

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 McCracken	317
Sebastian Stoppe	
Glossar	329
Autor:innen	337