.

**Abbildung 12: Anteile der Genres in der Grundgesamtheit (Daten vgl. Tabelle 19)**



### 3.1.9 Plattformen

Von den 38 erfassten Spielplattformen sind nicht alle in gleichem Maße in der Untersuchung vertreten (Daten vgl. Tabelle 20) Häufig berichtet wird vor allem über Plattformen, die von den über den Berichtszeitraum hauptsächlich erfolgreichen Firmen (Sega, Nintendo, Sony und Microsoft) veröffentlicht wurden, sowie über den Windows-PC als Spielplattform und zuletzt, aber deutlich we-

niger, über neu aufgekommene Plattformen (Mobile-, Browser- und Online-Game).

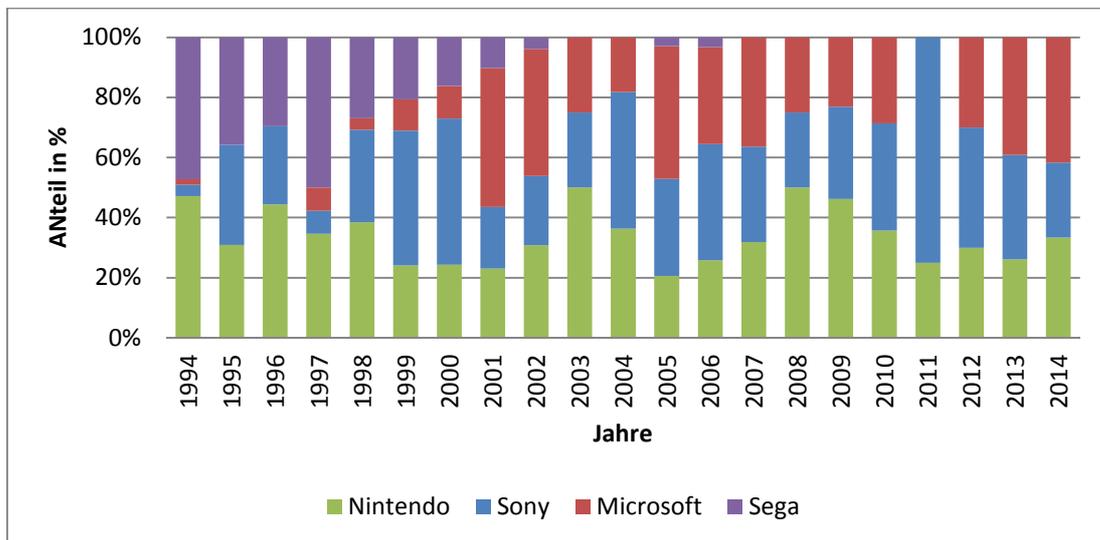
### 3.1.10 Firmen

**Tabelle 5: Meistgenannte Firmen**

Firma	Fallzahl
Nintendo	166
Sony	149
Microsoft	105
Sega	87
EA	64

Es wurden insgesamt 152 Firmen codiert. Das sind für eine sinnvolle Darstellung natürlich zu viele, darunter eine Mehrzahl Einfachnennungen. Daher sollen auch hier wieder nur die meistgenannten betrachtet werden. Hier wurden allein die dominanten Hardwarehersteller, sowie der Publisher Electronic Arts, der aber für eine Darstellung zusammen mit vorgehenden inopportun ist, in zufriedenstellender Fallzahl codiert. Für eine Übersicht über alle kodierten Firmen, siehe den Kodierbogen in Anhang iii.

**Abbildung 13: Relativer Berichtsanteil Konsolenhersteller nach Jahren (Daten vgl. Tabelle 21)**

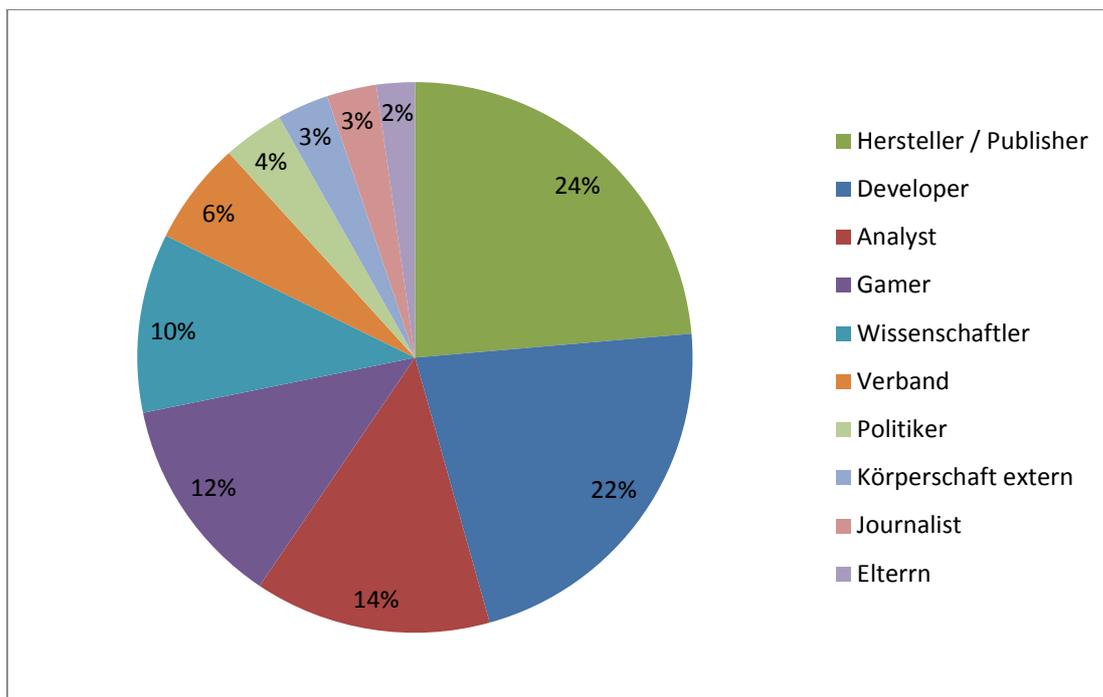


Die Darstellung der Fallzahlen für die dominanten Konsolenhersteller bestätigt das Bild, das in 3.1.3 zur Fallzahl der Artikel über Konsolenveröffentlichungen gewonnen wurde. Bringt ein Hersteller ein neues Gerät heraus, steigt gleichzei-

tig seine Fallzahl in betreffendem Jahr. An obigem Schaubild lässt sich auch der Einstieg in das, bzw. der Ausstieg aus dem Konsolengeschäft einzelner Firmen nachverfolgen. So brachte im Jahr 1999 Sega mit der Dreamcast seine letzte Konsole heraus, um danach aus dem Markt auszuschneiden. Spätere Fälle nennen Sega nur noch in der Rolle des Softwareherstellers für die Konsolen der anderen Hersteller. Der Markteinstieg von Sony erfolgte 1995 mit der PlayStation, der von Microsoft 2001 mit der ersten Xbox. Einzig das Berichtsinteresse an neuen Konsolen von Nintendo scheint nicht zu einem Anstieg der Fallzahlen zu führen. Des Weiteren nehmen die starken Ausschläge bei Konsolenveröffentlichungen in späteren Jahren ab.

### 3.1.11 Akteure

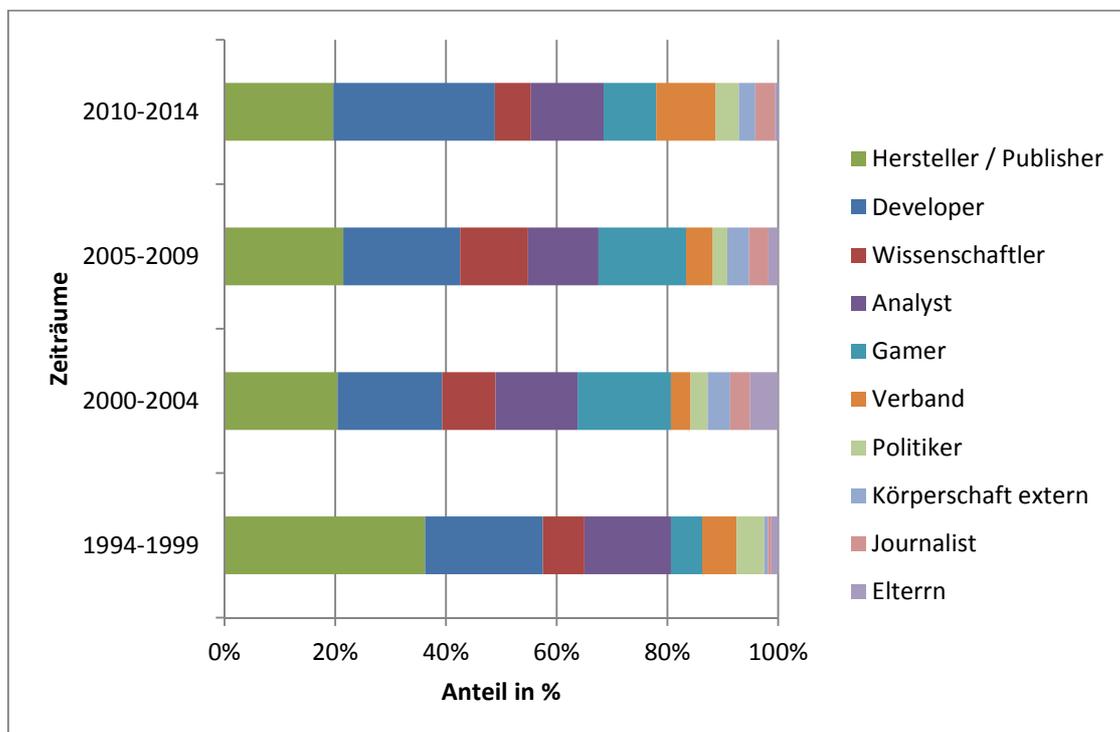
Abbildung 14: Anteil der Akteure in der Grundgesamtheit (Daten vgl. Tabelle 22)



Die beiden hauptsächlich in Artikeln vorkommenden Akteure sind die Hersteller/Publisher mit 24% und Developer mit 22%. Wirtschaftskommentatoren kommen in 14% der Artikel zu Wort. Spieler werden in 12% der Artikel befragt. Wissenschaftler liegen mit 10% an dritter Stelle. Verbände kommen noch in 6%

der Artikel vor. Die restlichen Akteure sind abgeschlagen. Diese Daten passen mit der starken Mehrheit von Wirtschafts- und Veröffentlichungsanlässen in der Grundgesamtheit zusammen und unterstützen den Eindruck, dass die Berichterstattung zunächst einmal vornehmlich unter eher berichtenden und wirtschaftlichen Vorzeichen erfolgt. Wissenschaftler kommen vor allem in Zusammenhang mit Studien (29 Fälle) und Kontroversen (20 Fälle) vor. Der Gamer wird zu eigentlich allen Anlässen als vox populi eingesetzt. Es folgt eine Betrachtung der Akteursverteilung über Zeit, um festzustellen, ob sich diese Beobachtungen verschieben.

Abbildung 15: Anteil der Akteure nach Zeitraum (Daten vgl. Tabelle 23)



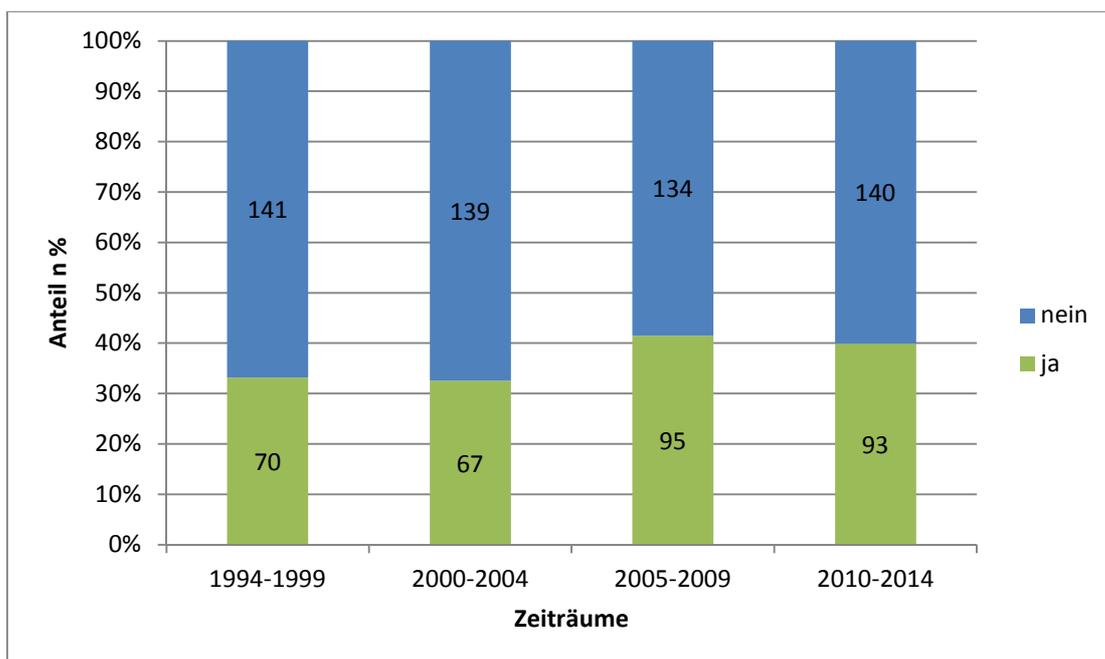
Die Analyse der Akteure über Zeit ergibt statistisch signifikante Ergebnisse. Es ist für die Grundgesamtheit eine Änderung über Zeit zu vermuten. Zunächst ist zu beobachten, dass im letzten Berichtszeitraum die Developer die Hersteller/Publisher als meistzitierte Akteure abgelöst haben, während die Summe dieser beiden Akteure über Zeit weniger wird und zuletzt steigt, aber nicht den Stand von 1994-1999 erreicht. Dasselbe Bild bietet sich bei den Anteilen der

Wirtschaftskommentatoren. Anders bei zitierten Wissenschaftlern und Gamern, deren Anteile bis zum letzten Zeitraum konstant steigen, um wieder abzunehmen. Verbände als Akteure haben bis auf den letzten Zeitraum eine eher untergeordnete Rolle. Dies ist darin begründet, dass in Großbritannien in den letzten Jahren verstärkt über die Lobbyarbeit des Verbands TIGA für eine Subvention der Gamesbranche berichtet wurde<sup>7</sup>.

### 3.1.12 Journalistische Eigenleistung

In der Grundgesamtheit sind 37% aller Artikel als journalistische Eigenleistung kodiert worden. Hier soll zunächst die Frage beantwortet werden, ob es hier eine Entwicklung über Zeit gibt.

Abbildung 16: Anteil journalistische Eigenleistung nach Zeitraum (Daten: eigene Erhebung)



Es ist statistisch kein Zusammenhang zwischen Zeit und journalistischer Eigenleistung festzustellen. Tatsächlich nehmen die Anteile zwar in späteren Zeit-

<sup>7</sup> Hierbei ging es um einen Steuervorteil bei Aus- und Weiterbildung für kleine und mittlere Unternehmen, der 2014 ratifiziert wurde.

räumen zu, aber nur um etwa 10%, was keine signifikante Steigerung ist. Zum Ende hin ist sogar wieder eine geringe Abnahme zu beobachten.

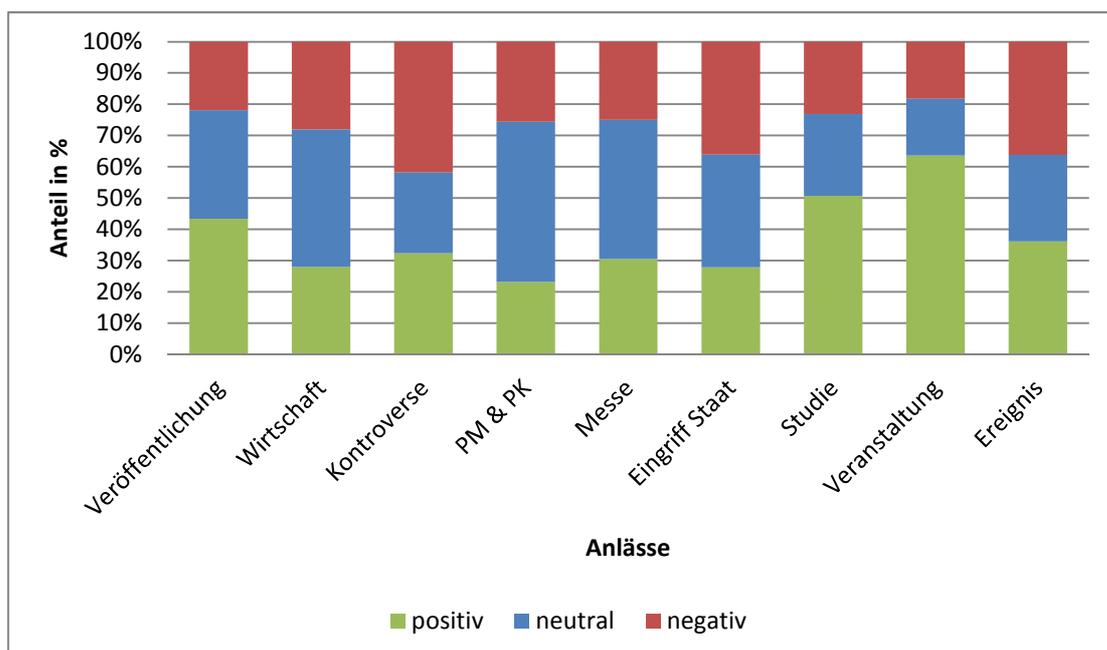
### 3.2 Kombinierte Analyse

Im ersten Schritt der kombinierten Analyse wird die Darstellung der zuvor betrachteten Einzelvariablen in Kombination mit zu Landeseinheiten zusammengefassten Zeitungen durchgeführt. Diese Betrachtung ist insofern interessant, als dass sie klären soll, inwiefern sich die Berichterstattung in einzelnen Ländern unterscheidet, um Anhaltspunkte zur Differenzierung der Ergebnisse für die Grundgesamtheit zu erhalten. Es sollen zweitens Kombinationen mit Zeitungen der unterschiedlichen politischen Ausrichtung dargestellt werden, um dort etwaige Zusammenhänge, vor allem der Tendenz, herauszufinden. Abschließend erfolgt die Analyse gefundener Akteure in Artikeln. Darauf aufbauend erfolgt die Verifikation bzw. Falsifikation der aufgestellten Hypothesen.

#### 3.2.1 Kombinierte Analyse der Tendenz

##### 3.2.1.1 Tendenz und Anlass

Abbildung 17: Tendenz zu Berichtsanslässen (Daten vgl. Tabelle 24)



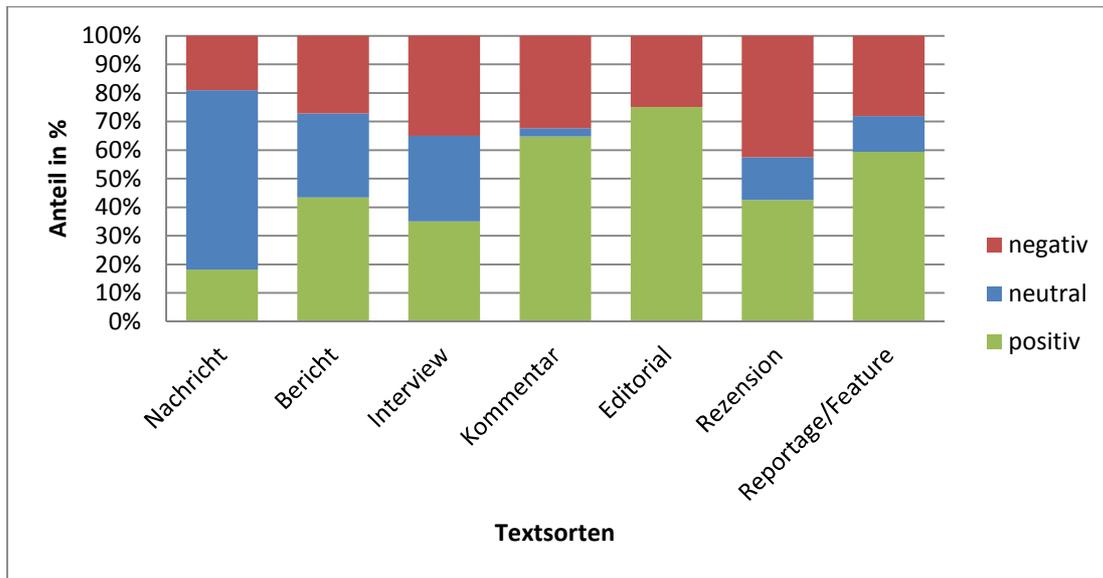
Tendenzen und Anlässe weisen einen statistischen Zusammenhang auf. In der Grundgesamtheit werden Veröffentlichungen meist positiv und neutral besprochen. Negativ sind nur rund 20% der Artikel. Wirtschaftsartikel werden vor allem (>40%) neutral besprochen, was dem vornehmlichen Berichtscharakter dieser Ressorts zuzuschreiben ist. Mit ebenfalls über 40% werden Kontroversen überwiegend negativ besprochen. Es fallen auch mehr positive als neutrale Artikel an, was eine geringe Polarisierung der Berichterstattung anzeigt. Über die Hälfte der Artikel, die auf Pressemeldungen und -konferenzen beruhen, sind neutraler Natur, während sich Extrema die Waage halten, was wieder der berichtenden Schreibart dieser Artikel zuzuordnen ist. Ähnliches gilt bei den Messen, deren neutrale Berichtsanteile unter 50% liegen. Staatliche Eingriffe werden eher ausgeglichen besprochen, wobei negative und neutrale Artikel etwas überwiegen. Studien werden vor allem positiv berichtet – hier waren in Artikeln zu überwiegendem Anteil solche Subjekt, die falsifizieren, dass Games Gewalt fördern und solche, die positive medizinische Aspekte, z.B. kognitive, behandeln. Bei Veranstaltungen, z.B. Preisverleihungen, wird zur Hälfte positiv berichtet. Ereignisse, z.B. Amokläufe, werden ausgeglichen als Anlass behandelt. Der Versuch, für die drei häufigsten Berichtsansätze die Tendenz über den zeitlichen Verlauf zu betrachten, führte nicht zu statistisch signifikanten Daten für  $p=0,05$ , es kann also angenommen werden, dass hier kein Zusammenhang besteht.

### **3.2.1.2 Tendenz und Ressorts**

Es konnte kein statistisch signifikanter Zusammenhang bei der Tendenz der berichtenden Ressorts nachgewiesen werden (Daten vgl. Tabelle 25). Ein Blick in die Fallzahlen verrät hier, dass von den hauptsächlich berichtenden Ressorts nur das Feuilleton/Kulturcluster und das Nachrichtencluster zumindest etwas deutlicher in positiver Tendenz berichten als der Rest.

### 3.2.1.3 Tendenz und Textsorten

Abbildung 18: Tendenz zu Textsorten (Daten vgl. Tabelle 26)



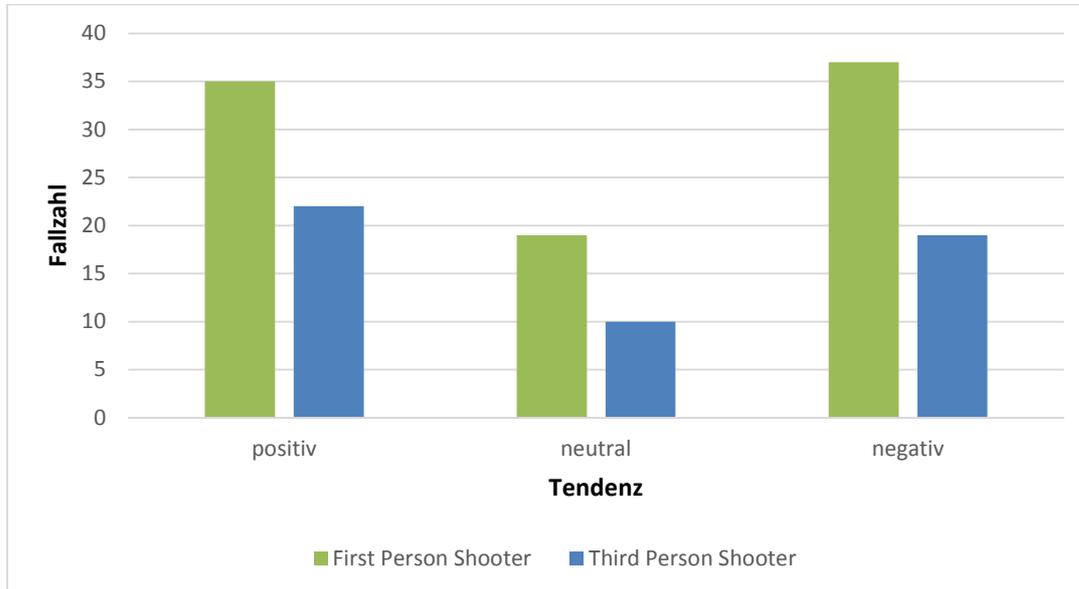
Die Tendenz der Textsorten ist in der Grundgesamtheit statistisch signifikant. Die einzig überwiegend neutrale Textsorte ist, ganz erwartungsgemäß, die Nachricht mit 63%. Berichte sind mit 43% mehrheitlich positiv verfasst, während sich hier die anderen Tendenzen die Waage halten. Die Tendenz von Interviews ist erwartungsgemäß ausgeglichen. Kommentare, ihrer Natur gemäß keine neutrale Berichtsform, sind zu 65% positiv und zu 32% negativ. Ähnlich und deutlicher das Bild bei den seltenen (4 Fälle) erschienenen Leitartikeln. Es sind ebenso viele positive wie negative Rezensionen mit jeweils 43% erschienen. Ausführliche Textformen, Reportagen und Features, sind überwiegend positiv. Hier fielen 59% aller Fälle an, während so gut wie keine neutralen Artikel erschienen.

### 3.2.1.4 Tendenz und Genres

Die in den Artikel am häufigsten in Verbindung mit Kontroversen genannten Genres sind der First Person Shooter (FPS, 38 Fälle) und der Third Person Shooter (TPS, 21 Fälle). Anhand aller Fälle von N dieser Genres soll untersucht wer-

den, wie sich die Tendenz der Berichterstattung zu Spielen dieser Genres ausprägt.

Abbildung 19: Tendenz zu FPS und TPS (Daten vgl. Tabelle 27-28)



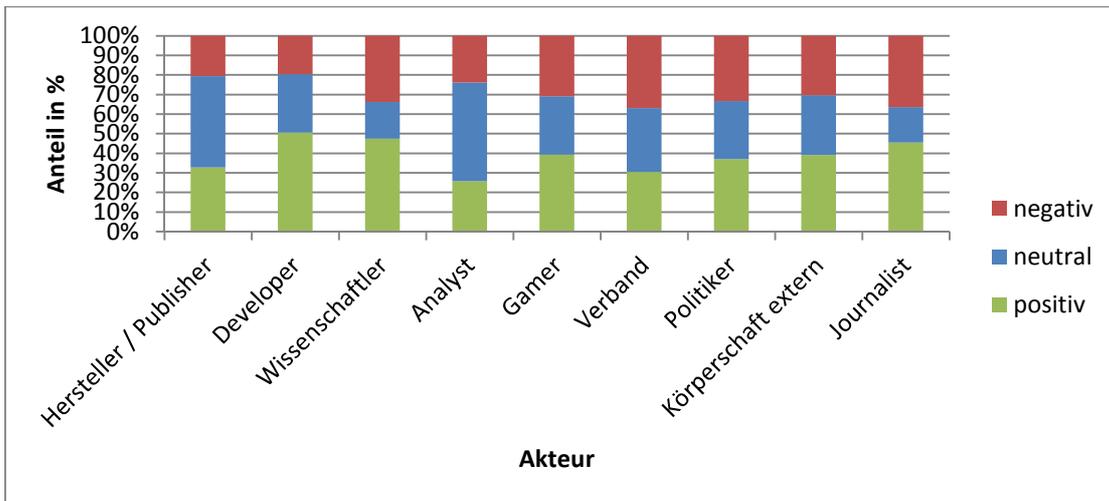
Die Tendenz in der Grundgesamtheit zeigt für beide Genres eine polarisierte Berichterstattung. Das FPS wird zu 41% negativ, zu 38% positiv und zu 21% neutral besprochen. Das TPS wird zu 43% positiv, zu 37% negativ und zu 20% neutral besprochen. Es wird noch zu sehen sein, ob es hier landes- und meinungsspezifische Unterschiede festzustellen gibt.

### 3.2.1.5 Tendenz und Firmen

Es erfolgte hier wieder eine Analyse der in der Grundgesamtheit hauptsächlich gefundenen Einheit, den Konsolenherstellern. Dabei stellte sich keine statistische Signifikanz in der Tendenz heraus. Ein Blick in die Daten (vgl. Tabelle 29) zeigt eine für alle Hersteller vornehmlich neutrale bis positive Berichterstattung.

### 3.2.1.6 Tendenz und Akteure

Abbildung 20: Artikel Tendenz und Akteure (Daten vgl. Tabelle 30)



Es besteht ein statistischer Zusammenhang zwischen dem Auftreten der kodierten Akteure im Artikel und der Tendenz der Berichterstattung. Auffällig ist in diesem Schritt, dass Developer relativ öfter in Artikeln mit positiver Tendenz zu Wort kommen als Publisher. Letztere kommen häufiger in der Wirtschaftsberichterstattung vor, was den großen Anteil der neutralen Artikel erklärt. Dieser Eindruck kann sich auch beim Betrachten der Analysten in den Artikeln bestätigen. Die befragten Wissenschaftler sind meistens Autoren von Studien, Psychologen und Pädagogen, aber auch Mediziner. Sie kommen vor allem in Verbindung mit Studien zu Wort, die wie in 3.2.1.1 festgestellt, meistens positiv konnotiert sind. Die restlichen Kategorien verhalten sich hier eher unauffällig.

