

---

## Publikationen

### Monographien & Herausgeberschaften

Bigl, B. (Hrsg.) (2020): *Transfer<sup>Plus</sup>- Beiträge zur Medienbildung*. (ISSN 2629-5784). doi:10.25366/2019.33

Bigl, B.; Meyer, R. & Funk, F. (2020): *Aufbruch ins Abenteuer. Die virtuelle Welt der Computerspiele*. Torgau: MPZ+. <https://doi.org/10.25366/2019.32>

Teichert, G. (Hrsg.) (2019): „Du willst es doch auch!“ Diskriminierungserfahrungen der Studierenden und Beschäftigten an der Universität Leipzig. *Impulse. Leipziger Beiträge zu Diversität und Chancengleichheit*. Leipzig: Universitätsverlag. [Studiendurchführung, fachliche Beratung & Lektorat].

Beiler, M. & Bigl, B. (2017): *100 Jahre Kommunikationswissenschaft in Deutschland: Von einem Spezialfach zur Integrationsdisziplin*. Konstanz: UVK.

Bigl, B. (2016): *Virtuelle Computerspielwelten. Rezeption und Transfer in dynamisch-transaktionaler Perspektive*. Köln: Halem.

Bigl, B. & Stoppe, S. (2013): *Playing with Virtuality. Theories and Methods of Computer Game Studies*. Frankfurt & New York: Peter Lang.

Bollert, Chr.; Bigl, B.; Engert, M.; Schubert, M. & Stiehler, H.-J. (2012): *Internetradios in Sachsen. Eine empirische Untersuchung sächsischer Webradioangebote mit: Zusammengefasste Ergebnisse der R@diostudie 2011*. Berlin: Vistas.

Früh, W.; Bigl, B.; Heinisch, S.; Schubert, M. & Friedrich, J. A. (2011) (Hrsg.): *Empirisch-praktisch forschen. Anwendungsfelder der Kommunikations- und Medienwissenschaft*. München: Martin Meidenbauer.

Hartung, A.; Reißmann, W. & Schorb, B. unter der Mitarbeit von B. Bigl (2009) (Hrsg.): *Musik und Gefühl: Eine Untersuchung zur gefühlsbezogenen Aneignung von Musik im Kindes- und Jugendalter unter besonderer Berücksichtigung des Hörfunks*. Berlin: Vistas.

Bigl, B. (2009): *Game over?! – Was vom Spielen übrig bleibt*. München: Akademische Verlagsgemeinschaft.

### Fachzeitschriften

Bigl, B. (2019): "Stop the frack! How the media portray the social representation of a local environmental action group preventing hydraulic fracturing at the Baltic Sea. *Environmental Communication*. doi: 10.1080/17524032.2019.1651367

Bigl, B. (2019). Virtuelle Spiele. Fallbeispiel zur Wirkung bewegungsgesteuerter Computerspiele. In: B. Bigl (Hrsg.). *Transfer<sup>Plus</sup> - Beiträge zur Medienbildung*. Issue 01/2019. doi: 10.25366/2019.34

Bigl, B. (2017). Fracking in the German press: Securing energy supply on the eve of the 'Energiewende' – a quantitative framing-based analysis. *Environmental Communication*, 11/2, S. 231-247. doi:10.1080/17524032.2016.1245207

Bigl, B.; Stoppe, S. & Kummer, S. (2010): Vom User zum ProdUser – Mehr Popularität durch Web-Streams für Randsportarten? Das Beispiel Finswimming. *Sportwissenschaftliche Beiträge* 51(1), S.88-104.

Bigl, B. & Heinisch, H. (2011). Personalien. Hans-Jörg Stiehler 60 Jahre. *Publizistik* (56), S. 341–345.

Bigl, B. (2008): Online – Was sonst!? Trends des amerikanischen Mediensystems kurz vorgestellt. *FERNSEHINFORMATIONEN. Unabhängige Korrespondenz für Hörfunk und Fernsehen*. Heft 10, 2008. S.29-30.

Bigl, B. (2007): Weblogs, Handy-TV und digitale Kontrolle. *FERNSEHINFORMATIONEN. Unabhängige Korrespondenz für Hörfunk und Fernsehen*. Heft 4, 2007. S.32-34.

