

Zu den Autor*innen

Sandra Aßmann (Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ) ist Professorin für Soziale Räume und Orte des non-formalen und informellen Lernens am Institut für Erziehungswissenschaft der Ruhr-Universität Bochum. Sie leitet im SFB *Virtuelle Lebenswelten* das Teilprojekt Co1 *Essen in virtuellen Lebenswelten: Food studying in der Universität*. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen, Lehr- und Lernprozesse mit und über Virtual Reality sowie Praktiken der Digitalität in der Lehrer*innenausbildung.

Friedrich Balke (Prof. Dr.) ist Professor für Medienwissenschaft unter besonderer Berücksichtigung der Theorie, Geschichte und Ästhetik bilddokumentarischer Formen und leitet gemeinsam mit Rupert Gaderer im SFB *Virtuelle Lebenswelten* das Teilprojekt Do1 *Virtuelle Streitwelten. Foren und Tribunalisierungsdynamiken*. Zu seinen Forschungsinteressen zählen Grenzgebiete zwischen politischer Theorie, Literatur und Medien, Medien virtueller Rechtsprechung und Blue Humanities.

Thomas Bedorf (Prof. Dr.) ist Professor für Praktische Philosophie an der FernUniversität in Hagen und leitet den Verlag Hagen University Press. Zu seinen Forschungsinteressen zählen Politische Phänomenologie, French Theory und Sozialphilosophie.

Carolyn Behrmann (Prof. Dr.) ist Professorin für Kunstgeschichte an der Ruhr-Universität Bochum und leitet im SFB *Virtuelle Lebenswelten* das Teilprojekt Co4 Normative Bildräume. Virtuelle und imaginäre Dynamiken epistemischer Topologien. Ihre Forschungsschwerpunkte sind die Kunst- und Bildgeschichte der Frühen Neuzeit, visuelle Kulturen des Rechts und vormoderne virtuelle Bildräume.

Natalie Binczek (Prof. Dr.) ist Professorin für »Neuermanistik, insbes. Theorie und Geschichte literarischer Kommunikation und ihrer Medien« an der Ruhr-Universität Bochum. Sie forscht u.a. zu Fragen der Medientheorie und -geschichte der Literatur. Weitere Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich von Audioliteratur und Taktilität. Zu ihren Publikationen gehören u.a. *Kontakt: Der Tastsinn in Texten der Aufklärung*, Tübingen 2007; *Handbuch Medien der Literatur*, Berlin/Boston 2013 (Mithg.); *Das Diktat. Phono-gra-*

phische Verfahren der Aufschreibung, Paderborn 2015 (Mithg.) *Handbuch Literatur & Audio-kultur*, Berlin/Boston 2020 (Mithg.); *Mediating Literature*. Special Issue: *Journal of Literary History* 2023 (Mithg.).

Susanne Boehm (Dr.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Teilprojekt Bo3 *Virtuelle Bildung* im SFB *Virtuelle Lebenswelten* der Ruhr-Universität-Bochum. Zu ihren Forschungsinteressen zählen Scientific Reasoning, forschungsorientierte Lehr-Lernsettings sowie Wissenskonzepte rund um Bildung und Inklusion.

Ina Bolinski (Dr.) ist Wissenschaftliche Koordinatorin im SFB *Virtuelle Lebenswelten* an der Ruhr-Universität Bochum. Zu ihren Forschungsinteressen zählen medien- und kulturwissenschaftliche Perspektiven auf Mensch-Tier-Technik-Verhältnisse – insbesondere im Zusammenhang mit elektronischer Tierkennzeichnung, datengestütztem Herdenmanagement, Tracking-Technologien und virtuellen Tieren sowie auf wissenschaftliche Organisationsformen und Arbeitsweisen.

Patrizia Breil (Dr.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin (Postdoc) am SFB *Virtuelle Lebenswelten* im Teilprojekt Co2 *Virtuelle Körper*. Zu ihren Forschungsinteressen zählen Theorien zu Leiblichkeit und Materialität in virtuellen Umgebungen sowie zu Möglichkeiten sozialer Begegnung und Anerkennung unter (post)digitalen Bedingungen.