### 3.2.1.7 Tendenz und journalistische Eigenleistung

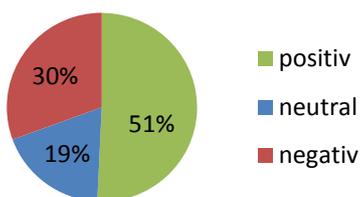


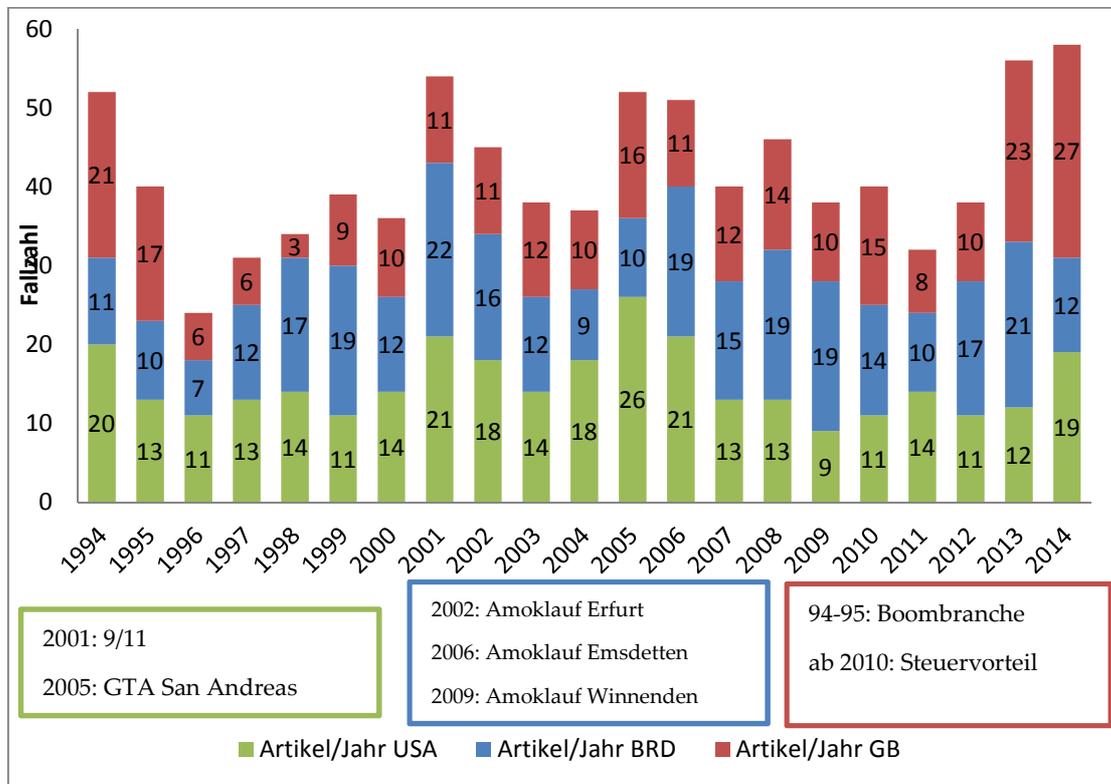
Abbildung 21: Tendenz bei journalistischer Eigenleistung (Daten vgl. Tabelle 31)

Die Tendenz der journalistischen Eigenleistung zeigt in der Analyse statistische Zusammenhänge. Über die Hälfte der Artikel, die so kodiert wurden, sind in positiver Tendenz verfasst. 30% sind weiterhin negativ und noch 19% positiv.

## 3.2.2 Länderprofile

### 3.2.2.1 Häufigkeiten

Abbildung 22: Fallzahlen Länder/Jahr (Daten: eigene Erhebung)



Für die deutschen Zeitungen ein Ansteigen der Fallzahlen im Zuge des gesellschaftlichen Diskurses über die Rolle von Spielen bei Amokläufen von Schülern zu vermuten, hält den Daten bedingt stand. Nachdem im April 2002 der Amoklauf am Gutenberg-Gymnasium in Erfurt stattfand, ist die Artikelzahl mit 16 in diesem Jahr für deutsche Zeitungen vergleichsweise hoch. Hier standen Spiele vor allem seitens der Politik stark in der Kritik – der Begriff „Killerspiel“ wurde zu diesem Anlass erschaffen – was zu einer Verschärfung des Jugendschutzgesetzes führte. 2006 ist auch tatsächlich ein Anstieg der Codierung des Berichtsanlass „Amoklauf“ zu beobachten. Für die anderen beiden Amokläufe ist kein solcher Effekt in den Daten zu beobachten, obgleich in diesen Jahren mit jeweils 19 Artikeln pro Jahr Häufungen auftreten. Jedoch wurden im Berichtszeitraum 2005-2009 die meisten aller Artikel aus dem Anlass „Kontroverse: Gewalt“ codiert, nämlich 10, wovon auf das Jahr 2009 vier Artikel entfallen. Dies kann als

Indiz für eine vermehrte Diskussion über Gewalt in Spielen gesehen werden. In den USA sind solche Häufungen für das Thema Gewalt in Verbindung mit Amoktaten nicht zu beobachten. 1999, das Jahr des Schulmassakers von Littleton, sind lediglich 2 Fälle und eine relativ niedrige Gesamtfallzahl zu beobachten. Anders hier bei Kontroversen, die das Thema Sex als Gegenstand haben. Hier korrespondiert die mit 26 für amerikanische Zeitungen höchste Fallzahl im Jahre 2005 mit einer Häufung der Anlässe „Kontrovere: Sex“ und „Kontroverse: Gewalt“ mit jeweils 5 Fällen. Verantwortlich für diesen Anstieg ist die Veröffentlichung des Titel „Grand Theft Auto: San Andreas“ und der resultierende Hot Coffee-Skandal. Hier konnte ein Teil ungenutzter Code per Download aus dem Internet freigeschaltet werden, was die grafische Darstellung sexueller Handlungen des Hauptcharakters und seiner Freundin ermöglichte. Der Skandal kochte vor allem in den USA – in Europa war das Spiel von vorneherein nicht jugendfrei – hoch, was eine Neuklassifizierung und einen Produktrückruf des Titels zu Folge hatte. Ferner gab es politische Bestrebungen, die Inhalte derartiger Spiele stärker zu kontrollieren, der allerdings versandete (vgl. WOLF 2012, S. 268f). Das Jahr 2001 sah in den USA ebenfalls eine verstärkte Berichtsfrequenz. Hier wurde nicht nur mit einigem Medienecho mit der Xbox Microsofts erste Spielekonsole veröffentlicht. Spiele waren auch im Rahmen der Terrorangriffe vom 11. September in der Diskussion, denn es wurde gemutmaßt, die Täter haben mittels Flugsimulatoren ihre Angriffe geübt. Außerdem wurden aus vielen Titeln nachträglich die Twin Towers des World Trade Centers entfernt. In Großbritannien, einem Land mit traditionell starker, aber in letzter Zeit durch Abwanderung von Firmen schwächerer Branche, sind viele Artikel rein auf Pressemeldungen der dort ansässigen Firmen und Verbände hin erschienen. Hier lässt sich mit 10 erfassten Artikeln ab dem Jahr 2010 eine Steigerung des Berichtsaufkommens feststellen. Es fand eine rege Diskussion über den Vorstoß des Verbands TIGA statt, britische Developer und Publisher mit

Steuervorteilen konkurrenzfähig oder gar im Land zu halten. Die Diskussion lief dort bis ins Jahr 2014, als der Steuervorteil schließlich ratifiziert wurde.

### 3.2.2.2 Länder und Tendenz

Abbildung 23: Tendenz nach Zeitraum USA (Daten vgl. Tabelle 32)

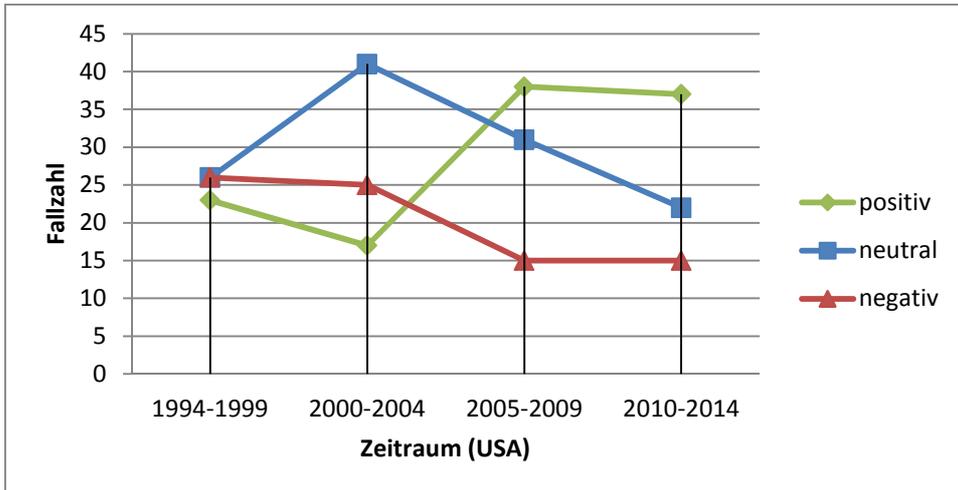


Abbildung 24: Tendenz nach Zeitraum BRD (Daten vgl. Tabelle 33)

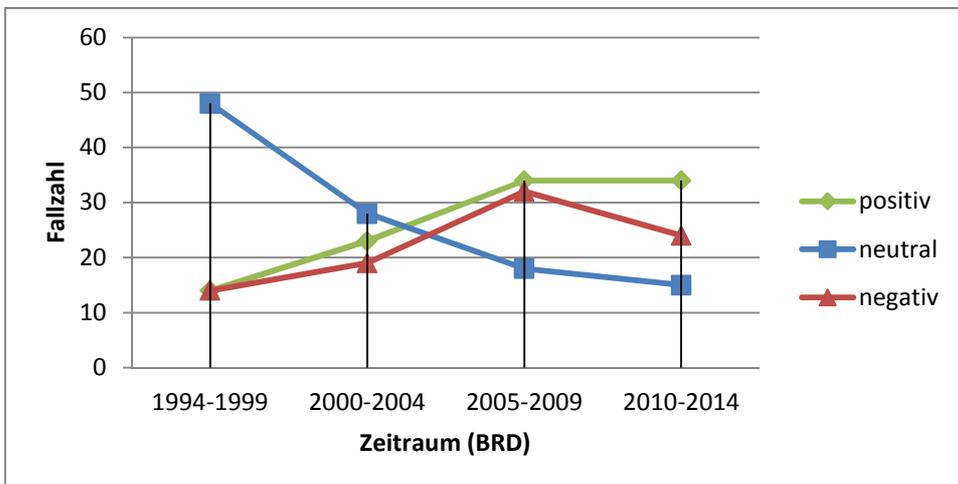
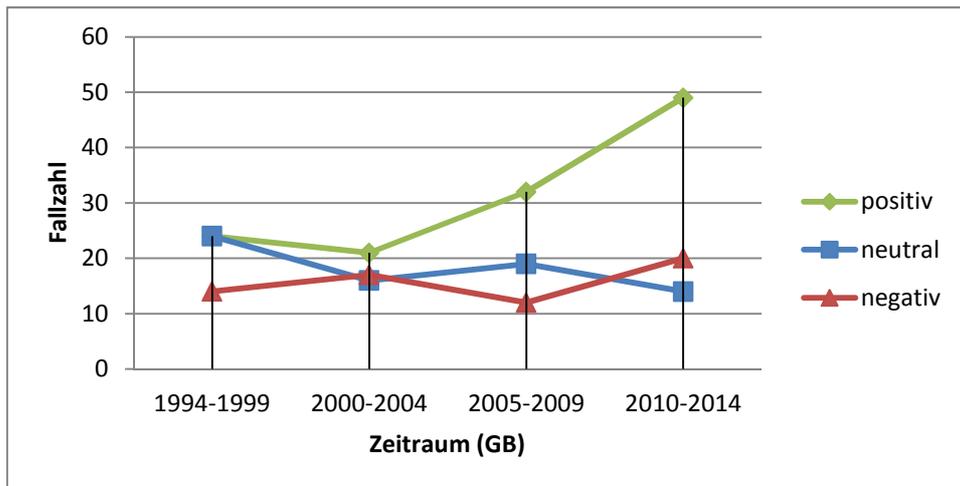


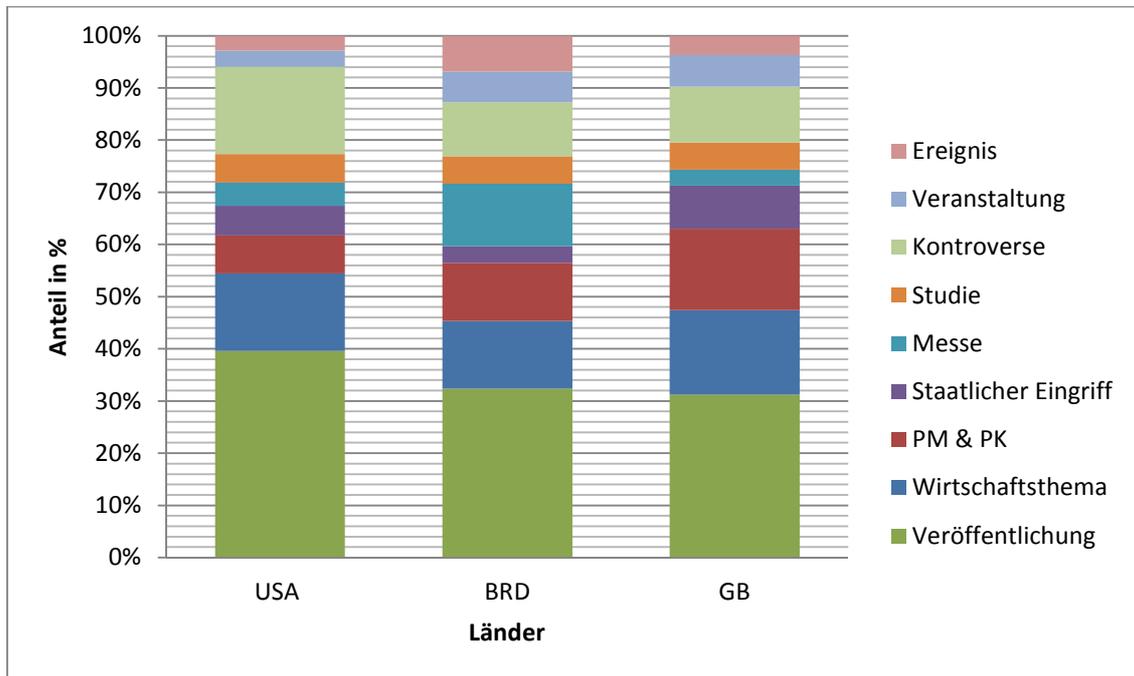
Abbildung 25: Tendenz nach Zeitraum GB (Daten vgl. Tabelle 34)



Bei Betrachtung der Berichtstendenz der einzelnen Länder über alle Zeitabschnitte sind im Detail Unterschiede festzustellen. Eine Polarisierung der Berichterstattung ist vor allem in Deutschland evident. Hier nimmt sowohl die positive als auch die negative Berichtstendenz über Zeit zu. Nicht so in den USA, wo die negative Berichterstattung, allerdings auch die ausgewogene, über Zeit weniger wird, so dass positive Artikel eindeutig überwiegen. Ein anderes Bild zeigt sich auch in Großbritannien, wo die Berichtstendenz während des gesamten Untersuchungszeitraums positiv bis überwiegend positiv ist, während neutrale und negative Artikel sich über die Jahre hinweg etwa die Waage halten. Im weiteren Verlauf muss nun untersucht werden, ob sich diese Befunde erklären lassen. Dazu soll zunächst eine Betrachtung der aggregierten Berichtsansätze erfolgen, um Aussagen darüber treffen zu können, ob und inwiefern Diskurse in den verschiedenen Ländern unterschiedlich geführt werden.

### 3.2.2.3 Länder und Anlass

Abbildung 26: Anteil Anlässe nach Land (Daten vgl. Tabelle 35)



Es ergibt sich ein statistischer Zusammenhang zwischen Ländern und Berichtsanlässen. Der in allen Ländern stärkste Berichtsanlass ist die Veröffentlichung von Plattformen und Medien. Hier sind die Anteile in den USA rund 10% höher als in Deutschland und Großbritannien. Der international zweitstärkste Anlass sind die Wirtschaftsthemen, wobei diese in Deutschland seltener anlässlich sind als in den anderen Ländern. Erkennbar aufgrund von Pressemeldungen veröffentlichte Artikel kamen vergleichsweise öfter in Großbritannien als in den anderen Ländern vor, wobei Deutschland hier vor den USA liegt. Deutsche Zeitungen berichten intensiv zum Stattfinden von Messen, zunächst der Spielwarenmesse in Nürnberg, später der Gamescom. Auch sonstige Veranstaltungen finden in Deutschland öfter Beachtung. Kontroversen werden in den USA stärker anlässlich zu Berichterstattung als in den anderen Ländern. Die restlichen Anlässe kommen nur zu sehr kleinen Anteilen vor. Die Kategorie Ereignis ist in Deutschland noch am stärksten, denn hier wurden, wie schon festgestellt, z.B. Amokläufe besprochen.

Abbildung 27: Tendenz nach Anlass USA (Daten vgl. Tabelle 36)

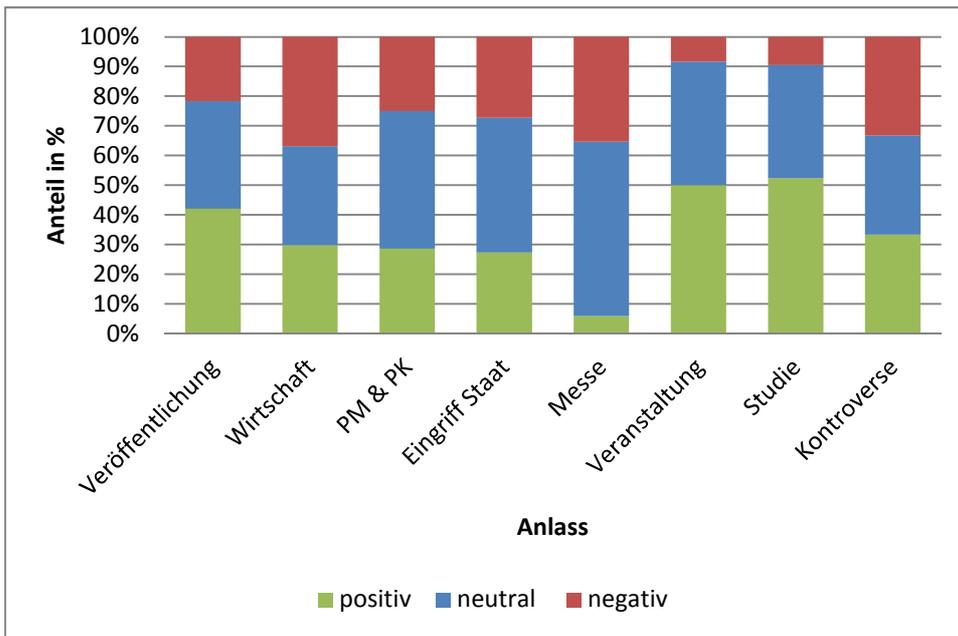


Abbildung 28: Tendenz nach Anlass BRD (Daten vgl. Tabelle 37)

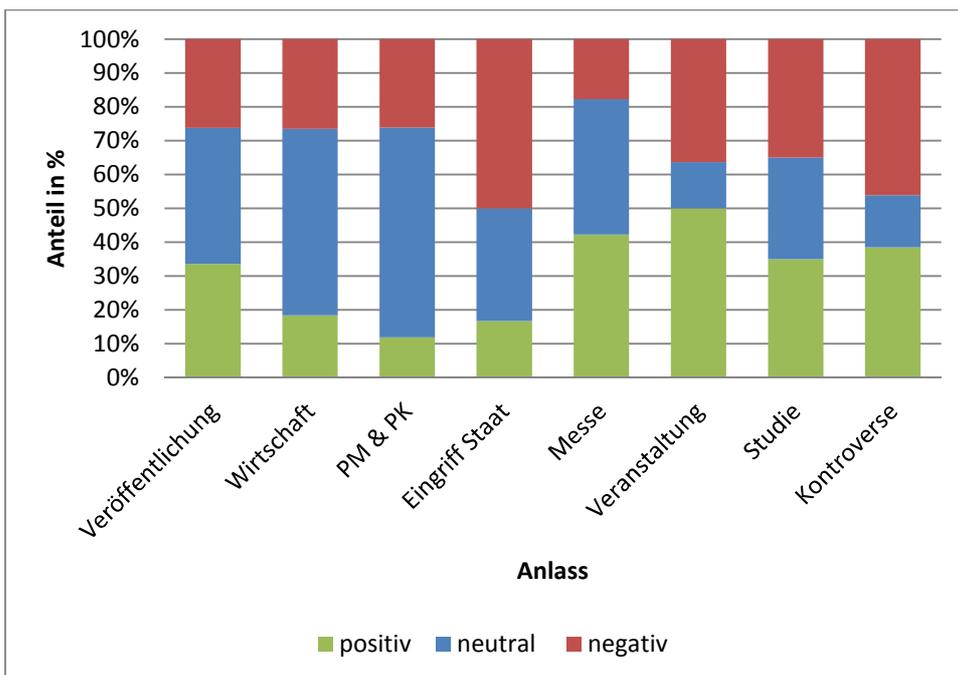
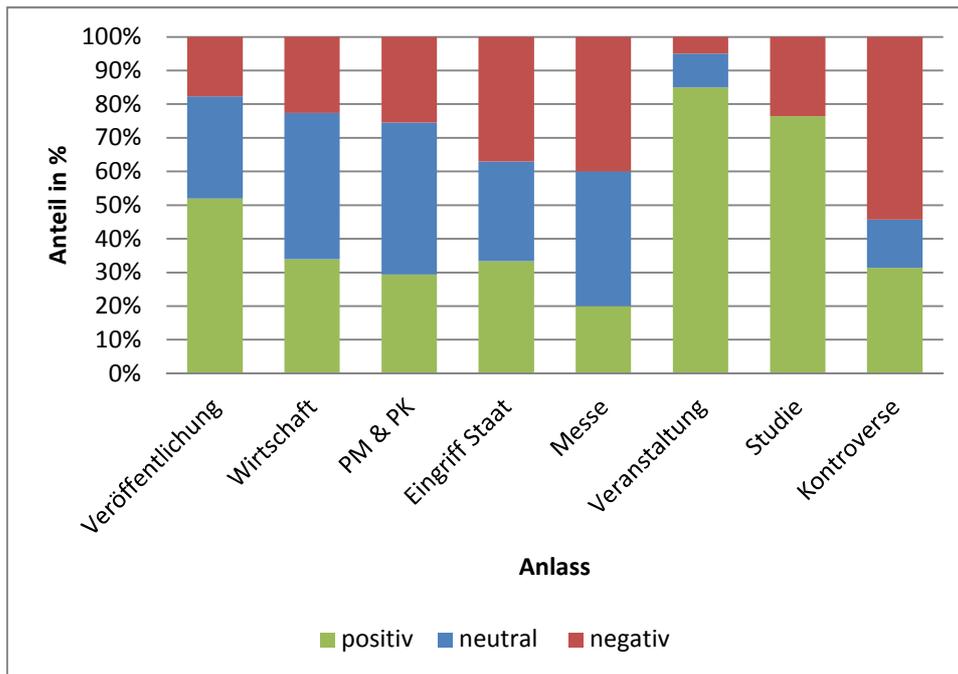


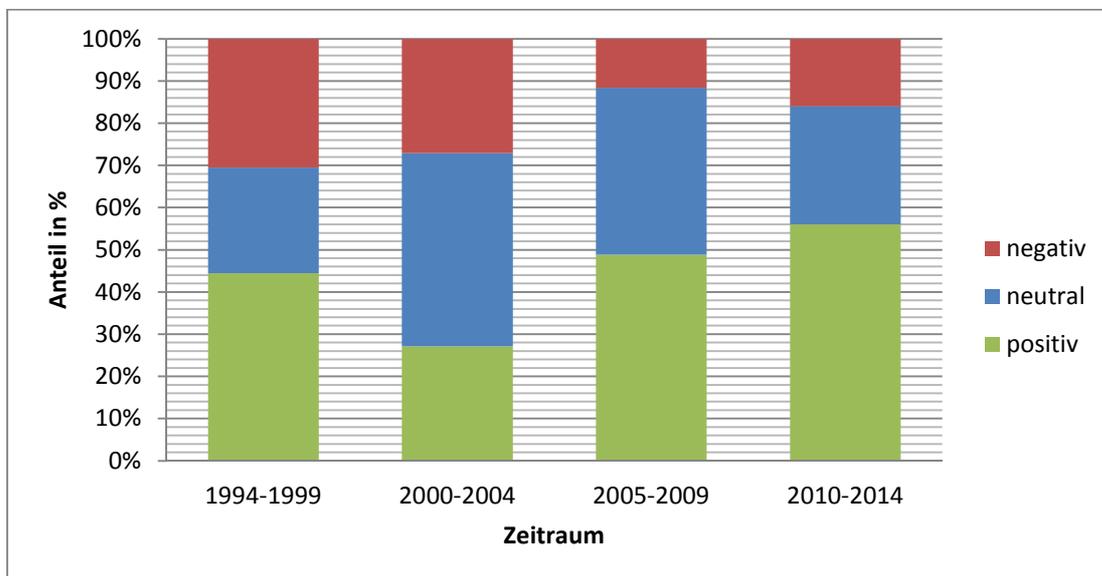
Abbildung 29: Tendenz nach Anlass GB (vgl. Tabelle 38)



Die nationalen Berichtstendenzen der am häufigsten gezählten Anlassgruppen offenbaren landesspezifische Auffälligkeiten. Die Daten weisen statistische Zusammenhänge auf, in den USA allerdings nur noch bei  $p=0,10$ . Während in allen Ländern die Veröffentlichung von Plattformen und Medien der Hauptberichts Anlass (USA: 17,3%, BRD: 13,8%, GB: 11,6%) ist, berichten einzig die deutschen Blätter hier meistens neutral. Artikel über Wirtschaftsthemen werden in den untersuchten Ländern mit leichten Unterschieden in der Berichtstendenz behandelt. In den USA erkennt man eine recht ausgeglichene Gesamttendenz mit leichtem Einschlag ins Negative, während in Deutschland und Großbritannien vornehmlich neutral berichtet wird. Berichte über Kontroversen sind in den USA in absolut ausgeglichener Berichtstendenz und mit Abstand stärkster Häufung erschienen, während in den anderen Ländern hier eine Polarisierung mit starken Ausschlägen ins positive bzw. negative zu erkennen ist. Wird aufgrund von Pressemeldungen und Pressekonferenzen berichtet, berichten alle Blätter vornehmlich neutral, wobei zu beobachten ist, dass in den USA dieser Berichts Anlass nicht den gleichen Stellenwert hat wie in den anderen Ländern. Staatliche Eingriffe werden einzig in den USA neutral behandelt, während sie

sonst eher negativ bewertet werden. Nur in den angelsächsischen Zeitungen sind sie ein großes Thema. Die deutschen Zeitungen berichteten hier vergleichsweise wenig. Messen sind nur in Deutschland, vor allem durch Diskussionen über den Standort der Gamescom<sup>8</sup>, ein größeres Thema gewesen. Hier ist die Berichterstattung neutral bis positiv, während der Rest neutral bis negativ schreibt. Veranstaltungen, z.B. Preisverleihungen und Ausstellungen, werden vornehmlich positiv besprochen, während sich hier das Berichtsaufkommen eher in Grenzen hält. Sind Studien der Berichts Anlass, sind zwischen den Zeitungen starke Unterschiede wahrnehmbar. Während in den USA neutral bis positiv berichtet wird, halten sich in Deutschland die Berichtstendenzen die Waage. Am auffälligsten berichten britische Zeitungen. Dort wurden vor allem positive und wenige negative Artikel erfasst, aber kein neutraler. Es soll für die häufigsten Berichtsansätze im Folgenden eine Analyse der Veränderung in der Berichtstendenz über Zeit nach Ländern erfolgen.

**Abbildung 30: Tendenz zum Anlass Veröffentlichung USA (Daten vgl. Tabelle 39)**



<sup>8</sup> 2009 wechselte die Messe, die bis dahin als „Games Convention“ firmierte ihren Standort von Leipzig nach Köln.