Bigl, B. (2006): Fußball, Medien, Alltag – Internationale Konferenz zur Fußball-Weltmeisterschaft. *FERNSEHINFORMATIONEN. Unabhängige Korrespondenz für Hörfunk und Fernsehen*. Heft 7, 2006. S.14-16.

### **Aufsätze & Buchbeiträge**

Bigl, B.; Schultze, D. & Heinisch, S. (2017): Kommunikations- und medienwissenschaftliche Lehrveranstaltungen im deutschsprachigen Raum. Eine Bestandsaufnahme. In Beiler, M. & Bigl, B. (2017): 100 Jahre Kommunikationswissenschaft in Deutschland: Von einem Spezialfach zur Integrationsdisziplin. Konstanz: UVK, S. 177-198.

Beiler, M.; Bigl, B. (2017): 100 Jahre Kommunikationswissenschaft in Deutschland. In Beiler, M. & Bigl, B. (2017): 100 Jahre Kommunikationswissenschaft in Deutschland: Von einem Spezialfach zur Integrationsdisziplin. Konstanz: UVK, S. 11-34

Bigl, B. (2015): Virtuelle Computerspielwelten. Ein Forschungsdesign zur Prüfung der Wirkungsweise von bewegungsgesteuerten Computerspielen in dynamisch-transaktionaler Perspektive. In A. Kutsch, P. Merziger & D. Sommer. Großbothener Vorträge zur Kommunikationswissenschaft XIV. Bremen: edition lumiere, S. 131-154.

Bigl, B. (2013): If the game goes on. Perceived transfer effects from virtual game worlds into everyday life. In B. Bigl & S. Stoppe: *Playing with Virtuality. Theories and Methods of Computer Game Studies*. Frankfurt & New York: Peter Lang, S. 139-154.

Schorb, B. & Bigl, B. (2012): Die neuen Medien der 20er Jahre für Kinder und Jugendliche. In N. Hopster (Hrsg) unter Mitarbeit von J. Neuhaus: *Die Kinder- und Jugendliteratur in der Zeit der Weimarer Republik*. Teil 1 von 2. Band 74 in der Reihe *Kinder- und Jugendkultur, -literatur und Medien*. Theorie – Geschichte – Didaktik. Frankfurt: Peter Lang Verlag, S. 833-851.

Bigl, B. & Schubert, M. (2012): Fußballschauen in Zukunft – online, partizipativ, individuell? Überlegungen zur Entwicklung des Sportfernsehens am Beispiel der Fußball-WM 2010 und 2011. In J. Kretzschmar & F. Mundhenke (Hrsg.): *Von der Flimmerkiste zum IP-TV? Umbrüche und Zukunftsperspektiven des Mediums Fernsehen*. Frankfurt: Peter Lang Verlag, S. 147- 165.

Bigl, B. (2011): Wii spielen – Funktionale Transfereffekte bei virtuellen Sportspielen. In W. Früh, B. Bigl, S. Heinisch, M. Schubert & J. A. Friedrich (Hrsg.): *Empirisch-praktisch forschen. Anwendungsfelder der Kommunikations- und Medienwissenschaft*. München: Martin Meidenbauer, S. 199-216.

Bigl, B. & Schubert, M. (2011): (Re-) Konstruktion virtueller Welten. In J. Kretzschmar, M. Schubert & S. Stoppe (Hrsg.): *Medienorte. Mise-en-scènes in alten und neuen Medien*. München: Martin Meidenbauer, S. 233-252.

Bigl, B.; Stoppe, S. & Kummer, S. (2011): Vom User zum ProdUser. In R. Geier, S. Friedrich & R. Wurrke. PRspektive online - Public Relations im Netz. Chemnitz: Universitätsverlag, 2010.

Bigl, B. (2007): Transfer Effects at Computer Games. Shooters, Simulations and Sport Games – an explorative study. In G.O.R.07. 9TH GENERAL ONLINE RESEARCH CONFERENCE 26th-28th march Leipzig. Abstractband. S.45-46.

Stiehler, H.-J.; Friedrich, J. A. & Bigl, B. (2006): Lok – Das Wunder von Leipzig. In Chr. Holz-Bacha (Hrsg.): Fußball – Fernsehen – Politik. Wiesbaden: VS-Verlag. S.170-193.

