
Einleitung

Game-Journalismus – die journalistische Berichterstattung über Computerspiele sowie Phänomene der Computer- und Videospielekultur – wird seit Jahrzehnten im anglo-amerikanischen und seit den 1980er-Jahren im deutschsprachigen Raum praktiziert. Die Anfänge waren mühsam und gingen mit heute teils kurios anmutenden Texten einher.

Eine Archivrecherche bei der *Süddeutschen Zeitung* für die Jahre 1980 bis 1985 brachte unter dem Stichwort „Computerspiel“ lediglich 18 Artikel hervor, der damals geläufigere Begriff „Videospiel“ immerhin 44. In Berichten über die Nürnberger Spielwarenmesse etwa sind die Autorinnen froh, dass Computerspiele kaum eine Rolle spielen: „Das raffinierteste Computerspiel verliert dagegen seinen Reiz. Mit Mikroelektronik werden zwar Umsätze gemacht, weil sie viel kostet, aber dominant sind die Computer auf der Spielwarenmesse gottlob mitnichten“ (Peters 1984). Obwohl ihr Boom gestoppt sei, „als unsichtbare Bedrohung tauchen sie immer wieder auf“ und es wird das Schreckensbild einer „Telespiel-Vereinzelung“ gezeichnet (Grefe 1984). Im selben Jahr, wenige Monate später, ist der Autor schon differenzierterer Ansicht und rezensiert sechs Bücher über Computerspiele, praktisch als Hilfe zur Kaufentscheidung. Sein Fazit: „Unsere Gesellschaft steuert mit Riesenschritten auf das elektronische Zeitalter zu, es mag uns dies gefallen oder nicht. Unsere Kinder jedenfalls werden sich in dieser computerisierten Welt zurechtfinden müssen. Solche Spiele sind (dies meine ganz private Meinung) der wohl angenehmste Anreiz, mit den Geräten und der Denkart der Mikroelektronik vertraut zu werden“ (vom Scheidt 1984).

Fast vierzig Jahre später ist man geneigt, über die Schreckensszenarien gleichermaßen zu schmunzeln wie über die Prophezeiung zu staunen, ist man doch im Game-Journalismus längst über diese Schwarz-Weiß-Malerei hinaus. Heute berichtet die *Süddeutsche* über drei Ganzseiten hinweg über „die größte Unterhaltungsform der Gegenwart – und der Zukunft“ (Bovermann und Vollmuth 2022) in aller Ausführlichkeit und das Magazin *The New Yorker* über die crossmediale Adaption von Spielen durch das Fernsehen (Barasch 2023). Anfang der 2010er-Jahre widmet sich selbst der öffentlich-rechtliche Rundfunk verstärkt Games zu, vor allem der Spartenkanal *ZDFkultur* will sich auf Augenhöhe mit der Szene bewegen: „Unsere Haltung ist nicht: Mal sehen, was die jungen Leute so treiben. [...] Gaming ist ein Massenphänomen und mittlerweile ein wichtiger Bestandteil der

Kultur“, so Sender-Koordinator Daniel Fiedler (Voß 2011). Für ihn gehört eine ernsthafte Auseinandersetzung mit Computer-Spielen ganz klar zum Profil des Senders, der seinen Fokus auf die Popkultur legt. Von diesem Vorstoß abgesehen, finden sich nur wenige Beiträge in den Mediatheken der öffentlich-rechtlichen Sender (Nowak 2022), meist zu Messen oder problematischen Themen (Bigl und Schlegelmilch 2021).