Ida Brückner (M.A.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Teilprojekt Bo1 *Mögliche Welten: Virtualität im Roman des 18. und frühen 19. Jahrhundert* des SFB *Virtuelle Lebenswelten*. Zu ihren Forschungsinteressen zählen Medien- und Literaturtheorie, Kulturtechnikforschung, Medien und Operationen von Literatur.

Christian Bunnenberg (Prof. Dr.) ist Professor für Didaktik der Geschichte und Public History an der Ruhr-Universität Bochum und leitet im SFB *Virtuelle Lebenswelten* das Teilprojekt Bo2 *Virtuelles Mittelalter*. Zu seinen Forschungsinteressen zählen aktuell Geschichte in immersiven Medien, Geschichtsunterricht in Zeiten der Digitalität und Tourismusgeschichte des 19. Jahrhunderts.

Leman Çelik (M.A.) ist internationale Doktorandin am SFB *Virtuelle Lebenswelten* an der Ruhr-Universität Bochum (Deutschland). Nach ihrem Studium der Soziologie und Politikwissenschaft in Istanbul forschte sie zunächst im Bereich Stadtforschung, bevor sie ihren Schwerpunkt auf Science and Technology Studies ausweitete. Aktuell untersucht sie Dateninfrastrukturen und Praktiken der Wissensproduktion in verschiedenen wissenschaftlichen Fachgebieten, mit besonderem Interesse an der wechselseitigen Beziehung zwischen Dateninfrastrukturen und wissenschaftlichem Wissen.

Lena Ciochon (M.A., M.Ed.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im SFB *Virtuelle Lebenswelten* an der Ruhr-Universität Bochum. Im Teilprojekt Bo2 *Virtuelles Mittelalter – Geschichtswissenschaft, Geschichtskultur, Public History* untersucht sie Produktionsprozesse von Virtual-Reality-Anwendungen in Museen und Kultureinrichtungen in Polen und Deutschland. Grundlage ihrer Forschung sind qualitative Interviews mit Expert*innen

aus Ausstellungspraxis, Design und Vermittlung. Ihre Arbeitsschwerpunkte liegen in der digitalen Geschichtskultur, Public History, Erinnerungskultur, der Deutsch-polnischen Beziehungsgeschichte sowie der Kulturanthropologie.

Manischa Partowi (M.A.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Ruhr-Universität Bochum und arbeitet am SFB *Virtuelle Lebenswelten* im Teilprojekt *Virtuelle Kunst*. Zu ihren Forschungsinteressen gehören digitale Medienkunst, Überwältigungsästhetiken und Kunstkritik.

Christoph Engemann (Dr.) ist wissenschaftlicher Mitarbeiter (Postdoc) am SFB *Virtuelle Lebenswelten* im Teilprojekt AO3 *Virtuelle Environments. Sensoalgorithmische Virtualität bei autonomen Fahrzeugen*.

Jens Fehrenbacher (Dr.) ist Postdoc beim interdisziplinären Forschungsprojekt »InVirtuo 4.0: Experimentelle Forschung in virtuellen Umgebungen« an der Abteilung Medienwissenschaft der Universität Bonn. Zu seinen Forschungsinteressen zählen Medienkunst, Software Studies, XR, Sensorik und STS.

Kristin Flugel (M.A.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Teilprojekt BO3 *Virtuelle Bildung: Formationen und Transformationen von Bildungswissen* des SFB *Virtuelle Lebenswelten*. Zu ihren Forschungsinteressen zählen Studier- und Wissenspraktiken, Bildungsprozesse Erwachsener und qualitativ-rekonstruktive Sozialforschung.

Rupert Gaderer (Dr.) ist Vertr.-Prof. an der Ruhr-Universität Bochum und leitet im SFB *Virtuelle Lebenswelten* gemeinsam mit Friedrich Balke das Teilprojekt DO1 *Virtuelle Streitwelten. Foren und Tribunalisierungsdynamiken*. Zu seinen Forschungsinteressen zählen Kulturtechniken, Medienphilologie sowie die Geschichte und Theorie virtueller Konflikte.

Raphaela Gilles (M.A.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Ruhr-Universität Bochum und arbeitet im Wissenschaftlichen Serviceprojekt (WS) des SFB *Virtuelle Lebenswelten*. Zu Ihren Forschungsinteressen zählen virtuelle Didaktik, Hochschuldidaktik, Forschendes Lernen und studentische Partizipation.

