

Vom Nutzwertjournalismus bis an die Grenzen der Game Studies

Eine Standortbestimmung
des aktuellen Videospieldjournalismus

von

Melanie Döring

(Münster, 02.11.2025)

INHALT

| | |
|---|----|
| Einleitung..... | 2 |
| 1. Einordnung und Kontext..... | 2 |
| 2. Über Journalismen..... | 4 |
| 3. Zeitgenössischer Spielejournalismus..... | 6 |
| 4. Fazit..... | 8 |
| 5. Literatur- und Quellenverzeichnis..... | 10 |

Einleitung

Der Begriff „Computerspiel“ weckt mannigfaltige Assoziationen, die das ganze Spektrum von kindisch, gefährlich, inhaltsleer bis zeitlos, heilsam, bereichernd abdecken. So vielfältig wie die Spielelandschaft, so vielfältig ist auch deren Wahrnehmung – sowohl von Spielenden als auch von Nicht-Spielenden.

Größere Einigkeit besteht hingegen beim Thema Spielejournalismus: Rezipienten, Content Creator und selbst Journalisten verbinden Publikationen über Spiele mehrheitlich mit Bewertungen, Leistungs- und Hardware-Analysen oder politisch-wirtschaftlichen Nachrichten.

Die vorliegende Arbeit möchte einen Beitrag dazu leisten, diesen Blick auf Spielejournalismus über den sprichwörtlichen Tellerrand hinauszuführen, indem sie aufzeigt, dass eine zeitgenössische journalistische Auseinandersetzung mit dem Medium Spiel genauso vielschichtig ist wie ihr Gegenstand. Hierzu soll betrachtet werden, wie unterschiedliche Formen des Journalismus differenziert werden. Anschließend werden ausgewählte Beispiele des Spielejournalismus dargestellt, um die der Arbeit zugrundeliegenden These, dass es neben den etablierten technik- und nutzwertjournalistischen Publikationen eine zunehmende kultur- und wissenschaftsjournalistische Beschäftigung mit Computerspielen gibt, zu belegen.

Eine vollständige Analyse der spielejournalistischen Medienlandschaft oder die Erarbeitung einer finalen Definition können indes in dieser Arbeit nicht geleistet werden. Vielmehr soll sie als Zündfunken und Ideengeber für tiefer gehende und weiter reichende Forschungen verstanden werden.

1. Einordnung und Kontext

Computerspiele gelten in Deutschland seit der Aufnahme des Bundesverbands interaktiver Unterhaltungssoftware e. V. (heute: game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.) in den Deutschen Kulturrat e. V. im Jahr 2008 als Kulturgut.¹ Sie sind „zum Gegenstand der akademischen geisteswissenschaftlichen Reflexion geworden“² und die Game Studies, die ebenfalls in weiten Teilen geisteswissenschaftlich geprägt sind³, blicken als eigenständige Disziplin auf eine inzwischen fast 30-jährige Historie zurück.⁴

Doch trotz dieser Anerkennung von Computerspielen als kulturelle Artefakte, wird Journalismus, der sich mit digitalen Spielen beschäftigt, noch oft genug ausschließlich mit Technik- oder Nutzwertjournalismus assoziiert. Der Ursprung dafür lässt sich klar benennen: Berichte über Spiele fanden bis ca. Mitte der 1980er „integrativ als Teil von Computerjournalismus“⁵ statt, so dass deren „Verortung und Rezeption [...] eine rein technische“⁶ war. „Zweifellos hat der Computerspielejournalismus [...] seine Wurzeln im Technikjournalismus“⁷, jedoch sind spielejournalistische Beiträge inzwischen auch in kultur- und medienjournalistischen Formaten zu finden.⁸ Gleichwohl sind in Publikumsmedien „niederschwellige Kulturberichterstattung[en] über digitale Spiele“ ebenso wie eine „medienkritische Berichterstattung“ nur unregelmäßig und punktuell vertreten, wie Glashüttner⁹ feststellt. Die „weiterhin fehlende gesellschaftliche Akzeptanz“¹⁰ und die immer noch häufig anzutreffenden Vorurteile eines nicht-spieleaffinen Publikums führen dazu, dass der Spielejournalismus noch immer ein Nischendasein fristet und Artikel in einem Main-Stream-Medium stets mit „einem gewissen redaktionellen Risiko verbunden“¹¹ sind.

