

---

## Schriftenverzeichnis (Auswahl)

### Aktuelle Publikationsprojekte

Bigl, B. (20XX): *Der dynamisch-transaktionale Ansatz*. Baden-Baden: Nomos (in Vorbereitung).

Bigl, B. & Stoppe, S (20XX): *Handbuch Games Journalismus*. Berlin: Springer (in Vorbereitung).

### Monografien & Herausgeberschaften

Hooffacker, G. & Bigl, B. (2020): *Science MashUp. Zukunft der Games*. Leipziger Beiträge zur Computerspielekultur. Berlin: Springer VS. doi.org/10.1007/978-3-658-31626-6

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

Bigl, B. (Hrsg.) (2019): *Transfer<sup>Plus</sup>- Aktuelle Beiträge zur Medienbildung*. (ISSN 2629-5784) doi.org/10.25366/2019.33

Teichert, G. & Bigl, B. (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.

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 übrigbleibt*. München: Akademische Verlagsgemeinschaft.

## Fachzeitschriften

Bigl, B. (2020): Are action games still a boys' club? How German public television covers video games. *Games and Culture*. (online first) doi.org/10.1177/1555412020975637

Bigl, B. (2020): Connection lost. Nutzung und Potenziale von Computerspielen und digitalen Unterhaltungsmedien für Ältere am Beispiel einer Repräsentativbefragung in Sachsen. *Medien & Altern. Zeitschrift für Forschung und Praxis*. Heft 16 („Alter(n) und Spiele“). S. 26-46.

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* 14(2), S. 271-286. doi: 10.1080/17524032.2019.1651367

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

Bigl, B. (2016): 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. *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. *Fernsehinformationen. Unabhängige Korrespondenz für Hörfunk und Fernsehen*. Heft 7, 2006. S.14-16.

## Aufsätze & Buchbeiträge

Bigl, B. (2020): Gaming quo vadis? Zukünftige Potenziale von Computerspielen sowie von virtuellen und interaktiven Medientechnologien (V/XR) am Beispiel Sachsen. In G. Hooffacker & B. Bigl. *Science MashUp. Zukunft der Games. Leipziger Beiträge zur Computerspielekultur*. Berlin: Springer VS, S. 163-183. doi.org/10.1007/978-3-658-31626-6\_15

Bigl, B.; Schultze, D. & Heinisch, S. (2017): Kommunikations- und medienwissenschaftliche Lehrveranstaltungen im deutschsprachigen Raum. Eine Bestandsaufnahme. In M. Beiler & B. Bigl. 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 M. Beiler & B. Bigl: 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*. 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.

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

Sattler, S. & Bigl, B. (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, S. 305-307.

Bigl, B. (2020): Daniel Giere: *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation von Geschichte in digitalen Spielen*. *MEDIENwissenschaft*, Jg. 37, Nr. 2/2020, S. 299-301.

Bigl, B. (2020): Interview mit Felix Falk. In G. Hooffacker & B. Bigl. *Science MashUp. Zukunft der Games. Leipziger Beiträge zur Computerspielekultur*. Berlin: Springer VS, S. 203-206. [doi.org/10.1007/978-3-658-31626-6\\_17](https://doi.org/10.1007/978-3-658-31626-6_17)

Bigl, B. (2020): Interview mit Thomas Horky. In G. Hooffacker & B. Bigl. *Science MashUp. Zukunft der Games. Leipziger Beiträge zur Computerspielekultur*. Berlin: Springer VS, S. 157-159. [doi.org/10.1007/978-3-658-31626-6\\_14](https://doi.org/10.1007/978-3-658-31626-6_14)

Bigl, B. (2020): Interview mit Christin Marczinik und Thi Binh Minh Nguyen. In G. Hooffacker & B. Bigl. *Science MashUp. Zukunft der Games. Leipziger Beiträge zur Computerspielekultur*. Berlin: Springer VS, S. 75-78. [doi.org/10.1007/978-3-658-31626-6\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-658-31626-6_7)

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. 233-236.

Bigl, B. (2019): Sammelrezension: Sammelrezension: Transgressionen im Horrorfilm. *MEDIENwissenschaft*, Jg. 36, Nr. 4/2019, S. 414-416. doi.org/10.25969/mediarep/13090

Bigl, B. (2019): Benjamin Beil, Thomas Hensel & Andreas Rauscher: Game Studies. *MEDIENwissenschaft*, 01/2019, S. 97-99. doi.org/10.17192/ep2019.1.8063

Bigl, B. (2019): Gölz, Hanna: Fernsehrealität und Realitätswahrnehmung. Eine Untersuchung zum Einfluss von Scripted-Reality-Sendungen auf Erwachsene. Buchbesprechung. *Publizistik*, 64, Vol. 1, S. 109-111. doi.org/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*, Jg. 35, Nr 2-3/2018, S. 243-244. doi.org/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*, 03/2017, S. 442-446. doi.org/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. & 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 (angenommen, peer reviewed)

Bigl, B. & Schubert, M. (2020): „Journalismus im Interesse von Staat und Kapital.“ Medienwissen und Weiterbildungsbereitschaft in Sachsen." Jahrestagung der Fachgruppe Journalistik/Journalismusforschung, 24. & 25.09.2020 Hamburg.

