Die Autor:innen

Natalie Berner, Dr., ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienforschung der TU Chemnitz, zuvor war sie seit 2017 am IfKW der LMU München tätig. Natalie hat zur Konstruktion von Mutterschaft im gesellschaftlichen Diskurs promoviert. Sie ist Teil des Netzwerks Qualitative Methoden sowie des Netzwerks Kritische Kommunikationswissenschaft.

Aurelia Brandenburg hat Geschichte, Digital Humanities und Cultural Landscapes in Würzburg studiert und arbeitet inzwischen als Doktorandin im Forschungsprojekt *Confoederatio Ludens* an der Hochschule der Künste Bern. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen besonders in den geschichtswissenschaftlichen Game Studies und der Geschichte digitaler Spiele, meist mit Schwerpunkt auf Gender und Queerness. Sie ist außerdem sowohl Mitglied im Arbeitskreis Geisteswissenschaften und Digitale Spiele als auch Teil des Game Studies-Blogs *Language at Play*.

Astrid Ensslin ist Professorin für Dynamiken virtueller Kommunikationsräume an der Universität Regensburg. Sie ist Autorin und Herausgeberin zahlreicher Bücher über literarische Computerspiele, Ludolinguistik, Medien-Erzählwissenschaft, digitale Kultur und elektronische Literatur. Ihre Aufsätze erschienen u.a. in *Digital Creativity*, *Games and Culture* und *Discourse, Context and Media*. Sie leitet das Research-Creation-Projekt *Writing New Body Worlds*, das sich mit digitaler Erzähltherapie für junge Frauen mit Körperbildproblemen beschäftigt, und ist Mit-Antragstellerin des Verbundprojekts *FEMTRACK: Menstruation, Tracking Apps, Bodies & Identities*. Sie ist Direktorin der *Electronic Literature Organization* und Herausgeberin der Buchreihe *Electronic Literature* bei Bloomsbury.

https://doi.org/10.14361/9783839467978-019 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Fabienne Freymadl leitet das BDSM Studio LUX, das Dominastudio, Kurswesen und Contentproduktion vereint. Fabienne arbeitet seit 18 Jahren als Sexarbeiterin und engagiert sich als Aktivistin für die Rechte von Sexarbeitenden. Im Mittelpunkt steht ein intersektioneller Ansatz und das Empowerment von Community. Sie co-organisiert die *SW Un-conference*, ein internationales SW-Treffen von und für die Community. Nebenbei kümmert Sie sich um Jugendschutz und Impressum für Sexarbeitende.

Daria Gordeeva, M.A., ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Kommunikationswissenschaft und Medienforschung an der Ludwig-Maximilians-Universität München. Im BMBF-geförderten interdisziplinären Forschungsverbund *Das mediale Erbe der DDR* verantwortet sie seit 2019 das Projekt *Die DDR im Film* und ist für die Verbundkoordination zuständig. In ihrer Dissertation befasste sie sich mit der diskursiven Konstruktion der DDR und der Sowjetunion im deutschen und russischen Kino. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen auf Mediendiskursen und audiovisuellen (vor allem filmischen) Realitätskonstruktionen sowie in den Bereichen Erinnerungskultur und Geschichtspolitik im internationalen Vergleich.

Arno Görgen, Kulturhistoriker, ist Co-Lead des SNF-Sinergía-Projekts *Confoederatio Ludens. Swiss History of Games, Play and Game Design 1968–2000* an der Hochschule der Künste Bern. Zuvor war er von 2018 bis 2022 Mitarbeiter des SNF-Ambizione-Projektes *Horror-Game-Politics*. Forschungsschwerpunkte sind popkulturelle Repräsentationen von Krankheit, Gesundheit und Medizin, Medikalisierung digitaler Spiele, Systemtheorie und Ideengeschichte.

Sara Grzybek arbeitet seit mehreren Jahren im Online-Marketing und berät verschiedene Branchen. Sara schreibt nebenbei freiberuflich zu unterschiedlichen Themen. Zudem hat Sara Queermed Deutschland gegründet und kümmert sich darüber um den Abbau von Diskriminierungserfahrungen im Gesundheitswesen in Form von Vernetzung zu sensibilisierter Gesundheitsversorgung für Patient:innen. Sara gibt Workshops und Vorträge zu gesundheitsspezifischen Themen.

Sarah Fartuun Heinze Loves To Play :&: Am Liebsten Zusammen & ist Teil von dgtl fmnsm & dem MusikTheaterGameStudio SFHKverse :&: Gestaltet Spiel-Räume Partizipativer Kunst Mit Allen die Können & Mögen So Wie Alle Mögen

https://doi.org/10.14361/9783839467978-019 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

& Können. Zum Beispiel. Aktuelle ÄsthetischeForschungsArbeit: *Let's Play: MusicTheatre* (1 multiverse SpielPrinzip).

Nina Kiel beschäftigt sich als freischaffende Spielejournalist:in, -forscher:in und -entwickler:in schwerpunktmäßig mit dem Themenfeld Diversität und Inklusion in digitalen Spielen. Seit mehr als zehn Jahren veröffentlicht sie regelmäßig Beiträge in (Online-)Magazinen, Zeitungen sowie Sammelbänden und hält Vorträge auf internationalen Konferenzen. In Ihrem monatlich erscheinenden Podcasts *Random Encounters* analysiert sie mit ihrer Kollegin Gloria Manderfeld Darstellungen von Sex und Intimität im Medium.