Abbildung 31: Tendenz zum Anlass Veröffentlichung BRD (Daten vgl. Tabelle 40)

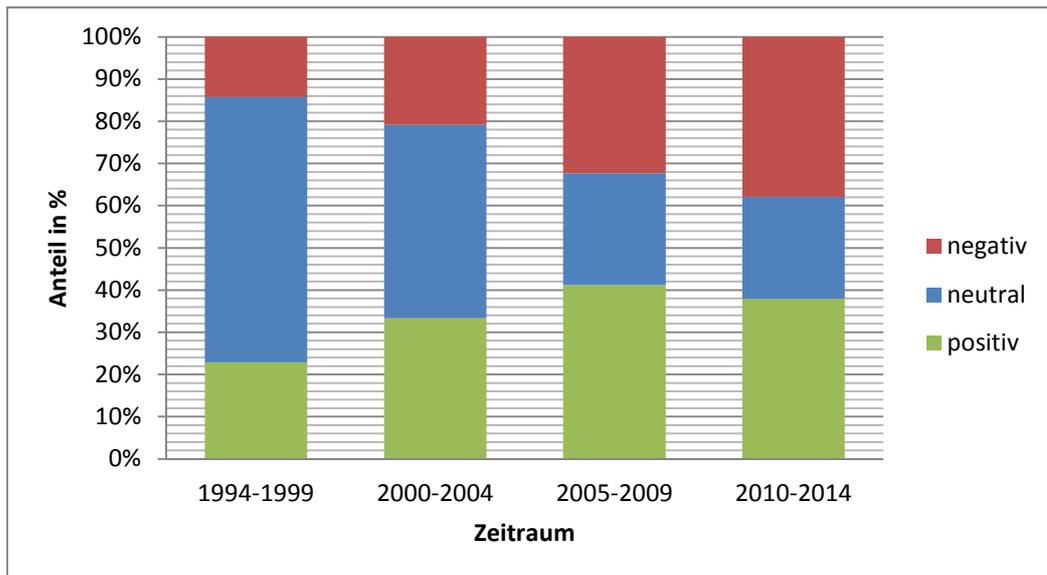
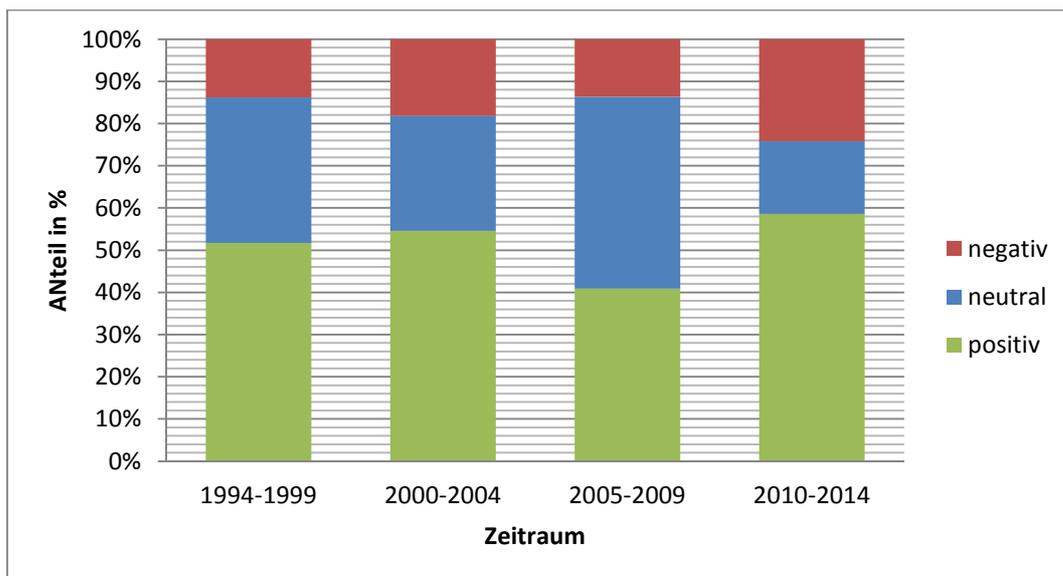


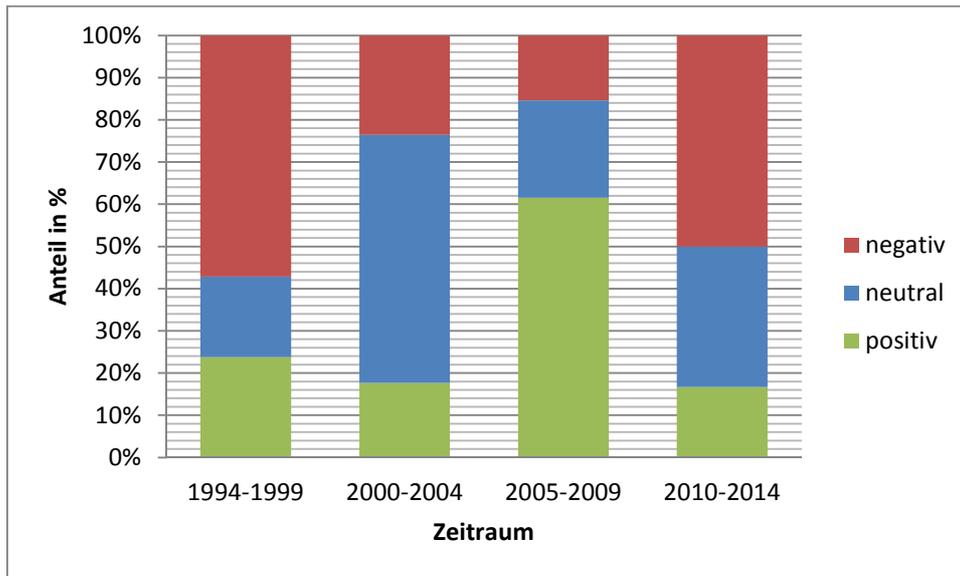
Abbildung 32: Tendenz zum Anlass Veröffentlichung GB (Daten vgl. Tabelle 41)



Die Auswertung der Berichtstendenz über Veröffentlichungen ergab einzig bei den deutschen Zeitungen statistische für  $p=0,05$  signifikante Ergebnisse. Hier ist zu beobachten, dass die Artikel in früheren Zeiträumen eher neutral gehalten sind, während sie in späteren Zeiträumen sowohl in das positive als auch das negative Extrem fallen. Insgesamt sinkt die Fallzahl über Zeit. 40% aller deutschen Artikel sind zu diesem Anlass neutral. Auf positive entfallen rund 34%, auf negative rund 26%. In den USA (42% positiv, 26% neutral, 21% negativ) überwiegen nur in den Jahren 2005-2009 die neutralen Artikel, sonst überwie-

gen die positiven. Die Fallzahl der negativen Artikel sinkt konstant. In Großbritannien (52% positiv, 30% neutral, 18% negativ) wird in allen Zeiträumen außer 2005-2009 überwiegend positiv geschrieben. Es erschienen wenig negative Artikel, deren Zahl zunahm, während die positiven bis zuletzt abnahmen, um zuletzt wieder zahlreicher zu werden.

**Abbildung 33: Tendenz zu Wirtschaftsanhängen USA (Daten vgl. Tabelle 42)**



**Abbildung 34: Tendenz zu Wirtschaftsanhängen BRD (Daten vgl. Tabelle 43)**

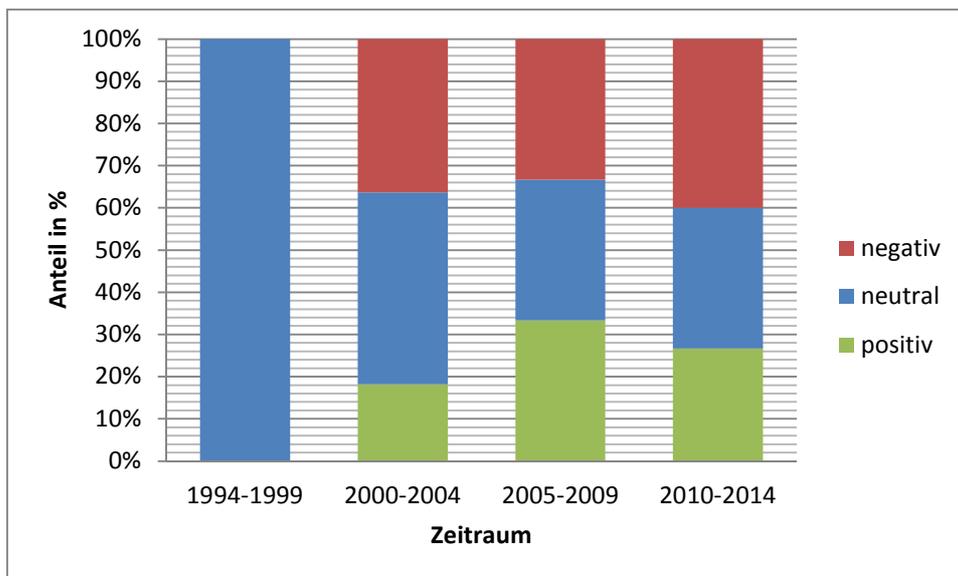
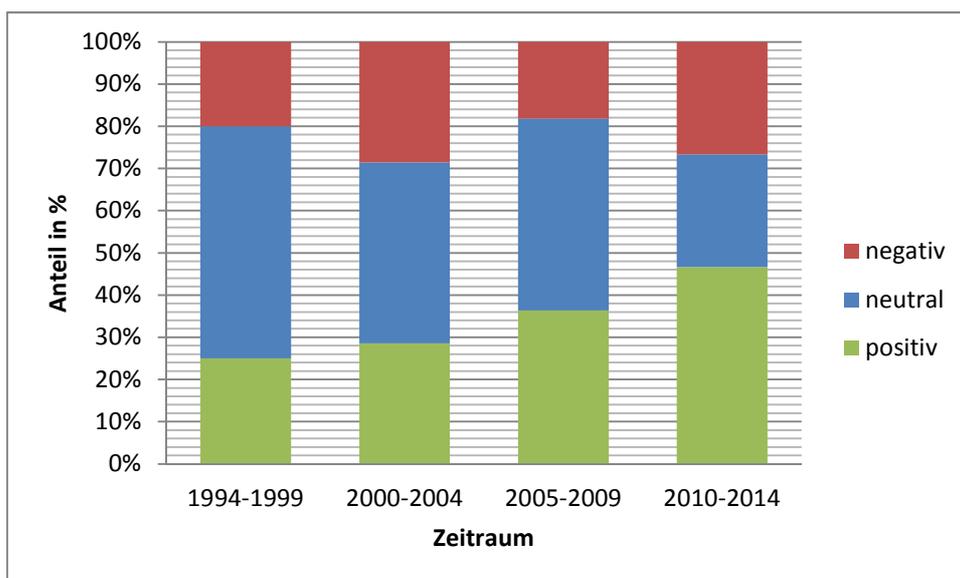


Abbildung 35: Tendenz zu Wirtschaftsanhängen GB (Daten vgl. Tabelle 44)



Die Berichtstendenz über Berichten zu Wirtschaftsthemen über die Zeit ergab nur in den USA und Deutschland statistisch signifikante Daten. In den USA (30% positiv, 33% neutral, 37% negativ) erschienen kontinuierlich über alle Zeiträume immer weniger reine Wirtschaftsartikel. Diese sind zunächst überwiegend negativ, werden positiver, um im letzten Zeitraum wieder im Negativen anzukommen. In Deutschland (18% positiv, 55% neutral, 27% negativ) sind die Artikel zu Wirtschaftsthemen insgesamt überwiegend neutral. Hier sinkt die Gesamtzahl der Artikel stetig, um im letzten Zeitraum wieder signifikant zu steigen. Das Verhältnis von neutralen und negativen Artikeln ändert sich über Zeit zugunsten von letzteren.. In Großbritannien (34% positiv, 43% neutral, 23% negativ) überwiegt insgesamt und in früheren Jahreszeiträumen die neutrale Berichterstattung, die später eher positiv wird. Hier ist bis zuletzt ein Gefälle im Artikelaufkommen zu beobachten und zuletzt eine Steigerung.

Die Tendenz gegenüber Kontroversen über Zeit (siehe Tabelle 45-47) ergibt in keinem Land statistisch signifikante Ergebnisse. Ein Blick in die Daten verrät allerdings Tendenzen. So ist in allen Ländern in jüngerer Zeit die Berichterstattung polarisiert. Es erscheinen kaum neutrale Artikel, sondern positive und ne-

gative. Allein in den USA ist zumindest in der Summe aller Fälle die Berichterstattung ausgeglichen.

### 3.2.2.4 Länder und Ressorts

Abbildung 36: Ressorts nach Zeit USA (Daten vgl. Tabelle 48)

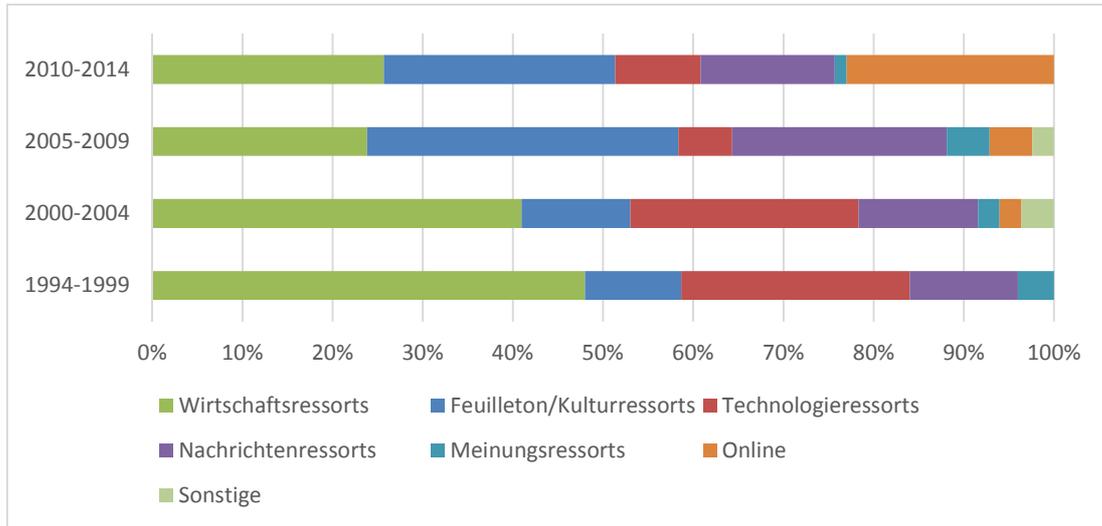


Abbildung 37: Ressorts nach Zeit BRD (Daten vgl. Tabelle 49)

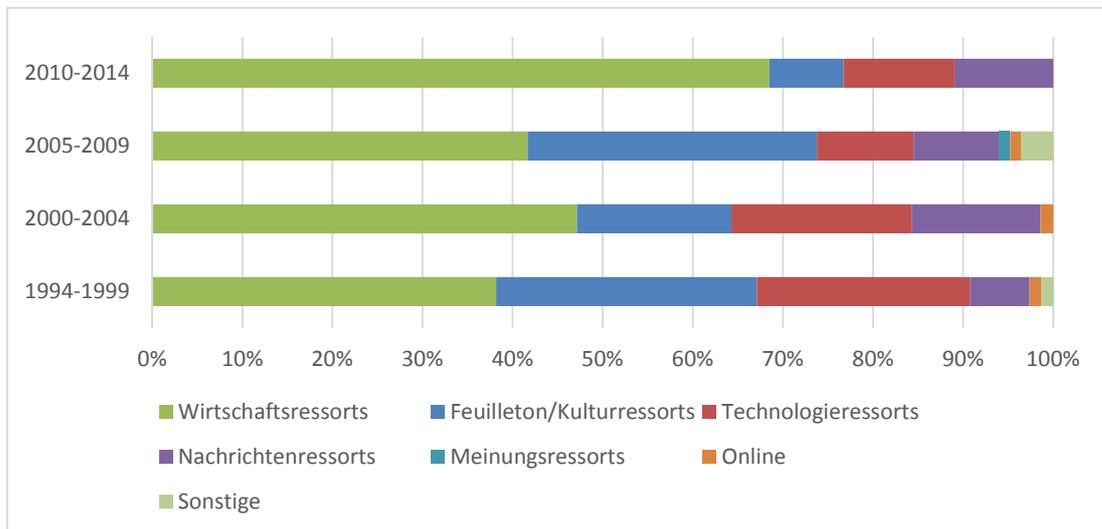
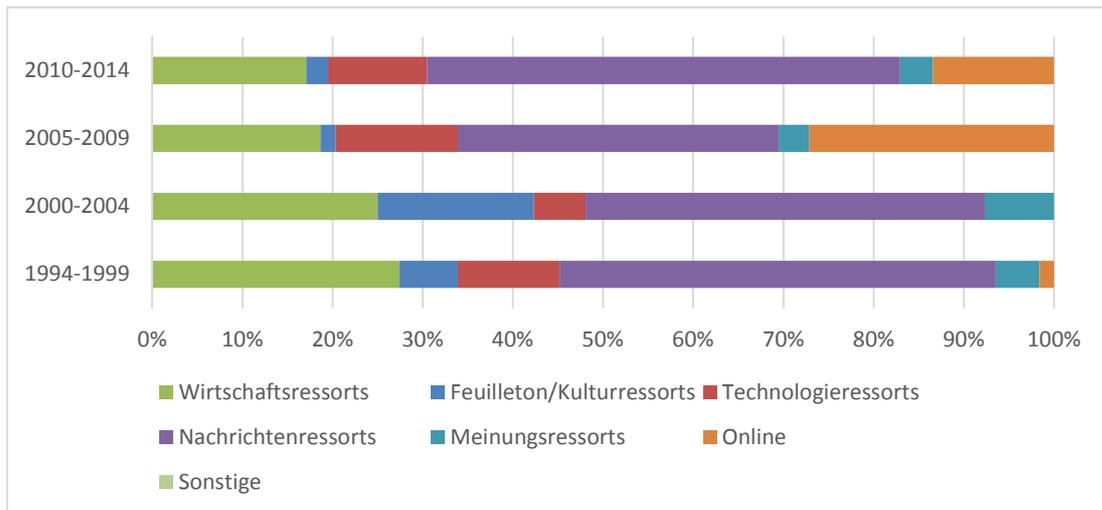


Abbildung 38: Ressorts nach Zeit GB (Daten vgl. Tabelle 50)



Die Auswertung berichtender Ressorts über Zeit liefert in allen Ländern statistisch signifikante Daten. Für alle Länder sind die vier häufigsten Ressortblöcke Wirtschaft, Kultur und Gesellschaft, Technologie und Nachrichten. Bei der Verteilung der Artikel darin ergeben sich Auffälligkeiten. Das in den USA und Deutschland am häufigsten berichtende Ressort ist das Wirtschaftsressort, wobei die Anzahl der Artikel darin in den USA über Zeit ab- und in Deutschland zunimmt. Der stärkste Ressortblock der britischen Zeitungen ist der der Nachrichten. Dieser liegt in den anderen Ländern an vierter Stelle. Die Ressorts aus Kultur und Gesellschaft sind in Großbritannien ebenfalls kaum vertreten, wobei sie in den anderen Ländern den zweiten Platz belegen. In Deutschland nehmen Artikel in diesen Ressorts wider Erwarten über Zeit ab, während sie in den USA steigen, um zuletzt wieder leicht zu fallen. Artikel über Spiele in den Technologieressorts werden überall zusehends weniger, was ein Indikator dafür ist, dass Games und der Diskurs über sie allmählich kein Nischenthema mehr sind. Die Artikel in den Nachrichteresorts erreichen in den deutschen und amerikanischen Zeitungen in den mittleren Zeiträumen ihre höchste Fallzahl, während diese in den britischen Blättern konstant steigt. Für Online-Artikel ist auffällig, dass während in den angelsächsischen Zeitungen immer mehr solche erscheinen, für Deutschland fast keine erfasst wurden.

### 3.2.2.5 Länder und Textsorten

Tabelle 6: Kreuztabelle Textsorte/Land

Land \* Textform [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Land	Textform						Gesamt
	Nachricht	Bericht	Interview	Kommentar	Rezension	Reportage/ Feature	
USA	120,00	158,00	4,00	9,00	6,00	19,00	316,00
	37,97%	50,00%	1,27%	2,85%	1,90%	6,01%	100,00%
	55,81%	31,79%	20,00%	23,68%	12,77%	29,69%	35,87%
	13,62%	17,93%	,45%	1,02%	,68%	2,16%	35,87%
BRD	55,00	175,00	14,00	12,00	29,00	18,00	303,00
	18,15%	57,76%	4,62%	3,96%	9,57%	5,94%	100,00%
	25,58%	35,21%	70,00%	31,58%	61,70%	28,13%	34,39%
	6,24%	19,86%	1,59%	1,36%	3,29%	2,04%	34,39%
GB	40,00	164,00	2,00	17,00	12,00	27,00	262,00
	15,27%	62,60%	,76%	6,49%	4,58%	10,31%	100,00%
	18,60%	33,00%	10,00%	44,74%	25,53%	42,19%	29,74%
	4,54%	18,62%	,23%	1,93%	1,36%	3,06%	29,74%
Gesamt	215,00	497,00	20,00	38,00	47,00	64,00	881,00
	24,40%	56,41%	2,27%	4,31%	5,33%	7,26%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	24,40%	56,41%	2,27%	4,31%	5,33%	7,26%	100,00%

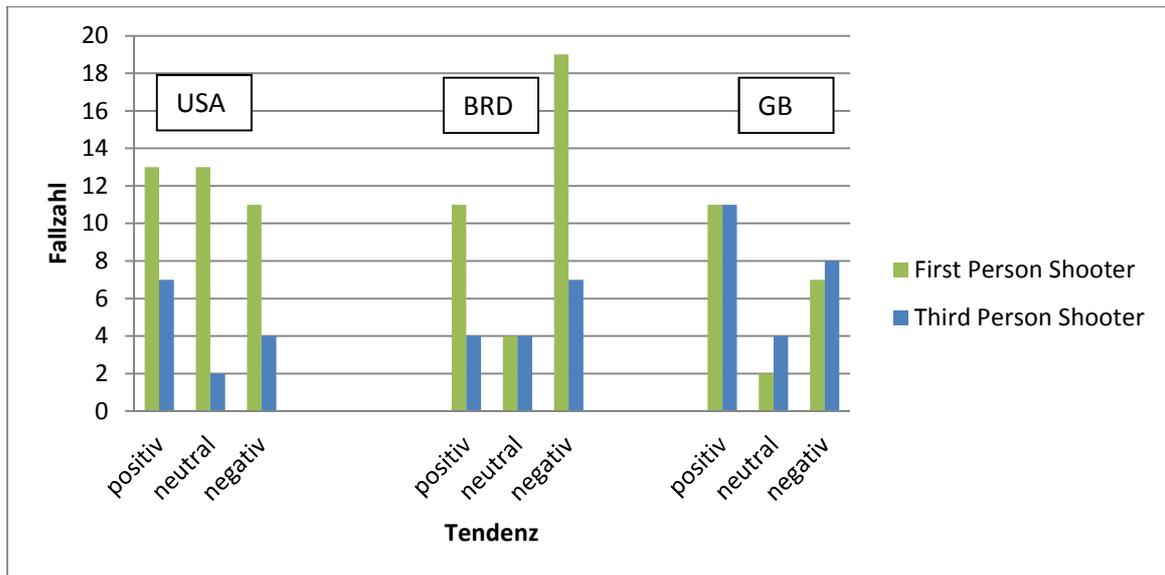
Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	79,98	10	,000
Likelihood-Quotient	77,77	10	,000
Zusammenhangstest linear-mit-linear	17,91	1	,000
N der gültigen Fälle	881		

Die Werte für die Verteilung der Textsorten in den Ländern sind statistisch signifikant. Interessant ist, dass relativ zu den anderen Ländern in den USA sehr viele Nachrichten kodiert wurden. Hier fielen 56% aller Fallzahlen an. Weiterhin ist in allen Ländern der Bericht die dominante Textsorte. Interviews sind eher selten und wurden auch nur für Deutschland häufiger kodiert. Die Anzahl von Kommentaren unterscheidet sich auch sichtbar zwischen den Ländern, dabei wurden dabei in den USA am wenigsten und in Großbritannien die meisten gefunden. Rezensionen wurden hauptsächlich in Deutschland gefunden. Die großen Artikel in Reportage/Feature sind vor allem in Großbritannien erschienen.

### 3.2.2.6 Länder und Genres

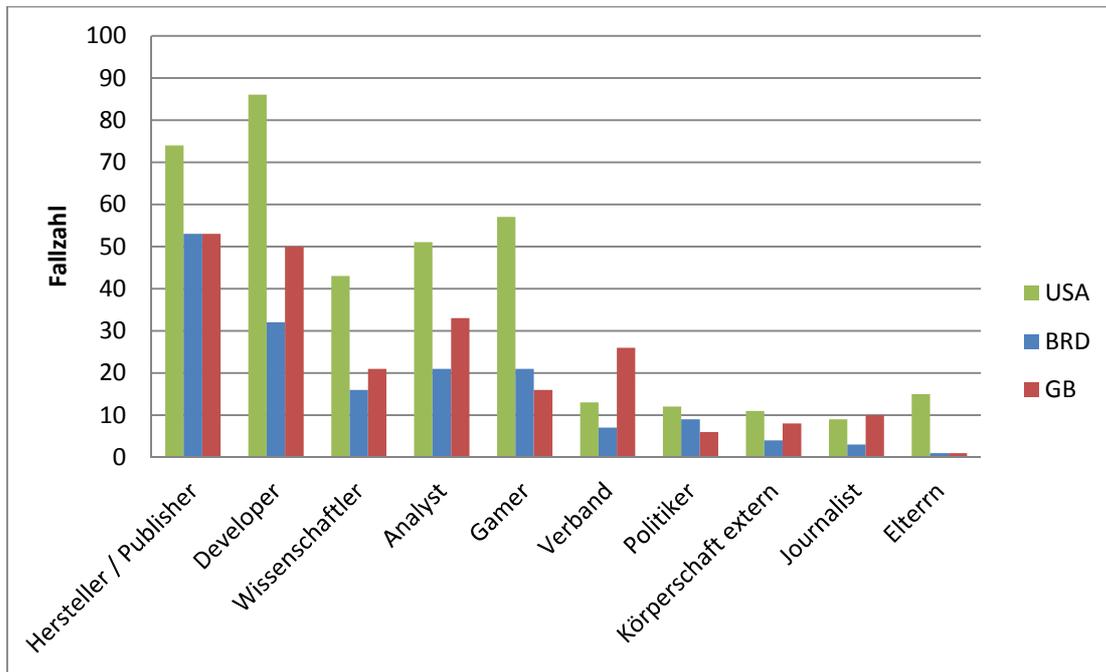
Abbildung 39: Tendenz FPS und TPS international (Daten vgl. Tabelle 51-56)



Im internationalen Vergleich offenbaren sich Unterschiede in der Artikel Tendenz. So wird über First Person Shooter in den USA relativ ausgeglichen berichtet. Vor allem sind die Artikel positiv (35%) und neutral (35%). Negative Artikel nehmen noch knapp 30% ein. Die deutsche Berichterstattung ist währenddessen mit 56% überwiegend negativ. Es erschienen hier außerdem noch einmal viel mehr positive (32%) als neutrale (12%) Artikel. In Großbritannien lässt sich ebenfalls eine polarisierte Tendenz zu First Person Shootern beobachten, hier ist die Tendenz aber vor allem positiv (55%). Negative Artikel (35%) belegen den zweiten Rang, während neutrale (10%) weit abgeschlagen sind. Third Person Shooter werden in den USA überwiegend positiv (54%) besprochen. Über sie erschienen weitaus weniger neutrale (15%) Artikel und einige negative (31%). In Deutschland wird dieses Genre wie schon das FPS überwiegend negativ (47%) behandelt. Das Verhältnis von neutralen und negativen (je 27%) ist hier ausgeglichen. In Großbritannien bietet sich das gleiche Bild wie zum FPS. Es erschienen vor allem positive (48%) Artikel. An zweiter Stelle stehen die negativen (35%) und an letzter die neutralen (17%) Artikel.

### 3.2.2.7 Länder und Akteure

Abbildung 40: Akteure nach Land (Daten vgl. Tabelle 57)



Die Fallzahlen für die Akteure nach Land, die statistische Zusammenhänge aufweisen, zeigen zunächst sehr deutlich, dass in den US-amerikanischen Zeitungen weitaus mehr Akteure in Artikeln vorkamen als in den anderen. So ergab sich dort für die meisten kodierten Akteursgruppen eine teils mehr als deutliche Führung. Britische Zeitungen liegen in der Summe an zweiter Stelle, während deutsche Zeitungen die Briten nur bei den befragten Gamern knapp überholen. Die Häufigkeiten pro Land decken sich mit den Befunden für die Grundgesamtheit (vgl. 3.1.1.11). In Großbritannien kamen allein mehr Personen, die für Branchenverbände tätig sind zu Wort, was wiederum an der Diskussion über die Steuervorteile für die Branche liegt, die vorher schon besprochen wurden.

### **3.2.3 Analyse nach politischer Ausrichtung**

#### **3.2.3.1 Politische Ausrichtung und Tendenz**

Statistisch besteht kein Zusammenhang zwischen politischer Ausrichtung (USA & BRD) und Berichtstendenz (vgl. Tabelle 58). Es sollte im weiteren Verlauf noch festgestellt werden, auf welche Ressorts und Thematiken Schwerpunkte liegen, um diese Verteilung zu erklären, bzw. herauszufinden, ob man nicht vielleicht doch eine Einflussnahme der politischen Ausrichtung auf die Berichterstattung unterstellen kann.

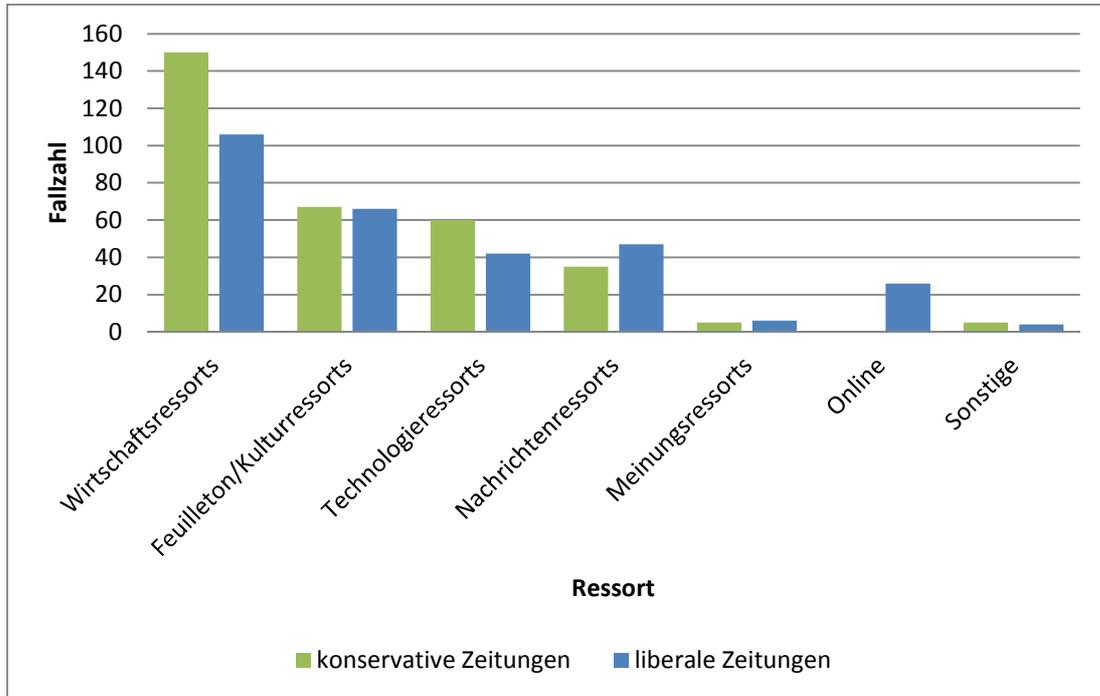
#### **3.2.3.2 Politische Ausrichtung und Anlass**

Es gibt keine statistischen Zusammenhänge bei den häufigsten Anlassgruppen und ihrer Berichtstendenz über Zeit (vgl. Tabelle 59-64), außer bei den Kontroversen in liberalen Zeitungen. Hier erschienen in der Summe vor allem negative Artikel (37%), aber fast so viele positive (34%). Von 2000 bis 2009 erschienen die meisten negativen Artikel, die meisten positiven in den späteren Zeiträumen. Nur bis 1999 ist die Berichterstattung vornehmlich neutral, später ist sie polarisiert. Konservative Zeitungen berichteten vergleichsweise wenig über Kontroversen. Es wurden in ihnen lediglich 25 Fälle erfasst, so dass sich keine schlüssigen Aussagen treffen lassen. Über Veröffentlichungen berichten liberale Zeitungen vor allem neutral (42%) und positiv (38%). Konservative Zeitungen berichten über Veröffentlichungen vor allem positiv (38%) und neutral (35%). In den letzten beiden Berichtszeiträumen überwiegen für beide die positiven Artikel, während negative in allen Jahren und neutrale zuletzt verhältnismäßig in der Minderheit sind. Die Fallzahlen bei Wirtschaftsthemen gehen relativ weit auseinander. In liberalen Zeitungen liegt die Fallzahl bei 38, in konservativen bei 68. Post und SZ berichten insgesamt in allen Zeiträumen ausgewogen, wäh-

rend die New York Times und die FAZ zusammen insgesamt negativ schreiben.