Die journalistische Beschäftigung mit Computerspielen ist also allgegenwärtig, sowohl in Fach- als auch in Publikumsmedien, aber eine wissenschaftliche Auseinandersetzung innerhalb der Kommunikations- und Medienwissenschaft, der Publizistik sowie der Journalismusforschung findet bislang nur am Rande statt. Und dies, obwohl etwa Philipp Bovermann erst kürzlich konstatierte, dass es an kritischem Journalismus zu diesem Thema mangle (Bovermann 2023). Nur einige wenige Magazine wie *Games Inside*, kurz *GAIN*, verschreiben sich unter dem Motto „Play. Meet. Think.“ explizit einem unabhängigen Journalismus: „Wir schreiben für Entdecker*innen. Für alle, die mehr erwarten als simple Previews und Reviews. Für alle, die an lebensnaher Spielekultur interessiert sind. Menschen, die sich nicht nur für Videospiele an sich, sondern auch für ihre Entstehung, die Menschen dahinter und ihre kulturelle Relevanz interessieren. [...] Egal ob Reviews, Stories oder Interviews, ob AAA-Titel oder Indie-Games, wir möchten etablierte Formen des Gamesjournalismus erweitern oder aufbrechen und Neues wagen; persönlicher, verrückter, direkter werden“ (GAIN 2023). Als eine Art Lifestyle-Journalismus (Hanusch 2012) scheint dem Game-Journalismus immer noch wenig öffentliche Relevanz (Fürsich 2012) beigemessen zu werden.

Aus wissenschaftlicher Perspektive fehlt nicht nur eine Bestandsaufnahme aktueller und historischer game-journalistischer Publikationen, ihrer Genese und ihrer Formen. Vor allem die weitere Diversifizierung im Online-Bereich durch Magazine, Podcasts und Video-Kanäle sind eine starke Konkurrenz zu etablierten und im Rückgang befindlichen Print-Marken wie *Gamestar*. Wenig verwunderlich gibt es über die mediale Berichterstattung über Computerspiele nur einzelne, meist inhaltsanalytisch orientierte Übersichtsarbeiten (Bigl und Schlegelmilch 2021; Graf 2020), spezifische Beiträge etwa zu E-Sports (Grotz und Breuer 2020; Hintermüller und Horky 2020) oder regelmäßig im Kontext mit Computerspielen assoziierter Amokläufe bzw. School Shootings (Verhovnik 2015). Wenig bekannt ist über die Menschen, die als Game-Journalist:innen arbeiten (Krobová und Švelch 2023; García-Borrego et al. 2022). Auch essayistische Betrachtungen (Inderst et al. 2021) und Abschlussarbeiten (Festag 2022; Salzmann 2014) lassen sich ausmachen. Systematische Studien zur Geschichte, zu den Formen und Inhalten der Berichterstattung oder den unterschiedlichen Berufswegen sind hingegen ein weitgehend blinder Fleck in der kommunikations- und publizistikwissenschaftlichen Forschung, die auch zur Klärung der Frage beitragen könnte, welche dieser Angebote überhaupt genuine journalistische Angebote und weniger ein Marketing-Instrument der Games-Industrie sind.

Mit diesem „Handbuch“ möchten wir daher zur nötigen Klärung des Gegenstandsbereiches beitragen. Dabei setzen wir den Begriff des Handbuches bewusst in Anführungszeichen, da dieser Band kein kompaktes Nachschlagewerk in der üblichen Form ist und

auch nicht den Anspruch vertritt, ein entsprechendes Nachschlagewerk zu sein. Stattdessen soll das Feld der journalistischen Berichterstattung über Computerspiele sowie der Spielkultur sowohl aus wissenschaftlicher wie auch aus journalistischer Perspektive erstmals für den deutschsprachigen Raum in einem bewusst breit angelegten Rahmen beleuchtet werden.

Ziel des Bandes ist es, zentrale Ereignisfelder der Berichterstattung zu benennen und in einen sachlichen Zusammenhang zu stellen, deren aktuelle Ausprägungen, Problemlagen sowie aktuelle Herausforderungen in der Ausdifferenzierung des Game-Journalismus aufzuzeigen und zu diskutieren. Der Band versucht einen ersten Überblick über die bestimmenden Themen des Feldes zu geben und stellt Gegenstandsbestimmungen, Überlegungen zur Systematisierung, Forschungsdesiderata, aktuelle Entwicklungen sowie Herausforderungen der Praxis zur Debatte. Damit liefert er auch Ansätze und Suchpunkte für weitere Recherchen. Die Beiträge in diesem Band sind deshalb bewusst heterogen in Bezug auf Umfang, Breite und Tiefe der Betrachtung gestaltet und sowohl von jüngeren wie auch gestandenen Wissenschaftler:innen als auch von Praktiker:innen verfasst. Auf einer übergeordneten Ebene möchten wir als Herausgeber – auch durch die Wahl der Autor:innen – zur Identifizierung und Konturierung dieses (neuen) Arbeits-, Forschungs- und – möglicherweise zukünftigen – Lehrfeldes beitragen.

