

---

## Autor:innen

**Prof. Michael Baur** ist Professor für Game Design an der Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften in Niedersachsen. Er erhielt 2001 sein Diplom in Medieninformatik an der Fachhochschule Furtwangen im Schwarzwald. Nach seinem Abschluss arbeitete er 16 Jahre lang in der Deutschen Computerspielbranche und entwickelte als Senior/Lead Game/Level Designer unter anderem bei Electronic Arts, Phenomic und Ubisoft und Blue Byte Mainz. Seit 2016 war er für verschiedene private Hochschulen als Studiengangleiter und Professor tätig und entwickelte unter anderem den neuen Studiengang „Game Design and Development“ an der Macromedia Hochschule beteiligt. Darüber hinaus gehört er zum Gründungsvorstand des Verbands Games & XR Mitteldeutschland e.V. und war Jurymitglied beim DOK Neuland Award in Leipzig. Sein Forschungsgebiet ist die Anwendung und Umsetzung von Game-methodischen Strategien in branchenfremde Kontexte und Unternehmen.

**Dr. Benjamin Bigl** ist Postdoc am Institut für Kommunikationswissenschaft Universität Münster und koordiniert dort ein DFG-Projekt zur barrierefreien Kommunikation und Vorsitzender des Zentrums für Wissenschaft und Forschung I Medien e. V. in Leipzig. Er studierte Kommunikationswissenschaften, Journalismus und Geschichte und wurde 2014 an der Universität Leipzig mit einer empirischen Studie über die Nutzung und die Wirkung von virtuellen Videospielen promoviert. Bis 2020 verantwortete er das „Medienpädagogische Zentrum+“ (MPZ+) in Nordsachsen. Zwischen 2015 und 2018 war er Programmdirektor im Double-Degree-Masterprogramms Global Mass Communication/Journalism an der Universität Leipzig in Kooperation mit der Ohio University (USA). Er forscht und lehrt über die Nutzung und Wirkung digitaler Medien und Computerspiele, zu Themen und Herausforderungen der digitalen Medienbildung sowie der Umweltkommunikation.

**Aurelia Brandenburg, M. A.,** hat Geschichte, Digital Humanities und Cultural Landscapes in Würzburg studiert und arbeitet inzwischen als Doktorandin im Forschungsprojekt Confederatio Ludens an der Hochschule der Künste Bern. Ihre Forschungsschwerpunkte

liegen besonders in den geschichtswissenschaftlichen Game Studies, meist mit Schwerpunkt auf Gender und Queerness. Sie ist außerdem sowohl Mitglied im Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele als auch Teil der Redaktion von Language at Play.

**Johanna Daher, M.A.**, hat im Bachelor „Journalistik“ an der TU Dortmund und im Master „Medien- und Spielekonzeption“ an der Hochschule Harz in Wernigerode studiert. Dort hat sie ihre Masterarbeit über Newsgames geschrieben. Sie arbeitet beim MDR SACHSEN-ANHALT als Online-Redakteurin und zeigt auf ihrem YouTube-Kanal, wie Spiele fürs Lernen genutzt werden können.

**Max de Baey-Ernsten, B.A.**, studiert im Masterstudiengang Kinder- und Jugendmedien an der Universität Erfurt. Er ist als freiberuflicher Medienpädagoge tätig (u. a. beim AKJM), arbeitet mit Kindern und Jugendlichen sowie pädagogischen Fachkräften. Zudem verfasst er Fachbeiträge für die Wissenschaft und Praxis. Seine aktuellen Forschungsschwerpunkte sind Gaming und Social Media.

**Adrian Demleitner, M.A.**, studierte Industriedesign am HyperWerk in Basel und erwarb 2022 einen Master in Designforschung an der HKB in Bern. Seit Kurzem arbeitet er im Rahmen des Forschungsprojekts Confederatio Ludens an seiner Dissertation in Video Games Studies und Digital Humanities. In seiner Arbeit fokussiert er auf die Visualität von Videospielen und dem Zusammenspiel zwischen der technologischen Grundlage des Bildes und der Sinnentstehung aus deren Rezeption. Zuvor war er als wissenschaftlicher Softwareprogrammierer in einem Forschungsprojekt zu partizipativen Bildarchiven an der Universität Basel tätig und hielt eine Position als Junior Researcher am Institut für Experimentelle Gestaltung und Medienkulturen in einem Projekt zum Thema Elektronikschrott.