### 3.2.3.3 Politische Ausrichtung und Ressorts

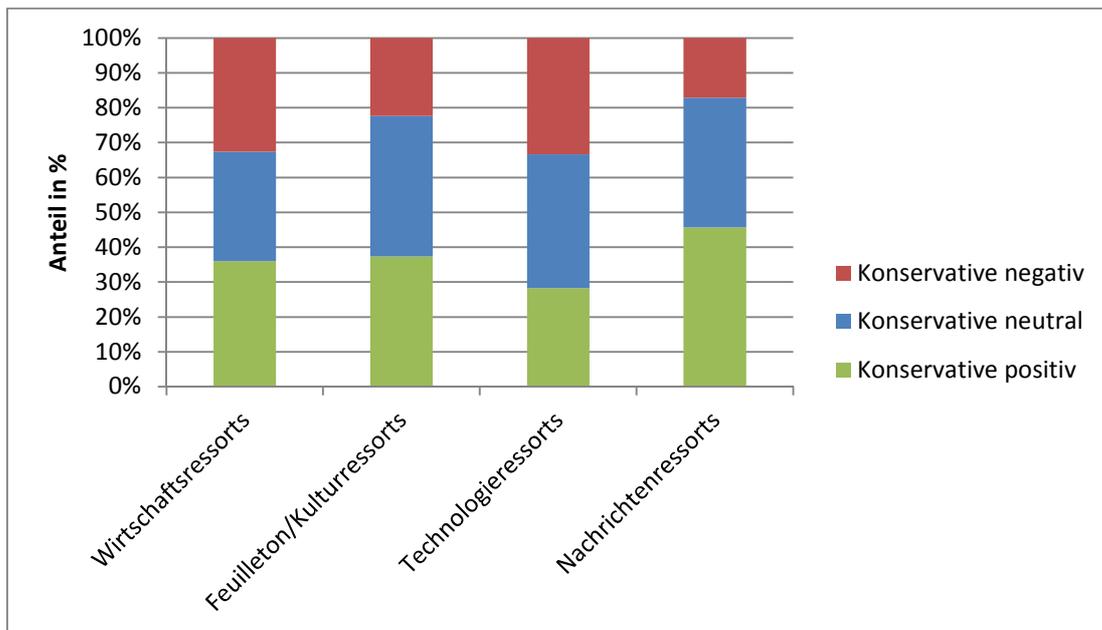
Abbildung 41: Ressorts nach politischer Ausrichtung (Daten vgl. Tabelle 65)



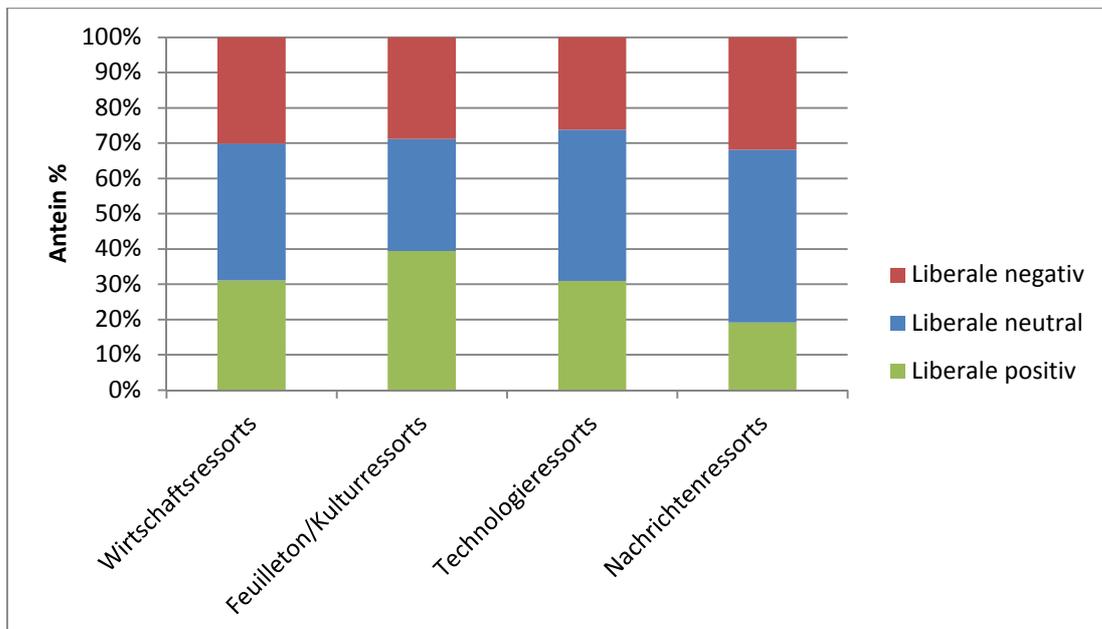
Ein etwas schlüssigeres Bild ergibt sich bei Betrachtung der berichtenden Ressorts im Vergleich mit politischer Ausrichtung des Blatts. Hier kann ein statistischer Zusammenhang festgestellt werden. Es fällt vor allem auf, dass in den konservativen Blättern vergleichsweise mehr Artikel im Wirtschaftsressort erschienen, nämlich nahezu 50%. Bei den beiden liberalen Blättern waren das nur etwa 35%. Konservative Zeitungen überwiegen des Weiteren in den Wissenschafts- und Technologieressorts, während sie weniger in Nachrichtenressorts berichten. Hier kann ein Indikator für die Einordnung des Stellenwerts von Spielen gesehen werden. Überraschend ist, dass für konservative Zeitungen keine Onlineartikel in der Untersuchung enthalten sind, denn diese gibt es natürlich durchaus – jedoch vermutlich in geringerem Umfang und so fielen sie durch Zufallsziehung allesamt aus der Stichprobe heraus. Dass Artikel über

Spiele in allen Zeitungen gleichermaßen in kulturbezogenen Ressorts erschienen entspricht nicht der Erwartung vor Durchführung der Untersuchung. Zur Klärung der Auffälligkeiten erfolgt noch eine Darstellung der Berichtstendenz in diesen Ressorts.

**Abbildung 42: Tendenz in Hauptressorts Konservative (Daten vgl. Tabelle 66)**



**Abbildung 43: Tendenz in Hauptressorts Liberale (Daten vgl. Tabelle 67)**



Die Auswertung der Tendenzen in den berichtsstärksten Ressorts ergab keine statistisch signifikanten Ergebnisse. Anteilig berichten in den erfassten Artikeln

die konservativen Zeitungen positiver in Wirtschafts- und Nachrichtersorts, während hier in den liberalen Zeitungen in Kultur- und Technikersorts die Tendenz prozentual gesehen eher positiv ist. Insgesamt überwiegen bei den Konservativen knapp die positiven Artikel, während bei den Liberalen am meisten Neutrale erschienen, was sich mit den Befunden für die Grundgesamtheit deckt.

### 3.2.3.4 Politische Ausrichtung und Textsorten

Tabelle 7: Kreuztabelle politische Ausrichtung/Textform

Pol\_Ausr \* Textform [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Pol_Ausr	Textform						Gesamt
	Nachricht	Bericht	Interview	Kommentar	Rezension	Reportage/Feature	
konservative Zeitungen	87,00	174,00	7,00	10,00	27,00	17,00	322,00
	27,02%	54,04%	2,17%	3,11%	8,39%	5,28%	100,00%
	49,71%	52,25%	38,89%	47,62%	77,14%	45,95%	52,02%
	14,05%	28,11%	1,13%	1,62%	4,36%	2,75%	52,02%
liberale Zeitungen	88,00	159,00	11,00	11,00	8,00	20,00	297,00
	29,63%	53,54%	3,70%	3,70%	2,69%	6,73%	100,00%
	50,29%	47,75%	61,11%	52,38%	22,86%	54,05%	47,98%
	14,22%	25,69%	1,78%	1,78%	1,29%	3,23%	47,98%
Gesamt	175,00	333,00	18,00	21,00	35,00	37,00	619,00
	28,27%	53,80%	2,91%	3,39%	5,65%	5,98%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	28,27%	53,80%	2,91%	3,39%	5,65%	5,98%	100,00%

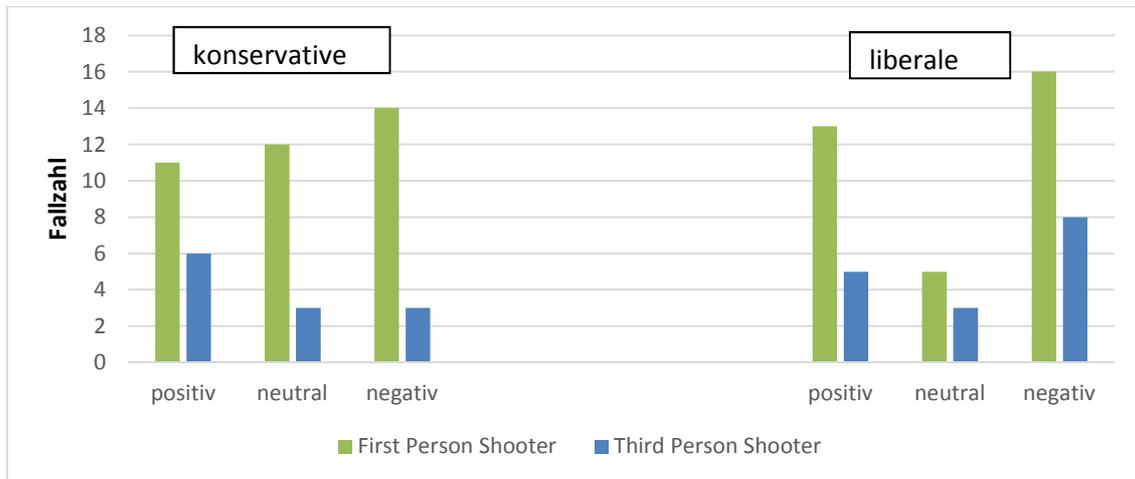
Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	11,18	5	,048
Likelihood-Quotient	11,75	5	,038
Zusammenhangstest linear-mit-linear	,89	1	,344
N der gültigen Fälle	619		

Die Betrachtung von Textsorten nach politischer Ausrichtung ist zwar statistisch signifikant, birgt aber bei einem Blick in die Daten kaum große Unterschiede. Man kann in den konservativen Zeitungen deutlich mehr Rezensionen feststellen.

### 3.2.3.5 Politische Ausrichtung und Genre

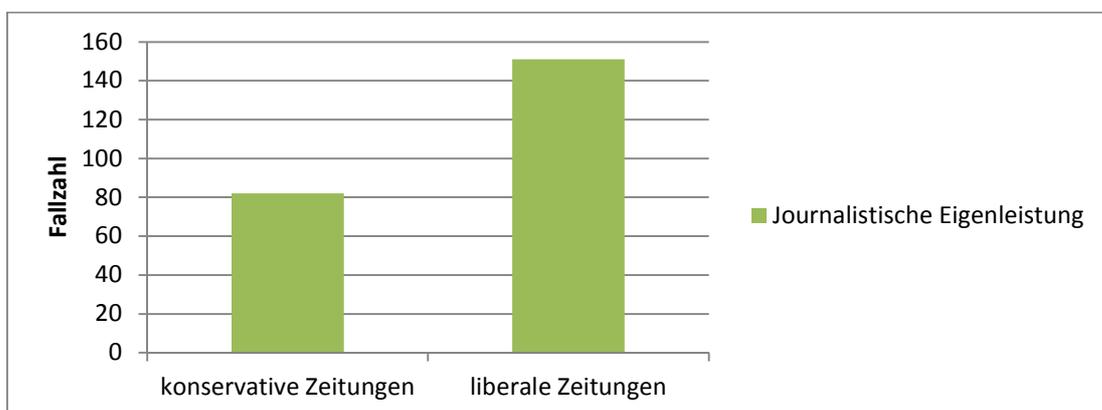
Abbildung 44: Tendenz FPS und TPS nach politischer Ausrichtung (Daten vgl. 69-72)



Zu First Person Shootern berichteten die konservativen Zeitungen in vor allem negativer (38%) bis neutraler (32%) Tendenz, wobei auf positive (30%) nicht ungleich weniger Artikel erschienen. Man kann die Berichterstattung hier als relativ ausgeglichen betrachten. Über Third Person Shooter berichteten New York Times und FAZ eher positiv (50%) mit geringen andersgearteten Fallzahlen (je 25%). Die liberalen Zeitungen berichteten über beide Genres in polarisierter Tendenz. Auf FPS entfielen hier 38% positive, nur 15% neutrale und starke 47% negative Artikel. TPS wurde zu 31% positiv, 19% neutral und 50% negativ besprochen.

### 3.2.3.5 Politische Ausrichtung und journalistische Eigenleistung

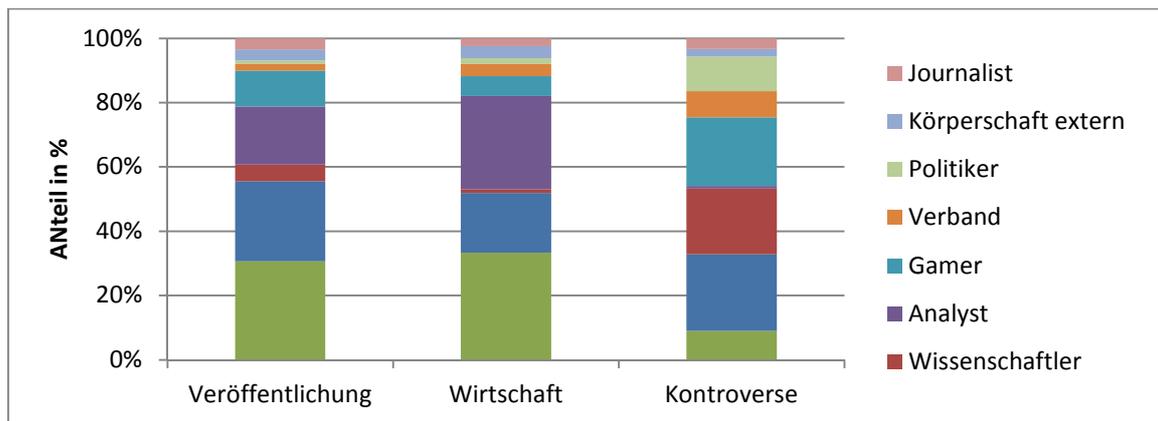
Abbildung 45: Journalistische Eigenleistung nach politischer Ausrichtung (Daten vgl. Tabelle 68)



Hier ergeben sich, auch statistisch, signifikante Unterschiede zwischen den Zeitungen liberaler und konservativer Ausrichtung. Liberale Zeitungen weisen fast doppelt so viele Artikel auf, in denen eine journalistische Eigenleistung evident war.

### 3.2.4 Akteure und Berichts Anlass

Abbildung 46: Akteure und Berichts Anlass (Daten vgl. Tabelle 73)



Der Zusammenhang zwischen Akteuren und Berichts anlässen ist statistisch signifikant. In Zusammenhang mit Veröffentlichungen dominieren mit über 50% die Veröffentlichenden, also Publisher/Hersteller und Developer. Fällt dieser Anlass ins Wirtschaftsressort haben auch Analysten das Wort. Der Konsument, also der Spieler, kommt hier in knapp über 10% der Fälle vor. Zu Wirtschafts anlässen sprechen ebenfalls zu über 50% die Firmen, hier vor allem die Hersteller/Publisher, während in über 20% der Fälle Analysten einen Kommentar abgeben. Zu Kontroversen ist das Bild etwas ausgeglichener. Es fällt auf, dass hier viel öfter die Developer befragt wurden. Wissenschaftler kommen vor allem hier vor, meistens in Kontroversen über Sucht und Gewalt. Gamer und Verbände sind hier am stärksten repräsentiert, um einen Kommentar zu ihrer Sicht abzugeben. Politiker kommen in diesem Zusammenhang häufig vor, meist in der Besprechung von Altersbeschränkungen.

### 3.3 Verifikation der Hypothesen

- **H1: Tendenz der Berichterstattung wird über Zeit positiver.**

Die Tendenz der Berichterstattung für die Grundgesamtheit ist zum größten Teil (39%) positiv. Zu keinem Zeitpunkt überwiegen negative Artikel. Über die Berichtszeiträume hinweg war eine 50%ige Steigerung des Anteils positiver Artikel zu beobachten, nicht aber ein geringere Fallzahlen der neutralen Artikel dafür ein Fallen der Fallzahlen negativer Berichterstattung. In der Grundgesamtheit ist die Tendenz der Berichterstattung daher zuletzt polarisiert. Ein Blick in die einzelnen Jahre zeigt, dass die Tendenz wellenförmig verläuft, aber am Ende positiver ist als am Anfang (vgl. 3.1.4). Die These ist damit verifiziert.

- **H2: Ausführlichkeit der Berichterstattung nimmt über Zeit zu.**

Es war nicht zu beobachten, dass die durchschnittliche Länge der Artikel über den Berichtszeitraum signifikant steigt. Jedoch nimmt die Fallzahl sehr kurzer Artikel stetig ab. Hier kann vermutet werden, dass dies zugunsten längerer Berichtsformen passiert (vgl. 3.1.2). Tatsächlich war zu beobachten, dass tendenziell längere Textsorten über Zeit an Fallzahlen gewinnen (vgl. 3.1.6). Die These kann damit als verifiziert angesehen werden.

- **H3: Erscheinen neue Hardwaregenerationen, nimmt die Frequenz der Berichterstattung zu.**

In 3.1.1 wurde ein Ansteigen der Artikelzahlen in bestimmten Jahren der Berichtszeiträume festgestellt. Stellt man dem die Analyse des Berichts-anlassen Veröffentlichung Hardware aus 3.1.3 gegenüber, lässt sich die These verifizieren. Erscheinen neue Konsolen, nimmt die Frequenz der Berichterstattung tatsächlich zu. Dies war in den Jahren 1995-1996, 1999-2001, 2005 und 2006, sowie 2012 und 2013 sehr deutlich zu sehen.

- **H4: Erscheinen neue Hardwaregenerationen, wir die Berichterstattung positiver.**

Die These kann bedingt als verifiziert angesehen werden. In den Jahresabschnitten, in denen neue Konsolen erscheinen, zeigt die Tendenz (vgl. 3.1.4) kein überwiegend positives Bild. Dennoch zeigt der Trend in Abschnitten meist aufwärts, die Artikel werden pro Jahr positiver. Diese Treppenbewegung ist vor allem 1999-2001 zu beobachten. Erklärbar ist die 1999 stark gesunkene Fallzahl positiver Berichterstattung, die Sony mit der Playstation 2 hatte. Zur Veröffentlichung der Dreamcast (2000) und der Xbox (2001) wird die Tendenz wieder eindeutig positiver, auch wenn sie keine Höchststände erreicht. Deutlich positiver wird in den Jahren 2005 und 2006 geschrieben, die die Veröffentlichung der nächsten Konsolengeneration mit Xbox360, Playstation 3 und Nintendo Wii sahen. Höchststände werden in den Jahren des Erscheinens der aktuellsten Konsolengeneration erreicht.

- **H5: Der Schwerpunkt der Berichtsansätze ändert sich über Zeit.**

In der Grundgesamtheit ist der zeitliche Zusammenhang beim Berichtsansatz, statistisch verifiziert. Wie in 3.1.3 festgestellt, nimmt die wirtschaftliche Thematisierung über Zeit etwas ab, bleibt aber stark. Im Großen und sind dort aber nur kleine Veränderungen der Fallzahlen zu beobachten. Die beiden Blöcke der Veröffentlichungen und Wirtschaftsthemen nehmen über alle Zeiträume große, um 50% schwankende, Anteile der Berichterstattung ein. Die Hypothese ist unter diesen Gesichtspunkten falsifiziert.

- **H6: Die Einordnung des Themas ändert sich über Zeit.**

Die berichtenden Ressorts ändern sich auf geringe Weise. Man kann konstatieren, dass wohl vor allem die Technologieressorts die Berichterstattung an die Onlinesparten abgeben. Eine Beobachten die nicht den Erwartungen entsprach war die, dass die Einordnung in den Ressort-

block Feuilleton/Kultur nicht vollzogen wurde und zuletzt sogar einen richtiggehenden Einbruch zu verzeichnen hatte (vgl. 3.1.5). Die Hypothese kann so noch nicht verifiziert werden und muss noch einmal anhand weiterer Variablen kontrolliert werden. Betrachtet man die Erkenntnis aus 3.1.6, dass sich die Textsorten hin zu den ausführlicheren entwickeln, verfestigt sich die Hypothese. Die Zunahme journalistischer Eigenleistung (vgl. 3.1.12) in den Artikeln vervollständigt diesen Eindruck. Die Hypothese kann als verifiziert betrachtet werden.

- **H7: Es gibt landesspezifische Unterschiede in der Tendenz.**

Wie in 3.2.2.2 festgestellt, verlaufen die Kurven der Tendenz über den Jahresverlauf international unterschiedlich. Während ihnen gemeinsam ist, dass sie im positiven Bereich enden, findet sich eine überwiegend positive Berichterstattung in allen Untersuchungszeiträumen nur in Großbritannien. Neutrale Berichterstattung nimmt in allen Ländern über Zeit ab, allerdings auch in unterschiedlichem Verlauf. Einzig in den USA sinkt zum Ende die Fallzahl negativer Artikel, in den anderen Ländern steigt sie über den Gesamtverlauf hinweg. In Deutschland kann eine recht polarisierte Berichterstattung unterstellt werden, verläuft der Trend der neutralen Artikel durchweg fallend, während die positiven und neutralen zuletzt überwiegen. Die Hypothese ist für die Änderung von Tendenzen über den Berichtszeitraum je Land als verifiziert zu betrachten.

- **H8: Es gibt landesspezifische Unterschiede bei Anlässen.**

In 3.2.2.3 wurden international unterschiedliche Verteilungen der Berichtsansätze festgestellt. Dass Wirtschaftsansätze stärker in den angelsächsischen Staaten vorkommen, kann dadurch erklärt werden, dass hier die nationale Branche einfach traditionell stärker ist als in Deutschland, also beispielsweise öfter eine Meldung vom Aktienmarkt über eine im jeweiligen Land ansässige Firma veröffentlicht wird. Deutsche Video-

spielfirmen kamen in der Berichterstattung tatsächlich kaum vor. Die nationale Branche spielt also keine Rolle in der deutschen Diskussion um das Medium. Es herrscht in den USA ein größeres Interesse an der Veröffentlichung neuer Konsolen als anderswo. Der starke Veröffentlichungsanlass in den USA wird auch durch das Einsteigen der dort ansässigen Firma Microsoft erklärbar. Hier herrscht an allen Versionen der Xbox großes Interesse und der Markteinstieg von Microsoft wurde ebenso stark berichtet. Dass die Messen in Deutschland vergleichsweise oft berichtet wurden, liegt daran, dass es eine stark berichtete Diskussion über den Standort der Gamescom gab, die 2009 von Leipzig nach Köln wanderte. Der Grund für die vergleichsweise häufige Fallzahl bei den Kontroversen in den USA ist einer lang andauernden Diskussion über sexistische und gewalthaltige Darstellungen in und die Altersbeschränkung von Spielen zu suchen. Die These ist validiert.

- **H9: Es gibt landesspezifische Unterschiede der Tendenz zu verschiedenen Anlässen.**

Die in 3.2.2.3 angestellte Analyse der Tendenzen der Länder zu Berichtsanlässen konnte zeigen, dass auf nationaler Ebene dort Unterschiede bestehen. Die These kann hier in der Grundgesamtheit als verifiziert betrachtet werden. Die Kontrolle anhand der Tendenz einzelner Berichtsanlässe ergab nicht für alle Länder statistisch signifikante Daten, weshalb dieser Aspekt hier nicht einfließt. Ein Blick in die Fallzahlen bestätigt hier aber den Eindruck einer Polarisierung der Berichterstattung in Deutschland. Auch können Anhaltspunkte für den Ursprung der sehr positiven Berichterstattung in den angelsächsischen Staaten in der Betrachtung der Tendenz zu Wirtschaftsthemen und Veröffentlichungen gefunden werden. Ganz auffällig war dabei die am Ende negative Wirtschaftsberichterstattung in Deutschland und den in geringerem Maße USA.

- **H10: Es gibt landespezifische Unterschiede in der Einordnung des Themas.**

Wie in 3.2.2.4 festgestellt, variiert die Einordnung des Themas in den Ressorts auf Länderebene. Kernbefunde sind hier die Zunahme des Wirtschaftsressorts zum Ende des Untersuchungszeitraums allein in Deutschland, während die anderen Länder hier sinkende Fälle verzeichnen. Die Dominanz des Nachrichtenressorts allein in Großbritannien und die relative Seltenheit von Onlineartikeln in Deutschland sind weitere Auffälligkeiten. Da auch Unterschiede bei den Textsorten gefunden wurden (vgl. 3.2.2.5), kann die Hypothese als verifiziert betrachtet werden.

- **H11: Die politische Ausrichtung der Zeitung beeinflusst die Berichtstendenz.**

Die Hypothese kann nicht verifiziert werden. Es besteht kein statistischer Zusammenhang zwischen politischer Ausrichtung und Tendenz der Artikel (vgl. 3.2.3.1).

- **H12: Die politische Ausrichtung äußert sich in Unterschieden im Umgang mit Kontroversen**

Hier konnten keine statistischen Zusammenhänge gefunden werden (vgl. 3.2.3.2). Die Hypothese gilt als falsifiziert. Dennoch war interessant zu beobachten, dass die Fallzahlen hier bei liberalen Zeitungen bedeutend höher waren als bei konservativen Blättern.

- **H13: Die politische Ausrichtung der Zeitung beeinflusst die Einordnung des Themas.**

Hier ergibt sich ein konklusives Bild. Die Einordnung in Ressorts in 3.2.3.3 brachte die Erkenntnis, dass die konservativen Zeitungen einen erheblichen Fokus auf und positiver Berichterstattung über Wirtschaftsthemen, sowie leicht höhere Fallzahlen in Technologieressorts aufweisen.

Online berichteten fielen für sie keine Fälle an. Während die Analyse der Textsorten hier für die Grundgesamtheit statistische Zusammenhänge aufweist, sind ihre Anteile eher gleich verteilt. Auch bei der journalistischen Eigenleistung gibt es Unterschiede, hier fielen für liberale Zeitungen deutlich mehr Fallzahlen an (vgl. 3.2.3.5). Die These kann hier als validiert betrachtet werden.

- **H14: Es gibt Zusammenhänge zwischen vorkommenden Akteuren und Berichts Anlass.**

In 3.2.4.1 wurde gesehen, dass die Akteure in den häufigsten Berichts anlässen durchaus variieren. Vor allem muss der große Anteil von Firmensprechern besprochen werden. Zu Veröffentlichungsanlässen und in Wirtschaftsthemen sind diese dominant und tauchen oft als einzige auf, was als fehlende journalistische Neutralität betrachtet werden kann, bzw. auf ein Fehlen einer eigenen Bewertung schließen lässt. In Wirtschaftsthemen nehmen die Wirtschaftskommentatoren außerdem eine wesentliche Rolle ein. Das ist wohl normal im Wirtschaftsressort, aber die Abwesenheit anderer Akteure, vor allem der Wissenschaftler, die einen anderen Kontext bieten könnten, lässt auch hier eine einseitig ökonomische Betrachtung unterstellen. Anders bei den Kontroversen, wo ein vielfältigeres Akteursspektrum erkennbar ist. Hier tauchen bei Weitem öfter Developer auf als Hersteller/Publisher. Es scheint, als rechne man Probleme mit den Spielen eher denen an, die sie entworfen haben, um sie dann um eine Stellungnahme zu bitten, wenn auch hier die Berichterstattung oft positiv verläuft. Hier tauchen nun auch die Wissenschaftler, zuvorderst Psychologen und Pädagogen, auf. Sie werden interviewt, um Statements zu der Gefahr, bzw. der nicht vorhandenen, zu erhalten, die Spielen innewohnt. Spieler kommen hier auch öfter vor, diese meist mit positivem Kommentar, was nicht verwunderlich ist, wenn man bedenkt,

dass die Behandlung der Kontroversen meist eher positiv und neutral erfolgt. Die Hypothese lässt sich hier validieren.

- **H15: In späteren Berichtszeiträumen nimmt die wirtschaftsnahe Bearbeitung des Themas ab.**

Zunächst kann man sich hier auf die Dimension von H3 berufen. Es gibt immer ein großes Berichtsinteresse an Konsolenveröffentlichungen, die natürlich für die Branche ein hauptsächlich ökonomisches Moment sind, geht es hier doch darum, diese auch zu verkaufen. Die Thematisierung dieser Ereignisse in den Medien spielt dabei mutmaßlich eine wichtige Rolle. Die berichtende Art dieser Anlässe, lässt einen Diskurs vermissen und gibt ein erstes Indiz für die Falsifikation der Hypothese. In H4 wurde verifiziert, dass die Tendenz zu diesem Anlass meist ins Positive geht, ein weiteres Indiz für einen wenig stattfindenden Diskurs bei Veröffentlichungsanlässen. Die Betrachtung der Firmen aus 3.1.10 kann diesen Eindruck ebenfalls verstärken. Es sind vor allem immer die dominanten Konsolenhersteller im Fokus der Berichterstattung. Von unabhängigen Entwicklern, selbst auf nationaler Ebene, ist sehr selten die Rede. Die letzte Dimension dieser Betrachtung ist die Dominanz des Wirtschaftsressorts in allen Zeiträumen. Die These ist falsifiziert.