Vanessa Grömmke (M.A.) ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Teilprojekt DO1 *Virtuelle Streitwelten. Foren und Tribunalisierungsdynamiken* am SFB *Virtuelle Lebenswelten* der Ruhr-Universität Bochum und am Institut für Germanistik der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. Zu ihren Forschungsinteressen zählen Autofiktion und Selbstdokumentation, Hate Speech, soziale Medien und Gegenwartsliteratur.

Carla Hansmann (M.A., M.A.LIS) ist Open-Access-Managerin und Fachreferentin an der Universitätsbibliothek Bochum. Sie beschäftigt sich schwerpunktmäßig mit dem Bereich Open-Access-Bücher und betreut verschiedene geisteswissenschaftliche Fachreferate.

Ann-Carolyn Hartwig (M.A.) ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Teilprojekt BO1 *Mögliche Welten: Virtualität im Roman des 18. und frühen 19. Jahrhunderts* des SFB *Virtuelle Lebenswelten* an der Ruhr-Universität Bochum. Zu ihren Forschungsinteressen zählen Literatur und (vordigitale) Virtualität, der Roman des 18. und frühen 19. Jahrhunderts sowie die Darstellung von Inseln und der Einbezug von Karten in deutschsprachiger Literatur.

Till A. Heilmann (Dr.) ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter (Postdoc) im SFB *Virtuelle Lebenswelten*, Teilprojekt AO1 *Virtuelle Bildarchive*. Zu seinen Forschungsinteressen zählen Geschichte und Theorie digitaler Visualität, Computerprogrammierung und Algorithmen sowie Fachgeschichte der Medienwissenschaft.

Hofhues, Sandra (Prof. Dr.) ist Professorin für Mediendidaktik an der FernUniversität Hagen. Ihre Schwerpunkte in Forschung und Lehre liegen im Kontext von Mediendidaktik unter Bedingungen von Digitalisierung und Digitalität sowie dokumentarischer Medien- und Organisationsforschung.

Jane Lia Jürgens (M.Ed.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin und forscht im Teilprojekt CO1 *Essen in der virtuellen Lebenswelt: Food Studying in der Universität* zu Social Eating in der Lebenswelt Universität. Zu ihren Forschungsinteressen zählen studentisches Ernährungsverhalten, familiäre Ablösung und soziale Ungleichheiten.

Christof Kleinfelder (M.A.) ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Teilprojekt BO4 *Virtuelle Texte. Die Konstitution von Text als Gegenstand literaturgeschichtlichen Wissens* im SFB *Virtuelle Lebenswelten* an der Ruhr-Universität Bochum. Zu seinen Forschungsinteressen zählen religiöse Dichtung in Volkssprache, Text-Bild-Relationen sowie Editionspraktiken und Textkonstitution.

Malte Kleinwort (Dr.) ist Beauftragter für Digitales und Infrastruktur an der Fakultät für Philologie der Ruhr-Universität Bochum. Zu seinen Forschungsinteressen zählen Digitales (kooperatives) Lernen in der Philologie, Franz Kafka und Schreibprozessforschung.

Sylvia Kokot (Dr.) ist Koordinatorin für Öffentlichkeitsarbeit am SFB *Virtuelle Lebenswelten* an der Ruhr-Universität Bochum. Ihre Forschungsinteressen sind die Popularisierung von Wissen und Wissensgeschichten in, mit und durch Medien, Wissenschaftskommunikation sowie die Einbindung von Bürger*innen in Citizen Science-Projekten.

Alisa Kronberger (Dr.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin (Postdoc) am Institut für Medienwissenschaft der Ruhr-Universität Bochum und assoziiertes Mitglied des SFB *Virtuelle Lebenswelten*. Ihre medien-, kunst- und kulturwissenschaftlichen Forschungsinteressen liegen vor allem im Bereich der (öko-)feministischen (Medien-)Theorien, der Medienökologie und -philosophie sowie im diskursiven Feld des Neuen Materialismus.

