



Wie spricht der Games-Journalismus mit uns?

Eine Kooperation von Grimme Game & Language at Play
Benjamin Strobel & Pascal Wagner

GRIMME **GAME**

Ein Angebot des Grimme-Instituts

Was tun wir?



- ▶ Qualitative und quantitative sprachwissenschaftliche Analyse der Sprache von Videospield Journalismus
- ▶ Wie? Durch Aufbau eines Korpus aus Texten der drei Richtungen Blogs, Fachmedien und Gamesfeuilleton
- ▶ Wie viel? Stichprobe: 120 Texte, genug Aufwand für zwei Personen
- ▶ Auswahl: Neueste 8 Texte pro Medium am Auswahldatum (15.04.19), die den Kriterien entsprechen
- ▶ Kriterien:
 - ▶ Nur Reviews, keine Previews, News oder Essays
 - ▶ Medien müssen Kollektive sein, nicht nur ein Autor

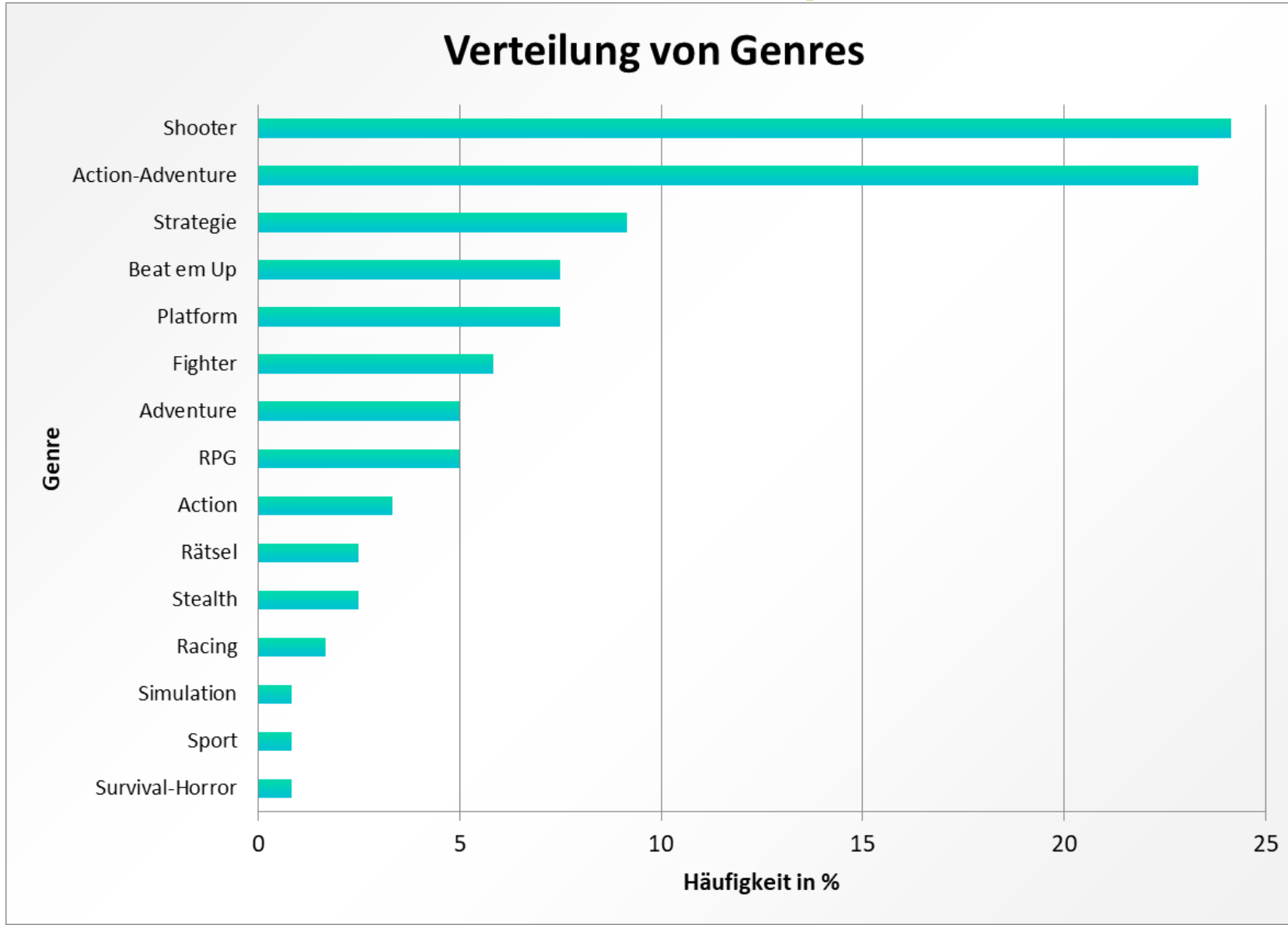
Umfang des untersuchten Materials



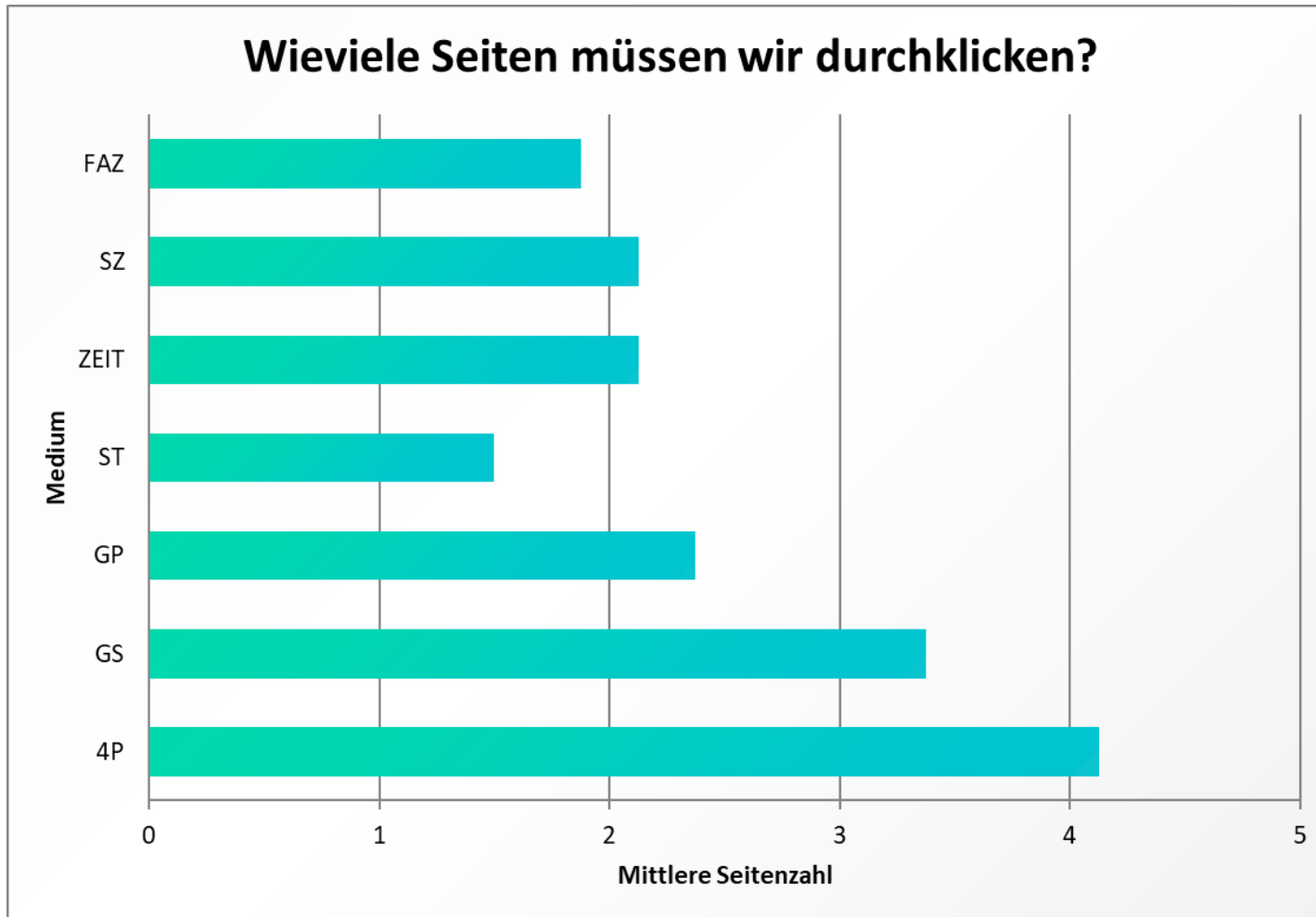
Blogs	Fachmedien	Gamesfeuilleton
IKnowYourGame.de	4players.de	Spiegel.de
Jpgames.de	Giga.de	Sueddeutsche.de
PressAKey.de	GamePro.de	Faz.net
Polyneux.de	GameStar.de	Welt.de
ZockworkOrange.de	Spieletipps.de	Zeit.de