**Prof. Dr. Beatrice Dernbach** ist Professorin für an der Technischen Hochschule Nürnberg in der Fakultät für Angewandte Mathematik, Physik und Allgemeinwissenschaften. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Wissenschafts- und Nachhaltigkeitskommunikation, Fachjournalismus, Ausbildung für Journalismus.

**Martin Dietrich, B.A.**, studierte Kommunikationswissenschaften an der TU Dresden und arbeitet seit 2017 als freier Journalist. Zu seinen Auftraggebern gehören unter anderem GameStar, MDR SACHSEN, SPIEGEL, Bundeszentrale für politische Bildung, GAIN und Jacobin. In seinen Artikeln analysiert er aktuelle Trends und beschäftigt er sich mit den sozioökonomischen Zusammenhängen innerhalb der Spielebranche.

**Prof. Dr. Alexander Freys** studierte Rechtswissenschaften und absolvierte beide juristische Staatsexamina in München. Er wurde an der Albert-Ludwigs-Universität in Freiburg promoviert. Die Anwaltszulassung erhielt er in 1989, seit 1996 ist er zudem Notar in Ber-

lin. Er hält seit 2004 eine Honorarprofessur an der Uni Leipzig mit der Lehrbefugnis für Kommunikations- und Medienrecht.

**Prof. Dr. Jasper A. Friedrich** ist seit 2017 Professor für Öffentliche Kommunikation an der Hochschule Hannover. Er studierte Kommunikations- und Medienwissenschaft sowie Philosophie an der Universität Leipzig und Bologna und promovierte im Bereich der Kommunikations- und Medienwissenschaft zum Thema „Politische Instrumentalisierung von Massenmedien“. Neben unterschiedlichen Dozententätigkeiten war er vor dem Engagement an der Hochschule Hannover an der HMKW Berlin als Professor für Unternehmenskommunikation und anderen Hochschulstandorten in Deutschland und der Schweiz in Lehre und Forschung aktiv. Schwerpunkte der Forschung und Lehre sind neben Kommunikationswissenschaft, Kommunikationsphilosophie, Trendforschung, Digitalisierung und Alltag, Medien und Bildung, Medien- und Genderethik, Mediensport.

**Andreas Garbe, M.A.,** ist seit fast 25 Jahren Fernsehjournalist und auf Computer- und Videospiele spezialisiert. Von 1999 bis 2007 war er bei den RTL 2 News in Köln und wurde kurz nach seinem Einstieg Ressortleiter für Unterhaltungselektronik. Anschließend war er fast 15 Jahre beim ZDF in Mainz als Redakteur bei 3sat Neues und später im heutejournal beschäftigt und hat regelmäßig für verschiedene Redaktionen über Videospiele berichtet. Garbe hat die erste E-Sports-Sendung im öffentlich-rechtlichen Fernsehen konzipiert und geleitet. Seit Juli 2022 ist er als Geschäftsführer des nicht-kommerziellen Bürger\*innensenders h1-Fernsehen aus Hannover auch Medienmanager. Sein Abitur und Studium hat Garbe vollständig in Großbritannien absolviert. An der Universität Manchester schloss er mit einem Bachelor in Philosophie und Politik ab, die Universität Cardiff verlieh ihm 1998 einen Master of Arts in Europäischem Journalismus. Als Autor hat er für das Handbuch Gameskultur des Deutschen Kulturrates und für das Grimme Institut geschrieben sowie für die Printausgaben von Filmdienst, Technology Review, GameStar und WASD. Weitere Artikel erschienen auf Spiegel Online und Zeit Online. Er moderiert regelmäßig Preisverleihungen und Gesprächsrunden zu dem Thema und ist Jurymitglied bei mehreren Spielepreisen.

**Markus Gennat, M.A.,** ist seit 2018 wissenschaftlicher Mitarbeiter an der FH Münster. In BMBF-geförderten Projekten konnte er sich mit den Lehr-/Lernpotenzialen von Serious Games und der Möglichkeit einer Lernstandsanalyse durch Serious Games auseinandersetzen. Sein aktuelles Forschungsinteresse gilt der Identitätskonstruktion bei Jugendlichen, welche E-Sport im Sportverein betreiben.