Doch auch dedizierte Fachmedien zum Thema Videospiele sind oft noch ihren technik- und nutzwertjournalistischen Wurzeln verhaftet und mit vor allem wirtschaftlichen Risiken konfrontiert. Die Auflagen- und Verkaufszahlen von Spielezeitschriften sind rückläufig und Inhalte werden zunehmend online bereitgestellt.¹² „Das letzte Jahrzehnt hat den Journalismus zu digitalen Spielen stark umgewälzt“¹³, so dass „viele ehemalige Festangestellten [sic!] nun als Freie Journalisten“¹⁴ tätig sind. Ob insbesondere diese Freistellungen zu der Diversifizierung der journalistischen Formate und Ansätze geführt haben, wird hier nicht weiter untersucht. Jedoch lässt sich festhalten, dass viele der Medienproduzenten, die im Laufe dieser Arbeit betrachtet werden, eine Vergangenheit in „klassischen“ (i.e. technischen und/oder wertenden) spielejournalistischen Print-Magazinen haben.

¹ Vgl. Rehermann, D. (2022)

² Zimmermann, O. (2017), S. 2

³ Vgl. Fizek, S. (2021)

⁴ Vgl. Inderst, R., Wagner, P. (2022), S. 15

⁵ Glashüttner, R. (2023), S. 54

⁶ Ebd.

⁷ Hooffacker, G., Kohlick, R. (2023), S. 28

⁸ Vgl. ebd., S. 28 f.

⁹ Glashüttner, R. (2023), S. 56

¹⁰ Ebd., S. 58

¹¹ Glashüttner, R. (2023), S. 58

¹² Vgl. Hooffacker, G., Kohlick, R. (2023), S. 33 ff.

¹³ Nolden, N. (2021), S. 270

¹⁴ Ebd.

2.Über Journalismen

Auf den ersten Blick mag eine Definition des Spielejournalismus trivial erscheinen: Er ist den journalistischen Grundsätzen¹⁵ verpflichtet und sein Betrachtungsgegenstand sind Spiele. Sobald man jedoch tiefer in die Materie eintaucht, wird schnell offensichtlich, dass ein solcher Definitionsversuch, zu oberflächlich ist, um bei einer Systematisierung dienlich zu sein. Viel mehr noch ereilt einen die Erkenntnis, dass es kaum ein stabiles Gerüst gibt, um die unterschiedlichen Spielarten journalistischer Arbeit kategorisieren zu können. Schon der Weg zur Klärung der Genres ist „wissenschaftlich steinig“¹⁶. Es gibt „keine einheitliche Definition des Journalismus“¹⁷, vielmehr haben „Kommunikationswissenschaftlicher unterschiedliche Perspektiven entwickelt[en]“¹⁸. Es finden sich Kategoriensysteme, die Methoden journalistischen Arbeitens, Themen und Gegenstände, Gattung, Ästhetik, Gestaltung oder die Sicht der Rezipienten zur Grundlage haben.¹⁹

Im Folgenden werden daher zur Vereinfachung Definitionen und Grundannahmen aus der einschlägigen Fachliteratur verwendet, ohne diese zu diskutieren oder zu falsifizieren. Sie dienen hier lediglich als Rahmung für einen ersten Überblick und eine vorläufige Verortung des Spielejournalismus.

Wie zuvor kurz dargestellt, entstand der Spielejournalismus als Bestandteil des Technik- und damit des Fachjournalismus, der „eine Ausdifferenzierung des publizistischen Systems Journalismus“²⁰ ist. Dessen (verkürzte) Definition lautet: „Journalismus recherchiert, selektiert und präsentiert Themen, die neu, faktisch und relevant sind.“²¹ Dernbach definiert den Fachjournalismus als „Sub- und Leistungssystem des [...] Journalismus“²², das gesellschaftliche Subsysteme beobachtet, auswertet, nach Relevanz und Aktualität selektiert und für ein homogenes Publikum veröffentlicht²³. Technikjournalismus wiederum charakterisiert sie, nach der Definition von Schümchen²⁴, als „Dachbegriff“²⁵ für alle Fachjournalisten, die sich in irgendeiner Form mit Technik beschäftigen.