Sattler, S. & B. Bigl (2005): In Zukunft werden Journalisten Alleskönner sein. Die Leipziger Journalistik führte die bislang umfangreichste Online-Befragung unter Deutschlands Journalisten durch. Sie liefert erste Befunde über die Zukunft einer bedrohten Profession.

<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:15-qucosa-179833>

### Rezensionen & populärwissenschaftliche Beiträge

Bigl, B. (2020): Thomas Knaus: Forschungswerkstatt Medienpädagogik. Projekt – Theorie – Methode [Band 3]. *MEDIENwissenschaft*, Jg. 37, Nr. 2/2020. (im Druck)

Bigl, B. (2020): Daniel Giere: Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation von Geschichte in digitalen Spielen. *MEDIENwissenschaft*, Jg. 37, Nr. 2/2020. (im Druck)

Bigl, B. (2019): Katrin Jordan: Ausgestrahlt. Die mediale Debatte um »Tschernobyl« in der Bundesrepublik und in Frankreich 1986/87. *Jahrbuch für Kommunikationsgeschichte*. 21/2019, S. 236.

Bigl, B. (2019): Sammelrezension: Transgressionen im Horrorfilm. *MEDIENwissenschaft: Rezensionen / Reviews*, Jg. 36, Nr. 4, S. 414–416. doi: 10.25969/mediarep/13065

Bigl, B. (2019): Benjamin Beil, Thomas Hensel & Andreas Rauscher: Game Studies. *MEDIENwissenschaft: Rezensionen / Reviews*, Jg. 36, Nr. 1/2019, S. 97-99. doi: 10.17192/ep2019.1.8063

Bigl, B. (2019): Gölz, Hanna: Fernsehrealität und Realitätswahrnehmung. Eine Untersuchung zum Einfluss von Scripted-Reality-Sendungen auf Erwachsene. *Publizistik*, 64, Vol. 1, S. 109-111. doi: 10.1007/s11616-018-00467-x

Bigl, B. (2018): Stefania Voigt: „Blut ist süßer als Honig“: Angstlust im Horrorfilm im Kontext von Medientheorie und Medienpädagogik. *MEDIENwissenschaft: Rezensionen / Reviews*, Jg. 35, Nr. 2-3/2018, S. 243-244. doi: 10.17192/ep2018.2-3.7875

Bigl, B.; Blecher, J. (2017): Schlaglichter. 100 Jahre Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft. 1916 – 2016. Posterausstellung. <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:15-qucosa-21696>

Bigl, B. (2017): Sammelrezension: Gewalt im Computerspiel. *MEDIENwissenschaft*, Jg. 34, Nr. 3/2017, S. 442-446. DOI: 10.17192/ep2017.3.7575

Bigl, B. (2011): Klaus Rothermund/ Andreas Eder: Motivation und Emotion. Lehrbuch. Basiswissen Psychologie. Wiesbaden: VS-Verlag, 2011. *Arbeitstitel – Forum für Leipziger Promovierende*, 3/2, S. 137–139. <http://www.wissens-werk.de/index.php/arbeitstitel/article/viewFile/95/100>

Bigl, B. (2008): Die Games Convention – mehr als spielen. *GC ENTDECKEN*. Eine Entdeckungsreise mit Praxisbeispielen für Pädagogen und Eltern. Broschüre des Master Studiengangs Medienbildung an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg und der Leipziger Messe GmbH. S.5-7.

Bigl, B. (2008): Gattungen der Computerspiele – ein Überblick. *GC ENTDECKEN*. Eine Entdeckungsreise mit Praxisbeispielen für Pädagogen und Eltern. Broschüre des Master Studiengangs Medienbildung an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg und der Leipziger Messe GmbH. S.10-12.

Bigl, B. (2006): Fußball total. Die WM wird das TV-Programm dominieren – wie schon die EM 2004. *JOURNAL. Mitteilungen und Berichte für die Angehörigen und Freunde der Universität Leipzig*, 3/2006, S.15.