Bigl, B. & Schubert, M. (2020): Future rural media literacy. A qualitative study on new formats using a value proposition design. ECREA 2020, 2.-5.10, Braga, Portugal.

Bigl, B. & Schubert, M. (2020): Disinformation and propaganda in the digital age. A representative survey on media competencies and attitudes towards journalism in rural areas in Germany. IAMCR 2020, 12.-16. Juli, Tampere University, Finnland.

Bigl, B. & Schubert, M. (2020): Medienbildung im ländlichen Raum. Status quo, Bedarfe, Perspektiven. DGPK 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 2018, Lugano (CH), 31.10. – 3.11.2018.

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. IAMCR 2018, Eugene (USA), 20. – 24.6. 2018.

Bigl, B. (2018): Environmental Journalism – Change under the constraints of climate change? Discussant presentation. IAMCR 2018, Eugene (USA), 20. – 24.6. 2018.

Dühning, L. & Bigl, B. (2017): Strategic Communication: What it is and what it is not. A critical analysis. ICA 2017 Preconference, San Diego (USA), 25.5. 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. ECREA 2016, Prag (CZ), 10.-12.11.2016.

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

Bigl, B., Heinisch, H. & Schultze, D. (2016): Zwischen Spezialisierung und Flexibilisierung. Curricularanalyse zum status quo der kommunikationswissenschaftlichen Ausbildung. DGPK 2016, Leipzig, 30.3.-1.4.2016.

Bigl, B. & Dühning, L. (2015): Promoting the German 'Energiewende'. Communication strategies of environmental groups and their media coverage. EUPRERA 2015, BI Norwegian, Business School, Oslo (Norway), 1. – 3.10.2015.

Bigl, B. & Dühning, L. (2015): Fracking in German Newspapers. Quantitative and qualitative analyses of the impact of corporate communication on media coverage. IAMCR 2015, Montreal (Kanada), 12. – 16.7.2015.

Bigl, B. (2015): „Und dann kam Wolfi.“ Konsolentyp, Spielinvolvement und die Rekonstruktion von virtuellen Computerspielwelten. Fachgruppentagung Rezeptions- und Wirkungsforschung der DGPK, 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. ECREA Radio Section 2013, London (UK), 10.-13.9.2013.

Bigl, B. & Schubert, M. (2013): Blackbox Webradio: Programme and Content. G.O.R. 2013, Mannheim, 4-6.3.2012.

Bigl, B. (2009): Game over! And what remains? G.O.R. 2009, Wien (Österreich), 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. G.O.R. 2007, Leipzig, 26. – 28. 3. 2007.

---

## Vorträge (Auswahl)

B. Bigl (2021) #zocken, #ballern, #lernen – Faszination Games Folge 6: Sucht und problematische Nutzungsweisen, Sächsische Landeszentrale für politische Bildung, 20.1.2020, Görlitz/Online.

B. Bigl (2021) #zocken, #ballern, #lernen – Faszination Games Folge 5: Gaming und rechte Netzkultur. Sächsische Landeszentrale für politische Bildung, 13.11.2020, Dresden/Online.

B. Bigl (2021) #zocken, #ballern, #lernen – Faszination Games Folge 4: Der gläserne Gamer. Sächsische Landeszentrale für politische Bildung, 15.10.2020, Chemnitz/Online.

B. Bigl (2021) #zocken, #ballern, #lernen – Faszination Games Folge 3: Wie Spiele Nachrichten und Politik vermitteln. Sächsische Landeszentrale für politische Bildung, 30.9.2020, Macromedia Hochschule Leipzig/Online.

B. Bigl (2020): #zocken, #ballern, #lernen – Faszination Games Folge 2: Von Gamergate und Lara Croft – Spiele nur für Jungs? Sächsische Landeszentrale für politische Bildung, 9.6.2020, Dresden.

B. Bigl (2020): #zocken, #ballern, #lernen – Faszination Games Folge 1: Was man beim Spielen alles lernen kann. Sächsische Landeszentrale für politische Bildung, 13.5.2020, Eilenburg (Online).

B. Bigl (2020): Gaming in Sachsen – Quo vadis? Games spielen, studieren, entwickeln. Lange Nacht der Computerspiele, 9.5.2020, HTWK Leipzig.

Bigl, B. (2020): Wie tickt die Jugend heute? Digitalisierung als Chance 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 Spielwelten, Podiumsdiskussion des Gleichstellungsbüros der Universität Leipzig. Leipzig, 15.6.2016.

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

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

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.