Diese Definitionskaskade durchbricht der Nutzerwertjournalismus, der „am besten über eine Abgrenzung zu anderen Formen bestimmt“²⁶ wird. Sein wesentliches Merkmal ist „seine dominierende Kommunikationsabsicht, die den Rezipienten in einer Handlungsabsicht unterstützt“²⁷, indem er diesem die notwendigen Informationen und Ratschläge gibt.

¹⁵ Vgl. Deutscher Pressrat (2025)

¹⁶ Haarkötter, H. (2024), S. 525

¹⁷ Eickelkamp, A. (2004), S. 14

¹⁸ Ebd.

¹⁹ Vgl. ebd., S. 14 f.

²⁰ Dernbach, B. (2010), S. 80

²¹ Meier, K. (2018), S. 14

²² Dernbach, B. (2010), S. 113

²³ Vgl. ebd., S. 270

²⁴ Schümchen, A. (2008), S. 12

²⁵ Dernbach, B. (2010), S. 224

²⁶ Fasel, C. (2004), S. 16

²⁷ Ebd.

Ausgehend vom allgemeinen Konsens sollte der Spielejournalismus mit diesen vier Definitionen vollständig zu erfassen sein. Demnach wäre folgender Ansatz denkbar: Der Spielejournalismus recherchiert Informationen zu einem relevanten, neuen technischen Produkt und präsentiert diese einem homogenen, interessierten Publikum, in der Absicht es bei einem Vorhaben zu unterstützen. Eine kulturell-geisteswissenschaftliche journalistische Betrachtung findet bei einer solchen Definition jedoch keinen Platz mehr – obwohl es de facto unzählige Texte, Video- und Audioformate gibt, die sich Spielen nicht als technischem Produkt, sondern als Kommunikationsform und Kunst nähern. In neueren Beiträgen zum Spielejournalismus ist der Disput zwischen Kultur und Technik bereits erkennbar und erinnert an den Dissens um Narratologie und Ludologie²⁸ in den frühen Games Studies. Während Dernbach/Sengstock, den „Gaming-Journalismus [...] unter die größere Kategorie des Technikjournalismus [zu] subsummieren“²⁹ konstatieren Hooffacker/Kohlick, dass dieser „weit über den Technikjournalismus im engeren Sinne hinaus[geht]“³⁰.

Für die weitere Betrachtung soll noch kurz das Verständnis der Begriffe Kultur- und Wissenschaftsjournalismus skizziert werden. „Wissenschaftsjournalismus ist die journalistische Berichterstattung über [...] alle Fachdisziplinen, wie sie an großen Universitäten gelehrt werden“³¹, so Winfried Göpfert. Sowohl Quant³² als auch Schümchen³³ sehen eine Abgrenzung von Fach- und Wissenschaftsjournalismus jedoch kritisch. Sie sei „mehr akademischer Natur [...] als dass sie in der Praxis relevant wäre[n]“³⁴.

Der Kulturjournalismus schließlich wird als „nicht allein rezeptiv beschreibend, sondern aktiv interpretierend“³⁵ charakterisiert. Er beobachtet, analysiert und evaluiert den „gesamten Komplex kultureller Bedeutungsproduktion“³⁶.

Allein schon dieser sehr knappe Abriss ausgewählter Journalismen zeigt, dass deren Ausdifferenzierung beliebig komplex gestaltet und divers interpretiert werden kann. Eine Grundlage, die einer Standortbestimmung des zeitgenössischen Spielejournalismus, der ähnlich heterogen und zudem kaum erforscht ist, nicht gerade zuträglich ist.

²⁸ Vgl. Juul, J. (2005), S. 15

²⁹ Dernbach, B., Sengstock C. (2023), S. 45

³⁰ Ebd., S. 28

³¹ Göpfert, W. (2019), S. 4

³² Vgl. Quant, S. (2010)

³³ Schümchen, A. (2008), S. 14

³⁴ Ebd.

³⁵ Lüddemann, S. (2015), S. 11

³⁶ Ebd.

3. Zeitgenössischer Spielejournalismus

Das Feld des Spielejournalismus ist unübersichtlich und unsystematisch – mit der ganzen „Bandbreite möglicher Beitragsarten und Darstellungsformen“³⁷ sowie thematischer Schwerpunkte. Zur Vereinfachung wird daher weder ein spezielles Augenmerk auf die medialen Formate noch auf eine Typisierung der Textsorten gelegt. Vielmehr steht die grundlegende inhaltliche Ausrichtung im Fokus. Die ausgewählten Beispiele, erfüllen, sofern von außen beurteilbar, die journalistischen Grundsätze und agieren unabhängig, also nicht werbefinanziert. Außerdem werden nur Journalisten und Publikationen betrachtet, die als grundsätzlich fachjournalistisch eingestuft wurden – klassischer Ressort-Journalismus bleibt ebenso unberücksichtigt wie Streamer und Content Creator. Dennoch soll kurz erwähnt werden, dass der ehemalige GameStar-Journalist und nun hauptberufliche Entertainer³⁸, Maurice Weber, auf seinem Twitch-Kanal eine Art samstäglichen Presseclub etabliert hat, in dem er ausführlich die Nachrichten zum Thema Games der jeweils vergangenen Woche sichtet und einordnet. Eine strikte Abgrenzung von Unterhaltung und Journalismus ist also auch in diesem Bereich nicht immer ohne Weiteres möglich.

Als strukturgebende Systematik orientiert sich die Darstellung der spielejournalistischen Beispiele an Fragen, die Bigl aus der Gegenstandsbeschreibung „E-Sport“ des DFJV³⁹ abgeleitet hat: Wer berichtet wo in welcher Form mit welchem Ziel über was?⁴⁰ Die weiteren Aspekte, Entwicklungen, Spannungsfelder und Berufsfeld, sind im Kontext dieser Arbeit zu vernachlässigen.

„OK COOL ist ein Podcastmagazin“⁴¹ des Freien Journalisten Dom Schott. Im Rahmen des Formats „OK COOL trifft“⁴² führt er jede Woche ein Interview mit einem Menschen aus der deutschen Spielebranche. Zahlende Unterstützer erhalten außerdem Audio-Reportagen, Spielebesprechungen und thematische Talks. Schott möchte „die Menschen vorstellen, die die Welt der Spiele prägen und bereichern“⁴³ und sowohl „Spielekritik, die über Wertungspunkte und Spielspaß-Messungen“ hinausgeht als auch „Geschichten [...], die sich nicht in Zahlen und Statistiken messen lassen“⁴⁴ ein Zuhause geben.

Die Gesprächsthemen umfassen alle Facetten der Spielkultur: Von der Kunst des Cover-Designs, über die Auswirkungen von KI auf Synchronsprecher und die Arbeitsrealität von Entwicklern, bis hin zur Frage, weshalb die Bundeswehrpräsenz auf der Spielemesse gamescom immer weiter zunimmt.

³⁷ Bigl, B. (2023), S. 7

³⁸ Vgl. Weber, M. (2025), Timestamp 00:26:31

³⁹ Vgl. Bigl, B. (2023), S. 4

⁴⁰ Vgl. ebd.

⁴¹ <https://steady.page/de/okc/about>

⁴² Vgl. Schott, D. (o. D.), ../category/okcooltrifft/

⁴³ Ebd., ../ueber/

⁴⁴ Ebd.

Hinter *Decode*, dem „Videospieljournalismus, der mehr wissen will“⁴⁵ stehen Sebastian Tyzak, Martin Dietrich und Adrian Heinrich, die einen wöchentlichen Spiele-Talk als Video-Podcast produzieren. Das Augenmerk soll hier jedoch auf ihre unregelmäßig erscheinenden investigativ-journalistischen Reportagen gelenkt werden. So haben sie u.a. sowohl in Zusammenarbeit mit zdfNeo die Hintergründe von gescheiterten Spielen⁴⁶ beleuchtet als auch in Kooperation mit dem ZDF Cybergrooming in Roblox⁴⁷ aufwendig recherchiert.

Debuff ist ein „Online-Zine über Games“⁴⁸ von Christina Kutscher, Florian Zandt und Daniel Ziegner. Zweimal im Jahr erscheinen hier Artikel „über Facetten des Spielens, die anderswo zu kurz kommen und [...] das, was Spiele [...] nicht erzählen“⁴⁹. Die Texte stammen von unterschiedlichen Autoren, liefern jedoch alle einen Beitrag zu einem jeweils gemeinsamen Sujet, wie der Frage, weshalb man spielt, obwohl es sich derzeit so anfühlt, „als würde die Welt untergehen“⁵⁰. Dabei werden u.a. Ethik in Spielen, Konsumkultur, Einfluss von Spielen auf ihre Schöpfer und die Möglichkeiten der Resozialisation mithilfe von Retrogames behandelt.⁵¹

Unter Chefredakteur und Linguist Pascal Wagner beschäftigt sich *Language at Play* „wissenschaftlich und journalistisch mit den Themen Sprachwissenschaft, Geschichtswissenschaft, Kulturwissenschaft und Gesellschaftswissenschaft im [sic!] und um Spiele“⁵² und schlägt somit die Brücke vom Kultur- zum Wissenschaftsjournalismus. Artikel zum Umgang mit Sprache oder der Kommunikation in Spielen bilden einen Schwerpunkt in diesem Online-Portal, werden aber um weitere geisteswissenschaftliche Beiträge ergänzt. Die Nähe zur Wissenschaft zeigt sich jedoch nicht nur an den Inhalten, sondern auch an den häufigen Call for Papers für spielewissenschaftlich-relevante Publikationen.

So unterschiedlich wie die einzelnen Blickwinkel der obigen Akteure auf das Medium Spiel sind, so ähnlich ist die Grundhaltung, mit der sie ihm begegnen. Sie alle kehren Zahlenwertungen und Benchmark-Analysen den Rücken und widmen sich den „Rezeptionsweisen, sozialen Bezügen und medialen Spiegelungen“⁵³ ihres Mediums.

⁴⁵ <https://steady.page/de/decode/about>

⁴⁶ Vgl. <https://www.guteleute-management.com/decode-podcast>

⁴⁷ Vgl. Dietrich, M., Tyzak, S. (2025)

⁴⁸ Kutscher, C., Zandt, F., Ziegner, D. (2025), ../magazin/

⁴⁹ Ebd.

⁵⁰ Ziegler, D. (2025)

⁵¹ Vgl. Kutscher, C., Zandt, F., Ziegner, D. (2025), ../tag/001/

⁵² Wagner, P. (o. D.), ../startseite/

⁵³ Lüddemann, S. (2015), S. 10

4. Fazit

Print-Magazine, wie die 2021 eingestellte WASD, haben es schwer und können sich häufig nicht halten – und stehen damit bedauerlicherweise ganz in der Tradition des Zeitschriftenmarkts des 17. und 18. Jahrhunderts, als viele Fachtitel „wirtschaftlich nicht lange überlebensfähig waren“⁵⁴. So ist es kaum verwunderlich, dass Spielejournalisten immer häufiger online tätig sind, auf die freiwillige Unterstützung ihres Publikums bauen und einen Journalismus abseits von Technik oder Nutzerwert verfolgen. Inderst, Volkmann und Zurschmitt haben ihre Gedanken dazu im Rückblick auf die Gründung des Spiele-Ressorts beim TITEL Kulturmagazin spitz, aber prägnant, auf den Punkt gebracht:

„Wenn wir schon ohne Budget oder Bezahlung ins Feld zogen, konnten wir es uns, so dachten wir, wenigstens leisten, den kulturnoblistischen Sprung weg vom klassischen Spiele-Tester*innen-Alltag zu wagen.“

Technik, Konfigurations- oder Kaufempfehlungen stellen in keiner der hier aufgeführten Publikationen eine nennenswerte Größe dar. Eine Pauschalisierung des Spielejournalismus als „monolithisches Phänomen“, das dem Technik- oder Nutzerwertjournalismus unterzuordnen ist, kann somit als nicht hinreichend verworfen werden.

Journalismus über „Kultur [...] als thematisch und medial fluides Feld mit unklaren Abgrenzungen“⁵⁵ böte genügend definitorischen Freiraum und viele Möglichkeiten für spielekulturelle Verknüpfungen. Gemäß Lüddemann übernimmt ein Kulturjournalist teils selbst eine Rolle „als Akteur“⁵⁶ ein und muss in einem crossmedialen Zeitalter „mit Nutzern rechnen, die zu Mitspielern geworden sind“⁵⁷. Diese Sichtweise korrespondiert mit Bigls Aussage, dass das „distanzierte Beobachten [...] nicht aus[reicht], um das Wesen des einzelnen Spiels und der Spielkultur zu erfassen“⁵⁸.

Trotz der Nähe der gewählten Vertreter des Spielejournalismus, kann selbstverständlich nicht gefolgert werden, dass dieser damit automatisch eine kulturjournalistische Form ist. Vielmehr sollte verdeutlicht werden, dass Spielejournalismus vielleicht eine Nische bleiben wird, jedoch weitaus komplexer, tiefgründiger und erwachsener ist als ihm gemeinhin zuerkannt wird. Eine undifferenzierte Kategorisierung des (einen) Spielejournalismus ist grundsätzlich nicht zielführend, angemessen oder überhaupt möglich.

Und dennoch bleibt festzustellen:

„Kultur findet sich immer dort, wo sie scheinbar nicht ist.“⁵⁹

⁵⁴ Dernbach, B. (2010), S. 33

⁵⁵ Lüddemann, S. (2015), S. 8

⁵⁶ Ebd., S. 36

⁵⁷ Ebd.

⁵⁸ Bigl, B. (2023), S. 13

⁵⁹ Lüddemann, S. (2015), S. 84

5.Literatur- und Quellenverzeichnis

Bernhardt, A. (2025): 9.000 Angestellte auf einen Schlag gekündigt: Bei Microsoft kommt es erneut zu Massenentlassungen, in: GameStar, München. <https://www.gamestar.de/artikel/9000-angestellte-gekuendigt-bei-microsoft-massenentlassungen,3435601.html> [abgerufen am 02.11.2025]

Bigl, B. (2023): Game-Journalismus. Überlegungen zu den Konturen eines Forschungs-, Arbeits- und Lehrfeldes, in: Bigl, B., Stoppe, S. (Hrsg.): Game-Journalismus: Grundlagen - Themen - Spannungsfelder. Ein Handbuch, Wiesbaden.

Dernbach, B. (2010): Die Vielfalt des Fachjournalismus: Eine systematische Einführung, Wiesbaden.

Dernbach, B., Sengstock, C. (2023): Games-Journalismus im Kontext des Fachjournalismus, in: Bigl, B., Stoppe, S. (Hrsg.): Game-Journalismus: Grundlagen - Themen - Spannungsfelder. Ein Handbuch, Wiesbaden.

Deutscher Presserat (2025): Publizistische Grundsätze (Pressekodex). Richtlinien für die publizistische Arbeit nach den Empfehlungen des Deutschen Presserats. Beschwerdeordnung, Berlin. <https://www.presserat.de/pressekodex.html> [abgerufen am 01.11.2025]

Dietrich, M., Tyzak, S. (2025): Roblox – Kinderspiel für Cybergroomer? in: ZDF Die Spur, Mainz. <https://www.zdf.de/video/reportagen/die-spur-224/roblox-kinderspiel-online-gefahr-100> [abgerufen am 01.11.2025]

Eickelkamp, A. (2004): Was ist Nutzwertjournalismus? in: Fasel, C.: Nutzwertjournalismus, Konstanz.

Fasel, C. (2004): Nutzwertjournalismus, Konstanz.

Fizek, S. (2021): Quo Vadis German Game Studies? A Commentary, In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung, München. <https://paidia.de/quo-vadis-german-game-studies-a-commentary> [abgerufen am 31.10.2025]

Glashüttner, R. (2023): Formale und strukturelle Bedingungen des Games-Journalismus, in: Bigl, B., Stoppe, S. (Hrsg.): Game-Journalismus: Grundlagen - Themen - Spannungsfelder. Ein Handbuch, Wiesbaden.

Göpfert, W. (2019): Was ist überhaupt Wissenschaftsjournalismus? Alles, nur nicht langweilig, trocken und unverständlich, in: Göpfert, W. (Hrsg.): Wissenschafts-Journalismus. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis, Berlin.

Inderst, R., Volkmann, N., Zurschmitt, C. (2021): Vorwort, in: Inderst, R., Volkmann, N. und Zurschmitt, C. (Hrsg.) Für eine Handvoll Games: zehn Jahre Schreiben über das Kulturgut Spiel. Marburg.

Inderst, R., Wagner, P. (2022): #GameStudies: 20 Jahre Forschungsfantasie, von der Disziplinierung eines Mediums. Marburg.

Juul, J. (2005): Half-real: video games between real rules and fictional worlds, Cambridge.

Haarkötter, H. (2024): Sprache, Stil und Genres des Journalismus, in: Löffelholz, M., Rothenberger, L. (Hrsg.): Handbuch Journalismustheorien, Wiesbaden.

Hooffacker, G., Kohlick, R. (2023): Game-Journalismus im Spannungsfeld zwischen analogen und digitalen Formaten, in: Bigl, B., Stoppe, S. (Hrsg.): Game-Journalismus: Grundlagen - Themen - Spannungsfelder. Ein Handbuch, Wiesbaden.

Kutscher, C., Zandt, F., Ziegner, D. (2025): Debuff. Bremen. <https://debuff.de> [abgerufen am 02.11.2025]

Lüddemann, S. (2015): Kulturjournalismus: Medien, Themen, Praktiken, Wiesbaden.

Meier, K. (2018): Journalistik, München.

Nolden, N. (2021): Geschichte und Erinnerung in Computerspielen: Erinnerungskulturelle Wissenssysteme, Berlin/Boston.

Rehermann, D. (2022): Geschichte der Videospiele: vom Technikmotor zum Kulturgut, Bonn. <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504560/geschichte-der-videospiele-vom-technikmotor-zum-kulturgut> [abgerufen am 25.10.2025]

Schott, D.(o. D.): <https://okcool.space/> [abgerufen am 02.11.2025]

Schümchen, A. (2008): Einführung. Technikjournalismus und das technikjournalistische Berufsbild, in: Schümchen, A., Deutscher Fachjournalisten-Verband (Hrsg.): Technikjournalismus, Konstanz.

Quandt, S. (2010): Wissenschaftsjournalismus oder Fachjournalismus, in Quandt, S. (Hrsg.): Fachjournalismus: Expertenwissen professionell vermitteln, Köln

Wagner, P. (o. D.): Language at Play, Fellbach. <https://languageatplay.de> [abgerufen am 02.11.2025]

Weber, M. (2025): Die Gaming-News der Woche. Danach Manor Lords mit Riesen-Update, Twitch-Stream vom 04.10.2025 <https://www.twitch.tv/mauriceweber/clip/PoorTallStarlingPJSugar-MYY53X-nTLs3FP-k> [abgerufen am 23.10.2025]

Ziegler, D. (2025): Die Welt geht unter – und wir spielen?! in: Debuff, Bremen. <https://debuff.de/die-welt-geht-unter-und-wir-spielen/> [abgerufen am 02.11.2025]

Zimmermann, O. (2017): Kulturgut Computerspiele. Traut Euch endlich, Künstlersein tut nicht weh! Berlin. <https://www.kulturrat.de/themen/kulturgut-computerspiele/kulturgut-computerspiele/?print=pdf> [abgerufen am 25.10.2025]