Der Band ist in sechs Teile gegliedert, ein vorangestellter Prolog von *Benjamin Bigl* umreißt die Themenfelder der Beiträge und kontextualisiert die Systematik des Bandes. Der Epilog von *Sebastian Stoppe* beschließt den Band und betrachtet mit einem Augenzwinkern, wie man selbst Journalismus in einem Computerspiel betreiben kann.

Der erste Abschnitt des Handbuchs skizziert die Grundlagen des Games-Journalismus und soll dazu beitragen, mögliche Fachgrenzen auf der Suche nach einem professionellen Game-Journalismus zu konturieren. Die einzelnen Beiträge konzentrieren sich auf die praktischen Grundlagen, die sachliche und fachliche Ausdifferenzierung sowie auf die konkrete Tätigkeit der journalistischen Berichterstattung über Games. Der Beitrag von *Gabriele Hooffacker* und *Robert Kohlick* zum Spannungsfeld des Games-Journalismus zwischen analogen und digitalen Formaten diskutiert zunächst die Frage, was Games-Journalismus eigentlich ist und in welchen Medien er sich abspielt. Der Rückgang von Verkaufs- und Abonnementszahlen im Print-Bereich verdeutlicht aktuelle Trends. *Beatrice Dernbach* und *Christian Sengstock* ordnen den Games-Journalismus in den Kontext des Fachjournalismus ein. Ob vor allem digitale Magazine den Rezipienten Fachkompetenz bieten können, wird anhand einer Case Study des Magazins *Games Wirtschaft* diskutiert. Die formalen und strukturellen Bedingungen des Marktes im Games-Journalismus werden von *Robert Glashüttner* systematisiert und diskutiert. Dabei werden historische sowie historisch gewachsene Strukturen ebenso herausgearbeitet wie zeitgenössische Auftrittsförmlichkeiten. *Dirk Schultze* arbeitet in seinem Beitrag theoriegeleitet Kriterien für einen qualitativ hochwertigen Game-Journalismus heraus. Er zeigt auf, welche Dimensionen das Konstrukt der journalistischen Qualität beinhaltet und wie diese Kategorien konkret anwendbar sind. Vor allem die herausgearbeiteten ethischen Aspekte bedürfen über den

Game-Journalismus hinaus in anderen journalistischen Feldern besonderer Aufmerksamkeit.