- **H16: Es werden im Zuge von Kontroversen meist die gleichen Genres Subjekt der Berichterstattung.**

Hier wurden vor allem die First- und Third Person Shooter ermittelt. Diese nehmen um die 50% der Berichterstattung bei Kontroversen ein. Die These ist somit validiert, was nicht unbedingt wundert, sind diese Genres doch die mit den drastischsten Darstellungen von Sex und Gewalt.

- **H17: Genres mit hohen Anteilen von Sex- und Gewaltdarstellung werden eher negativ besprochen.**

In der Grundgesamtheit wird der First Person Shooter tatsächlich eher, aber nicht in weitaus höherem Maße als positiv, in negativer Tendenz besprochen. Beim Third Person Shooter halten sich die Extrema mit leichtem Einschlag ins Positive ebenfalls fast die Waage. Man kann hier eher eine polarisierte Berichterstattung mit keiner eindeutigen Tendenz konstatieren. Hier ist die Hypothese zu falsifizieren. Das gilt auch im internationalen Vergleich, denn hier offenbart sich gegenüber dem FPS in Deutschland als einzigem Land eine erheblich negative Berichtstendenz. Es lässt auch die an anderer Stelle schon beobachtete Polarisierung in der Berichterstattung feststellen, da nur in sehr geringer Anzahl neutral über FPS geschrieben wird. Acht der insgesamt 19 negativen Artikel hatten das Spiel „Counterstrike“ zum Thema, das im Gesamtverlauf immer wieder in Verbindung mit Amoktaten von Schülern gebracht wurde. In den anderen Ländern wird überwiegend positiv geschrieben, wobei in Großbritannien ebenfalls eine leichte Polarisierung festzustellen ist. Die Nullhypothese lässt sich im Vergleich zwischen Zeitungen unterschiedlicher politischer Ausrichtung für beide Lager bestätigen. Überraschend ist die insgesamt negativere Berichterstattung der liberalen Zeitungen, nicht aber die Polarisierung der Berichtstendenz, die schon an anderer Stelle beobachtet werden konnte.

## 4. Fazit

### 4.1 Analytische Zusammenfassung

Zunächst gilt es, die allem weiteren Erkenntnisinteresse übergeordnete Forschungsfrage zu beantworten – hat es einen Imagewandel der Gamesbranche in der Berichterstattung von Qualitätszeitungen gegeben und was ist dessen Dimension? Diese anhand der gewonnenen Erkenntnisse zu beantworten bedarf einer gewissen Differenzierung. Einerseits wird die Berichterstattung über den Untersuchungszeitraum positiver und auch ausführlicher. Es war in der Grundgesamtheit festzustellen, dass ausführlichere Textsorten über Zeit an Bedeutung gewinnen. Auch Artikel mit journalistischen Eigenleistungen tauchen öfter auf. Hier kann konstatiert werden, dass das Medium über den Untersuchungsraum an Berichtswürdigkeit gewinnen und sein Nischendasein etwas abstreifen konnte. Andererseits wurde ermittelt, dass die Dimension der journalistischen Einordnung der Videospiele und ihrer Branche in der Berichterstattung keine oder nur geringe Veränderungen aufweist. So war nicht zu beobachten, dass über Zeit eine Vermehrung der Artikel in Kulturressorts und im Feuilleton stattfindet, was eigentlich erwartet wurde.

Auch war die Erkenntnis, dass in den untersuchten Zeitungen vor allem Wirtschaftsanklässe zu Artikeln über Videospiele führen über jeden Zeitraum evident. Dieser ökonomische Fokus wurde unter dem Aspekt, dass die Berichterstattung immer dann in die Höhe schnellst und positiver wird, wenn neue Konsolen auf den Markt kommen, noch deutlicher. Der Blick auf die Branche findet ferner überwiegend aus einer wirtschaftsnahen Perspektive statt, das zeigte, obwohl oftmals ein gegenteiliger Eindruck herrschte, der aber schlussendlich zu falsifizieren ist, vor allem die Analyse der beteiligten Akteure zu verschiedenen Anlässen. So kann man in den meisten Artikeln über Neuveröffentlichungen einen Pressesprecher der betreffenden Firma vermuten, der sein neues Produkt natürlich in positivem Licht darstellen wird. Ihnen wird in solchen Ar-

tikeln sehr oft die Deutungshoheit überlassen und ein Diskurs findet nicht statt, was sich auch im Fehlen anderer Akteure in diesen Fällen manifestiert. Für einzelne Spiele als hauptsächliches anlassgebendes Moment der Berichterstattung traten äußerst wenige Fälle auf, außer es wurde in Verbindung mit einer Kontroverse behandelt, beispielsweise die in den USA hochgekochte Jugendschutzdebatte und den Titel „Grand Theft Auto: San Andreas“. Ganz evident waren auch Wellen der Berichterstattung zu spielexternen Anlässen. Dies ließ sich vor allem bei den deutschen Zeitungen in Verbindung mit den Amokläufen beobachten. Hier wurde wieder ein Einzeltitel, „Counterstrike“, negativ in den Fokus gerückt. Diese Anlässe, zu denen durchaus auch positiv berichtet wurde, sind aber nicht sehr oft vorgekommen oder deutlich genug zu erkennen gewesen, weshalb hier der Eindruck einer wenig differenzierten Wertigkeit des Spiels nicht aufgeweicht werden kann.

Im internationalen Bereich konnten Unterschiede in der Entwicklung der Berichterstattung festgestellt werden. Während der Endzustand überall eine positive Berichterstattung ist, sind die Verläufe etwas unterschiedlich, was auf verschiedene Berichtsansätze zu bestimmten Zeitpunkten zurückzuführen ist, die national unterschiedliche Berichtsrelevanz aufwiesen. Diese Dimension ist bei der Frage nach dem Image der Gamesbranche nicht zu unterschätzen, denn solche Momente sind natürlich nicht singulär, sondern bleiben im Gedächtnis, sowohl beim Kommunikator als auch Rezipienten. Es ist wohl möglich, dass gewisse Diskussionen Jahre später auf ähnliche Weise weitergeführt werden, was gerade bei der Killerspieldebatte der Fall ist. Es konnte weiterhin festgestellt werden, dass die Sicht auf das Thema Spiel eher nicht von nationalen Branchenprofilen beeinflusst wird, was sich bei in der Einordnung in Ressorts und Berichtsansätze und auch in der Tendenz äußert. Die in den letzten Jahren gewachsene deutsche Branche kann hier ein Erstarren der Artikel in den deutschen Wirtschaftsressorts verstanden werden, allerdings tauchen deutsche Fir-

men in der Berichterstattung sehr selten auf. Für Deutschland und die USA ergab sich die Auffälligkeit, dass allein dort zuletzt zu Wirtschaftsanklässen negativ berichtet wurde. Es sind tatsächlich in allen Ländern vor allem hauptsächlich die Konsolenhersteller, die die Berichterstattung dominieren. Eine letzte Ausprägung der nationalen Unterschiede beim Image der Gamesbranche wurde in der Debatte über Gewalt in und durch Videospiele gefunden. Hier war nur in Deutschland eindeutig eine negative Prägung der Artikel, vor allem in Phasen hoher Aktualität, zu finden. Dem gegenüber steht die ausführliche Thematisierung der Sexszenen im schon erwähnten GTA-Titel, was eine unterschiedliche Wertigkeit von Aspekten des Diskurses potentiell jugendgefährdender Spiele offenbarte.

Die Analyse des Einflusses der politischen Ausrichtung auf die Berichterstattung konnte nur wenig stichhaltige Ergebnisse bieten. In der Tendenz der Artikel äußerten sich wenige Unterschiede. Einzig die Einordnung des Themas ließ Schlüsse zu. Während liberale Zeitungen oft Kontroversen besprochen haben, dabei vor allem zu Sex- und Gewaltthemen negativ, war der Fokus in den konservativen Zeitungen noch deutlicher auf den wirtschaftlichen Aspekten gelegt als in anderen Analyseteilen. Insgesamt bieten sich hier noch einige Ansätze für weitere Forschung, dazu mehr in der Methodenkritik.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass der allgemeine Tenor gegenüber Games im Großen und Ganzen derselbe blieb, während die zunehmende gesellschaftliche Durchdringung der Spiele anderes vermuten lässt. In der Qualitätspresse bleibt das Spiel zum allergrößten Teil ein Produkt, das verkauft wird, selten nur ein Medium mit kultureller Relevanz ähnlich der des Films. Der Frame ist zu größten Anteilen ein positiv ökonomischer, außer zuletzt in Deutschland, wo es, wie gesagt, negative Tendenzen gab. War eine Mutmaßung, dass der Prozess der Aufnahme des Spiels in den Medienkanon im Jahre 2014 schon weiter vollzogen sei, musste diese unter diesen Gesichtspunkten

verworfen werden. Es kann aber ausblickend gesagt werden, dass der Eindruck durchaus gerechtfertigt ist, dass die Bearbeitung des Themas Spiel über den Untersuchungszeitraum zumindest Hoffnung für die Zukunft machen kann. Eine begonnene Veränderung war auch zu vermuten, da zum Ende des Untersuchungszeitraums in manchen Zeitungen die Berichterstattung in den Onlinebereich verlagert wird, wo Autoren schreiben, denen Fachwissen unterstellbar ist. Was das für die eigentliche Ausgabe der Zeitungen bedeutet, bleibt abzusehen. Vermutlich müssen noch mehr Autoren nachrücken, die mit Spielen, wie sie sich heute darstellen, aufgewachsen sind und eine andere Sicht auf sie haben als die vorherige Generation.

## **4.2 Methodenkritik und Ausblick**

Die Game-Studies sind ein junges Feld. Während mittlerweile eine große Zahl von Arbeiten existieren, die sich mit Inhalten von Spielen und ihrer Rezeption durch den Spieler auseinandersetzen, existiert, wie schon festgestellt, keine weitere Inhaltsanalyse zum Thema Videospielebranche. Es gibt hier also keine höhere Warte, anhand derer die Validität des hier eingesetzten analytischen Modells überprüft werden könnte. Anhaltspunkte konnten also nur anhand der Fachliteratur, beispielsweise aus Handbüchern zur Inhaltsanalyse gewonnen werden. Insofern muss diese Arbeit sich als Ansatzpunkt für die weitere Forschung gesehen werden.

Das Image der Videospielebranche ausschließlich anhand von Qualitätszeitungen zu ermitteln, schränkt die Repräsentativität ein, denn hier ignoriert das analytische Modell andere Zeitungsarten, z.B. das Boulevard, sowie Zeitschriften und Medien abseits des Printsektors, etwa das Fernsehen. Ein Ansatzpunkt für eine weitere Erhebung ist außerdem das Abrücken von einer länderweisen Betrachtung zugunsten größerer Stichproben nationaler Publikationen, beispielsweise ein sowohl Zeitungen als auch Zeitschriften und Onlinepublikationen.

Die durch die Verfügbarkeit in den Datenbanken gewonnene Stichprobe zeigt dem Modell Grenzen auf. So kann der Analyseteil zur politischen Ausrichtung mangels einer konservativen Zeitung aus Großbritannien nicht die ursprünglich gewünschte Tiefe erreichen. Dies soll mit einem stärkeren Fokus auf die Betrachtung nationaler Unterschiede kompensiert werden. Die benötigten Fallzahlen für den gewählten Untersuchungszeitraum und der damit schon für die gewählten Kategorien verbundene Codierungsaufwand verhinderten eine noch weitere Aufschlüsselung für einzelne Variablen, beispielsweise eine hierarchische Codierung einzelner Akteure hinsichtlich ihrer Aussagen oder eine Gewichtung der Tendenz anders als anhand des Gesamteindrucks. Hier bieten sich Ansatzpunkte für weitere, vor allem personell größer angelegte Untersuchungen.

Es wurden im Jahreszeitraum 2005-2009 für die meisten Variablen deutliche Veränderungen in Relation zu den anderen gefunden, die sich anhand des eingesetzten Modells nicht zufriedenstellen aufklären lassen. Hier kann ebenfalls weitere Forschung ansetzen, dabei bietet sich auch eine qualitative Studie an.

Abschließend muss noch gesagt werden, dass für den Autor im Rahmen dieser äußerst große Lerneffekte erzielt werden konnten, war dies doch sein erstes Aufeinandertreffen mit der Inhaltsanalyse und der statistischen Auswertung überhaupt. Die Auseinandersetzung mit dem Handwerkszeug nahm so einen nicht unerheblichen Teil der Bearbeitung ein.

## Literaturverzeichnis

### **Alliance for audited media 2013**

Alliance for audited Media (2015): Top 25 US newspapers for March 2013. In: audited-media.com. URL: <http://auditedmedia.com/news/research-and-data/top-25-us-newspapers-for-march-2013/> (Zugriff: 12.7. 2015)

### **BIU 2013**

Bundesverband interaktive Unterhaltungssoftware (2013): Marktzahlen 2013. URL: <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-2013/die-deutsche-gamesbranche-2013.html> (Zugriff 23.7. 2015)

### **BIU 2014**

Bundesverband interaktive Unterhaltungssoftware(2014): Infografik Nutzer digitaler Spiele. URL: <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-2014/infografik-nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland/infografik-nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland-2014.html> (Zugriff 23.7. 2015)

### **Borsius et al 2009**

Borsius, Hans-Bernd/Koschel, Friederike/Haas, Alexander (2009): Methoden der empirischen Kommunikationsforschung, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften

### **Davie, G. o.J.**

Davie, G. (o.J.): Framing theory. In: Mass Communication Theory, URL: <http://masscommtheory.com/theory-overviews/framing-theory/> (Zugriff: 10.7. 2015)

### **ESA 2013**

Entertainment Software Association (2013): Essential Facts about the computer and videogame industry. In: theesa.com, URL: [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA\\_EF\\_2014.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf) (Zugriff: 18. 7. 2015)

### **Fladerer 2013**

Fladerer, Bernd (2013): Videospiele zwischen Wirtschaftlichkeit, Recht und Moral, Marburg: tectum

### **IVW 2015**

IVW (2015): Quartalsauflagen. In: <http://www.ivw.eu/print/quartalsauflagen/quartalsauflagen> (Zugriff: 12.7. 2015)

### **Kaminski 2013**

Kaminski, Winfried (2013): Computerspiele als Gesellschaftliches Phänomen. In: Koubek, J./Mosel, M./Werning, S. (Hrsg.): Spielkulturen: Computerspiele in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs, Glücksstadt: Verlag Werner Hülsbusch (S.33-44)

**Klimmt 2009**

Klimmt, Christoph (2009): Empirische Medienforschung: Kommunikationswissenschaftliche Perspektiven auf Computerspiele. In: Bevc, Tobias/Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen, was wir werden: Computerspiele in unserer Gesellschaft, Konstanz: UVK (S.65-75)

**Möhring et al 2013**

Möhring, Wiebke/Schlütz, Daniele (Hrsg.): Handbuch standardisierte Erhebungsverfahren in der Kommunikationswissenschaft, Wiesbaden: Springer Fachmedien

**Pelliteri 2010**

Pelliteri, Marco (2010): Professional associations, research, fandom and the mass media. In: Kaminski, W./Lorber, M. (Hrsg.): Clash of Realities 2010, München: kopaed (S. 267-279)

**PwC 2012**

PricewaterhouseCoopers(2012): Videogames in Deutschland. o.O.  
Rössler 2005  
Rössler, Patrick (2005): Inhaltsanalyse, Konstanz: UVK

**Ridder 2009**

Ridder, Michael (2009): Die Zeitungen im Medienland Deutschland. In: deutschland.de, URL:  
<https://www.deutschland.de/de/topic/kultur/kommunikation-medien/die-zeitungen-im-medienland-deutschland> (Zugriff. 12.7. 2015)

**Stöcker 2009**

Stöcker, Christian (2009): Koalition will Killerspiele verbieten. In: Spiegel Online, URL:  
<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/game-politik-koalition-will-killerspiele-verbieten-a-384911.html> (Zugriff 20.7. 2015)

**theguardian.com 2014**

theguardian.com (2014): ABCs: National daily newspaper circulation September 2014. In: theguardian.com, URL:  
<http://www.theguardian.com/media/table/2014/oct/10/abcs-national-newspapers> (Zugriff: 12.7. 2015)

**UKIE 2014**

UKIE (2014): The games industry in numbers. In: ukie.org.uk, URL:  
<http://ukie.org.uk/research> (Zugriff: 18.7. 2015)

**Wolf 2012**

Wolf, Mark J. P. (2012): Encyclopedia of Video Games, Santa Barbara, Denver, Oxford: Greenwood

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Fallzahl Artikel/Jahr 1994-2014 (Daten vgl. Tabelle 8) .....	20
Abbildung 2: Fallzahlen Berichtsanhange (Daten vgl. Tabelle 9) .....	23
Abbildung 3: Anteile Berichtsanhange/Jahr (Daten vgl. Tabelle 10) .....	24
Abbildung 4: Fallzahlen Veroffentlichung Hardware/Jahr (Daten: eigene Erhebung) .....	25
Abbildung 5: Verteilung der Berichtstendenz (Daten vgl. Tabelle 11) .....	25
Abbildung 6: Tendenz der Grundgesamtheit uber den Untersuchungszeitraum (Daten vgl. Tabelle 12).....	26
Abbildung 7: Tendenz in Einzeljahresschritten (Daten vgl. Tabelle 13).....	27
Abbildung 8: Fallzahlen der Ressorts in der Grundgesamtheit (Daten vgl. Tabelle 14) .....	28
Abbildung 9: Anteile der Ressorts uber Zeit (Daten vgl. Tabelle 15).....	28
Abbildung 10: Anteile der Textsorten in der Grundgesamtheit (Daten vgl. Tabelle 16).....	29
Abbildung 11: Anteile der Textsorten uber Zeit (Daten vgl. Tabelle 17).....	30
Abbildung 12: Anteile der Genres in der Grundgesamtheit (Daten vgl. Tabelle 19).....	32
Abbildung 13: Relativer Berichtsanteil Konsolenhersteller nach Jahren (Daten vgl. Tabelle 21).33	
Abbildung 14: Anteil der Akteure in der Grundgesamtheit (Daten vgl. Tabelle 22).....	34
Abbildung 15: Anteil der Akteure nach Zeitraum (Daten vgl. Tabelle 23) .....	35
Abbildung 16: Anteil journalistische Eigenleistung nach Zeitraum (Daten: eigene Erhebung)...36	
Abbildung 17: Tendenz zu Berichtsanhangen (Daten vgl. Tabelle 24) .....	37
Abbildung 18: Tendenz zu Textsorten (Daten vgl. Tabelle 26).....	39
Abbildung 19: Tendenz zu FPS und TPS (Daten vgl. Tabelle 27-28).....	40
Abbildung 20: Artikeltendenz und Akteure (Daten vgl. Tabelle 30) .....	41
Abbildung 21: Tendenz bei journalistischer Eigenleistung (Daten vgl. Tabelle 31).....	41
Abbildung 22: Fallzahlen Lander/Jahr (Daten: eigene Erhebung).....	42
Abbildung 23: Tendenz nach Zeitraum USA (Daten vgl. Tabelle 32).....	44
Abbildung 24: Tendenz nach Zeitraum BRD (Daten vgl. Tabelle 33).....	44
Abbildung 25: Tendenz nach Zeitraum GB (Daten vgl. Tabelle 34).....	45
Abbildung 26: Anteil Anlange nach Land (Daten vgl. Tabelle 35).....	46
Abbildung 27: Tendenz nach Anlass USA (Daten vgl. Tabelle 36) .....	47
Abbildung 28: Tendenz nach Anlass BRD (Daten vgl. Tabelle 37).....	47
Abbildung 29: Tendenz nach Anlass GB (vgl. Tabelle 38).....	48
Abbildung 30: Tendenz zum Anlass Veroffentlichung USA (Daten vgl. Tabelle 39) .....	49
Abbildung 31: Tendenz zum Anlass Veroffentlichung BRD (Daten vgl. Tabelle 40) .....	50
Abbildung 32: Tendenz zum Anlass Veroffentlichung GB (Daten vgl. Tabelle 41).....	50

Abbildung 33: Tendenz zu Wirtschaftsanlässen USA (Daten vgl. Tabelle 42) .....	51
Abbildung 34: Tendenz zu Wirtschaftsanlässen BRD (Daten vgl. Tabelle 43) .....	51
Abbildung 35: Tendenz zu Wirtschaftsanlässen GB (Daten vgl. Tabelle 44) .....	52
Abbildung 36: Ressorts nach Zeit USA (Daten vgl. Tabelle 48) .....	53
Abbildung 37: Ressorts nach Zeit BRD (Daten vgl. Tabelle 49) .....	53
Abbildung 38: Ressorts nach Zeit GB (Daten vgl. Tabelle 50) .....	54
Abbildung 39: Tendenz FPS und TPS international (Daten vgl. Tabelle 51-56) .....	56
Abbildung 40: Akteure nach Land (Daten vgl. Tabelle 57) .....	57
Abbildung 41: Ressorts nach politischer Ausrichtung (Daten vgl. Tabelle 65) .....	59
Abbildung 42: Tendenz in Hauptressorts Konservative (Daten vgl. Tabelle 66) .....	60
Abbildung 43: Tendenz in Hauptressorts Liberale (Daten vgl. Tabelle 67) .....	60
Abbildung 44: Tendenz FPS und TPS nach politischer Ausrichtung (Daten vgl. 69-72) .....	62
Abbildung 45: Journalistische Eigenleistung nach politischer Ausrichtung (Daten vgl. Tabelle 68) .....	62
Abbildung 46: Akteure und Berichtsanlass (Daten vgl. Tabelle 73) .....	63

## Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Mittlere Artikellänge für alle Berichtszeiträume (Z) .....	21
Tabelle 2: Mittlere Länge und Fallzahl von Artikeln über 1000 Wörtern über alle Zeiträume (Z) .....	22
Tabelle 3: Mittlere Länge und Fallzahl von Artikeln unter 500 Wörtern über alle Zeiträume (Z) .....	22
Tabelle 4: Meistgenannte Spiele .....	30
Tabelle 5: Meistgenannte Firmen .....	33
Tabelle 6: Kreuztabelle Textsorte/Land .....	55
Tabelle 7: Kreuztabelle politische Ausrichtung/Textform .....	61
Tabelle 8: Fallzahlen/Jahr .....	84
Tabelle 9: Fallzahlen Berichtsanlässe .....	84
Tabelle 10: Fallzahlen Berichtsanlässe/Jahr .....	84
Tabelle 11: Häufigkeiten Tendenz .....	85
Tabelle 12: Kreuztabelle Zeitraum/Tendenz .....	85
Tabelle 13: Kreuztabelle Jahr/Tendenz .....	86
Tabelle 14: Häufigkeit Ressorts .....	87
Tabelle 15: Kreuztabelle Ressorts/Zeitraum .....	87

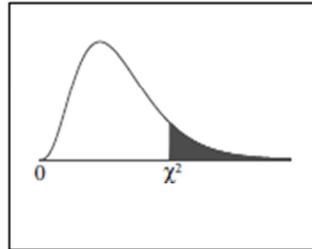
Tabelle 16: Häufigkeiten Textsorte.....	87
Tabelle 17: Kreuztabelle Textsorte/Zeitraum.....	88
Tabelle 18: Fallzahlen Konsolenhersteller/Jahre.....	88
Tabelle 19: Häufigkeiten Genre .....	89
Tabelle 20: Fallzahlen Plattformen .....	89
Tabelle 21: Fallzahlen Konsolenhersteller/Jahr .....	90
Tabelle 22: Fallzahlen Akteure.....	91
Tabelle 23: Akteure/Zeitraum in der Grundgesamtheit.....	91
Tabelle 24: Tendenz/Anlässe in der Grundgesamtheit .....	91
Tabelle 25: Tendenz/Ressorts in der Grundgesamtheit.....	92
Tabelle 26: Tendenz/Textsorte in der Grundgesamtheit .....	92
Tabelle 27: Tendenz/First Person Shooter in der Grundgesamtheit.....	92
Tabelle 28: Tendenz/Third Person Shooter in der Grundgesamtheit.....	93
Tabelle 29: Tendenz/Konsolenhersteller in der Grundgesamtheit .....	93
Tabelle 30: Tendenz/Akteure in der Grundgesamtheit.....	93
Tabelle 31: Tendenz/Eigenleistung in der Grundgesamtheit .....	94
Tabelle 32: Tendenz/Zeitraum USA .....	94
Tabelle 332: Tendenz/Zeitraum BRD .....	95
Tabelle 343: Tendenz/Zeitraum GB.....	95
Tabelle 35: Kreuztabelle Anlass/Länder .....	96
Tabelle 36: Kreuztabelle Tendenz/Berichtsansatz USA .....	96
Tabelle 37: Kreuztabelle Tendenz/Berichtsansatz BRD .....	96
Tabelle 38: Kreuztabelle Tendenz/Berichtsansatz GB .....	96
Tabelle 39: Kreuztabelle Tendenz/Veröffentlichung USA .....	97
Tabelle 40: Kreuztabelle Tendenz/Veröffentlichung BRD .....	98
Tabelle 41: Kreuztabelle Tendenz/Veröffentlichung GB.....	98
Tabelle 42: Kreuztabelle Tendenz/Wirtschaftsansatz USA .....	99
Tabelle 43: Kreuztabelle Tendenz/Wirtschaftsansatz BRD .....	99
Tabelle 44: Kreuztabelle Tendenz/Wirtschaftsansatz GB.....	100
Tabelle 45: Kreuztabelle Tendenz/Kontroverse USA .....	100
Tabelle 46: Kreuztabelle Tendenz/Kontroverse BRD .....	101
Tabelle 47: Kreuztabelle Tendenz/Kontroverse GB .....	101
Tabelle 48: Kreuztabelle Ressorts/Zeitraum USA .....	102
Tabelle 49: Kreuztabelle Ressorts/Zeitraum BRD .....	102

Tabelle 50: Kreuztabelle Ressorts/Zeitraum GB .....	103
Tabelle 51: Kreuztabelle Tendenz/FPS USA .....	103
Tabelle 52: Kreuztabelle Tendenz/TPS USA .....	104
Tabelle 53: Kreuztabelle Tendenz/FPS BRD .....	104
Tabelle 54: Kreuztabelle Tendenz/TPS BRD .....	105
Tabelle 55: Kreuztabelle Tendenz/FPS GB .....	105
Tabelle 56: Kreuztabelle Tendenz/TPS GB .....	106
Tabelle 57: Kreuztabelle Akteure international.....	106
Tabelle 58: Kreuztabelle Politische Ausrichtung/Tendenz .....	107
Tabelle 59: Kreuztabelle Konservative/ Tendenz Veröffentlichung über Zeit .....	107
Tabelle 60: Kreuztabelle Konservative/Tendenz Wirtschafts Anlass über Zeit .....	108
Tabelle 61: Kreuztabelle Konservative/Tendenz Kontroverse über Zeit .....	108
Tabelle 62: Kreuztabelle Liberale/Tendenz Veröffentlichung über Zeit .....	109
Tabelle 63: Kreuztabelle Liberale/Tendenz Wirtschaft über Zeit.....	109
Tabelle 64: Kreuztabelle Liberale/Tendenz Kontroverse über Zeit .....	110
Tabelle 65: Kreuztabelle Politische Ausrichtung/Ressorts.....	110
Tabelle 66: Kreuztabelle Konservative/Hauptressorts .....	111
Tabelle 67: Kreuztabelle Liberale/Hauptressorts .....	111
Tabelle 68: Kreuztabelle Politische Ausrichtung/Journalistische Eigenleistung .....	112
Tabelle 69: Tendenz Konservative/FPS.....	112
Tabelle 70: Tendenz Konservative/TPS .....	113
Tabelle 71: Tendenz Liberale/FPS.....	113
Tabelle 72: Tendenz Liberale/TPS .....	114
Tabelle 73: Kreuztabelle Akteure/Anlass .....	114

# Anhang

## i. Chi-Quadrat-Tabelle

Chi-Square Distribution Table



The shaded area is equal to  $\alpha$  for  $\chi^2 = \chi^2_{\alpha}$ .

