

Diversität im Game-Journalismus.
500 Zeitungsartikel geben Aufschluss

Diversity and Game-Journalism –
500 articles provide insight

Autor*in
Author

Bernadette Kaltenhauser

Bachelor-Arbeit
Bachelor-Thesis

Game-Journalismus und Diversität - Wie schreibt die
Berichterstattung über Games und Diversität?

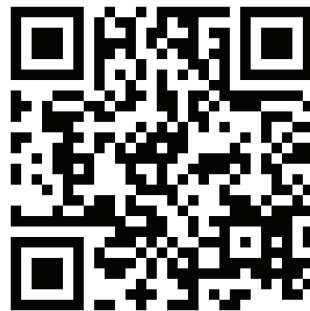
Betreuungsperson
Supervisor

Dr. Fabienne Lind

Studium, Universität
Program, University

Bachelor Publizistik- und Kommunikationswissenschaft,
Universität Wien

Audio-Projektvorstellung auf Deutsch und Englisch:
Audio-Pitch in German and English:



<https://youtu.be/E-Wjp3FTKus>

Kaltenhauser, Bernadette (2026). Diversität im Game-Journalismus. 500 Zeitungs-
artikel geben Aufschluss. UR: Das Journal 8(1), S. 33-35. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20230102/ur.20260806>.

Kaltenhauser, Bernadette (2026). Diversity and Game-Journalism – 500 articles pro-
vide insight. UR: Das Journal 8(1), S. 33-35. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20230102/ur.20260806>.



Diversität im Game-Journalismus

500 Zeitungsartikel geben Aufschluss

Bernadette Kaltenhauser

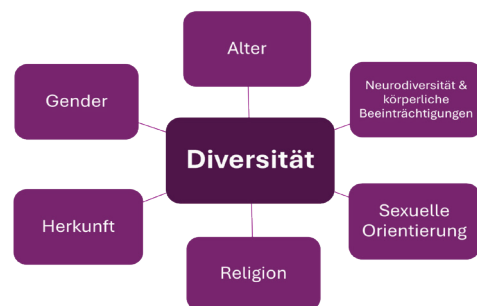
Betreut von Fabienne Lind

Game-Journalismus und Diversität

Game-Journalist:innen prägen über Zeitungsartikel die öffentliche Wahrnehmung von Gaming. Sie bewerten Videospiele, sprechen über Gamer:innen, kritisieren die Branche und beeinflussen, wie Diversität wahrgenommen wird.

Seit Jahren ist die Inklusion und Repräsentation verschiedener Personengruppen (Diversität) ein viel diskutiertes Thema in der Gaming Branche. Journalist:innen haben die Macht ein Thema in Fokus zu setzen und über Missstände aufzuklären. Nutzen sie diese auch und schreiben über Diversität in Zeitungen?

Diversität ist vielfältig und formt unsere Persönlichkeit. Oft werden nur Aspekte wie Geschlecht (Gender) oder die Herkunft in Videospielen berücksichtigt (To et al., 2018). Facetten wie Alter, Religion oder Beeinträchtigungen werden oft vernachlässigt. Beziehen sich Journalist:innen auch auf andere Diversitätsaspekte?



Game-Journalismus ist bisher wenig erforscht. Die Arbeit gibt einen Einblick in die Berichterstattung von Games und Diversität.

Abb.1: verschiedene Diversitätsaspekte, eigene Darstellung in Anlehnung an „4 Layers of Diversity“ von Gardenswartz & Rowe (2003)

Zwei Fragen

Wie häufig kommt der Diskurs über Diversität in Games in deutschsprachigen General-Interest Medien vor?

Worüber wird berichtet, wenn deutschsprachige Berichterstattung über Diversität und Games schreibt?

Eine Methode

Quantitative Inhaltsanalyse
494 Zeitungsartikel
92 Zeitungen
3 Länder (DACH)
2015 - 2024

Drei Ergebnisse

Jeder fünfte analysierte Artikel befasst sich mit Diversität rund um Gaming. Drei Ergebnisse geben Einblick in die Branche.

Worüber wird geschrieben?

Die Spielindustrie liegt im Hauptfokus der Berichterstattung. Diversität wird öfters mit E-Sport in Verbindung gebracht. Ein Bezug zu den Games oder den Gamer:innen fehlt oft.

Wer schreibt über Games?

Männer dominieren den Game-Journalismus. Frauen schreiben in Österreich häufiger über Gaming und Diversität – in Deutschland und der Schweiz Männer.

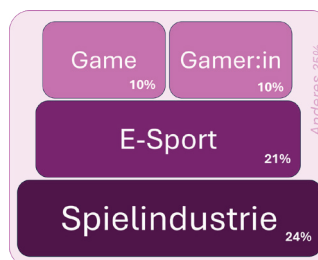


Abb.2: Die thematischen Schwerpunkte aller Artikel, die sich mit Diversität und Videospielen auseinandergesetzt haben (eigene Darstellung)

Diversitätsaspekte im Fokus

Kommt Diversität vor, wird vor allem über das **Geschlecht** und die **sexuelle Orientierung** geschrieben (56%).

An zweiter Stelle folgt kulturelles, wie die **Religion** oder **Herkunft** einer Person (22%).

Aspekte, wie **Alter** (12%) oder **körperliche bzw. geistige Beeinträchtigungen** (7%) werden selten erwähnt.