Der zweite Teil umreißt schlaglichtartig einige Gegenstände der journalistischen Berichterstattung. Der Beitrag von *Jeffrey Wimmer* zur Computerspielkulturen als einen immer bedeutender werdenden Aspekt aktueller Medienkultur eröffnet diesen Abschnitt. Damit wird der Blick geweitet über den Gegenstand des Computerspiels hinaus auf die gesellschaftliche Makroebene, welche sich die Technologie digitaler Spiele in ihrer Vielfältigkeit zu eigen macht. Im Kontext medienkonvergenter Erlebniswelten ist das Kulturgut Computerspiel nicht nur die kommunikative Schnittstelle zu einem technologiebasierten und -bestimmten Alltag. Vor allem Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed und Extended Reality sind im wirtschaftlichen Aufwind und prädestinieren Games zur Wertschöpfung in anderen Wirtschaftsbereichen. Daher dominieren diese neueren Spielformen auch diesen Teil des Handbuches. Die Relevanzbegründung sowohl für die Berichterstattung über Games als auch für die zunehmende Diversifizierung des digitalen Spiels insgesamt diskutiert *Christian Zabel* anhand der ökonomischen – und mithin gesellschaftsentwickelnden – Potenziale von Virtual-Reality-Anwendungen und -Games. In der journalistischen Berichterstattung aber auch in Teilen der Gesellschaft bestimmen Fragen nach der Wirkung dieser neuen Technologien die Debatte. *Felix Reer* und *Robin Janzik* geben daher einen kompakten Überblick zu den Charakteristika, der geschichtlichen Entwicklung sowie den Wirkungen von VR-Games, welche im Gegensatz zu anderen digitalen Spielen über einige rezeptionsbezogene Besonderheiten verfügen. Wie eigentlich Games entstehen, bleibt in der Berichterstattung oft vage. Mangels empirischer Erhebungen kann nur vermutet werden, welche mehr oder weniger elaborierten Vorstellungen von der Komplexität ihrer Entstehung sowohl die Gesellschaft im Allgemeinen als auch Journalist:innen im Besonderen haben. Die Entwicklung und die Entwickler:innen von Videospielen sind daher Thema des abschließenden, umfangreichen Beitrags von *Michael Baur*. Trotz der wachsenden und diverser werdenden Spielkulturen deutet das Kapitel damit indirekt auch an, welche wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Potenziale Games in Deutschland haben könnten. Die mangelnde Verankerung in der schulischen und nachschulischen Ausbildung, die zögerliche Förderung der Gameentwicklung durch die (Bundes-)Politik und der insgesamt geringe Anteil deutscher Produktionen an der hierzulande überwiegend US-amerikanisch geprägten Spielekultur dürften einige Gründe sein.

Das dritte Hauptkapitel widmet sich den konkreten Anlässen der Berichterstattung. Wird über Games journalistisch berichtet, geschieht dies meist zu bestimmten und oft wiederkehrenden Anlässen. Diese sind eingebettet in die medialen Produktionslogiken einerseits und stehen andererseits aber im Kontext tagesaktueller Ereignisse, gesellschaftlichen Entwicklungen sowie den Befunden der Wissenschaft. Vor allem gewaltdarstellende Computerspiele werden in öffentlichen und wissenschaftlichen Debatten häufig als mitverantwortlich für schwerwiegende Gewalttaten gemacht und bestimmen zu einem erheblichen Anteil die Berichterstattung. *Melanie Verhovnik-Heinze* erörtert in ihrem Beitrag die Risikofaktoren von Computerspielen in Radikalisierungsprozessen am Beispiel von prominenten School Shootings. Der Beitrag zeigt auch, welche Form medialer Bericht-

erstattung über School Shootings als besonders problematisch anzusehen ist und ebenfalls ein Risikofaktor in der Genese dieser tragischen Ereignisse zu sehen ist. Neben School Shootings dominieren auch Berichte über das wettbewerbsorientierte Spielen von Computer- und Videogames, dem sogenannten elektronischen Sport, kurz E-Sport. Auch dieses Feld der Spielekultur wächst in vielerlei Hinsicht exponentiell. *Timo Schöber* und *Thomas Horky* geben mit ihrem Beitrag eine Übersicht zum Thema Beziehungs-dreieck E-Sport, Medien und Öffentlichkeit. *Jasper A. Friedrich* richtet in seinem Beitrag den Blick auf (vermeintlich) innovative Entwicklungen der Computerspielbranche insgesamt, die auf Grundlage einer kommerziell und auf ein Massenpublikum hin agierenden Computerspielbranche zu beobachten sind und die ebenfalls oft als Anlässe der Medienberichterstattung dienen. Der Beitrag bietet einen Überblick über innovative Entwicklungen der Computerspielbranche mit technologischer, wirtschaftlicher und soziokultureller Tragweite und diskutiert die kontinuierlichen Impulse und Antriebskräfte für deren Entwicklung wie auch deren medialer Präsenz. *Eik-Henning Tappe* und *Markus Gennat* greifen die soziokulturelle Tragweite dieser Innovationen in Bezug auf das spielerische Lernen auf. In ihrem Beitrag vergleichen sie abschließend kritisch die Lernmöglichkeiten digitaler Spiele, Serious Games und von Gamification-Anwendungen. Hier fällt auf, dass immersive Spielinhalte oftmals zu unbewussten Lerneffekten und freiwilligen Lernprozessen führen.