<i>df</i>	$\chi^2_{.995}$	$\chi^2_{.990}$	$\chi^2_{.975}$	$\chi^2_{.950}$	$\chi^2_{.900}$	$\chi^2_{.100}$	$\chi^2_{.050}$	$\chi^2_{.025}$	$\chi^2_{.010}$	$\chi^2_{.005}$
1	0.000	0.000	0.001	0.004	0.016	2.706	3.841	5.024	6.635	7.879
2	0.010	0.020	0.051	0.103	0.211	4.605	5.991	7.378	9.210	10.597
3	0.072	0.115	0.216	0.352	0.584	6.251	7.815	9.348	11.345	12.838
4	0.207	0.297	0.484	0.711	1.064	7.779	9.488	11.143	13.277	14.860
5	0.412	0.554	0.831	1.145	1.610	9.236	11.070	12.833	15.086	16.750
6	0.676	0.872	1.237	1.635	2.204	10.645	12.592	14.449	16.812	18.548
7	0.989	1.239	1.690	2.167	2.833	12.017	14.067	16.013	18.475	20.278
8	1.344	1.646	2.180	2.733	3.490	13.362	15.507	17.535	20.090	21.955
9	1.735	2.088	2.700	3.325	4.168	14.684	16.919	19.023	21.666	23.589
10	2.156	2.558	3.247	3.940	4.865	15.987	18.307	20.483	23.209	25.188
11	2.603	3.053	3.816	4.575	5.578	17.275	19.675	21.920	24.725	26.757
12	3.074	3.571	4.404	5.226	6.304	18.549	21.026	23.337	26.217	28.300
13	3.565	4.107	5.009	5.892	7.042	19.812	22.362	24.736	27.688	29.819
14	4.075	4.660	5.629	6.571	7.790	21.064	23.685	26.119	29.141	31.319
15	4.601	5.229	6.262	7.261	8.547	22.307	24.996	27.488	30.578	32.801
16	5.142	5.812	6.908	7.962	9.312	23.542	26.296	28.845	32.000	34.267
17	5.697	6.408	7.564	8.672	10.085	24.769	27.587	30.191	33.409	35.718
18	6.265	7.015	8.231	9.390	10.865	25.989	28.869	31.526	34.805	37.156
19	6.844	7.633	8.907	10.117	11.651	27.204	30.144	32.852	36.191	38.582
20	7.434	8.260	9.591	10.851	12.443	28.412	31.410	34.170	37.566	39.997
21	8.034	8.897	10.283	11.591	13.240	29.615	32.671	35.479	38.932	41.401
22	8.643	9.542	10.982	12.338	14.041	30.813	33.924	36.781	40.289	42.796
23	9.260	10.196	11.689	13.091	14.848	32.007	35.172	38.076	41.638	44.181
24	9.886	10.856	12.401	13.848	15.659	33.196	36.415	39.364	42.980	45.559
25	10.520	11.524	13.120	14.611	16.473	34.382	37.652	40.646	44.314	46.928
26	11.160	12.198	13.844	15.379	17.292	35.563	38.885	41.923	45.642	48.290
27	11.808	12.879	14.573	16.151	18.114	36.741	40.113	43.195	46.963	49.645
28	12.461	13.565	15.308	16.928	18.939	37.916	41.337	44.461	48.278	50.993
29	13.121	14.256	16.047	17.708	19.768	39.087	42.557	45.722	49.588	52.336
30	13.787	14.953	16.791	18.493	20.599	40.256	43.773	46.979	50.892	53.672
40	20.707	22.164	24.433	26.509	29.051	51.805	55.758	59.342	63.691	66.766
50	27.991	29.707	32.357	34.764	37.689	63.167	67.505	71.420	76.154	79.490
60	35.534	37.485	40.482	43.188	46.459	74.397	79.082	83.298	88.379	91.952
70	43.275	45.442	48.758	51.739	55.329	85.527	90.531	95.023	100.425	104.215
80	51.172	53.540	57.153	60.391	64.278	96.578	101.879	106.629	112.329	116.321
90	59.196	61.754	65.647	69.126	73.291	107.565	113.145	118.136	124.116	128.299
100	67.328	70.065	74.222	77.929	82.358	118.498	124.342	129.561	135.807	140.169

## ii. Tabellen

**Tabelle 8: Fallzahlen/Jahr**

Jahr					
Wertelabel	Wert	Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
	1994	52	5,90	5,90	5,90
	1995	40	4,54	4,54	10,44
	1996	24	2,72	2,72	13,17
	1997	31	3,52	3,52	16,69
	1998	34	3,86	3,86	20,54
	1999	39	4,43	4,43	24,97
	2000	36	4,09	4,09	29,06
	2001	54	6,13	6,13	35,19
	2002	45	5,11	5,11	40,30
	2003	38	4,31	4,31	44,61
	2004	37	4,20	4,20	48,81
	2005	52	5,90	5,90	54,71
	2006	51	5,79	5,79	60,50
	2007	40	4,54	4,54	65,04
	2008	46	5,22	5,22	70,26
	2009	38	4,31	4,31	74,57
	2010	40	4,54	4,54	79,11
	2011	32	3,63	3,63	82,75
	2012	38	4,31	4,31	87,06
	2013	56	6,36	6,36	93,42
	2014	58	6,58	6,58	100,00
	<b>Gesamt</b>	<b>881</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

**Tabelle 9: Fallzahlen Berichtsanhänge**

Berichtsanhänge	Fallzahl
Veröffentlichung	376
Wirtschaft	159
PM & PK	121
Eingriff Staat	61
Messe	72
Veranstaltung	54
Studie	58
Ereignis	49
Kontroverse	138

**Tabelle 10: Fallzahlen Berichtsanhänge/Jahr**

	Zeitraum				
Berichtsanhänge	1994-1999	2000-2004	2005-2009	2010-2014	Gesamt
Veröffentlichung	98	94	101	83	376
Wirtschaft	55	35	33	36	159
PM & PK	34	26	31	30	121
Eingriff Staat	16	16	11	18	61
Messe	25	16	18	13	72
Veranstaltung	7	11	14	22	54
Studie	13	14	18	13	58
Ereignis	6	19	6	18	49
Kontroverse	31	33	41	33	138

Tabelle 11: Häufigkeiten Tendenz

Tendenz					
Wertelabel	Wert	Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
positiv	1	346	39,27	39,27	39,27
neutral	2	302	34,28	34,28	73,55
negativ	3	233	26,45	26,45	100,00
Gesamt		881	100,0	100,0	

Tabelle 12: Kreuztabelle Zeitraum/Tendenz

Zeitraum \* Tendenz [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Zeitraum	Tendenz			Gesamt
	positiv	neutral	negativ	
1994-1999	61,00	97,00	53,00	211,00
	28,91%	45,97%	25,12%	100,00%
	17,63%	32,12%	22,75%	23,95%
	6,92%	11,01%	6,02%	23,95%
2000-2004	61,00	85,00	61,00	207,00
	29,47%	41,06%	29,47%	100,00%
	17,63%	28,15%	26,18%	23,50%
	6,92%	9,65%	6,92%	23,50%
2005-2009	102,00	68,00	59,00	229,00
	44,54%	29,69%	25,76%	100,00%
	29,48%	22,52%	25,32%	25,99%
	11,58%	7,72%	6,70%	25,99%
2010-2014	122,00	52,00	60,00	234,00
	52,14%	22,22%	25,64%	100,00%
	35,26%	17,22%	25,75%	26,56%
	13,85%	5,90%	6,81%	26,56%
Gesamt	346,00	302,00	233,00	881,00
	39,27%	34,28%	26,45%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	39,27%	34,28%	26,45%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	45,79	6	,000
Likelihood-Quotient	46,35	6	,000
Zusammenhangstest linear-mit-linear	13,15	1	,000
N der gültigen Fälle	881		

Tabelle 13: Kreuztabelle Jahr/Tendenz

Jahr \* Tendenz [Anzahl, Zeile %].

Jahr	Tendenz			Gesamt
	positiv	neutral	negativ	
1994	13,00 25,00%	21,00 40,38%	18,00 34,62%	52,00 100,00%
1995	7,00 17,50%	21,00 52,50%	12,00 30,00%	40,00 100,00%
1996	8,00 33,33%	10,00 41,67%	6,00 25,00%	24,00 100,00%
1997	9,00 29,03%	16,00 51,61%	6,00 19,35%	31,00 100,00%
1998	15,00 44,12%	12,00 35,29%	7,00 20,59%	34,00 100,00%
1999	10,00 25,64%	21,00 53,85%	8,00 20,51%	39,00 100,00%
2000	11,00 30,56%	18,00 50,00%	7,00 19,44%	36,00 100,00%
2001	19,00 35,19%	24,00 44,44%	11,00 20,37%	54,00 100,00%
2002	11,00 24,44%	17,00 37,78%	17,00 37,78%	45,00 100,00%
2003	12,00 31,58%	12,00 31,58%	14,00 36,84%	38,00 100,00%
2004	13,00 35,14%	13,00 35,14%	11,00 29,73%	37,00 100,00%
2005	24,00 46,15%	15,00 28,85%	13,00 25,00%	52,00 100,00%
2006	23,00 45,10%	12,00 23,53%	16,00 31,37%	51,00 100,00%
2007	17,00 42,50%	16,00 40,00%	7,00 17,50%	40,00 100,00%
2008	18,00 39,13%	14,00 30,43%	14,00 30,43%	46,00 100,00%
2009	18,00 47,37%	12,00 31,58%	8,00 21,05%	38,00 100,00%
2010	19,00 47,50%	14,00 35,00%	7,00 17,50%	40,00 100,00%
2011	9,00 28,13%	8,00 25,00%	15,00 46,88%	32,00 100,00%
2012	23,00 60,53%	4,00 10,53%	11,00 28,95%	38,00 100,00%
2013	36,00 64,29%	6,00 10,71%	14,00 25,00%	56,00 100,00%
2014	31,00 53,45%	16,00 27,59%	11,00 18,97%	58,00 100,00%
Gesamt	346,00 39,27%	302,00 34,28%	233,00 26,45%	881,00 100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	89,08	40	,000
Likelihood-Quotient	92,42	40	,000
Zusammenhangstest linear-mit-linear	15,43	1	,000
N der gültigen Fälle	881		

**Tabelle 14: Häufigkeit Ressorts**

Wertelabel	Wert	Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Wirtschaft	1	311	35,30	35,30	35,30
Feuilleton/Kultur/Kunst/Freizeit/Gesellschaft/Medien/Rezension/Bildung	2	149	16,91	16,91	52,21
Wissenschaft/Technik/Computer	3	129	14,64	14,64	66,86
Nachrichten/Vermischtes/Seite 3/Inland/Ausland/Regional/Politik	4	199	22,59	22,59	89,44
Editorial/Meinung/Kolumne	5	23	2,61	2,61	92,05
Website/Blog	6	54	6,13	6,13	98,18
Sport/Reise/Kinder/Gesundheit	7	9	1,02	1,02	99,21
Nicht erfasst	9	7	,79	,79	100,00
<b>Gesamt</b>		<b>881</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

**Tabelle 15: Kreuztabelle Ressorts/Zeitraum**

Zeitraum \* Ressort2 [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Zeitraum	Ressort2								Gesamt
	Wirtschaft	Feuilleton/ Kultur/ Kunst/ Freizeit/ Gesellschaft/ Medien/ Rezension/ Bildung	Wissenschaft/ Technik/ Computer	Nachrichten/ Vermischtes/ Seite 3/ Inland/ Ausland/ Regional/ Politik	Editorial/ Meinung/ Kolumne	Website/ Blog	Sport/ Reise/ Kinder/ Gesundheit	Nicht erfasst	
1994-1999	82,00 38,86% 26,37% 9,31%	34,00 16,11% 22,82% 3,86%	44,00 20,85% 34,11% 4,99%	42,00 19,91% 21,11% 4,77%	6,00 2,84% 26,09% ,68%	2,00 ,95% 3,70% ,23%	1,00 ,47% 11,11% ,11%	,00 ,00% ,00% ,00%	211,00 100,00% 23,95% 23,95%
2000-2004	80,00 38,65% 25,72% 9,08%	31,00 14,98% 20,81% 3,52%	38,00 18,36% 29,46% 4,31%	44,00 21,26% 22,11% 4,99%	6,00 2,90% 26,09% ,68%	3,00 1,45% 5,56% ,34%	3,00 1,45% 33,33% ,34%	2,00 ,97% 28,57% ,23%	207,00 100,00% 23,50% 23,50%
2005-2009	65,00 28,38% 20,90% 7,38%	57,00 24,89% 38,26% 6,47%	22,00 9,61% 17,05% 2,50%	48,00 20,96% 24,12% 5,45%	7,00 3,06% 30,43% ,79%	21,00 9,17% 38,89% 2,38%	5,00 2,18% 55,56% ,57%	4,00 1,75% 57,14% ,45%	229,00 100,00% 25,99% 25,99%
2010-2014	84,00 35,90% 27,01% 9,53%	27,00 11,54% 18,12% 3,06%	25,00 10,68% 19,38% 2,84%	65,00 27,78% 32,66% 7,38%	4,00 1,71% 17,39% ,45%	28,00 11,97% 51,85% 3,18%	,00 ,00% ,00% ,00%	1,00 ,43% 14,29% ,11%	234,00 100,00% 26,56% 26,56%
<b>Gesamt</b>	<b>311,00</b> <b>35,30%</b> <b>100,00%</b> <b>35,30%</b>	<b>149,00</b> <b>16,91%</b> <b>100,00%</b> <b>16,91%</b>	<b>129,00</b> <b>14,64%</b> <b>100,00%</b> <b>14,64%</b>	<b>199,00</b> <b>22,59%</b> <b>100,00%</b> <b>22,59%</b>	<b>23,00</b> <b>2,61%</b> <b>100,00%</b> <b>2,61%</b>	<b>54,00</b> <b>6,13%</b> <b>100,00%</b> <b>6,13%</b>	<b>9,00</b> <b>1,02%</b> <b>100,00%</b> <b>1,02%</b>	<b>7,00</b> <b>,79%</b> <b>100,00%</b> <b>,79%</b>	<b>881,00</b> <b>100,00%</b> <b>100,00%</b> <b>100,00%</b>

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	80,85	21	,000
Likelihood-Quotient	88,40	21	,000
Zusammenhangstest linear-mit-linear	14,13	1	,000
N der gültigen Fälle	881		

**Tabelle 16: Häufigkeiten Textsorte**

Wertelabel	Wert	Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Nachricht	1	215	24,40	24,40	24,40
Bericht	2	497	56,41	56,41	80,82
Interview	3	20	2,27	2,27	83,09
Kommentar	4	34	3,86	3,86	86,95
Leitartikel	5	4	,45	,45	87,40
Rezension	6	47	5,33	5,33	92,74
Reportage/Feature	8	64	7,26	7,26	100,00
<b>Gesamt</b>		<b>881</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

**Tabelle 17: Kreuztabelle Textsorte/Zeitraum**

Zeitraum \* Textform [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Zeitraum	Textform							Gesamt
	Nachricht	Bericht	Interview	Kommentar	Leitartikel	Rezension	Reportage/Feature	
1994-1999	73,00	108,00	4,00	4,00	,00	10,00	12,00	211,00
	34,60%	51,18%	1,90%	1,90%	,00%	4,74%	5,69%	100,00%
	33,95%	21,73%	20,00%	11,76%	,00%	21,28%	18,75%	23,95%
	8,29%	12,26%	,45%	,45%	,00%	1,14%	1,36%	23,95%
2000-2004	61,00	112,00	3,00	11,00	1,00	4,00	15,00	207,00
	29,47%	54,11%	1,45%	5,31%	,48%	1,93%	7,25%	100,00%
	28,37%	22,54%	15,00%	32,35%	25,00%	8,51%	23,44%	23,50%
	6,92%	12,71%	,34%	1,25%	,11%	,45%	1,70%	23,50%
2005-2009	43,00	126,00	12,00	12,00	1,00	13,00	22,00	229,00
	18,78%	55,02%	5,24%	5,24%	,44%	5,68%	9,61%	100,00%
	20,00%	25,35%	60,00%	35,29%	25,00%	27,66%	34,38%	25,99%
	4,88%	14,30%	1,36%	1,36%	,11%	1,48%	2,50%	25,99%
2010-2014	38,00	151,00	1,00	7,00	2,00	20,00	15,00	234,00
	16,24%	64,53%	,43%	2,99%	,85%	8,55%	6,41%	100,00%
	17,67%	30,38%	5,00%	20,59%	50,00%	42,55%	23,44%	26,56%
	4,31%	17,14%	,11%	,79%	,23%	2,27%	1,70%	26,56%
Gesamt	215,00	497,00	20,00	34,00	4,00	47,00	64,00	881,00
	24,40%	56,41%	2,27%	3,86%	,45%	5,33%	7,26%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	24,40%	56,41%	2,27%	3,86%	,45%	5,33%	7,26%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	56,21	18	,000
Likelihood-Quotient	57,29	18	,000
Zusammenhangstest linear-mit-linear	8,24	1	,004
N der gültigen Fälle	881		

**Tabelle 18: Fallzahlen Konsolenhersteller/Jahre**

Jahr	Nintendo	Sony	Microsoft	Sega
1994	25	2	1	25
1995	13	14	0	15
1996	12	7	0	8
1997	9	2	2	13
1998	10	8	1	7
1999	7	13	3	6
2000	9	18	4	6
2001	9	8	18	4
2002	8	6	11	1
2003	6	3	3	0
2004	4	5	2	0
2005	7	11	15	1
2006	8	12	10	1
2007	7	7	8	0
2008	6	3	3	0
2009	6	4	3	0
2010	5	5	4	0
2011	2	6	0	0
2012	3	4	3	0
2013	6	8	9	0
2014	4	3	5	0

**Tabelle 19: Häufigkeiten Genre**

Genre	Fallzahl
Plattfomer	15
FPS	75
MMO	35
Adventure	9
Beat'em'up	6
Serious	21
Interaktiver Film	6
Strategie	6
Puzzler	2
Sport	8
RPG	12
Arcade	7
Action Adventure	9
Simulation	9
Casual	36
TPS	38
Rhythmus	8
Indie	13
Autorennen	6
Bewegung	5
Mobile	16
Browser	2
Social	1

**Tabelle 20: Fallzahlen Plattformen**

Plattformen	Fallzahl
Virtual Boy	6
Game Boy	25
Nintendo64	37
Sega 32x	1
Sega Genesis	7
3DO	14
PC	57
Arcade	7
Playstation	36
Sega Saturn	15
NeoGeo	1
Turbografix	1
Mac	1
Net Yaroze	1
Atari 2600	2

Dreamcast	14
Xbox	39
Playstation 2	57
Gameboy Color	2
Gameboy Advance	6
Gamecube	22
Mobile	25
N-Gage	3
Nintendo DS	14
Playstation Portable	10
Xbox360	43
Playstation 3	40
Nintendo Wii	37
Browser	7
Social	2
Wii U	7
Xbox One	16
Playstation 4	13
Super Nintendo	5
Steam Machine	1
Magnavox Odyssey	1
Nintendo 3DS	3
PS Vita	2
CD-i	1
Online-Plattform	19

**Tabelle 21: Fallzahlen Konsolenhersteller/Jahr**

Jahr	Nintendo	Sony	Microsoft	Sega
1994	25	2	1	25
1995	13	14	0	15
1996	12	7	0	8
1997	9	2	2	13
1998	10	8	1	7
1999	7	13	3	6
2000	9	18	4	6
2001	9	8	18	4
2002	8	6	11	1
2003	6	3	3	0
2004	4	5	2	0
2005	7	11	15	1
2006	8	12	10	1
2007	7	7	8	0
2008	6	3	3	0
2009	6	4	3	0

2010	5	5	4	0
2011	2	6	0	0
2012	3	4	3	0
2013	6	8	9	0
2014	4	3	5	0

**Tabelle 22: Fallzahlen Akteure**

Akteur	Fallzahl
Hersteller / Publisher	180
Developer	168
Analyst	105
Gamer	94
Wissenschaftler	80
Verband	46
Politiker	27
Körperschaft extern	23
Journalist	22
Eltern	17

**Tabelle 23: Akteure/Zeitraum in der Grundgesamtheit**

Akteur	1994-1999	2000-2004	2005-2009	2010-2014	df=27
Hersteller / Publisher	58	40	49	33	Chi <sup>2</sup> =63,25
Developer	34	37	48	49	
Wissenschaftler	12	19	28	11	
Analyst	25	29	29	22	
Gamer	9	33	36	16	
Verband	10	7	11	18	
Politiker	8	6	6	7	
Körperschaft extern	1	8	9	5	
Journalist	1	7	8	6	
Eltern	2	10	4	1	

**Tabelle 24: Tendenz/Anlässe in der Grundgesamtheit**

	Tendenz			df=16
Berichtsanlass	positiv	neutral	negativ	Chi <sup>2</sup> =62,467
Veröffentlichung	176	141	89	
Wirtschaft	49	77	49	
Kontroverse	55	44	71	
PM & PK	28	62	31	
Messe	22	32	18	
Eingriff Staat	17	22	22	
Studie	33	17	15	

Veranstaltung	35	10	10
Ereignis	17	13	17

**Tabelle 25: Tendenz/Ressorts in der Grundgesamtheit**

Ressort3 \* Tendenz [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Ressort3	Tendenz			Gesamt
	positiv	neutral	negativ	
Wirtschaft	109,00	105,00	97,00	311,00
	35,05%	33,76%	31,19%	100,00%
	36,82%	38,32%	44,50%	39,47%
	13,83%	13,32%	12,31%	39,47%
Feuilleton/Kultur/Kunst/Freizeit/Gesellschaft/Medien/Rezension/Bildung	60,00	53,00	36,00	149,00
	40,27%	35,57%	24,16%	100,00%
	20,27%	19,34%	16,51%	18,91%
	7,61%	6,73%	4,57%	18,91%
Wissenschaft/Technik/Computer	46,00	47,00	36,00	129,00
	35,66%	36,43%	27,91%	100,00%
	15,54%	17,15%	16,51%	16,37%
	5,84%	5,96%	4,57%	16,37%
Nachrichten/Vermischtes/Seite 3/Inland/Ausland/Regional/Politik	81,00	69,00	49,00	199,00
	40,70%	34,67%	24,62%	100,00%
	27,36%	25,18%	22,48%	25,25%
	10,28%	8,76%	6,22%	25,25%
Gesamt	296,00	274,00	218,00	788,00
	37,56%	34,77%	27,66%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	37,56%	34,77%	27,66%	100,00%
	37,56%	34,77%	27,66%	100,00%

**Tabelle 26: Tendenz/Textsorte in der Grundgesamtheit**

	Nachricht	Bericht	Interview	Kommentar	Editorial	Rezension	Reportage/ Feature
positiv	39	216	7	22	3	20	38
neutral	135	146	6	1	0	7	8
negativ	41	135	7	11	1	20	18
df = 12	Chi <sup>2</sup> = 130,58						

**Tabelle 27: Tendenz/First Person Shooter in der Grundgesamtheit**

Tendenz \* FPS [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Tendenz	FPS	
	FPS	Gesamt
positiv	35,00	35,00
	100,00%	100,00%
	38,46%	38,46%
	38,46%	38,46%
neutral	19,00	19,00
	100,00%	100,00%
	20,88%	20,88%
	20,88%	20,88%
negativ	37,00	37,00
	100,00%	100,00%
	40,66%	40,66%
	40,66%	40,66%
Gesamt	91,00	91,00
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%

Tabelle 28: Tendenz/Third Person Shooter in der Grundgesamtheit

Tendenz \* TPS [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Tendenz	TPS	
	Third Person Shooter	Gesamt
positiv	22,00	22,00
	100,00%	100,00%
	43,14%	43,14%
	43,14%	43,14%
neutral	10,00	10,00
	100,00%	100,00%
	19,61%	19,61%
	19,61%	19,61%
negativ	19,00	19,00
	100,00%	100,00%
	37,25%	37,25%
	37,25%	37,25%
Gesamt	51,00	51,00
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%

Tabelle 29: Tendenz/Konsolenhersteller in der Grundgesamtheit

	Nintendo	Sega	Microsoft	Sony	df = 6
positiv	58	21	27	39	Chi <sup>2</sup> = 9,29
neutral	74	50	58	88	
negativ	41	23	24	27	

Tabelle 30: Tendenz/Akteure in der Grundgesamtheit

	positiv	neutral	negativ
Hersteller / Publisher	59	84	37
Developer	85	50	33
Wissenschaftler	38	15	27
Analyst	27	53	25
Gamer	37	28	29
Verband	14	15	17
Politiker	10	8	9
Körperschaft extern	9	7	7
Journalist	10	4	8

df = 16  
Chi<sup>2</sup> = 50,56

**Tabelle 31: Tendenz/Eigenleistung in der Grundgesamtheit**

Tendenz \* Eigenleistung [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Tendenz	Eigenleistung		Gesamt
	Ja	Nein	
positiv	166,00	180,00	346,00
	47,98%	52,02%	100,00%
	50,76%	32,49%	39,27%
	18,84%	20,43%	39,27%
neutral	61,00	241,00	302,00
	20,20%	79,80%	100,00%
	18,65%	43,50%	34,28%
	6,92%	27,36%	34,28%
negativ	100,00	133,00	233,00
	42,92%	57,08%	100,00%
	30,58%	24,01%	26,45%
	11,35%	15,10%	26,45%
Gesamt	327,00	554,00	881,00
	37,12%	62,88%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%
	37,12%	62,88%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	57,88	2	,000
Likelihood-Quotient	60,86	2	,000
Zusammenhangstest linear-mit-linear	4,39	1	,036
N der gültigen Fälle	881		

**Tabelle 32: Tendenz/Zeitraum USA**

USA\_Zeitraum \* Tendenz [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

USA_Zeitraum	Tendenz			Gesamt
	positiv	neutral	negativ	
1994-1999	23,00	26,00	26,00	75,00
	30,67%	34,67%	34,67%	100,00%
	20,00%	21,67%	32,10%	23,73%
	7,28%	8,23%	8,23%	23,73%
2000-2004	17,00	41,00	25,00	83,00
	20,48%	49,40%	30,12%	100,00%
	14,78%	34,17%	30,86%	26,27%
	5,38%	12,97%	7,91%	26,27%
2005-2009	38,00	31,00	15,00	84,00
	45,24%	36,90%	17,86%	100,00%
	33,04%	25,83%	18,52%	26,58%
	12,03%	9,81%	4,75%	26,58%
2010-2014	37,00	22,00	15,00	74,00
	50,00%	29,73%	20,27%	100,00%
	32,17%	18,33%	18,52%	23,42%
	11,71%	6,96%	4,75%	23,42%
Gesamt	115,00	120,00	81,00	316,00
	36,39%	37,97%	25,63%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	36,39%	37,97%	25,63%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	22,29	6	,001
Likelihood-Quotient	22,79	6	,001
Zusammenhangstest linear-mit-linear	12,25	1	,000
N der gültigen Fälle	316		

**Tabelle 332: Tendenz/Zeitraum BRD**

BRD\_Zeitraum \* Tendenz [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

BRD_Zeitraum	Tendenz			Gesamt
	positiv	neutral	negativ	
1994-1999	14,00	48,00	14,00	76,00
	18,42%	63,16%	18,42%	100,00%
	13,33%	44,04%	15,73%	25,08%
	4,62%	15,84%	4,62%	25,08%
2000-2004	23,00	28,00	19,00	70,00
	32,86%	40,00%	27,14%	100,00%
	21,90%	25,69%	21,35%	23,10%
	7,59%	9,24%	6,27%	23,10%
2005-2009	34,00	18,00	32,00	84,00
	40,48%	21,43%	38,10%	100,00%
	32,38%	16,51%	35,96%	27,72%
	11,22%	5,94%	10,56%	27,72%
2010-2014	34,00	15,00	24,00	73,00
	46,58%	20,55%	32,88%	100,00%
	32,38%	13,76%	26,97%	24,09%
	11,22%	4,95%	7,92%	24,09%
Gesamt	105,00	109,00	89,00	303,00
	34,65%	35,97%	29,37%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	34,65%	35,97%	29,37%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	41,06	6	,000
Likelihood-Quotient	41,04	6	,000
Zusammenhangstest linear-mit-linear	,80	1	,370
N der gültigen Fälle	303		

**Tabelle 343: Tendenz/Zeitraum GB**

GB\_Zeitraum \* Tendenz [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

GB_Zeitraum	Tendenz			Gesamt
	positiv	neutral	negativ	
1994-1999	24,00	24,00	14,00	62,00
	38,71%	38,71%	22,58%	100,00%
	19,05%	32,88%	22,22%	23,66%
	9,16%	9,16%	5,34%	23,66%
2000-2004	21,00	16,00	17,00	54,00
	38,89%	29,63%	31,48%	100,00%
	16,67%	21,92%	26,98%	20,61%
	8,02%	6,11%	6,49%	20,61%
2005-2009	32,00	19,00	12,00	63,00
	50,79%	30,16%	19,05%	100,00%
	25,40%	26,03%	19,05%	24,05%
	12,21%	7,25%	4,58%	24,05%
2010-2014	49,00	14,00	20,00	83,00
	59,04%	16,87%	24,10%	100,00%
	38,89%	19,18%	31,75%	31,68%
	18,70%	5,34%	7,63%	31,68%
Gesamt	126,00	73,00	63,00	262,00
	48,09%	27,86%	24,05%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	48,09%	27,86%	24,05%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	12,60	6	,050
Likelihood-Quotient	12,85	6	,045
Zusammenhangstest linear-mit-linear	3,32	1	,068
N der gültigen Fälle	262		

**Tabelle 35: Kreuztabelle Anlass/Länder**

	Fallzahl	Chi <sup>2</sup> =69.797	df=16
Anlass	USA	BRD	GB
Veröffentlichung	152	122	102
Wirtschaftsthema	57	49	53
PM & PK	28	42	51
Staatlicher Eingriff	22	12	27
Messe	17	45	10
Studie	21	20	17
Kontroverse	64	39	35
Veranstaltung	12	22	20
Ereignis	11	26	12

**Tabelle 36: Kreuztabelle Tendenz/Berichtsanlass USA**

	Tendenz USA	Chi <sup>2</sup> = 22,641	df = 14
Berichtsanlass	positiv	neutral	negativ
Veröffentlichung	64	55	33
Wirtschaft	17	19	21
PM & PK	8	13	7
Eingriff Staat	6	10	6
Messe	1	10	6
Veranstaltung	6	5	1
Studie	11	8	2
Kontroverse	23	23	23

**Tabelle 37: Kreuztabelle Tendenz/Berichtsanlass BRD**

	Tendenz BRD	Chi <sup>2</sup> = 53,866	df = 14
Berichtsanlass	positiv	neutral	negativ
Veröffentlichung	41	49	32
Wirtschaft	9	27	13
PM & PK	5	26	11
Eingriff Staat	2	4	6
Messe	19	18	8
Veranstaltung	11	3	8
Studie	7	6	7
Kontroverse	15	6	18

**Tabelle 38: Kreuztabelle Tendenz/Berichtsanlass GB**

	Tendenz GB	Chi <sup>2</sup> =57.338	df = 14
Berichtsanlass	positiv	neutral	negativ
Veröffentlichung	53	31	18
Wirtschaft	18	23	12
PM & PK	15	23	13

Eingriff Staat	9	8	10
Messe	2	4	4
Veranstaltung	17	2	1
Studie	13	0	4
Kontroverse	11	5	19

**Tabelle 39: Kreuztabelle Tendenz/Veröffentlichung USA**

USA\_T \* A\_VÖ\_MedPlatt\_Z [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

USA_T	A_VÖ_MedPlatt_Z				Gesamt
	Z1	Z2	Z3	Z4	
positiv	16,00	13,00	21,00	14,00	64,00
	25,00%	20,31%	32,81%	21,88%	100,00%
	44,44%	27,08%	48,84%	56,00%	42,11%
	10,53%	8,55%	13,82%	9,21%	42,11%
neutral	9,00	22,00	17,00	7,00	55,00
	16,36%	40,00%	30,91%	12,73%	100,00%
	25,00%	45,83%	39,53%	28,00%	36,18%
	5,92%	14,47%	11,18%	4,61%	36,18%
negativ	11,00	13,00	5,00	4,00	33,00
	33,33%	39,39%	15,15%	12,12%	100,00%
	30,56%	27,08%	11,63%	16,00%	21,71%
	7,24%	8,55%	3,29%	2,63%	21,71%
Gesamt	36,00	48,00	43,00	25,00	152,00
	23,68%	31,58%	28,29%	16,45%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	23,68%	31,58%	28,29%	16,45%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	11,63	6	,071
Likelihood-Quotient	12,22	6	,057
Zusammenhangstest linear-mit-linear	3,97	1	,046
N der gültigen Fälle	152		