Bigl, B. & Sattler, S. (2005): Der Journalist der Zukunft: ein Alleskönner. Bisher umfangreichste Online-Befragung unter Deutschlands Journalisten. *JOURNAL. Mitteilungen und Berichte für die Angehörigen und Freunde der Universität Leipzig*, 5/2005, S.10-13.

---

## Konferenzbeiträge (peer reviewed)

Bigl, B. (2020): Medienbildung im ländlichen Raum. Status quo, Bedarfe, Perspektiven. DGpuK 2020, München, 11.-12.3.2020.

Bigl, B. (2018): Sustainable Journalism (?) Warum der Journalismus mit seinen Standards unsere Demokratie gefährdet und keine Orientierung in einer sich verändernden (Um-) Welt bietet. Konzeptskizze einer Alternative. Jahrestagung Netzwerk Kritische Kommunikationswissenschaft (KriKoWi). München, 29.11.-1.12.2018.

Bigl, B. & Schlegelmilch, Chr. (2018): From zero to hero. Public television news coverage on video games in Germany 2009 – 2017 (ECREA). Lugano (CH), October 31 – November 3, 2018.

Bigl, B. (2018): Stop the frack! How the media portray the social representation of a local civic action group preventing hydraulic fracturing at the Baltic Sea. International Association for Media and Communication Research (IAMCR). Oregon, (USA), June 20-24 2018.

Bigl, B. (2018): Environmental Journalism – Change under the constraints of climate change? Discussant presentation. International Association for Media and Communication Research (IAMCR 2018). Oregon, (USA), June 20-24 2018.

Dühring, L. & Bigl, B. (2017): Strategic Communication: What it is and what it is not. A critical analysis. ICA 2017 Preconference Future directions of Strategic Communication: Towards the second decade of an emerging field. San Diego, Cal (USA), Thursday, May 25, 2017.

Bigl, B. (2016): How TV Makes Climate Change Vivid - A Visual Analysis of the German TV Coverage on the Climate Change Conferences 2013, 2014 and 2015. European Communication Research and Education Association (ECREA). Prag, 10.-12.11.2016.

Bigl, B. (2016): Resident Evil Revisited: What Psychophysiological Data tell us about Video Game Involvement. International Association For Media and History (IAMHIST), Leipzig, 29.6. – 1.7.2016.

Bigl, B., Heinisch, H., Schultze, D. (2016): Zwischen Spezialisierung und Flexibilisierung. Curricularanalyse zum status quo der kommunikationswissenschaftlichen Ausbildung. Jahrestagung der Deutschen Gesellschaft für Publizistik und Kommunikationswissenschaft (DGpuK), Leipzig, 30.3.-1.4.2016.

Bigl, B.; Dühring, L. (2015): Promoting the German 'Energiewende'. Communication strategies of environmental groups and their media coverage. Annual conference of the European Public Relations Education and Research Association (EUPRERA), BI Norwegian, Business School, Oslo, Norway, October 1-3, 2015.

Bigl, B.; Dühring, L. (2015): Fracking in German Newspapers. Quantitative and qualitative analyses of the impact of corporate communication on media coverage. International Association for Media and Communication Research (IAMCR) Conference, 12 -16 July, 2015, Montreal, Canada.

Bigl, B. (2015): „Und dann kam Wolfi.“ Konsolentyp, Spielinvolvement und die Rekonstruktion von virtuellen Computerspielwelten. Fachgruppentagung Rezeptions- und Wirkungsforschung der DGPUK, Bamberg, 23.-25.1.2015.

Bigl, B.; Schubert, M., Albert-Hauck, S. (2013): Radio, the Resilient Medium: Blackbox German Webradio: Program Structures of Online Radio Stations in Saxony and its Listeners. European Communication Research and Education Association (ECREA), London, UK, 10.-13.9.2013.

Bigl, B.; Schubert, M. (2013): Blackbox Webradio: Programme and Content. General Online Research Conference (G.O.R.), Mannheim, 4-6.3.2012.

Bigl, B. (2009): Game over! And what remains? General Online Research Conference, Vienna, Austria, 6-8.4-2009.

Bigl, B. (2008): Associative Transfer Effects at Computer Games, Cyberspace Conference, Brno, 30.11.2008.