Das Berufsfeld der Spielejournalist:innen bildet den Schwerpunkt des vierten Teils unseres Bandes. Game-Journalismus war klassischerweise eine Domäne von Special-Interest-Zeitschriften, während in jüngerer Zeit unabhängige Online-Magazine sowie Blogs, Podcast- und Video-Kanäle zunehmend in Erscheinung treten. *Andreas Garbe* beleuchtet in seinem Beitrag aus einer praktischen Perspektive heraus die ambivalente Beziehung zwischen General-Interest-Medien und dem Medium Videospiele, das von zahlreichen Journalist:innen immer noch als ausschließlich kommerzielles Produkt und nicht auch als Ausdruck kulturellen und kreativen Schaffens gesehen wird. Hier schließt *Pascal Wagner* mit einer Betrachtung der Sprache des Games-Journalismus an. In seinem Kapitel fordert er uns auf, mitzudenken, wer den Text produziert, wer ihn liest und worüber der jeweils untersuchte Game-Journalismus berichtet. Hier ergeben sich Unterschiede in der sprachlichen Ausdrucksweise, etwa der Nutzung von Fachjargons, bestimmten sprachlichen Registern oder der Publikumsansprache, die bei der Produktion von game-journalistischen Texten mitgedacht werden müssen. *Johanna Daher* eröffnet in ihrem Kapitel über Newsgames einen neuen Blickwinkel für zukünftige digitale Storytellings. Sie ist der Ansicht, dass Newsgames heute zwar einen prominenten Platz in der Spieleentwicklung einnehmen, aber ihr volles Potenzial bis heute von den journalistischen Redaktionen noch nicht ausgeschöpft wird. Dabei bieten gerade Newsgames neue Möglichkeiten, komplexe Sachverhalte erlebbar zu machen und so Wissen zu vermitteln. Diesen Teil beschließen sodann *Antonia Wurm* und *Jeffrey Wimmer* mit ihrem Beitrag über Videospiel-Streaming und Let's Plays. Denn das Aufnehmen und Teilen von Gaming-Sessions ist längst Teil eines umfassenden Geschäftsmodells, das mit Affiliate Links und stra-

tegischem Marketing der Videospielindustrie verknüpft ist. Let's Plays haben damit auch praktische Auswirkungen auf den traditionellen Spielejournalismus.

Hiermit schlagen wir auch eine Brücke zum fünften Abschnitt, der die Spannungsfelder des Games-Journalismus zum Gegenstand hat. Diese ergeben sich an den Schnittstellen zwischen Produzent:innen, Games-Journalist:innen sowie den Konsument:innen. Normativ gerahmt werden diese Spannungsfelder nicht zuletzt durch die Erfordernisse des Jugendschutzes sowie den rechtlichen Herausforderungen für Journalist:innen, Spieler:innen und Nutzer:innen, etwa bei den Veränderungen des Medien- und Rundfunkbegriffs bei Let's-Play-Kanälen sowie dem Urheberrecht. *Jochen Koubek* stellt in seinem Kapitel verschiedene Formen der Monetarisierung für Computerspiele vor. Hier sind etwa Transaktionsmodelle von Free-to-Play-Spielen in den letzten Jahren in die Kritik geraten, weil damit für einzelne Spiele im Vergleich zu anderen Monetarisierungsformen ein Vielfaches eingenommen werden kann, diese Gewinne aber teilweise durch das Ausnutzen der menschlichen Urteilskraft erwirtschaftet werden, die gerade mit Blick auf minderjährige Spieler:innen manipulativ sein können. *Martin Dietrich* schließt an die sich veränderten Beziehungen zwischen Journalismus und Publishern an und stellt Gaming-Influencer:innen als einen neuen Typus von Medienvertretern in der Branche vor. Influencer:innen verfügen über eine Zuschauerschaft mit vergleichsweise leicht zu identifizierenden Vorlieben, was wiederum die PR-Strategie der Hersteller beeinflusst. Dies setzt wiederum den Game-Journalismus, der sich viele Jahre über seine Fähigkeit definierte, lohnende Neuerscheinungen zu entdecken, unter Anpassungsdruck. Trotz einiger Gemeinsamkeiten und Kooperationen beider Sphären bestehen allerdings fundamentale Unterschiede in der Art und Weise, wie der Journalismus das Medium kontextualisiert und wie das Influencer-Geschäft abhängig ist von den jeweiligen Regeln der Plattformbetreiber. *Max de Baey-Ernst* und *Daniel Hajok* lenken unsere Aufmerksamkeit auf den Kinder- und Jugendschutz in digitalen Spielen. Sie geben einen Überblick über die gesetzlichen Rahmungen des Kinder- und Jugendmedienschutzes und betrachten die Risiken digitaler Spiele für junge Nutzer:innen entlang inhalts-, konsum-, kommunikations- und verhaltensbezogener Aspekte. *Alexander Freys* beschließt diesen Abschnitt mit seinem Beitrag über Let's Plays und das Verhältnis zum Urheberrecht. Er sieht in Let's Plays eine Form der Berichterstattung, die weder Produkttest noch Produktvorführung ist, sondern selbst ein eigenständiges Werk sein kann, und stellt die Rechtslage in Bezug auf das Urheberrecht dar.