Je 8 Texte pro Medium: N = 120 Texte

Genres der reviewten Spiele



Wie viele Seiten kann ein Artikel haben?

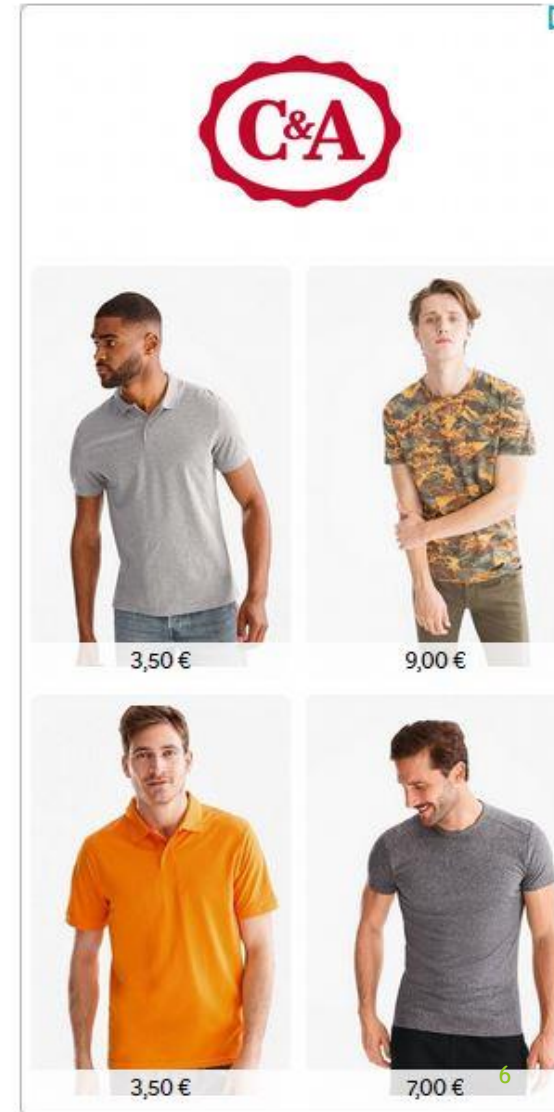


Maximalzahlen:
4P: 10, Sekiro
GS: 6, Anno 1800
5, Tropico 6

4P & GS:
einseitige
Optionen
hinzukaufbar

Warum?