Bigl, B. (2007): Transfer Effects at Computer Games. Shooters, Simulations and Sport Games – an explorative study. General Online Research Conference (G.O.R.), Leipzig, 26.-28. März 2007).

---

## Weitere Vorträge (Auswahl)

Bigl, B. (2020): Wie tickt die Jugend heute? Digitalisierung als Chance und Herausforderung für Grüne Berufe im ländlichen Raum. Wirtschaftsförderung Landkreis Nordsachsen, 15.1.2020.

Bigl, B. (2019): Medienbildung und -kompetenz im ländlichen Raum. Gastvortrag an der Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften, Salzgitter, 13.5.2019.

Bigl, B. & Teichert, G. (2017): "Du willst es doch auch! Die Erhebung sensibler Daten am Beispiel einer Befragung zu den Diskriminierungserfahrungen von Mitarbeitern und Studierenden der Universität Leipzig." Unipark Anwendertag 2017, 15.12.2017.

Bigl, B. (2016). „Oh, Gott! Ich will nicht um die Ecke, es ist bestimmt da!“ Affekte im Videospiel. Gender in digitalen Spielewelten, Podiumsdiskussion des Gleichstellungsbüros der Universität Leipzig. Leipzig, 15.6.2016.

Bigl, B. (2015). Double-Degree Masters Program M.A. Global Mass Communication/ M.Sc. Journalism. Future Science Leaders Research Workshop, Center for Media and Communication Research, Hongkong Baptist University. 18.11. 2015.

Bigl, B. (2015). Ausgewogen informiert? Die mediale Berichterstattung über Fracking in Deutschland. BUND Deutschland., 23.7.2015.

Bigl, B. (2015). Rezeption und Transfer bei Computerspielen in dynamisch-transaktionaler Perspektive unter besonderer Berücksichtigung von Virtual-Reality-Computerspielen am Beispiel der Wii. Semesterabschluss-tag, Kloster Wahren, 30.1.2015.

Bigl, B. (2014). Fracking – Mediale Berichterstattung über eine Risikotechnologie. Energiegenossenschaft Leipzig e.G., 17.12.2014.

Bigl, B. (2014). Förder- und Finanzierungsmöglichkeiten für Promovierende und Promotionseinsteiger. 2. Tag des wissenschaftlichen Nachwuchses der Forschungsakademie der TU Chemnitz. Chemnitz, 26.09. 2014.

Bigl, B. (2014). Erfolgreich Promovieren mit Perspektive: Planvoll vom Start zum Ziel. Forschungsakademie der TU Chemnitz. Chemnitz, 24.11.2012 sowie 14.1.2014.

Bigl, B. (2012). Doktorandenvertretungen in Sachsen: Ein Instrument der Qualitätssicherung im Wettbewerb der Hochschulen für eine innovative Hochschul- und Wissenschaftspolitik. Expertenanhörung des Sächsischen Landtages. Dresden, 8. 6. 2012.

Bigl, B. (2012). Erfolgreich Promovieren mit Perspektive: Planvoll vom Start zum Ziel. Forschungsakademie Chemnitz, 24.1.2012.

Bigl, B. (2011). Resident Evil – Reloaded. Transfer und (Re-) Konstruktion virtueller Welten am Beispiel des Horrorshooters Resident Evil. Leipzig. Leipziger Promotionsvorträge, 5.11.2011.

Bigl, B.; Schubert, M. (2010). (Re-) Konstruktion virtueller Welten. Werkstattbericht einer vergleichenden Multimethodenstudie zur Rezeption und (Re-) Konstruktion virtueller Welten. Konferenz „Medienorte. Mises-scènes in alten und neuen Medien.“, ZWF I Medien e.V., 9.-10. 4. 2010.

Bigl, B. (2009). Sport im Stream. Die Internationale Meisterschaft im Finswimming 2008 in Leipzig. Chemnitzer Medientag. TU Chemnitz, 1.4.2009.

Bigl, B. (2009). Killerspiele- Vorhölle zum Amoklauf? 36. Roter Stuhl, Bildungszentrum Weissacher Tal. Weissach i.T., 23.10.2009.

Bigl, B. (2008). Transfereffekte bei Computerspielen. Anwendertag der Globalpark AG. Köln, 12.12.2008.