**Tabelle 40: Kreuztabelle Tendenz/Veröffentlichung BRD**

BRD\_T \* A\_VÖ\_MedPlatt\_Z [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

BRD_T	A_VÖ_MedPlatt_Z				Gesamt
	Z1	Z2	Z3	Z4	
positiv	8,00	8,00	14,00	11,00	41,00
	19,51%	19,51%	34,15%	26,83%	100,00%
	22,86%	33,33%	41,18%	37,93%	33,61%
	6,56%	6,56%	11,48%	9,02%	33,61%
neutral	22,00	11,00	9,00	7,00	49,00
	44,90%	22,45%	18,37%	14,29%	100,00%
	62,86%	45,83%	26,47%	24,14%	40,16%
	18,03%	9,02%	7,38%	5,74%	40,16%
negativ	5,00	5,00	11,00	11,00	32,00
	15,63%	15,63%	34,38%	34,38%	100,00%
	14,29%	20,83%	32,35%	37,93%	26,23%
	4,10%	4,10%	9,02%	9,02%	26,23%
Gesamt	35,00	24,00	34,00	29,00	122,00
	28,69%	19,67%	27,87%	23,77%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	28,69%	19,67%	27,87%	23,77%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	14,24	6	,027
Likelihood-Quotient	14,38	6	,026
Zusammenhangstest linear-mit-linear	,19	1	,666
N der gültigen Fälle	122		

**Tabelle 41: Kreuztabelle Tendenz/Veröffentlichung GB**

GB\_T \* A\_VÖ\_MedPlatt\_Z [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

GB_T	A_VÖ_MedPlatt_Z				Gesamt
	Z1	Z2	Z3	Z4	
positiv	15,00	12,00	9,00	17,00	53,00
	28,30%	22,64%	16,98%	32,08%	100,00%
	51,72%	54,55%	40,91%	58,62%	51,96%
	14,71%	11,76%	8,82%	16,67%	51,96%
neutral	10,00	6,00	10,00	5,00	31,00
	32,26%	19,35%	32,26%	16,13%	100,00%
	34,48%	27,27%	45,45%	17,24%	30,39%
	9,80%	5,88%	9,80%	4,90%	30,39%
negativ	4,00	4,00	3,00	7,00	18,00
	22,22%	22,22%	16,67%	38,89%	100,00%
	13,79%	18,18%	13,64%	24,14%	17,65%
	3,92%	3,92%	2,94%	6,86%	17,65%
Gesamt	29,00	22,00	22,00	29,00	102,00
	28,43%	21,57%	21,57%	28,43%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	28,43%	21,57%	21,57%	28,43%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	5,46	6	,487
Likelihood-Quotient	5,54	6	,477
Zusammenhangstest linear-mit-linear	,08	1	,783
N der gültigen Fälle	102		

**Tabelle 42: Kreuztabelle Tendenz/Wirtschaftsanlass USA**

USA\_T \* A\_Wirtschaft\_Z [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

USA_T	A_Wirtschaft_Z				Gesamt
	1994-1999	2000-2004	2005-2009	2010-2014	
positiv	5,00	3,00	8,00	1,00	17,00
	29,41%	17,65%	47,06%	5,88%	100,00%
	23,81%	17,65%	61,54%	16,67%	29,82%
	8,77%	5,26%	14,04%	1,75%	29,82%
neutral	4,00	10,00	3,00	2,00	19,00
	21,05%	52,63%	15,79%	10,53%	100,00%
	19,05%	58,82%	23,08%	33,33%	33,33%
	7,02%	17,54%	5,26%	3,51%	33,33%
negativ	12,00	4,00	2,00	3,00	21,00
	57,14%	19,05%	9,52%	14,29%	100,00%
	57,14%	23,53%	15,38%	50,00%	36,84%
	21,05%	7,02%	3,51%	5,26%	36,84%
Gesamt	21,00	17,00	13,00	6,00	57,00
	36,84%	29,82%	22,81%	10,53%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	36,84%	29,82%	22,81%	10,53%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	15,92	6	,014
Likelihood-Quotient	14,99	6	,020
Zusammenhangstest linear-mit-linear	2,22	1	,137
N der gültigen Fälle	57		

**Tabelle 43: Kreuztabelle Tendenz/Wirtschaftsanlass BRD**

BRD\_T \* A\_Wirtschaft\_Z [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

BRD_T	A_Wirtschaft_Z				Gesamt
	1994-1999	2000-2004	2005-2009	2010-2014	
positiv	,00	2,00	3,00	4,00	9,00
	,00%	22,22%	33,33%	44,44%	100,00%
	,00%	18,18%	33,33%	26,67%	18,37%
	,00%	4,08%	6,12%	8,16%	18,37%
neutral	14,00	5,00	3,00	5,00	27,00
	51,85%	18,52%	11,11%	18,52%	100,00%
	100,00%	45,45%	33,33%	33,33%	55,10%
	28,57%	10,20%	6,12%	10,20%	55,10%
negativ	,00	4,00	3,00	6,00	13,00
	,00%	30,77%	23,08%	46,15%	100,00%
	,00%	36,36%	33,33%	40,00%	26,53%
	,00%	8,16%	6,12%	12,24%	26,53%
Gesamt	14,00	11,00	9,00	15,00	49,00
	28,57%	22,45%	18,37%	30,61%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	28,57%	22,45%	18,37%	30,61%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	16,90	6	,010
Likelihood-Quotient	22,06	6	,001
Zusammenhangstest linear-mit-linear	,12	1	,728
N der gültigen Fälle	49		

Tabelle 44: Kreuztabelle Tendenz/Wirtschaftsanlass GB

GB\_T \* A\_Wirtschaft\_Z [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

GB_T	A_Wirtschaft_Z				Gesamt
	1994-1999	2000-2004	2005-2009	2010-2014	
positiv	5,00	2,00	4,00	7,00	18,00
	27,78%	11,11%	22,22%	38,89%	100,00%
	25,00%	28,57%	36,36%	46,67%	33,96%
	9,43%	3,77%	7,55%	13,21%	33,96%
neutral	11,00	3,00	5,00	4,00	23,00
	47,83%	13,04%	21,74%	17,39%	100,00%
	55,00%	42,86%	45,45%	26,67%	43,40%
	20,75%	5,66%	9,43%	7,55%	43,40%
negativ	4,00	2,00	2,00	4,00	12,00
	33,33%	16,67%	16,67%	33,33%	100,00%
	20,00%	28,57%	18,18%	26,67%	22,64%
	7,55%	3,77%	3,77%	7,55%	22,64%
Gesamt	20,00	7,00	11,00	15,00	53,00
	37,74%	13,21%	20,75%	28,30%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	37,74%	13,21%	20,75%	28,30%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	3,24	6	,778
Likelihood-Quotient	3,32	6	,768
Zusammenhangstest linear-mit-linear	,46	1	,498
N der gültigen Fälle	53		

Tabelle 45: Kreuztabelle Tendenz/Kontroverse USA

USA\_T \* A\_Kontroverse\_Z [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

USA_T	A_Kontroverse_Z				Gesamt
	1994-1999	2000-2004	2005-2009	2010-2014	
positiv	4,00	5,00	5,00	8,00	22,00
	18,18%	22,73%	22,73%	36,36%	100,00%
	28,57%	35,71%	33,33%	38,10%	34,38%
	6,25%	7,81%	7,81%	12,50%	34,38%
neutral	8,00	2,00	4,00	6,00	20,00
	40,00%	10,00%	20,00%	30,00%	100,00%
	57,14%	14,29%	26,67%	28,57%	31,25%
	12,50%	3,13%	6,25%	9,38%	31,25%
negativ	2,00	7,00	6,00	7,00	22,00
	9,09%	31,82%	27,27%	31,82%	100,00%
	14,29%	50,00%	40,00%	33,33%	34,38%
	3,13%	10,94%	9,38%	10,94%	34,38%
Gesamt	14,00	14,00	15,00	21,00	64,00
	21,88%	21,88%	23,44%	32,81%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	21,88%	21,88%	23,44%	32,81%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	7,46	6	,281
Likelihood-Quotient	7,54	6	,274
Zusammenhangstest linear-mit-linear	,02	1	,896
N der gültigen Fälle	64		

**Tabelle 46: Kreuztabelle Tendenz/Kontroverse BRD**

BRD\_T \* A\_Kontroverse\_Z [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

BRD_T	A_Kontroverse_Z				Gesamt
	1994-1999	2000-2004	2005-2009	2010-2014	
positiv	4,00	4,00	5,00	2,00	15,00
	26,67%	26,67%	33,33%	13,33%	100,00%
	40,00%	40,00%	31,25%	66,67%	38,46%
	10,26%	10,26%	12,82%	5,13%	38,46%
neutral	3,00	1,00	2,00	,00	6,00
	50,00%	16,67%	33,33%	,00%	100,00%
	30,00%	10,00%	12,50%	,00%	15,38%
	7,69%	2,56%	5,13%	,00%	15,38%
negativ	3,00	5,00	9,00	1,00	18,00
	16,67%	27,78%	50,00%	5,56%	100,00%
	30,00%	50,00%	56,25%	33,33%	46,15%
	7,69%	12,82%	23,08%	2,56%	46,15%
Gesamt	10,00	10,00	16,00	3,00	39,00
	25,64%	25,64%	41,03%	7,69%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	25,64%	25,64%	41,03%	7,69%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	4,03	6	,672
Likelihood-Quotient	4,19	6	,651
Zusammenhangstest linear-mit-linear	,15	1	,703
N der gültigen Fälle	39		

**Tabelle 47: Kreuztabelle Tendenz/Kontroverse GB**

GB\_T \* A\_Kontroverse\_Z [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

GB_T	A_Kontroverse_Z				Gesamt
	1994-1999	2000-2004	2005-2009	2010-2014	
positiv	4,00	1,00	1,00	5,00	11,00
	36,36%	9,09%	9,09%	45,45%	100,00%
	50,00%	12,50%	11,11%	50,00%	31,43%
	11,43%	2,86%	2,86%	14,29%	31,43%
neutral	1,00	2,00	1,00	1,00	5,00
	20,00%	40,00%	20,00%	20,00%	100,00%
	12,50%	25,00%	11,11%	10,00%	14,29%
	2,86%	5,71%	2,86%	2,86%	14,29%
negativ	3,00	5,00	7,00	4,00	19,00
	15,79%	26,32%	36,84%	21,05%	100,00%
	37,50%	62,50%	77,78%	40,00%	54,29%
	8,57%	14,29%	20,00%	11,43%	54,29%
Gesamt	8,00	8,00	9,00	10,00	35,00
	22,86%	22,86%	25,71%	28,57%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	22,86%	22,86%	25,71%	28,57%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	6,73	6	,347
Likelihood-Quotient	6,97	6	,324
Zusammenhangstest linear-mit-linear	,00	1	,974
N der gültigen Fälle	35		

**Tabelle 48: Kreuztabelle Ressorts/Zeitraum USA**

USA\_Zeitraum \* Ressort2 [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

USA_Zeitraum	Ressort2							Gesamt
	Wirtschaft	Feuilleton/ Kultur/Kunst/ Freizeit/ Gesellschaft/ Medien/ Rezension/ Bildung	Wissenschaft/ Technik/ Computer	Nachrichten/ Vermischtes/ Seite 3/Inland/ Ausland/ Regional/ Politik	Editorial/ Meinung/ Kolumne	Website/ Blog	Sport/ Reise/ Kinder/ Gesundheit	
1994-1999	36,00 48,00% 33,03% 11,39%	8,00 10,67% 12,12% 2,53%	19,00 25,33% 36,54% 6,01%	9,00 12,00% 17,65% 2,85%	3,00 4,00% 30,00% ,95%	,00 ,00% ,00% ,00%	,00 ,00% ,00% ,00%	75,00 100,00% 23,73% 23,73%
2000-2004	34,00 40,96% 31,19% 10,76%	10,00 12,05% 15,15% 3,16%	21,00 25,30% 40,38% 6,65%	11,00 13,25% 21,57% 3,48%	2,00 2,41% 20,00% ,63%	2,00 2,41% 8,70% ,63%	3,00 3,61% 60,00% ,95%	83,00 100,00% 26,27% 26,27%
2005-2009	20,00 23,81% 18,35% 6,33%	29,00 34,52% 43,94% 9,18%	5,00 5,95% 9,62% 1,58%	20,00 23,81% 39,22% 6,33%	4,00 4,76% 40,00% 1,27%	4,00 4,76% 17,39% 1,27%	2,00 2,38% 40,00% ,63%	84,00 100,00% 26,58% 26,58%
2010-2014	19,00 25,68% 17,43% 6,01%	19,00 25,68% 28,79% 6,01%	7,00 9,46% 13,46% 2,22%	11,00 14,86% 21,57% 3,48%	1,00 1,35% 10,00% ,32%	17,00 22,97% 73,91% 5,38%	,00 ,00% ,00% ,00%	74,00 100,00% 23,42% 23,42%
Gesamt	109,00 34,49% 100,00% 34,49%	66,00 20,89% 100,00% 20,89%	52,00 16,46% 100,00% 16,46%	51,00 16,14% 100,00% 16,14%	10,00 3,16% 100,00% 3,16%	23,00 7,28% 100,00% 7,28%	5,00 1,58% 100,00% 1,58%	316,00 100,00% 100,00% 100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	84,86	18	,000
Likelihood-Quotient	85,03	18	,000
Zusammenhangstest linear-mit-linear	14,38	1	,000
N der gültigen Fälle	316		

**Tabelle 49: Kreuztabelle Ressorts/Zeitraum BRD**

BRD\_Zeitraum \* Ressort2 [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

BRD_Zeitraum	Ressort2							Gesamt
	Wirtschaft	Feuilleton/ Kultur/Kunst/ Freizeit/ Gesellschaft/ Medien/ Rezension/ Bildung	Wissenschaft/ Technik/ Computer	Nachrichten/ Vermischtes/ Seite 3/Inland/ Ausland/ Regional/ Politik	Editorial/ Meinung/ Kolumne	Website/ Blog	Sport/ Reise/ Kinder/ Gesundheit	
1994-1999	29,00 38,16% 19,73% 9,57%	22,00 28,95% 32,84% 7,26%	18,00 23,68% 36,00% 5,94%	5,00 6,58% 16,13% 1,65%	,00 ,00% ,00% ,00%	1,00 1,32% 33,33% ,33%	1,00 1,32% 25,00% ,33%	76,00 100,00% 25,08% 25,08%
2000-2004	33,00 47,14% 22,45% 10,89%	12,00 17,14% 17,91% 3,96%	14,00 20,00% 28,00% 4,62%	10,00 14,29% 32,26% 3,30%	,00 ,00% ,00% ,00%	1,00 1,43% 33,33% ,33%	,00 ,00% ,00% ,00%	70,00 100,00% 23,10% 23,10%
2005-2009	35,00 41,67% 23,81% 11,55%	27,00 32,14% 40,30% 8,91%	9,00 10,71% 18,00% 2,97%	8,00 9,52% 25,81% 2,64%	1,00 1,19% 100,00% ,33%	1,00 1,19% 33,33% ,33%	3,00 3,57% 75,00% ,99%	84,00 100,00% 27,72% 27,72%
2010-2014	50,00 68,49% 34,01% 16,50%	6,00 8,22% 8,96% 1,98%	9,00 12,33% 18,00% 2,97%	8,00 10,96% 25,81% 2,64%	,00 ,00% ,00% ,00%	,00 ,00% ,00% ,00%	,00 ,00% ,00% ,00%	73,00 100,00% 24,09% 24,09%
Gesamt	147,00 48,51% 100,00% 48,51%	67,00 22,11% 100,00% 22,11%	50,00 16,50% 100,00% 16,50%	31,00 10,23% 100,00% 10,23%	1,00 ,33% 100,00% ,33%	3,00 ,99% 100,00% ,99%	4,00 1,32% 100,00% 1,32%	303,00 100,00% 100,00% 100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	37,37	18	,005
Likelihood-Quotient	39,87	18	,002
Zusammenhangstest linear-mit-linear	3,58	1	,059
N der gültigen Fälle	303		

**Tabelle 50: Kreuztabelle Ressorts/Zeitraum GB**

GB\_Zeitraum \* Ressort2 [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

GB_Zeitraum	Ressort2							Gesamt
	Wirtschaft	Feuilleton/ Kultur/Kunst/ Freizeit/ Gesellschaft/ Medien/ Rezension/ Bildung	Wissenschaft/ Technik/ Computer	Nachrichten/ Vermischtes/ Seite 3/Inland/ Ausland/ Regional/Politik	Editorial/ Meinung/ Kolumne	Website/ Blog	Nicht erfasst	
1994-1999	17,00 27,42% 30,91% 6,54%	4,00 6,45% 25,00% 1,54%	7,00 11,29% 25,93% 2,69%	30,00 48,39% 25,64% 11,54%	3,00 4,84% 25,00% 1,15%	1,00 1,61% 3,57% ,38%	,00 ,00% ,00% ,00%	62,00 100,00% 23,85% 23,85%
2000-2004	13,00 24,07% 23,64% 5,00%	9,00 16,67% 56,25% 3,46%	3,00 5,56% 11,11% 1,15%	23,00 42,59% 19,66% 8,85%	4,00 7,41% 33,33% 1,54%	,00 ,00% ,00% ,00%	2,00 3,70% 40,00% ,77%	54,00 100,00% 20,77% 20,77%
2005-2009	11,00 17,74% 20,00% 4,23%	1,00 1,61% 6,25% ,38%	8,00 12,90% 29,63% 3,08%	21,00 33,87% 17,95% 8,08%	2,00 3,23% 16,67% ,77%	16,00 25,81% 57,14% 6,15%	3,00 4,84% 60,00% 1,15%	62,00 100,00% 23,85% 23,85%
2010-2014	14,00 17,07% 25,45% 5,38%	2,00 2,44% 12,50% ,77%	9,00 10,98% 33,33% 3,46%	43,00 52,44% 36,75% 16,54%	3,00 3,66% 25,00% 1,15%	11,00 13,41% 39,29% 4,23%	,00 ,00% ,00% ,00%	82,00 100,00% 31,54% 31,54%
Gesamt	55,00 21,15% 100,00% 21,15%	16,00 6,15% 100,00% 6,15%	27,00 10,38% 100,00% 10,38%	117,00 45,00% 100,00% 45,00%	12,00 4,62% 100,00% 4,62%	28,00 10,77% 100,00% 10,77%	5,00 1,92% 100,00% 1,92%	260,00 100,00% 100,00% 100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	52,52	18	,000
Likelihood-Quotient	57,58	18	,000
Zusammenhangstest linear-mit-linear	7,76	1	,005
N der gültigen Fälle	260		

**Tabelle 51: Kreuztabelle Tendenz/FPS USA**

USA\_T \* FPS [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

USA_T	FPS	
	FPS	Gesamt
positiv	13,00 100,00% 35,14% 35,14%	13,00 100,00% 35,14% 35,14%
neutral	13,00 100,00% 35,14% 35,14%	13,00 100,00% 35,14% 35,14%
negativ	11,00 100,00% 29,73% 29,73%	11,00 100,00% 29,73% 29,73%
Gesamt	37,00 100,00% 100,00% 100,00%	37,00 100,00% 100,00% 100,00%

**Tabelle 52: Kreuztabelle Tendenz/TPS USA**

USA\_T \* TPS [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

USA_T	TPS	
	TPS	Gesamt
positiv	7,00	7,00
	100,00%	100,00%
	53,85%	53,85%
	53,85%	53,85%
neutral	2,00	2,00
	100,00%	100,00%
	15,38%	15,38%
	15,38%	15,38%
negativ	4,00	4,00
	100,00%	100,00%
	30,77%	30,77%
	30,77%	30,77%
Gesamt	13,00	13,00
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%

**Tabelle 53: Kreuztabelle Tendenz/FPS BRD**

BRD\_T \* FPS [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

BRD_T	FPS	
	FPS	Gesamt
positiv	11,00	11,00
	100,00%	100,00%
	32,35%	32,35%
	32,35%	32,35%
neutral	4,00	4,00
	100,00%	100,00%
	11,76%	11,76%
	11,76%	11,76%
negativ	19,00	19,00
	100,00%	100,00%
	55,88%	55,88%
	55,88%	55,88%
Gesamt	34,00	34,00
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%

**Tabelle 54: Kreuztabelle Tendenz/TPS BRD**

BRD\_T \* TPS [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

BRD_T	TPS	
	TPS	Gesamt
positiv	4,00	4,00
	100,00%	100,00%
	26,67%	26,67%
	26,67%	26,67%
neutral	4,00	4,00
	100,00%	100,00%
	26,67%	26,67%
	26,67%	26,67%
negativ	7,00	7,00
	100,00%	100,00%
	46,67%	46,67%
	46,67%	46,67%
Gesamt	15,00	15,00
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%

**Tabelle 55: Kreuztabelle Tendenz/FPS GB**

GB\_T \* FPS [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

GB_T	FPS	
	FPS	Gesamt
positiv	11,00	11,00
	100,00%	100,00%
	55,00%	55,00%
	55,00%	55,00%
neutral	2,00	2,00
	100,00%	100,00%
	10,00%	10,00%
	10,00%	10,00%
negativ	7,00	7,00
	100,00%	100,00%
	35,00%	35,00%
	35,00%	35,00%
Gesamt	20,00	20,00
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%

**Tabelle 56: Kreuztabelle Tendenz/TPS GB**

GB\_T \* TPS [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

GB_T	TPS	
	TPS	Gesamt
positiv	11,00	11,00
	100,00%	100,00%
	47,83%	47,83%
	47,83%	47,83%
neutral	4,00	4,00
	100,00%	100,00%
	17,39%	17,39%
	17,39%	17,39%
negativ	8,00	8,00
	100,00%	100,00%
	34,78%	34,78%
	34,78%	34,78%
Gesamt	23,00	23,00
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%

**Tabelle 57: Kreuztabelle Akteure international**

	USA	BRD	GB	df = 18
Hersteller / Publisher	74	53	53	Chi <sup>2</sup> = 99,371
Developer	86	32	50	
Wissenschaftler	37	14	26	
Analyst	51	21	33	
Gamer	57	21	16	
Verband	13	7	26	
Politiker	12	9	6	
Körperschaft extern	11	4	8	
Journalist	9	3	10	
Eltern	15	1	1	

Tabelle 58: Kreuztabelle Politische Ausrichtung/Tendenz

Pol\_Ausr \* Tendenz [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Pol_Ausr	Tendenz			Gesamt
	positiv	neutral	negativ	
konservative Zeitungen	119,00	113,00	90,00	322,00
	36,96%	35,09%	27,95%	100,00%
	54,09%	49,34%	52,94%	52,02%
	19,22%	18,26%	14,54%	52,02%
liberale Zeitungen	101,00	116,00	80,00	297,00
	34,01%	39,06%	26,94%	100,00%
	45,91%	50,66%	47,06%	47,98%
	16,32%	18,74%	12,92%	47,98%
Gesamt	220,00	229,00	170,00	619,00
	35,54%	37,00%	27,46%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	35,54%	37,00%	27,46%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	1,09	2	,579
Likelihood-Quotient	1,09	2	,579
Zusammenhangstest linear-mit-linear	,09	1	,761
N der gültigen Fälle	619		

Tabelle 59: Kreuztabelle Konservative/ Tendenz Veröffentlichung über Zeit

Konservative\_T \* A\_VÖ\_Z [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Konservative_T	A_VÖ_Z				Gesamt
	1994-1999	2000-2004	2005-2009	2010-2014	
positiv	14,00	12,00	19,00	15,00	60,00
	23,33%	20,00%	31,67%	25,00%	100,00%
	31,11%	33,33%	44,19%	46,88%	38,46%
	8,97%	7,69%	12,18%	9,62%	38,46%
neutral	19,00	15,00	13,00	8,00	55,00
	34,55%	27,27%	23,64%	14,55%	100,00%
	42,22%	41,67%	30,23%	25,00%	35,26%
	12,18%	9,62%	8,33%	5,13%	35,26%
negativ	12,00	9,00	11,00	9,00	41,00
	29,27%	21,95%	26,83%	21,95%	100,00%
	26,67%	25,00%	25,58%	28,13%	26,28%
	7,69%	5,77%	7,05%	5,77%	26,28%
Gesamt	45,00	36,00	43,00	32,00	156,00
	28,85%	23,08%	27,56%	20,51%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	28,85%	23,08%	27,56%	20,51%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	4,21	6	,648
Likelihood-Quotient	4,27	6	,640
Zusammenhangstest linear-mit-linear	,90	1	,344
N der gültigen Fälle	156		

Tabelle 60: Kreuztabelle Konservative/Tendenz Wirtschafts Anlass über Zeit

Konservative\_T \* A\_Wirtschaft\_Z [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Konservative_T	A_Wirtschaft_Z				Gesamt
	1994-1999	2000-2004	2005-2009	2010-2014	
positiv	3,00	4,00	7,00	3,00	17,00
	17,65%	23,53%	41,18%	17,65%	100,00%
	15,00%	22,22%	41,18%	23,08%	25,00%
	4,41%	5,88%	10,29%	4,41%	25,00%
neutral	8,00	8,00	6,00	3,00	25,00
	32,00%	32,00%	24,00%	12,00%	100,00%
	40,00%	44,44%	35,29%	23,08%	36,76%
	11,76%	11,76%	8,82%	4,41%	36,76%
negativ	9,00	6,00	4,00	7,00	26,00
	34,62%	23,08%	15,38%	26,92%	100,00%
	45,00%	33,33%	23,53%	53,85%	38,24%
	13,24%	8,82%	5,88%	10,29%	38,24%
Gesamt	20,00	18,00	17,00	13,00	68,00
	29,41%	26,47%	25,00%	19,12%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	29,41%	26,47%	25,00%	19,12%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	5,81	6	,444
Likelihood-Quotient	5,79	6	,447
Zusammenhangstest linear-mit-linear	,32	1	,570
N der gültigen Fälle	68		

Tabelle 61: Kreuztabelle Konservative/Tendenz Kontroverse über Zeit

Konservative\_T \* A\_Kontroverse\_Z [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Konservative_T	A_Kontroverse_Z				Gesamt
	1994-1999	2000-2004	2005-2009	2010-2014	
positiv	2,00	4,00	3,00	1,00	10,00
	20,00%	40,00%	30,00%	10,00%	100,00%
	66,67%	50,00%	37,50%	16,67%	40,00%
	8,00%	16,00%	12,00%	4,00%	40,00%
neutral	,00	2,00	,00	2,00	4,00
	,00%	50,00%	,00%	50,00%	100,00%
	,00%	25,00%	,00%	33,33%	16,00%
	,00%	8,00%	,00%	8,00%	16,00%
negativ	1,00	2,00	5,00	3,00	11,00
	9,09%	18,18%	45,45%	27,27%	100,00%
	33,33%	25,00%	62,50%	50,00%	44,00%
	4,00%	8,00%	20,00%	12,00%	44,00%
Gesamt	3,00	8,00	8,00	6,00	25,00
	12,00%	32,00%	32,00%	24,00%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	12,00%	32,00%	32,00%	24,00%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	6,26	6	,395
Likelihood-Quotient	7,87	6	,248
Zusammenhangstest linear-mit-linear	1,95	1	,162
N der gültigen Fälle	25		

Tabelle 62: Kreuztabelle Liberale/Tendenz Veröffentlichung über Zeit

Liberales\_T \* A\_VÖ\_Z [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Liberales_T	A_VÖ_Z				Gesamt
	1994-1999	2000-2004	2005-2009	2010-2014	
positiv	10,00	9,00	16,00	10,00	45,00
	22,22%	20,00%	35,56%	22,22%	100,00%
	38,46%	25,00%	47,06%	45,45%	38,14%
	8,47%	7,63%	13,56%	8,47%	38,14%
neutral	12,00	18,00	13,00	6,00	49,00
	24,49%	36,73%	26,53%	12,24%	100,00%
	46,15%	50,00%	38,24%	27,27%	41,53%
	10,17%	15,25%	11,02%	5,08%	41,53%
negativ	4,00	9,00	5,00	6,00	24,00
	16,67%	37,50%	20,83%	25,00%	100,00%
	15,38%	25,00%	14,71%	27,27%	20,34%
	3,39%	7,63%	4,24%	5,08%	20,34%
Gesamt	26,00	36,00	34,00	22,00	118,00
	22,03%	30,51%	28,81%	18,64%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	22,03%	30,51%	28,81%	18,64%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	6,32	6	,388
Likelihood-Quotient	6,60	6	,360
Zusammenhangstest linear-mit-linear	,20	1	,654
N der gültigen Fälle	118		

Tabelle 63: Kreuztabelle Liberale/Tendenz Wirtschaft über Zeit

Liberales\_T \* A\_Wirtschaft\_Z [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Liberales_T	A_Wirtschaft_Z				Gesamt
	1994-1999	2000-2004	2005-2009	2010-2014	
positiv	2,00	1,00	4,00	2,00	9,00
	22,22%	11,11%	44,44%	22,22%	100,00%
	13,33%	10,00%	80,00%	25,00%	23,68%
	5,26%	2,63%	10,53%	5,26%	23,68%
neutral	10,00	7,00	,00	4,00	21,00
	47,62%	33,33%	,00%	19,05%	100,00%
	66,67%	70,00%	,00%	50,00%	55,26%
	26,32%	18,42%	,00%	10,53%	55,26%
negativ	3,00	2,00	1,00	2,00	8,00
	37,50%	25,00%	12,50%	25,00%	100,00%
	20,00%	20,00%	20,00%	25,00%	21,05%
	7,89%	5,26%	2,63%	5,26%	21,05%
Gesamt	15,00	10,00	5,00	8,00	38,00
	39,47%	26,32%	13,16%	21,05%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	39,47%	26,32%	13,16%	21,05%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	11,79	6	,067
Likelihood-Quotient	12,26	6	,056
Zusammenhangstest linear-mit-linear	,63	1	,427
N der gültigen Fälle	38		