Der Band endet schließlich im sechsten Teil mit einem Werkstattbericht von *Eugen Pfister*, *Aurelia Brandenburg*, *Adrian Demleitner* und *Lukas Daniel Klausner* über den Aufbau einer eigenen DACH-Spiele Datenbank. Ihr Beitrag gibt Einblick in den Entstehungskontext sowie die zugrunde liegenden methodischen Überlegungen. Die Datenbank führt digitale Spiele, die in Deutschland, Österreich und der Schweiz bis zum Jahr 2000 entwickelt wurden, und soll nicht nur der Forschung, sondern auch anderen Anwendungsfeldern wie etwa dem Game-Journalismus als verlässliches Rechercheinstrument dienen.

Sowohl im Journalismus als auch in der Wissenschaft wird die Debatte über eine geschlechtergerechte Sprache in Texten und Publikationen intensiv geführt. Prägend hierbei ist häufig der Vorwurf, dass meinungsleitende Akteure wie Verlage oder Medien, aber auch Wissenschaftsinstitutionen eine gendergerechte Sprache vorschreiben würden. Wir als Herausgeber dieses Buches haben uns deshalb bewusst entschieden, unseren Autor:innen keine verbindlichen Vorgaben zu machen, sondern ihnen selbst die Wahl zu überlassen. Daher werden die Leser:innen hier unterschiedliche Ausprägungen von gendergerechter Sprache wahrnehmen können, wobei aus unserer Sicht der Lesbarkeit an sich keinen Abbruch getan wird. Im Gegenteil, so zeigt sich, dass Sprache sowohl im Journalismus als auch in der Forschung immer ein Experimentierfeld war und ist.

Wir bedanken uns bei allen Autor:innen für ihr Engagement bei der Erstellung dieses Bandes und dem Verlag für die unkomplizierte Zusammenarbeit bei der Publikation und hoffen, dass wir hiermit einen Beitrag für die zukünftige wissenschaftliche Untersuchung von Game-Journalismus leisten konnten.

Literatur

- Barasch, A. (2023, 2./9. Januar). Game Theory. *The New Yorker*, S. 16–21.
- Bigl, B. & Schlegelmilch, C. (2021). Are video games still a boys' club? How German public television covers video games. *Games and culture*, 16(7), S. 798–819.
- Bovermann, P. (2023, 24. März). Game Over. *Süddeutsche Zeitung*, S. 19.
- Bovermann, P. & Vollmuth, H. (2022, 26./27. Februar). Game On. *Süddeutsche Zeitung*, S. 11–13.
- Festag, S. (2022). *Qualität der Qualitätsprüfung: Testberichte im klassischen und modernen Videospieljournalismus*. Bachelorarbeit. Sankt Augustin: Hochschule Bonn-Rhein-Sieg. <https://doi.org/10.18418/opus-6198>
- Fürsich, E. (2012). Lifestyle journalism as popular journalism. *Journalism Practice*, 6(1), S. 12–25. <https://doi.org/10.1080/17512786.2011.62289>
- Krobová, T. F. & Švelch, J. (2023). “Never Good Enough”: Player Identities, Experiences, and Coping Strategies of Women in Czech Video Game Journalism. *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/15554120231166791>
- GAIN (2023). *Über uns. Unsere Mission*. <https://www.gain-magazin.de/about/>
- García-Borrego, M., Montes-Rodríguez, I. & Ruiz-Aguilar, A. (2022). Women's presence and roles in video games journalism: An analysis of Newsrooms and cultural critique in Spanish specialized media. *Revista Latina de Comunicación Social*, 80, S. 114–136. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2022-1771>
- Graf, M. (2020). Journalismus. In O. Zimmermann & F. Falk (Hg.), *Handbuch Gameskultur* (S. 136–141). Berlin: Deutscher Kulturrat e. V. <https://www.kulturrat.de/wp-content/uploads/2020/12/HandbuchGameskultur.pdf>
- Grefe, C. (1984, 7. Februar). Mit dem Elektronik-Panzer durch die Gefahrenzone. *Süddeutsche Zeitung*, S. 16.

- Grotz, M. & Breuer, M. (2020). Die mediale Rezeption des eSports. In M. Breuer & D. Görlich (Hg.), *eSport: Status quo und Entwicklungspotenziale* (S. 123–141). Wiesbaden: Springer Gabler. https://doi.org/10.1007/978-3-658-29387-1_8
- Hanusch, F. (2012). Broadening the focus: The case for lifestyle journalism as a field of scholarly inquiry. *Journalism Practice*, 6(1), S. 2–11. <https://doi.org/10.1080/17512786.2011.622895>
- Hintermüller, M. & Horky, T. (2020). eSport und Medien: Warum ist oder sollte eSport für traditionelle Medien ein Thema sein? In M. Breuer & D. Görlich (Hg.), *eSport: Status quo und Entwicklungspotenziale* (S. 143–160). Wiesbaden: Springer Gabler. https://doi.org/10.1007/978-3-658-29387-1_9
- Inderst, R. T., Volkmann, N. & Zurschmitt, C. (Hg.) (2021). *Für eine Handvoll Games: Zehn Jahre Schreiben über das Kulturgut Spiel*. Marburg: Büchner.
- Nowak, T. (2022). *Kommentar: Games-Journalismus der „Öffis“*. WDR 5 „spezial“ vom 27.08.22. <https://soundcloud.com/kollege-gamer/kommentar-games-journalismus>
- Peters, U. (1984, 4./5. Februar). Im Spielzeugparadies ist wenig Platz für Träume. *Süddeutsche Zeitung*, S. 27.
- Salzmann, T. (2014). *Kritische Betrachtung des deutschsprachigen Videospielejournalismus: Status Quo, Probleme, Perspektiven*. Bachelorarbeit. Mittweida: Hochschule Mittweida. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:mit1-opus-46184>
- Verhovnik, M. (2015). *School Shootings: Interdisziplinäre Analyse und empirische Untersuchung der journalistischen Berichterstattung*. Baden-Baden: Nomos.
- vom Scheidt, J. (1984, 21./22. Juli). Mit dem Freudenknüppel in die Welt der Computer steuern. *Süddeutsche Zeitung*, S. 174.
- Voß, J. (2011). *Testlauf für Gaming. „Fifa“ und „Counter-Strike“: ZDFkultur zeigt eSports*. DWDL. https://www.dwdl.de/nachrichten/32302/fifa_und_counterstrike_zdfkultur_zeigt_esports/page_1.html

Universität Münster
Münster, Deutschland

Landesamt für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt
Halle (Saale), Deutschland

Benjamin Bigl

Sebastian Stoppe