Schlussfolgerung

Journalist:innen schreiben hauptsächlich über Geschlecht oder sexuelle Orientierung in der Spielindustrie. Wie divers die Spieler:innen oder die Spielfiguren selbst sind, wird vernachlässigt. Dabei prägen diese das Weltbild vieler Menschen, die täglich spielen. Diversität betrifft uns alle, dennoch schreiben wenig Journalist:innen über verschiedene Aspekte. Selbst ein niederschwelliges Miteinbeziehen dieser reicht, um für mehr Repräsentation zu sorgen.

Universität Wien, Publizistik- und Kommunikationswissenschaft

Bernadette Kaltenhauser
bernadette.kaltenhauser@univie.ac.at

Ein großer Dank geht an meine Betreuerin
Dr. Fabienne Lind, M.Sc

Referenzen

Bigl, B., & Stoppe, S. (Hrsg.). (2023). *Game-Journalismus*. Springer Fachmedien. https://doi.org/10.1007/978-3-658-42616-3_1
Gardenswartz, L., & Rowe, A. (2003). *Diverse teams at work: Capitalizing on the power of diversity*. Society for Human Resource Management.
To, A., McDonald, J., Holmes, J., Kaufman, G., & Hammer, J. (2018). *Character Diversity in Digital and Non-Digital Games*. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(1). <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i1.84>
Kaltenhauser, B. (2024). *Game-Journalismus und Diversität. Wie schreibt die Berichterstattung über Diversität und Videospiele*. Bachelorarbeit der Universität Wien. [unveröffentlicht]



Diversity and Game-Journalism

500 articles provide insight

Bernadette Kaltenhauser

Supervised by Fabienne Lind

Game-Journalism and Diversity

Game journalists shape public perception of gaming through newspaper articles. They review video games, talk about gamers, criticize the industry, and influence how diversity is perceived.

For years, inclusion and representation of different groups of people (diversity) has been a hotly debated topic in the gaming industry. Journalists have the power to draw readers' attention to certain issues and raise awareness of injustices. Do they use this power to write about diversity in the gaming industry?

Diversity is very multifaceted and shapes our personalities. Often, only aspects such as gender or origin are taken into account by the producers of video games (To et al., 2018). Facets such as age, religion, or neurodiversity and disabilities are often neglected. Do journalists consider different aspects of diversity in their articles?

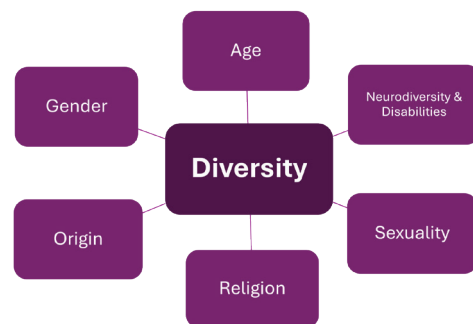


Fig. 1: Different aspects of diversity, own representation based on "4 Layers of Diversity" by Gardenswartz & Rowe (2003)

Game journalism is a relatively unexplored field in communication studies. This article provides insights into reporting on games and diversity.

Two Research Questions

How often does the discourse on diversity in videogames appear in German general interest media?

What is reported on when German media writes about diversity and games?

One Method

Content analysis
494 newspaper articles
92 newspapers
3 countries (DACH)
2015–2024

Three Findings

Only one in five of the articles analyzed deals with diversity in the gaming sector. Following three findings provide insight into the industry.

What is written about?

The gaming industry is the main focus of reporting. Diversity is often associated with e-sports. There is often no reference to games or gamers.

Who writes about games?

Men dominate game journalism. In Austria, women write more frequently about gaming and diversity – in Germany and Switzerland, it's men.

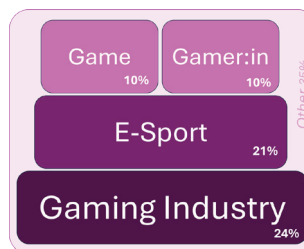


Fig. 2: The main topics of all articles dealing with diversity and video games (own representation)

Focus on diversity aspects

When diversity is mentioned, the focus is primarily on **gender** and **sexual orientation** (56%).

This is followed in second place by cultural aspects such as a person's **religion** or **origin** (22%).

Aspects such as **age** (12%) or **neurodiversity** or **mental impairments** (7%) are rarely mentioned.

Conclusion

Journalists mainly write about gender or sexual orientation in the gaming industry. The diversity of the players or the characters themselves is neglected. Yet these shape the worldview of many people who play every day. Diversity affects us all, yet few journalists write about its various aspects. Even a low-threshold inclusion of these is enough to ensure greater representation.

University of Vienna, Department of
Communication

Bernadette Kaltenhauser
bernadette.kaltenhauser@univie.ac.at

Many thanks to my supervisor
Dr. Fabienne Lind, M.Sc

References

- Bigl, B., & Stoppe, S. (Hrsg.). (2023). *Game-Journalismus*. Springer Fachmedien. https://doi.org/10.1007/978-3-658-42616-3_1
- Gardenswartz, L., & Rowe, A. (2003). *Diverse teams at work: Capitalizing on the power of diversity*. Society for Human Resource Management.
- To, A., McDonald, J., Holmes, J., Kaufman, G., & Hammer, J. (2018). *Character Diversity in Digital and Non-Digital Games*. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(1). <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i1.84>
- Kaltenhauser, B. (2024). *Game-Journalismus und Diversität. Wie schreibt die Berichterstattung über Diversität und Videospiele*. Bachelorarbeit der Universität Wien. [unveröffentlicht]