

Game-Journalismus	1
Benjamin Bigl	
Teil I Grundlagen des Game-Journalismus	
Games-Journalismus im Spannungsfeld zwischen analogen und digitalen	
Formaten	27
Gabriele Hooffacker und Robert Kohlick	
Games-Journalismus im Kontext des Fachjournalismus	41
Beatrice Dernbach und Christian Sengstock	
Formale und strukturelle Bedingungen des Games-Journalismus	53
Robert Glashüttner	
Qualität im Games-Journalismus	61
Dirk Schultze	
Teil II Berichterstattungsgegenstände des Game-Journalismus	
Computerspielkulturen	77
Jeffrey Wimmer	
Ökonomische Potenziale von VR-Anwendungen und -Games	87
Christian Zabel	
Virtual-Reality-Games: Charakteristika, geschichtliche Entwicklung und	
Wirkungen	99
Felix Reer und Robin Janzik	

Über die Entwicklung und Entwickler:innen von Videospielen	111
Michael Baur	

Teil III Anlässe der Berichterstattung

Computerspiele als Risikofaktor in Radikalisierungsprozessen am Beispiel von School Shootings	131
Melanie Verhovnik-Heinze	
E-Sport: Übersicht, Medien und Öffentlichkeit	149
Timo Schöber und Thomas Horky	
Die Computerspielbranche als Innovationstreiber für technologische und gesellschaftliche Entwicklungen	163
Jasper A. Friedrich	
Spielend Lernen? Ein kritischer Vergleich zwischen Lernmöglichkeiten in digitalen Spielen, Serious Games und Gamification	193
Eik-Henning Tappe und Markus Gennat	

Teil IV Berufsfelder im Game-Journalismus

Quotenbringer und Prügelknabe	211
Andreas Garbe	
Sprache des Games-Journalismus	223
Pascal Wagner	
Newsgames für das Repertoire des digitalen Storytellings	235
Johanna Daher	
Videospiel-Streaming und Let's Plays	243
Antonia Wurm und Jeffrey Wimmer	

Teil V Spannungsfelder des Game-Journalismus

Monetarisierung von Computerspielenden	257
Jochen Koubek	
Die perfekten Fans: „Gaming-Influencer“ zwischen Werbebotschafter und journalistischer Konkurrenz	269
Martin Dietrich	
Kinder- und Jugendschutz in digitalen Spielen	279
Max de Baey-Ernsten und Daniel Hajok	
Let's Plays und das Urheberrecht	295
Alexander Freys	

Teil VI Recherche

Warum wir es für eine gute Idee gehalten haben, eine DACH-Spieledatenbank aufzubauen	307
Eugen Pfister, Aurelia Brandenburg, Adrian Demleitner und Lukas Daniel Klausner	
Journalist spielen: Der Fall Zak McKracken	317
Sebastian Stoppe	
Glossar	329
Autor:innen	337