Laura Laabs, M.A., ist Doktorandin an der Goethe-Universität Frankfurt a.M., wo sie von 2020 bis 2023 wissenschaftliche Mitarbeiterin am DFG-Graduiertenkolleg *Konfigurationen des Films* war. In ihrer Dissertation untersucht sie Kultur- und Körpertechniken in Momenten der Kontaktaufnahme mit digitalen Spielen. Sie ist Mitglied der Redaktion beim Online-Journal *PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung*. Zu ihren Forschungsinteressen gehören u.a. Verhältnisse von Spiel, Körper und Geschlecht; Spiel und Arbeit/Arbeit am Spiel; Videospielwerbung und -marketing. Zuletzt erschienen: *Nintendo What Nintendon't. Sexualisierte Konsolenwerbung, die Maskulinität des Gamers und #Gamergate*, in Görgen/Unterhuber: *Politiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven*.

Eugen Pfister ist Historiker und Politikwissenschaftler und leitet das SNF-Sinergia- Forschungsprojekt *Confederatio Ludens: Swiss History of Games, Play and Game Design 1968–2000* an der Hochschule der Künste Bern. Er hat zur Geschichte der Politischen Kommunikation promoviert, ist Gründungsmitglied des Arbeitskreises *Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele* und lehrt und forscht zur Geschichte in und von digitalen Spielen.

Jens Schröter, Prof. Dr., ist seit 2015 Inhaber des Lehrstuhls für Medienwissenschaft an der Universität Bonn. Zusammen mit Prof. Dr. Anna Echterhölter; PD Dr. Sudmann und Prof. Dr. Alexander Waibel ist er in der Leitung des *VW-Main Grants How is Artifical Intelligence Changing Science?* (Start: 01.08.2022, 4 Jahre). Sommer 2017: Senior-Fellowship IFK Wien, Österreich. Winter 2018: Senior-Fellowship IKKM Weimar. Sommer 2020: Fellowship, DFG-Sonderforschungsbereich 1015 *Muße*, Freiburg. Winter 2021/22: Fellowship, Center of

https://doi.org/10.14361/9783839467978-019 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Advanced Internet Studies. Aktuelle Veröffentlichungen: *Medien und Ökonomie* und, zusammen mit Christoph Ernst, *Media Futures. Theory and Aesthetics*.

Total Refusal versteht sich als pseudo-marxistische Medienguerilla, interveniert in zeitgenössische Videospiele und eignet sich diese mittels Text, Film und Installation an. Die theoretische Auseinandersetzung mit den Welten von Blockbuster-Spielen liegt ihrer künstlerischen Arbeit zugrunde. Die Filme des Kollektivs wurden auf zahlreichen Festivals gezeigt und ausgezeichnet. Robin Klengel studierte Kulturanthropologie in Graz und Berlin und co-leitet das *Forum Stadtpark* in Graz. Leonhard Müllner studierte Bildende- und Medienkunst in Linz, Leipzig und Wien und promovierte 2022 zur künstlerischen Intervention in Videospielen. Michael Stumpf studierte Philosophie in Wien sowie Medienkultur und Kunsttheorien in Linz. Sie sind Gründungsmitglieder von Total Refusal.

Tobias Unterhuber, Dr. phil., ist Post-Doc für Literatur und Medien an der Universität Innsbruck am Institut für Germanistik. Er ist Herausgeber der Zeitschrift *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* sowie der *Zeitschrift für Fantastikforschung*. Er ist Co-Leiter der Forschungsgruppe *Game Studies* der Universität Innsbruck. Seine Arbeitsschwerpunkte umfassen Popliteratur, Literaturtheorie, Mediengeschichte, Kulturgeschichte, Gender Studies und Game Studies. Gemeinsam mit Arno Görgen hat er den Sammelband *Politiken des (digitalen) Spiels* (2023) herausgegeben.

Lies van Roessel, Dr., ist Medienwissenschaftlerin im Bereich der Game Studies und der Media Industry Studies an der MLU Halle-Wittenberg. In ihrer Doktorarbeit hat sie sich mit der Entwicklung von *Free-to-Play*-Spielen befasst. Lies studierte Neue Medien an der Universität Utrecht und forschte und lehrte zu Serious Games an der HKU University of the Arts Utrecht (2008–2014). Am Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft hat sie eine Studie zu Imitation in der Games-Branche durchgeführt und am Hans-Bredow-Institut für Medienforschung hat sie sich u.a. mit algorithmischen Entscheidungen befasst. Bei der Stiftung *Digitale Chancen* leitete sie 2018 das Projekt *Medienerziehung im Dialog*. Lies ist Ko-Sprecherin der *AG Medienindustrien* der Gesellschaft für Medienwissenschaft.

சிந்துஜன் வரதராஜா (Sinthujan Varatharajah) lebt als Essayist:in und politische Geograf:in in Berlin. Ihre:seine Arbeiten beschäftigen sich mit

https://doi.org/10.14361/9783839467978-019 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

den Themen Staatenlosigkeit und Vertreibung aus einer räumlichen, logistischen und materialistischen Perspektive. வரதராஜா co-gründete 2018 die Veranstaltungsreihe *dissolving territories – kulturgeografien eines neuen eelam*, die sich den alltäglichen Folgen der Staatenlosigkeit ästhetisch und politisch nähert. Gemeinsam mit Moshtari Hilal veröffentlichte வரதராஜா 2022 das Diskursbuch *Englisch in Berlin*, das sich mit Fragen von Sprache und politischen Ausschlüssen im Stadtraum Berlin beschäftigt. வரதராஜா erstes Buch, *an alle orte, die hinter uns liegen*, erschien im Herbst 2022 und erörtert technische Geschichten von Zerstörungen und Vertreibungen in den Kolonien und den Kolonialmetropolen.

https://doi.org/10.14361/9783839467978-019 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA