

Andreas Rauscher

David B. Nieborg, Maxwell Foxman: Mainstreaming and Game Journalism

2025

<https://doi.org/10.25969/mediarep/24132>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rauscher, Andreas: David B. Nieborg, Maxwell Foxman: Mainstreaming and Game Journalism. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 42 (2025), Nr. 3, S. 484–486. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/24132>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0>

David B. Nieborg, Maxwell Foxman: Mainstreaming and Game Journalism

Cambridge: The MIT Press 2023 (Playful Thinking, Bd.17), 209 S., ISBN 9780262546287, USD 30,- (OA)

Videospiele haben sich in den letzten Jahren zunehmend von der Nische in den Mainstream der Gesellschaft bewegt. Umso erstaunlicher erscheint es, dass sich nach Ansicht der Verfasser von *Mainstreaming and Game Journalism* diese Entwicklung nicht umfangreicher im journalistischen Umgang mit den Facetten der Spielkultur widerspiegelt. Zumindest in den USA und im Vereinigten Königreich, auf deren Presselandschaft sich der Band bezieht, fanden digitale Spiele angeblich nur marginal Eingang in die Feuilletons der etablierten Zeitungen und Zeitschriften. Im Unterschied zur Film- und Fernsehkritik oder zum Musikjournalismus fehle

es in der Mainstreampresse weiterhin an festen Stellen, einem verbindlichen Vokabular und einem gemeinsamen Referenzrahmen. Ein pragmatischer Kanon, wie er sich im Umgang mit der Filmgeschichte herausgebildet hat, könne eine gemeinsame Grundlage für die Verständigung zwischen Subkulturen und Mainstream schaffen.

Doch auch die Ausdifferenzierung durch die Möglichkeiten neuer digitaler Formate wie Let's-Play-Videos, Live-Streaming und YouTube-Kanälen hat nur bedingt niedrigschwellige Eintrittspunkte in die Spielkultur geschaffen. Vielmehr hat sich die weitere Ausdifferenzierung der Nischenbereiche weiter zugespitzt. David B.

Nieborg, der vor seiner Professur für Medienwissenschaft an der Universität von Toronto selbst einige Erfahrungen als Games-Journalist sammelte, und Maxwell Forman, Professor für Game Studies an der Universität von Oregon, berichten von einer symptomatischen Rezension des an klassischen Cartoon-Filmen orientierten Spiels *Cuphead* (2017). Der durchaus erfahrene und vielseitig interessierte Reviewer konnte zwar alle möglichen Referenzen auf die klassische Animationsfilmgeschichte benennen. Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrads des Spiels scheiterte er jedoch daran, im zeitlich begrenzten Rahmen einer Probe-Spielsession auf einer Messe ein überzeugendes Gameplay-Video aufzunehmen. Es dauerte nicht allzu lange, bis nach Veröffentlichung der Review seine Versäumnisse in Sachen Gameplay zur Zielscheibe von Spott und Kritik im Netz wurden.

Ähnliche Vorfälle sind im Bereich der Film-, Serien- und Musikkritik kaum vorstellbar: Eine Filmrezensent:in oder ein:e Musikexpert:in müssen, um einen Film oder ein Album zu besprechen, nicht in der Lage sein, eine Kamera zu bedienen oder die besprochenen Songs selbst zu spielen. Die interaktive Partizipation am Spielgeschehen impliziert andere Anforderungen, als sie die klassische Feuilletonkritik erwarten lässt. Abgesehen davon erweist sich nach Nieborg und Forman die Anzahl der festen Games-Redakteur:innen in Feuilletons als relativ überschaubar.

Die Arbeit wird an Freelancer abgegeben, denen die für eine nachhaltige Kritik notwendige Langzeitperspektive und Absicherung im Job fehlt. Die Reviews werden unter diesen Bedingungen häufig von Enthusiast:innen, die gar kein Interesse an einem Austausch mit dem Mainstream zeigen, oder von Influencer:innen, die mit Unterstützung der Spielefirmen zusätzliche Werbung generieren, übernommen.

Auf sehr anschauliche Weise und im essayistisch gehaltenen Stil spüren Nieborg und Foxman der historischen Entwicklung des englischsprachigen Games-Journalismus nach, die überhaupt erst zu dieser Situation führte. Die Haltung der „Passionate Experts“ (S.59ff.) kann bezüglich der Spezialisierung für die Insider-Communities zu interessanten Einsichten und Ergebnissen führen. Sie kann aber auch, wie im Umgang von Journalist:innen mit den misogynen Entgleisungen und der toxischen Maskulinität von GamerGate deutlich wurde, zu einer unkritischen und unpolitischen Haltung führen, die nicht ausreichend die gemeinsamen Grundlagen eines respektvollen Umgangs sichert.

Eine anhand von Expert:innen-Interviews mit zwanzig aktiven Journalist:innen erstellte Bestandsaufnahme der „Many Streams of Games Journalism“ (S.85ff.) bietet einen ausbaufähigen und interessanten Überblick zu den verschiedenen Richtungen des gegenwärtigen, US-amerikanischen Games-Journalismus.

Die von Nieborg und Foxman ermittelten Funktionen der Journalist:innen bestehen aus Entertainer:innen, Enthusiast:innen, Reporter:innen und Vertreter:innen etablierter Medien. Ein entscheidender Aspekt des klassischen Kulturjournalismus, der eine Vermittlerfunktion in der Berichterstattung vorsieht, wird aufgrund der zunehmenden Ausdifferenzierung der Formate jedoch nicht unbedingt gewährleistet und erschwert die Entwicklung einer gemeinsamen Basis für einen reflektierten und kritischen Diskurs. In Anschluss an diese Überlegungen wäre es interessant zu überprüfen, inwiefern sich diese, insbesondere auch durch Online-Plattformen und Internet-Formate vollzogene Fragmentarisierung auch auf Bereiche wie die Filmkritik oder den Rockjournalismus auswirkt.

Im Ausblick macht die Studie zwei gegenläufige Tendenzen aus: Die eine Option besteht darin, dass etablierte Magazine und Zeitungen wie der *Guardian*, der *New Yorker* oder die *New York Times* mit eigenen und längerfristig besetzten Stellen eine eigene Form von Games-Feuilleton herausbilden, die im diskursiven Austausch mit anderen Plattformen und den Game Studies stehen. Die andere Option verzichtet darauf, Games-Journalismus in den Mainstream zu befördern und kultiviert die disparaten Ansätze der unterschiedlichen medialen Kanäle. Mainstream-

Formate könnten sich, wie die beiden Verfasser vorschlagen, als Lifestyle-Journalismus für einzelne Artikel der Spielkultur annähern. Entsprechend den Ansätzen der „Playful Thinking“-Reihe schlagen sie außerdem eine stärkere Fokussierung auf die aktive Rolle der Spieler:innen vor. Diese Ansätze erscheinen für bestimmte Themenfelder der Spielkultur durchaus produktiv, sollten aber nicht unbedingt als allgemeingültiger Ansatz verstanden werden. Der veränderte kulturelle und gesellschaftliche Status von Videospiele, ebenso wie von analogen Spielen, erfordert letztendlich eine größere Vielfalt an journalistischen Zugängen und Austauschprozessen. Die journalistische Arbeit kann durchaus auch als wichtige Inspirationsquelle und Dialogpartner für die Game Studies und zukünftige Forschungsaktivitäten dienen. Oder wie der Ausblick dieser sehr informativen und lesenswerten Studie verdeutlicht: Mainstream sollte nicht als fest definierter Zustand, sondern als ein ständiger Aushandlungsprozess verstanden werden. Ein derart dynamisches Verständnis könnte auf längere Sicht auch neue Perspektiven für die journalistische Auseinandersetzung mit Spielen eröffnen, die über die etablierten medialen und kulturellen Grenzen hinausgeht.

Andreas Rauscher
(Kaiserslautern/Mainz)