**Mag. Robert Glashüttner, B.A.,** ist leitender Redakteur des Spielkultur-Ressorts von ORF Radio FM4 (Österreichischer Rundfunk) und als Fachjournalist im Bereich Games als Autor, Gestalter, Moderator und Koordinator tätig. Abgeschlossene Studien zu Kommunikationswissenschaften und Tontechnik. Das Kernforschungsthema Games-

Journalismus wird seit 2006 in seinen journalistisch-wissenschaftlichen Essays und Analysen immer wieder neu aufbereitet.

**Prof. Dr. Daniel Hajok** ist Honorarprofessor an der Universität Erfurt und Gründungsmitglied der Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM) in Berlin. Seine Arbeitsschwerpunkte liegen in der Mediensozialisationsforschung sowie im Kinder- und Jugendmedienschutz. Mit über 200 Publikationen in Fachzeitschriften und Sammelbänden, Monografien und Herausgeberschaften, Expertisen und Gutachten sowie eigenen empirischen Studien hat er in den letzten 25 Jahren nicht nur den Fachdiskurs bereichert.

**Prof. Dr. Gabriele Hooffacker** lehrt an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig im Lehrbereich „Medienadäquate Inthalteaufbereitung“. Ihre berufliche Laufbahn als Journalistin führte sie in den 1990er-Jahren als Autorin zu Computerzeitschriften wie Happy Computer, Computer Welt, Chip oder c't aus dem Heise-Verlag. Gabriele Hooffacker gibt die von Walther von La Roche gegründete Lehrbuch-Reihe Journalistische Praxis bei Springer VS sowie mit einem Herausgeberteam um Horst Pöttker die Fachzeitschrift Journalistik heraus, außerdem die Reihe „Leipziger Beiträge zur Computerspielekultur“. Sie ist Jurymitglied beim Alternativen Medienpreis.

**Prof. Dr. Thomas Horky** ist Professor für Sportjournalismus an der Hochschule Macromedia in Hamburg. Nach dem Studium der Sportwissenschaft, Journalistik und Linguistik arbeitete er bei der dpa und als freier Journalist. Er war wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität Hamburg sowie am Institut für Sportjournalistik und Lehrkraft für besondere Aufgaben an der Deutschen Sporthochschule in Köln. Horky ist Assistant Editor der Fachzeitschrift Communication & Sport, Mitherausgeber der Reihe „Sportkommunikation“ sowie im Editorial Board von mehreren internationalen Fachzeitschriften und publizierte zahlreiche Beiträge in Fachjournals und Büchern. 2018 war er Gastprofessor an der Indiana University in Bloomington, Indiana, 2022 war er als Roper Visiting Scholar an der University of Nebraska-Lincoln tätig.

**Dr. Robin Janzik** promovierte von 2018 bis 2021 im DFG-Graduiertenkolleg „Vertrauen und Kommunikation in einer digitalisierten Welt“ der Universität Münster und war zugleich als wissenschaftlicher Mitarbeiter im Arbeitsbereich Online-Kommunikation am Institut für Kommunikationswissenschaft tätig. Seine Forschungsschwerpunkte umfassen Mediennutzung und -wirkung, Virtual Reality und digitale Spiele.

**Dr. Lukas Daniel Klausner** ist ein Mathematiker, Informatiker und STS-Forscher, der an der Fachhochschule St. Pölten an der Schnittstelle zwischen Technologie und Gesellschaft arbeitet. In seiner Arbeit verbindet er die Exaktheit und Abstraktion einer mathematischen und algorithmischen Denkweise mit einem ganzheitlichen Ansatz und einem Verständnis für jene gesellschaftlichen und ethischen Fragen, die durch technologische Innovation aufgeworfen werden. Zu seinen aktuellen Forschungsprojekten gehören Unter-

suchungen zu den Auswirkungen von Vorhersagetechnologien auf das Risikomanagement in Lieferketten, zur Nachhaltigkeit und „Gesundheit“ kritischer Open-Source-Softwareprojekte sowie zur Adaption von Smart-City- und Digital-Twin-Technologien für Anwendungen in Kleinstädten und im ländlichen Raum. Er ist Mitglied im Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, dem Code Ethnography Collective und der Coalition for Independent Technology Research sowie gemeinsam mit Paola Lopez Gründer des Arbeitskreises Mathematik trans- und interdisziplinär.