**Tabelle 64: Kreuztabelle Liberale/Tendenz Kontroverse über Zeit**

Liberal\_T \* A\_Kontroverse\_Z [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Liberal_T	A_Kontroverse_Z				Gesamt
	1994-1999	2000-2004	2005-2009	2010-2014	
positiv	6,00	5,00	7,00	9,00	27,00
	22,22%	18,52%	25,93%	33,33%	100,00%
	28,57%	31,25%	30,43%	50,00%	34,62%
	7,69%	6,41%	8,97%	11,54%	34,62%
neutral	11,00	1,00	6,00	4,00	22,00
	50,00%	4,55%	27,27%	18,18%	100,00%
	52,38%	6,25%	26,09%	22,22%	28,21%
	14,10%	1,28%	7,69%	5,13%	28,21%
negativ	4,00	10,00	10,00	5,00	29,00
	13,79%	34,48%	34,48%	17,24%	100,00%
	19,05%	62,50%	43,48%	27,78%	37,18%
	5,13%	12,82%	12,82%	6,41%	37,18%
Gesamt	21,00	16,00	23,00	18,00	78,00
	26,92%	20,51%	29,49%	23,08%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	26,92%	20,51%	29,49%	23,08%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	14,26	6	,027
Likelihood-Quotient	14,51	6	,024
Zusammenhangstest linear-mit-linear	,22	1	,637
N der gültigen Fälle	78		

**Tabelle 65: Kreuztabelle Politische Ausrichtung/Ressorts**

Pol\_Ausr \* Ressort2 [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Pol_Ausr	Ressort2							Gesamt
	Wirtschaft	Feuilleton/ Kultur/Kunst/ Freizeit/ Gesellschaft/ Medien/ Rezension/ Bildung	Wissenschaft/ Technik/ Computer	Nachrichten/ Vermischtes/ Seite 3/ Inland/ Ausland/ Regional/ Politik	Editorial/ Meinung/ Kolumne	Website/ Blog	Sport/ Reise/ Kinder/ Gesundheit	
konservative Zeitungen	150,00	67,00	60,00	35,00	5,00	,00	5,00	322,00
	46,58%	20,81%	18,63%	10,87%	1,55%	,00%	1,55%	100,00%
	58,59%	50,38%	58,82%	42,68%	45,45%	,00%	55,56%	52,02%
	24,23%	10,82%	9,69%	5,65%	,81%	,00%	,81%	52,02%
liberale Zeitungen	106,00	66,00	42,00	47,00	6,00	26,00	4,00	297,00
	35,69%	22,22%	14,14%	15,82%	2,02%	8,75%	1,35%	100,00%
	41,41%	49,62%	41,18%	57,32%	54,55%	100,00%	44,44%	47,98%
	17,12%	10,66%	6,79%	7,59%	,97%	4,20%	,65%	47,98%
Gesamt	256,00	133,00	102,00	82,00	11,00	26,00	9,00	619,00
	41,36%	21,49%	16,48%	13,25%	1,78%	4,20%	1,45%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	41,36%	21,49%	16,48%	13,25%	1,78%	4,20%	1,45%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	37,76	6	,000
Likelihood-Quotient	47,80	6	,000
Zusammenhangstest linear-mit-linear	18,68	1	,000
N der gültigen Fälle	619		

**Tabelle 66: Kreuztabelle Konservative/Hauptressorts**

Konservative\_T \* Ressort3 [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Konservative_T	Ressort3			Gesamt	
	Wirtschaft	Feuilleton/Kultur/Kunst/Freizeit/ Gesellschaft/Medien/Rezension/ Bildung	Wissenschaft/ Technik/Computer		Nachrichten/Vermischtes/ Seite 3/Inland/Ausland/ Regional/Politik
positiv	54,00 48,21% 36,00% 17,31%	25,00 22,32% 37,31% 8,01%	17,00 15,18% 28,33% 5,45%	16,00 14,29% 45,71% 5,13%	112,00 100,00% 35,90% 35,90%
neutral	47,00 42,73% 31,33% 15,06%	27,00 24,55% 40,30% 8,65%	23,00 20,91% 38,33% 7,37%	13,00 11,82% 37,14% 4,17%	110,00 100,00% 35,26% 35,26%
negativ	49,00 54,44% 32,67% 15,71%	15,00 16,67% 22,39% 4,81%	20,00 22,22% 33,33% 6,41%	6,00 6,67% 17,14% 1,92%	90,00 100,00% 28,85% 28,85%
Gesamt	150,00 48,08% 100,00% 48,08%	67,00 21,47% 100,00% 21,47%	60,00 19,23% 100,00% 19,23%	35,00 11,22% 100,00% 11,22%	312,00 100,00% 100,00% 100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	7,08	6	,314
Likelihood-Quotient	7,39	6	,286
Zusammenhangstest linear-mit-linear	,80	1	,371
N der gültigen Fälle	312		

**Tabelle 67: Kreuztabelle Liberale/Hauptressorts**

Liberale\_T \* Ressort3 [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Liberale_T	Ressort3			Gesamt	
	Wirtschaft	Feuilleton/Kultur/Kunst/Freizeit/ Gesellschaft/Medien/Rezension/ Bildung	Wissenschaft/ Technik/Computer		Nachrichten/Vermischtes/Seite 3/Inland/Ausland/Regional/ Politik
positiv	33,00 40,74% 31,13% 12,64%	26,00 32,10% 39,39% 9,96%	13,00 16,05% 30,95% 4,98%	9,00 11,11% 19,15% 3,45%	81,00 100,00% 31,03% 31,03%
neutral	41,00 39,81% 38,68% 15,71%	21,00 20,39% 31,82% 8,05%	18,00 17,48% 42,86% 6,90%	23,00 22,33% 48,94% 8,81%	103,00 100,00% 39,46% 39,46%
negativ	32,00 41,56% 30,19% 12,26%	19,00 24,68% 28,79% 7,28%	11,00 14,29% 26,19% 4,21%	15,00 19,48% 31,91% 5,75%	77,00 100,00% 29,50% 29,50%
Gesamt	106,00 40,61% 100,00% 40,61%	66,00 25,29% 100,00% 25,29%	42,00 16,09% 100,00% 16,09%	47,00 18,01% 100,00% 18,01%	261,00 100,00% 100,00% 100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	6,09	6	,413
Likelihood-Quotient	6,31	6	,390
Zusammenhangstest linear-mit-linear	,65	1	,420
N der gültigen Fälle	261		

**Tabelle 68: Kreuztabelle Politische Ausrichtung/Journalistische Eigenleistung**

Pol\_Ausr \* Eigenleistung [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Pol_Ausr	Eigenleistung		Gesamt
	Ja	Nein	
konservative Zeitungen	82,00	240,00	322,00
	25,47%	74,53%	100,00%
	35,19%	62,18%	52,02%
	13,25%	38,77%	52,02%
liberale Zeitungen	151,00	146,00	297,00
	50,84%	49,16%	100,00%
	64,81%	37,82%	47,98%
	24,39%	23,59%	47,98%
Gesamt	233,00	386,00	619,00
	37,64%	62,36%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%
	37,64%	62,36%	100,00%

Chi-Quadrat Tests.

Statistik	Wert	df	Asymp. Sig. (2-seitig)	Exakte Sig. (2-seitig)	Exakte Sig. (1-seitig)
Pearson Chi-Quadrat	42,38	1	,000		
Likelihood-Quotient	42,86	1	,000		
Exakter Test nach Fisher				,000	,000
Kontinuitätskorrektur	41,31	1	,000		
Zusammenhangstest linear-mit-linear	42,32	1	,000		
N der gültigen Fälle	619				

**Tabelle 69: Tendenz Konservative/FPS**

Konservative\_T \* FPS [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Konservative_T	FPS	
	FPS	Gesamt
positiv	11,00	11,00
	100,00%	100,00%
	29,73%	29,73%
	29,73%	29,73%
neutral	12,00	12,00
	100,00%	100,00%
	32,43%	32,43%
	32,43%	32,43%
negativ	14,00	14,00
	100,00%	100,00%
	37,84%	37,84%
	37,84%	37,84%
Gesamt	37,00	37,00
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%

**Tabelle 70: Tendenz Konservative/TPS**

Konservative\_T \* TPS [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

<i>Konservative_T</i>	<i>TPS</i>	
	TPS	Gesamt
positiv	6,00	6,00
	100,00%	100,00%
	50,00%	50,00%
	50,00%	50,00%
neutral	3,00	3,00
	100,00%	100,00%
	25,00%	25,00%
	25,00%	25,00%
negativ	3,00	3,00
	100,00%	100,00%
	25,00%	25,00%
	25,00%	25,00%
Gesamt	12,00	12,00
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%

**Tabelle 71: Tendenz Liberale/FPS**

Liberale\_T \* FPS [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

<i>Liberale_T</i>	<i>FPS</i>	
	FPS	Gesamt
positiv	13,00	13,00
	100,00%	100,00%
	38,24%	38,24%
	38,24%	38,24%
neutral	5,00	5,00
	100,00%	100,00%
	14,71%	14,71%
	14,71%	14,71%
negativ	16,00	16,00
	100,00%	100,00%
	47,06%	47,06%
	47,06%	47,06%
Gesamt	34,00	34,00
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%

**Tabelle 72: Tendenz Liberale/TPS**

Liberaler\_T \* TPS [Anzahl, Zeile %, Spalte %, Gesamt %].

Liberaler_T	TPS	
	TPS	Gesamt
positiv	5,00	5,00
	100,00%	100,00%
	31,25%	31,25%
	31,25%	31,25%
neutral	3,00	3,00
	100,00%	100,00%
	18,75%	18,75%
	18,75%	18,75%
negativ	8,00	8,00
	100,00%	100,00%
	50,00%	50,00%
	50,00%	50,00%
Gesamt	16,00	16,00
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%
	100,00%	100,00%

**Tabelle 733: Kreuztabelle Akteure/Anlass**

	Anlass			df = 16	Chi <sup>2</sup> = 143,08
	Veröffentlichung	Wirtschaft	Kontroverse		
Hersteller / Publisher	107	54	11		
Developer	87	30	29		
Wissenschaftler	18	2	25		
Analyst	63	47	1		
Gamer	39	10	26		
Verband	7	6	10		
Politiker	4	3	13		
Körperschaft extern	12	6	3		
Journalist	12	4	4		

### iii. Codebuch

- *Artikelnummer*
- *Zeitung:*  
Fortlaufende numerische Codierung beginnend bei 1.
- *Titel:*  
Titel werden aus den Datensätzen übernommen, sie spielen eine Rolle bei der Bestimmung der Tendenz.
- *Datum*
- *Jahr*
- *Zeitraum:*  
Es erfolgt anhand der Veröffentlichungsdaten eine Einteilung in drei 5-Jahres-Zeiträume und zu Beginn des Berichtszeitraumes einen 6-Jahres-Zeitraum – 1994 bis 1999, 2000 bis 2004, 2005 bis 2009 und 2010 bis 2014.
- *Ressort:*  
Berichtende Ressorts werden generell aus den Datensätzen übernommen, sofern dort erfasst. Ist das Ressort nicht eindeutig, bzw. zeitungsspezifisch, erfolgt eine Zuordnung anhand des Codierschemas.
- *Textform:*  
Die journalistische Textform wird fortlaufend numerisch erfasst.
- *Länge:*  
Die Länge der Artikel wird aus den Datensätzen übernommen. Im Falle der Genios-Datenbank wird dieses nicht in den Datensätzen erfasst. Hier muss eine Software (z.B. Word) zur Bestimmung der Wortanzahl herangezogen werden.
- *Journalistische Eigenleistung:*  
Wird binär mit 1 = ja und 2 = nein erfasst. Journalistische Eigenleistung wird als gegeben angesehen, wenn Artikel über einen reinen Meldungs-

charakter hinausgehen und fundierte Recherchen oder stark meinungsgefärbte Artikel erkannt werden können.

- *Tendenz:*

Die Tendenz wird als Skala erfasst. Hier gilt:

1 negative Berichterstattung

2 ambivalente/neutrale Berichterstattung

3 positive Berichterstattung

Erfasst wird sie anhand von eindeutig wertenden Aussagen seitens des Kommunikators. Es ist auf explizite Verwendung positiver und negativer Begriffe zu achten. Indikator der Tendenz ist auch die implizite Einbettung der Spiele in gewisse Kontexte, z.B. „Videospiele sind verantwortlich für die Vereinsamung der Jugend“. Außerdem sind auch die allgemeine Ausgewogenheit von Text und darin zu Wort kommenden Akteuren sowie ggf. zitierte Studien oder ähnliche wissenschaftliche Texte von Bedeutung.

- *Spiele:*

Spiele werden fortlaufend numerisch erfasst. Es solle diejenigen Spiele erfasst werden, die im Artikel hauptsächlich Objekt der Berichterstattung sind. Aufzählungen über bspw. verfügbare Spiele für eine Konsole werden nicht erfasst, da solche nicht relevant für die Untersuchung sind, bzw. in diesem Fall die behandelte Konsole die wichtige Variable ist.

- *Genre:*

Genres werden fortlaufend numerisch erfasst. Werden solche in Artikeln nicht genannt, erfolgt eine Klassifizierung nach Ermessen des Autors aus eigener Expertise heraus.

- *Plattform:*

Plattformen werden fortlaufend numerisch erfasst. Relevant sind die Plattformen, die im Artikel Subjekt sind. Am Rande erwähnte Plattfor-

men, die nicht hauptsächlich Thema des Artikels sind, werden nicht erfasst.

- *Firma:*

Firmen werden fortlaufend numerisch erfasst. Ausgeschlossen wird wie bei Spielen und Plattformen.

- *Anlass:*

Anlässe werden fortlaufend numerisch erfasst. Hier ist eine Mehrfachkodierung möglich, wenn beispielsweise dem Berichtsanlass „Presse-meldung“ ein anderer Anlass, z.B: „Kontroverse: Gewalt“, ursächlich ist. Sind sie nicht aus dem Text evident, bleibt das Feld ohne Wert (99). Anlässe werden im zweiten Schritt anhand des Codierbogens den spezifi-zierten höheren hierarchischen Anlassgruppen zugeordnet.

**Ressorts:**

- 01 Wirtschaft
- 02 Feuilleton/Kultur/Kunst/Freizeit/Gesellschaft/Medien/Rezension/Bildung
- 03 Wissenschaft/Technik/Computer
- 04 Nachrichten/Vermischtes/Seite 3/Inland/Ausland/Regional/Politik
- 05 Editorial/Meinung/Kolumne
- 06 Website/Blog
- 07 Sport/Reise/Kinder/Gesundheit

**Textform:**

- 01 Nachricht
- 02 Bericht
- 03 Interview
- 04 Kommentar/Editorial
- 05 Rezension
- 06 Reportage/Feature

**Firmen:**

- 01 Nintendo
- 02 Sega
- 03 3DO
- 04 Atari
- 05 Reflection Technology
- 06 Silicon Graphics
- 07 Maxis
- 08 Microsoft
- 09 Sierra
- 10 Sony
- 11 Alpex

12 Capcom  
13 Acclaim  
14 Broderbund  
15 Time Warner  
16 Viacom  
17 Ea  
18 Matsushita  
19 Sega Soft  
20 Videodiscovery  
21 Mpath  
22 NEC  
23 Sun Micro  
24 Origin  
25 Red Orb  
26 id  
27 Total Entertainment Network  
28 Blizzard  
29 Activision  
30 Odyssey  
31 Mattel  
32 Purple Moon  
33 Cavedog  
34 AOL  
35 Mplayer  
36 Gamestorm  
37 Kesmai  
38 TBWA  
39 Mathgenie  
40 IBM  
41 GT Interactive  
42 Epic Games  
43 Ion Storm  
44 AtariHasbro  
45 Toshiba  
46 ESRB  
47 Bioware  
48 Shiny  
49 Konami  
50 Psygnosis  
51 ESRB  
52 Bandai  
53 ESA  
54 SPA  
55 RSAC  
56 Fox  
57 Bethesda  
58 Lucasarts  
59 Interplay  
60 Digital Pictures  
61 Firaxis  
62 Mythic

63 Legend  
64 Epic  
65 Microprose  
66 Infogrames  
67 Zany Brainy  
68 Sucker Punch  
69 Rival  
70 Rockstar  
71 Take Two  
72 US Army  
73 MTV  
74 Ubisoft  
75 Red Octane  
76 Valve  
77 Afkar Media  
78 Bungie  
79 Square Enix  
80 Namco Bandai  
81 Popcap  
82 Rovio  
83 Insomniac  
84 Mojang  
85 Rauser  
86 Cyan  
87 Virgin  
88 Core Entertainment  
89 Eidos  
90 Crytek  
91 Phenomedia  
92 Koch Media  
93 Intention  
94 Braingame  
95 Zynga  
96 Turtle Entertainment  
97 Blue Byte  
98 SNK  
99 Keine Daten  
100 THQ  
101 Jowood  
102 Sunflowers  
103 IGA  
104 Midway  
105 Bright Future  
106 Gameforge  
107 Bigpoint  
108 Frogster  
109 Remedy  
110 Wooga  
111 feo  
112 Nokia  
113 futurelab

114 Immersive  
115 Caspian  
116 Google  
117 SCI  
118 Infinity Ward  
119 Apple  
120 Jagex  
121 Twitch  
122 Ink Stories  
123 Littleloud  
124 Telltale  
125 Fullbright  
126 The Chinese room  
127 Codemasters  
128 Hot Sauce  
129 Elite  
130 TIGA  
131 Gremlin Int  
132 DMA  
133 Dreamweavers  
134 Rare  
135 Vivendi  
136 Greenheart Games  
137 Rocksteady  
138 Warner Brothers  
139 Marvel  
140 505 Games  
141 King  
142 Treyarch  
143 Harmonix  
144 Insomniac  
145 Flagship  
146 Neversoft  
147 Supercell  
148 Atlus  
149 Softbank  
150 Irrational Games  
151 Lazy8  
152 People can fly

**Plattformen:**

01 Virtual Boy  
02 Game Boy  
03 N64  
04 Sega 32x  
05 Sega Genesis  
06 Game Gear  
07 3DO  
08 PC  
09 Arcade  
10 PS1

- 11 Sega Saturn
- 12 NeoGeo
- 13 Jaguar
- 14 Turbogرافix
- 15 Mac
- 16 Net Yaroze
- 17 Atari 2600
- 18 Dreamcast
- 19 Xbox
- 20 PS2
- 21 GBC
- 22 GBA
- 23 Lynx
- 24 Gamecube
- 25 Mobile
- 26 N-Gage
- 27 DS
- 28 PSP
- 29 360
- 30 PS3
- 31 Wii
- 32 iOS
- 33 Browser
- 34 Social
- 35 Android
- 36 Mobile allgemein
- 37 Wii U
- 38 Xbone
- 39 PS4
- 40 SNES
- 41 Steam Machine
- 42 Magnavox Odyssey
- 43 3DS
- 44 PSVita
- 45CD-i
- 46 Online-Plattform
- 99 Keine Daten

**Anlässe:**

- 1 Veröffentlichung
  - 11 Hardware
  - 12 Software
  - 13 Literatur
  - 14 Film
  - 15 Dienst
- 2 Wirtschaftsthema
  - 21 Geschäftsbericht
  - 22 Aktienmarkt
  - 23 Werbekampagne

- 24 Analyse Geschäftsmodell
- 25 Akquise
- 26 Subvention
- 3 PM&PK
  - 31 Pressemeldung
  - 32 Pressekonferenz
- 4 Eingriff Staat
  - 41 Judikative
  - 42 Rating
  - 43 Zensur
- 5 Veranstaltung
  - 51 Konferenz
  - 52 Award
  - 53 Ausstellung
  - 54 Convention
- 6 Kontroverse
  - 61 Gender
  - 62 Gewalt
  - 63 Sex
  - 64 Sucht
  - 65 Rassismus
- 7 Studie
- 8 Ereignis
  - 81 Amoklauf
  - 82 Hack
  - 83 Terror
  - 84 Jahresende
- 9 Messe
  - 31 Electronic Entertainment Expo
  - 32 Cebit
  - 33 ECTS
  - 34 Comdex
  - 35 Tokyo Game Show
  - 36 Spielwarenmesse Nürnberg
  - 37 Gamescom
  - 38 IFA
  - 39 CES

**Akteure:**

- 01 Publisher
- 02 Developer
- 03 Analyst
- 04 Wissenschaftler
- 05 Verband
- 06 Gamer
- 07 Politiker
- 08 Journalist
- 09 Eltern

**Spiele:**

- 001 Donkey Kong Country

002 Sonic  
003 Myst  
004 Shock Wave  
005 Super Mario World  
006 Ecco the Dolphin  
007 Earthworm Jim  
008 Twisted  
009 Space Simulator  
010 Simcity  
011 Simearth  
012 Simlife  
013 Return to Zork  
014 Demolition Man  
015 Loom  
016 Gabriel Knight - Sins of the Father  
017 7th Guest  
018 NBA Jam  
019 Mortal Kombat  
020 FIFA Serie  
021 Offworld Interceptor  
022 Road Rash  
023 Madden  
024 Street Fighter 2  
025 Crash & Burn  
026 Big Hurt  
027 In the first degree  
028 Atmosfear  
029 Zoop  
030 Johnny Mnemonic  
031 Last Action Hero  
032 Frankenstein  
033 Science Sleuths  
034 Eternal Champions  
035 Wing Commander 3  
036 Super Mario 64  
037 Kirby's Air Ride  
038 Riana Rouge  
039 King's Quest  
040 Abe's Odyssey  
041 Phantasmagoria  
042 Battle Arena Toshinden  
043 Duke Nukem 3D  
044 Street Fighter Alpha 2  
045 War Gods  
046 Skeleton Warriors  
047 Psychic Detective  
048 Ultima  
049 Riven  
050 Ultima Online  
051 Intelligent Cube  
052 Postal

053 Tomb Raider  
054 Warcraft 2  
055 QUake  
056 Dark Sun Online  
057 Tetris  
058 Civilization 2  
059 NFL Quarterback Club 98  
060 Turok  
061 Diablo  
062 Command & Conquer  
063 Barbie Fashion Designer  
064 Secret Paths in the Forest  
065 Age of Empires  
066 Doom  
067 Total Annihilation  
068 Jet Fighter 3  
069 Spades  
070 Crash Bandicoot  
071 Twisted Metal  
072 Frogger  
073 Galaga  
074 Centipede  
075 Tempest  
076 Qbert  
077 Pong  
078 Legend Of Zelda: OoT  
079 Beyond Zork  
080 Gemstone  
081 Doom2  
082 Unreal  
083 Duke Nukem Forever  
084 Wheel of Time  
085 Deus Ex  
086 TNN Outdoor Pro Hunter  
087 Nerf Arena Blast  
088 Unreal Tournament  
089 Quake 3  
090 The Sims  
091 NFL2K  
092 Sonic Adventure  
093 Soul Calibur  
094 Pokemon  
095 Pokemon Arena  
096 Pokemon Snap  
097 Arthurs Absolutely Fun Day  
098 Chu Chu Rocket  
099 Dynasty Warriors 2  
100 Ecco Defender of the Future  
101 Super Runabout  
102 Baldurs Gate 2  
103 Diablo 2

104 MDK2  
105 Lemmings  
106 The Incredible Machine  
107 Super Mario (Serie)  
108 Sonic (Serie)  
109 Everquest  
110 Asherons Call  
111 Metal Gear Solid  
112 Amped  
113 DK64  
114 THPS2  
115 Munchs Odyssey  
116 Rogue Spear  
117 MS Flight Sim  
118 Red Alert 2  
119 Gemstone 3  
120 DAoc  
121 Majestic  
122 SWG  
123 RTCW  
124 DoD  
125 HL  
126 Dead or Alive Beach Volleyball  
127 Socom  
128 Conflict Desert Storm  
129 MoH  
130 CS  
131 Enter the Matrix  
132 Spiderman Movie  
133 LotR: TTT  
134 There  
135 Smash Bros Melee  
136 Full Spectrum Command  
137 Quake 3 Arena  
138 Virtual Battlefield System 1  
139 Operation Flashpoint  
140 Moto GP  
141 Super Monkey Ball  
142 Americas Army  
143 Max Payne  
144 Splinter Cell  
145 Second Life  
146 True Crime  
147 Silent Scope  
148 PG Racing 2  
149 Crimson Skies  
150 NFL Fever 2004  
151 Doom 3  
152 Wolfenstein 3D  
153 Das Erbe  
154 Abenteuer Europa

155 Quake 2  
156 Außenpolitik zum anfassen  
157 Nascar 2002  
158 Jedi Knight  
159 Warcraft 3  
160 UT 2003  
161 GTA VC  
162 C&C: Generals  
163 Super Mario Sunshine  
164 Tubbie Terror  
165 Grand Prix  
166 Dead or Alive  
167 MGS (Serie)  
168 WW Millionär  
169 Der Patrizier  
170 The Getaway  
171 Blade Runner  
172 Popolous  
173 GTA IV  
174 Audiosurf  
175 Global Conflict Palestine  
176 WoW  
177 Ogame  
178 Halo 3  
179 Harry Potter  
180 Kart Rider1  
181 Hitman  
182 Just Cause  
183 Spore  
184 Need for Speed  
185 Far Cry  
186 Crysis  
187 Tomb Raider Angel of Darkness  
188 Dark Forces  
189 Resident Evil  
190 Manhunt (serie)  
191 Rebel Assault  
192 Mohrhuhn  
193 Guitar Hero  
194 Rock Band  
195 CoD MW 2  
196 Ride to hell  
197 CoD Blops  
198 Little Big Planet  
199 PES (Serie)  
200 Crysis 2  
201 Tiny Wings  
202 Medal of Honor Warfighter  
203 Beyond: Two Souls  
204 Angry Birds  
205 Bioshock Infinite

206 SC2  
207 Titan  
208 Overwatch  
209 GTA V  
210 CoD Ghosts  
211 Max Payne 3  
212 Heavy Rain  
213 Destiny  
214 Assassins Creed Unity  
215 The Labyrinth of Time  
216 Beneath a steel sky  
217 Silent Steel  
218 Wave Race  
219 Dance Dance Revolution  
220 Die Siedler  
221 Spiel Satz Sieg  
222 WW3  
223 GTA 3  
224 Sudden Strike  
225 Battlezone  
226 Civ 3  
227 Black & White  
228 Special Force  
229 Nintendogs  
230 Wii Play 3  
231 Gun  
232 Kameo  
234 Marc Eckos Gettin Up  
235 TH Watelands  
236 Der Pate  
237 Anno 1701  
238 Gothic 3  
239 Rayman RR  
240 Wii Sports  
241 Dr. Kawashimas Brain Training  
242 Lineage 2  
243 SWTOR  
244 Fußball Manager 10  
245 Wii Fit  
246 Alan Wake  
247 Farmerama  
248 Dark Orbit  
249 Skyrama  
250 Brain Buddies  
251 Farmville  
252 Siedler Online  
253 Diablo 3  
254 Crysis 4  
255 League of Legends  
256 Dead Space 3  
257 Plants vs Zombies 2

258 HL2  
259 Halo 4  
260 Assassins Creed Black Flag  
261 BF 4  
262 NFS Rivals  
263 Quizduell  
264 Watch Dogs  
265 Night Trap  
266 Wipeout  
267 Destruction Derby  
268 Discworld  
269 Lemmings  
270 Gran Turismo  
271 Soldier of Fortune  
272 GTA (Serie)  
273 Carmageddon  
274 GTA SA  
275 Myst 3  
276 Jade Empire  
277 Sims 2  
278 Ico  
279 Shadow of the Colossus  
280 Buzz  
281 NWN  
282 Rollercoaster Tycoon  
283 Singstar  
284 Burnout 5  
285 Street Fighter IV  
286 ESO  
287 RUnescape  
288 Celtic Heroes  
289 Game of Thrones  
290 My Girl  
291 1979 Revolution  
292 Sweatshop  
293 Papers, Please  
294 Cart Life  
295 The Walking Dead  
296 Dark Souls  
297 Gone Home  
298 Amnesia 2  
299 et  
300 CoD Blops 2  
301 Minecraft  
302 Journey  
303 The Last of Us  
304 Candy Crush  
305 Mass Effect 3  
306 Goldeneye  
307 Tekken 3  
308 Ground Zero Texas

309 Super Metroid  
310 Kingpin  
311 Kuma: War  
312 Pikmin  
313 FF7  
314 Championship Manager  
315 Call of Duty (Serie)  
316 Mass Effect (Serie)  
317 Final Fantasy (Serie)  
318 Lego  
319 Bully  
320 Portal 2  
321 Bioshock  
322 Game Dev Tycoon  
323 CoD MW3  
324 Stride & Prejudice  
325 Batman Arkham Serie  
326 Red Dead Redemption  
327 Blackwater  
328 Tomodachi Life  
329 Descent  
330 Virtua Fighter  
331 N20  
332 Pacman/Ms Pacman  
333 Supreme Warrior  
334 Donkey Kong Arcade  
335 Daggerfall  
336 Zelda Wind Waker  
337 Morrowind  
338 Halo 2  
339 Team Fortress  
340 Food Force  
341 PeaceMaker  
342 GTA LCS  
343 Full Spectrum Warrior  
344 CoD 2  
345 King Kong  
346 City of Heroes/Villains  
347 Oblivion  
348 Zelda (Serie)  
349 Katamari Damacy  
350 Gears of War  
351 Civ IV  
352 Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction  
353 Hellgate London  
354 Breakthrough  
355 Bejeweled  
356 COD MW

**Genres:**

01 Plattformer

02 FPS  
03 MMO  
04 Adventure  
05 Beat em up  
06 Serious  
07 Interactive Movie  
08 Strategie  
09 Puzzler  
10 Sport  
11 RPG  
12 Arcade  
13 Action Adventure  
14 Simulation  
15 Casual  
17 TPS  
18 Rhythmus  
19 Mobile  
20 MP  
21 Militär  
22 Advergame  
23 Indie  
24 Roguelike  
25 Esport  
26 Autorennen  
27 Bewegung  
28 Mobile  
29 Browser  
30 Social

## **Eigenständigkeitserklärung**

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Bachelor-Thesis mit dem Titel:

**Imagewandel der Gamesbranche – Inhaltsanalyse von Qualitätszeitungen aus Deutschland, Großbritannien und den USA**

selbständig und nur mit den angegebenen Hilfsmitteln verfasst habe. Alle Passagen, die ich wörtlich aus der Literatur oder aus anderen Quellen wie z. B. Internetseiten übernommen habe, habe ich deutlich als Zitat mit Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Hamburg, den 27. 7. 2015, Dennis Kumpfert