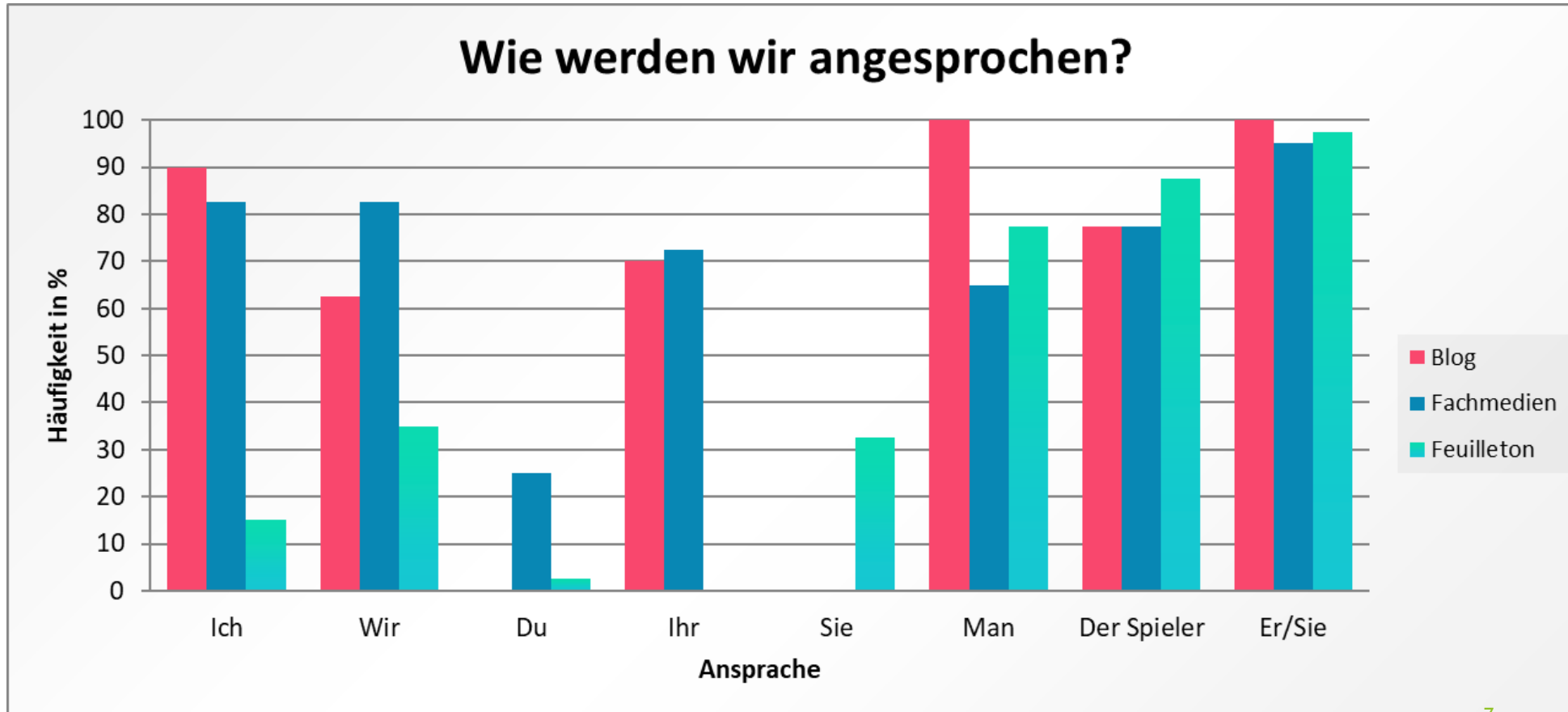
- ▶ Werbung pro Seite / Seitenstatistiken zwecks Monetarisierung
- ▶ Redaktioneller Aufwand der Teilung:
Für Blogs nicht stemmbar