**Robert Kohlick, B.A.,** entdeckte seine Lust am Erstellen von Texten und Websitesinhalten während des Studiums der Medientechnik an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig. Nach seinem erfolgreichen Bachelorabschluss arbeitete er von 2017 bis 2022 bei der Ströer Media Brands GmbH als Online-Redakteur für die Portale GIGA und spieletipps. Seit August 2022 ist er als Leiter des Newsdesk des Portals spieletipps tätig und kümmert sich dort vorrangig um die Recherche und Vergabe der Artikel-Themen sowie die Mitentwicklung neuer Formate und die Organisation der Arbeitsabläufe.

**Prof. Dr. Jochen Koubek** studierte Mathematik und Philosophie in Darmstadt und Bordeaux. Nach einer Promotion im Fach Kulturwissenschaften arbeitete er als wissenschaftlicher Assistent am Institut für Informatik der Humboldt-Universität zu Berlin. Seit 2009 ist er Professor für Digitale Medien und Computerspielwissenschaften an der Universität Bayreuth. Arbeitsschwerpunkte sind die Geschichte, Ästhetik und Medialität von Computerspielen.

**Dr. Eugen Pfister** ist Historiker und Politikwissenschaftler. Er leitet das SNF-Sinergia-Forschungsprojekt Confederatio Ludens an der Hochschule der Künste Bern. Er hat Geschichte und Politikwissenschaften an der Universität Wien und an der Université Paris IV – Sorbonne studiert und an der Johann-Wolfgang-Goethe-Universität in Frankfurt am Main und an der Università degli studi di Trento zur Geschichte der politischen Kommunikation promoviert. Er ist Gründungsmitglied des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele.

**Dr. Felix Reer** hat mit einer empirischen Medienwirkungsstudie zu Online-Games an der Universität Duisburg-Essen promoviert. Derzeit ist er als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität Münster beschäftigt, wo er unter anderem für das Virtual Reality und Game Lab zuständig ist. Von 2018 bis 2022 war er Vice-Chair und ist seit Oktober 2022 Chair der Digital Games Research Section in der European Communication Research and Education Association (ECREA). Sein Forschungsschwerpunkt ist die Nutzung und Wirkung digitaler Medien.

**Dr. Timo Schöber** ist seit dem Jahr 1998 im E-Sport aktiv, zunächst als professioneller Spieler im Genre der Echtzeitstrategiespiele, später als internationaler Spielevermittler und Manager. Seit dem Jahr 2017 liegt sein Fokus auf dem Schreiben, der Forschung und

der Breitensportarbeit zum E-Sport. Er ist Leiter der Bereiche HR, Gameful Design und E-Sport am Berliner Institut für Ludologie, Dozent an der Hochschule der Medien Stuttgart und Postdoc an der Europa-Universität Viadrina. Hauptberuflich ist er HR Business Partner bei einem regionalen Energieversorgungsunternehmen.

**Dr. Dirk Schultze** hat von 2007 bis 2015 Kommunikations- und Medienwissenschaft (Bachelor) sowie empirische Medienforschung (Master) an der Universität Leipzig studiert. Er promovierte 2022 an der Universität Leipzig über Wirtschaftsberichterstattung in der ARD-Sendung „Börse vor acht“. Vor seinem Studium arbeitete er als Radiojournalist. Er ist Publishing Manager an der Fakultät Medien der Hochschule Mittweida. Seine Forschungsschwerpunkte sind Journalismusforschung, Kommunikations- und Medienethik, Wissenschaftskommunikation, digitale Kommunikation sowie Methoden der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft.

**Christian Sengstock, B.A.,** hat sein Technik-Journalismus-Studium 2022 abgeschlossen und war währenddessen im Rahmen seines Blogs Gamer's Potion und als Werksstudent der PC Games Hardware redaktionell tätig. Aktuell ist er Technischer Redakteur im Schienenverkehrs-Bereich.