Mehr zum Spiel

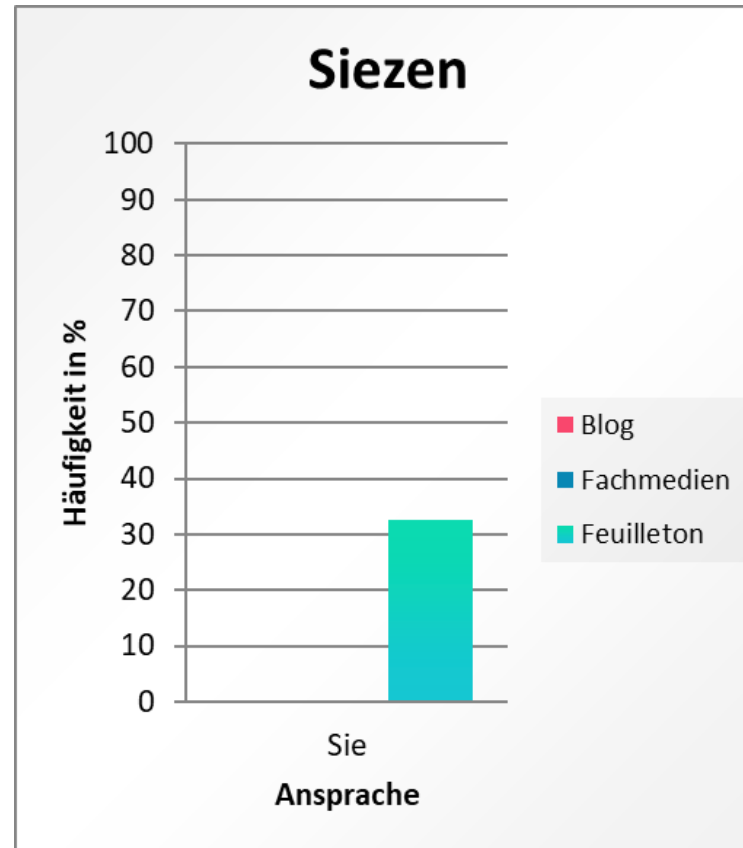
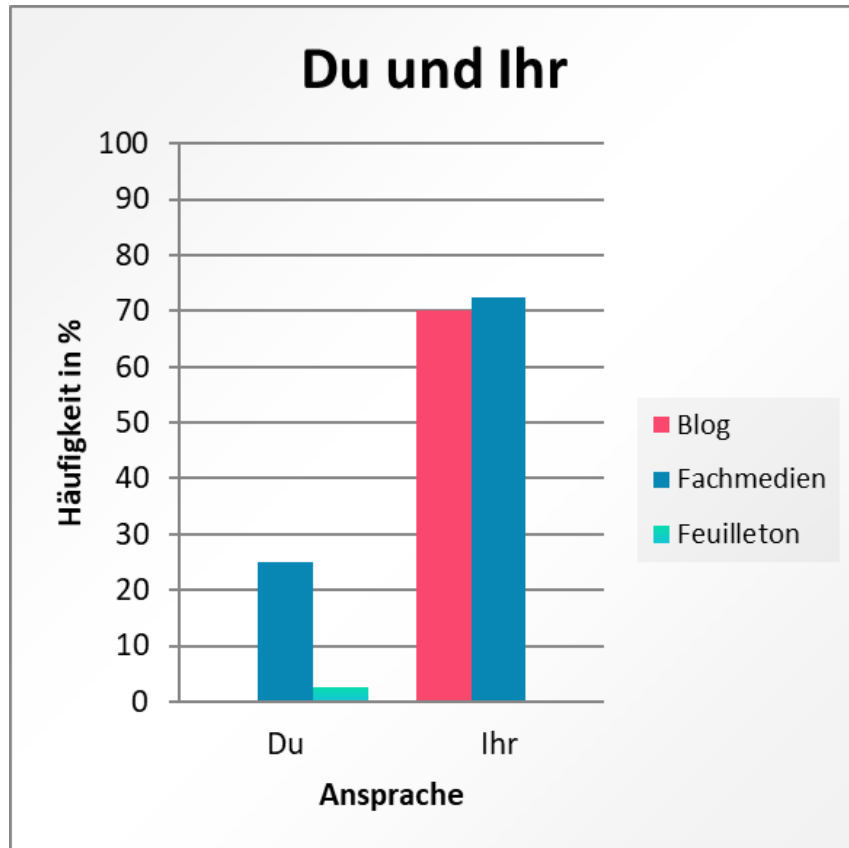


Wie werden wir angesprochen?



„Wer, ich?“

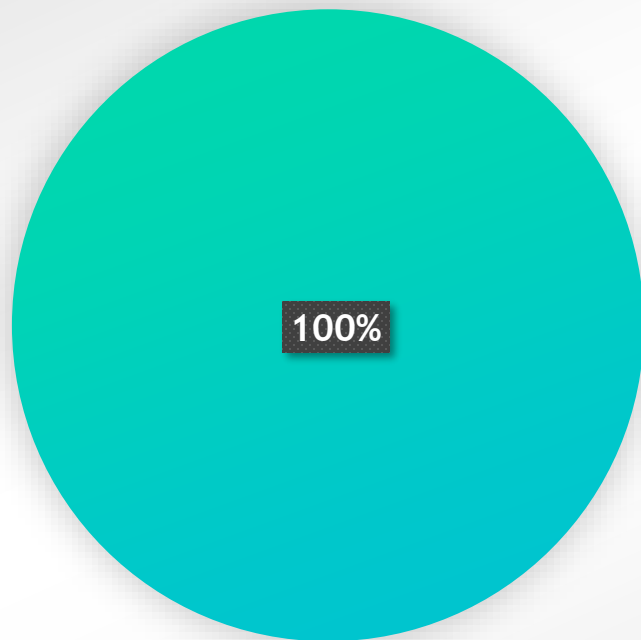
Sie wollen das Treibstoffdepot der Deutschen mit einer geklauten Stuka zurück in die Steinzeit bombardieren? Kein Problem!



Gendering



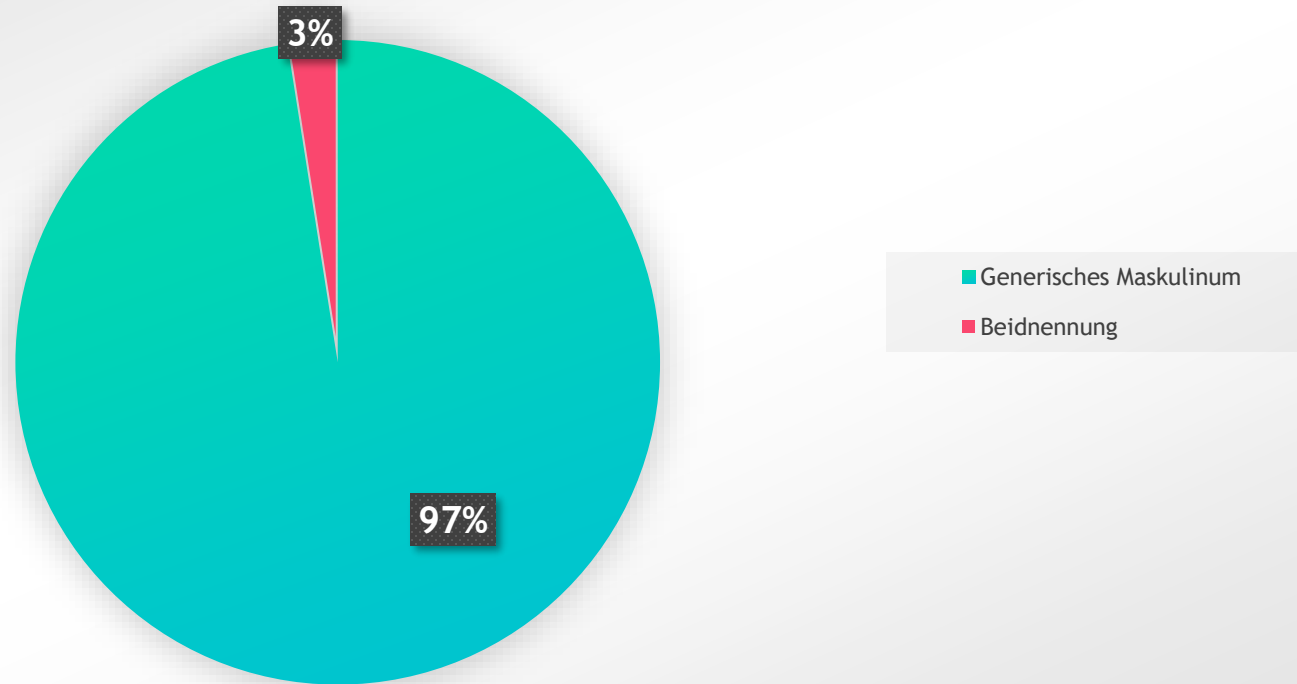
Geschlechtergerechte Sprache: Fachmedien