**Dr. Sebastian Stoppe** ist Medienwissenschaftler und Referent für Onlinekommunikation und Öffentlichkeitsarbeit am Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt. Er promovierte an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg mit einer Arbeit über die Fernsehserie „Star Trek“ als politische Utopie und studierte zuvor Kommunikations- und Medienwissenschaft, Politikwissenschaft und Geschichte an der Universität Leipzig. Von 2014 bis 2023 war er Projektkoordinator und wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universitätsbibliothek Leipzig, wo er den Aufbau und die Entwicklung des Fachinformationsdienstes adlr.link leitete, einem wissenschaftlichen Ressourcenportal für Medien-, Kommunikations- und Filmwissenschaften.

**Prof. Dr. Eik-Henning Tappe** ist Professor für Digitalisierung und Medienpädagogik in der Sozialen Arbeit an der FH Münster. Seinen Schwerpunkt in Lehre und Forschung hat er auf die Stärkung der medienpädagogischen Praxisarbeit gelegt und verbindet hier u. a. Methoden der „klassischen“ aktiven Medienarbeit mit Konzepten der Game Studies und der Spielepädagogik.

**Dr. Melanie Verhovnik-Heinze** studierte Journalistik, Sozialpsychologie und Politik an der Katholischen Universität Eichstätt-Ingolstadt und promovierte 2014 mit einer Arbeit zur journalistischen Berichterstattung über School Shootings. Nach Stationen als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Journalistik der KU Eichstätt-Ingolstadt und dem Landeskriminalamt Niedersachsen (Kriminologische Forschung und Statistik) arbeitet sie seit 2020 am Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation im Referat Kommunikation und ist dort vor allem im Bereich Transfer tätig. Ihre Interessen und

Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Evaluation und Test neuer Kommunikationsformate, Entwicklungs- und Organisationskommunikation sowie Radikalisierungsprozesse und die Rolle von Medien(-berichterstattung). Als externe Dozentin ist sie u. a. für das Bundeskriminalamt und die Hochschule Darmstadt tätig.

**Pascal Wagner, M.A.**, ist kognitiver und kultureller Linguist, Anglist und Rechtswissenschaftler (B.A.). Auf seiner Webseite [languageatplay.de](http://languageatplay.de) und als Autor und Herausgeber von Game-Studies-Büchern, zuletzt „#GameStudies: 20 Jahre Forschungsfantasie“ im Böhner-Verlag, forscht er an der Schnittstelle von Sprachwissenschaft und Videospiele. Er arbeitet als Redakteur für das größte deutsche B2B-Magazin der Gamingbranche.

**Prof. Dr. Jeffrey Wimmer** ist Professor für Kommunikationswissenschaft mit Schwerpunkt Medienrealität an der Universität Augsburg. Seine Forschungs- und Lehrschwerpunkte sind Medienwandel und Gesellschaft, Öffentlichkeitsforschung und Partizipation, Virtuelle Welten und Digitale Spiele.

**Antonia Wurm, B.A.**, studiert derzeit im Master Medien und Kommunikationswissenschaft an der Universität Augsburg. Zusätzlich arbeitet sie als wissenschaftliche Hilfskraft am Arbeitsbereich Medienrealität. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Streaming und Let's Play, Mediatisierungs- und Medienrepertoireforschung.

**Prof. Dr. Christian Zabel** ist Professor für Innovationsmanagement und Unternehmensführung an der Technischen Hochschule Köln. Er forscht, publiziert und berät seit über 15 Jahren zur digitalen Transformation von (Medien-)Unternehmen und zur Entwicklung von digitalen Medienmärkten wie etwa VR, digitale Werbung oder Video-Streaming. Zu Projektpartnern zählen unter anderem RTL, ZDF, SWR, arte, Deutsche Telekom AG und die Filmstiftung NRW. Christian Zabel publiziert regelmäßig in nationalen und internationalen Fachpublikationen. Vor seiner aktuellen Tätigkeit begleitete er als Assistent des Vorstandsvorsitzenden René Obermann die digitale Transformation der Deutschen Telekom AG und leitete danach das Produktmanagement von t-online.de, Deutschlands größtem Online-Publisher. Christian Zabel studierte Journalistik in Dortmund und Brüssel, Politikwissenschaften an der Sciences-Po in Paris und promovierte an der TU Dortmund zum Innovationswettbewerb im deutschen TV-Produktionssektor.