■ Generisches Maskulinum

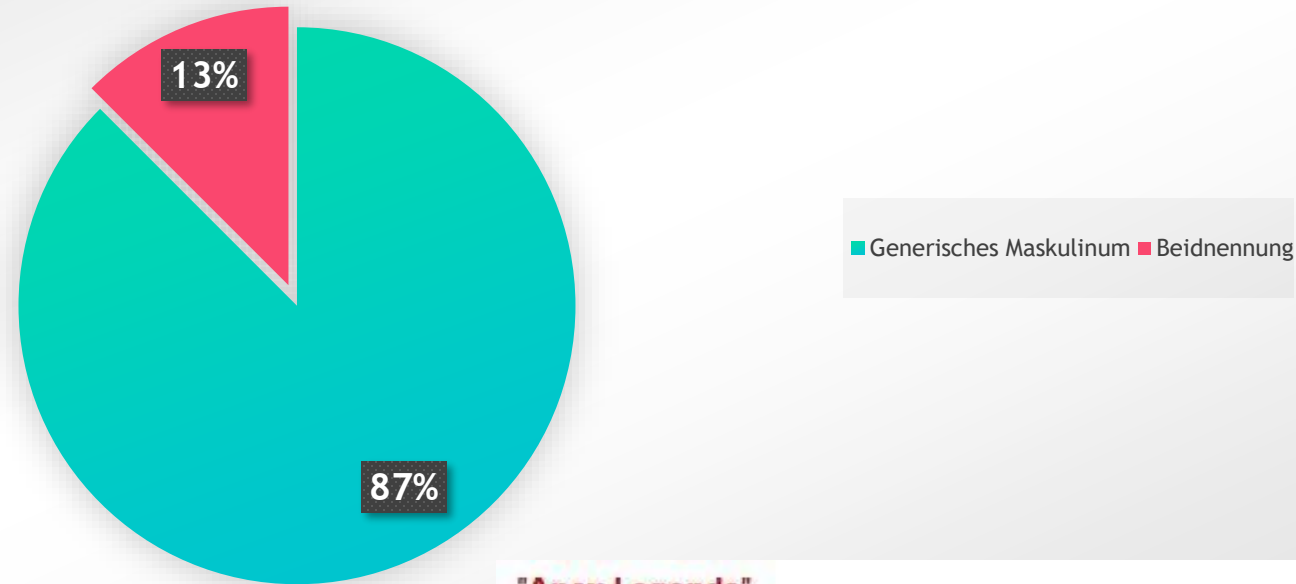


Geschlechtergerechte Sprache: Blogs





Geschlechtergerechte Sprache: Feuilleton



"Apex Legends"

Ist dieses Spiel das bessere "Fortnite"?

Wie aus dem Nichts erscheint der Onlineshooter "Apex Legends" und bricht Rekorde. **Spielerinnen und Streamer** sind begeistert. Denn das Game ist mehr als eine gute Kopie.

Was wollen wir qualitativ analysieren?



- ▶ Floskeln, Phrasen, krumme Vergleiche & wilde Metaphern
- ▶ „Aber Vorsicht, hier lauert ein anspruchsvolles **Biest**: Was From Software fauchend loslässt, wird **Feierabendsammler** zum Umtausch, ungeduldige Spieler in gefühlte Sackgassen, aber leidenschaftliche Hardcore-Zocker in ihr **heiliges Ragnarök** schicken.“ 4Players.de, *Sekiro*
- ▶ „Die **Spaß-Aufrüstungs-Erkundungsspirale** ist wie eine **Sucht, eine Krankheit**, von der man sich nicht heilen lassen möchte. Und zu wissen, dass Entwickler Massive Entertainment noch viel neuen Content, neuen Stoff bereitstellen wird, freut das **Looter und Shooter-Herz** zu hören.“ Spieletipps.de, *The Division 2*

Fragen...



- ▶ Was fändet ihr noch interessant (Qualitativ wie quantitativ)?
- ▶ Welche anderen Medien sollte man eurer Meinung nach noch in Betracht ziehen?
- ▶ Eure Fragen!

- ▶ Wenn euch später noch etwas einfällt...
- ▶ Twitter: @GamePsychologe & @indieflock
- ▶ E-Mail: pascal@indieflock.net
- ▶ Webseite: www.grimme-game.de & www.languageatplay.de