Philipp Künzel (M.A.) ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im medienwissenschaftlichen Teilprojekt DO4 *Virtuelle Affekte: Geschichte, Techniken, Darstellungspolitiken* des SFB 1567 Vir-

tueller Lebenswelten an der Ruhr-Universität Bochum. Sein Forschungsschwerpunkt liegt auf der Medientheorie und -philosophie, Game Studies, Zeit und Zeitlichkeit sowie Virtual Reality.

Alexander Lang (M.A.) ist Doktorand an der Ruhr-Universität Bochum und arbeitet als Wissenschaftlicher Mitarbeiter im SFB *Virtuelle Lebenswelten* im Teilprojekt Bo3 *Virtuelle Bildung um 1800 und 1900*. Zu seinen Forschungsinteressen zählen die Wissens- und Universitätsgeschichte, sowie die Kulturgeschichte der Frühen Neuzeit.

Stefan Laser (Dr.) ist wissenschaftlicher Mitarbeiter (Postdoc) an der Ruhr-Universität Bochum und forscht im SFB *Virtuelle Lebenswelten* im Teilprojekt Ao2 *Virtuelle Informationsinfrastrukturen* zu Rechenzentren und ihrer globalen, plantaren Verflechtung. Zu seinen Forschungsinteressen zählen die Science & Technology Studies, Discard Studies, und eine für das Anthropozän sensibilisierte Wirtschaftssoziologie.

Christina Lechtermann (Prof. Dr.) ist Professorin für Germanistische Mediävistik an der Ruhr-Universität Bochum und leitet im SFB *Virtuelle Lebenswelten* das Teilprojekt Bo4. Zu ihren Forschungsinteressen zählen Textualität, Materialität, Kommentarformen der Literatur und fachthematische Literatur.

Kira Lewandowski (M.A.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin und Doktorandin am SFB *Virtuelle Lebenswelten* im Teilprojekt Co1 *Essen in der virtuellen Lebenswelt*. Ihre Forschungsschwerpunkte sind studentisches Ernährungsverhalten, Selbstvermessungspraktiken und virtuelle Körperbilder.

Marco Lorenz (M.A.) ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Forschungsbereich für »Digitale Bildungsgeschichte« der BBF | Bibliothek für Bildungsgeschichtliche Forschung des DIPF und assoziiert im Teilprojekt Bo3 *Virtuelle Bildung. Formationen und Transformationen von Bildungswissen* im SFB *Virtuelle Lebenswelten* der Ruhr-Universität Bochum. Zu seinen Forschungsinteressen zählen die pädagogischen und sozialisationstheoretischen Strukturen der »Arbeitsgemeinschaften Junger Autoren« in der DDR, digitale Werkzeuge für die Erschließung personeller Netzwerke und pädagogische Praktiken in der Literaturförderung.

Thorsten Lorenz (Prof. Dr.) ist Essayist, Drehbuchautor, Fernsehredakteur, Filmregisseur, Programmberater und emeritierter Professor für Medienbildung an der PH Heidelberg. Zu seinen Forschungsinteressen zählen Medien in der Bildungsgeschichte, Wissenschaftstheorien und technische Medien, Wissenschaftsjournalismus, Musik und/in Medien, Mediengeschichte, Bildwissenschaft, technische und soziale Kopier-Welten.

Beate Ochsner (Prof. Dr.) ist Professorin für Medienwissenschaft an der Universität Konstanz. Sie ist stellvertretende Direktorin des Center for Human/Data/Society. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen auf den Schnittstellen zwischen Medienwissenschaften, kritische Dis/Ability Studies und Datenwissenschaften und fokussieren u.a. die

Relation zwischen Medien und Partizipation/Teilhabe, Praktiken des dis/abled Gaming und des Serious Gaming sowie Praktiken und Infrastrukturen des Hörens.

Mace Ojala (M.Sc.) ist internationaler Forscher im Bereich der Softwarekultur mit Bezug auf und Beiträgen zu Software-Forschung, Science and Technology Studies, Medienarchäologie, Kunst und Philosophie des Digitalen. Derzeit schreibt er im SFB *Virtuelle Lebenswelten* an der Ruhr-Universität Bochum eine Formattheorie über die anhaltende Tragödie des PDF-Dateiformats.

Fabian Pittroff (Dr.) forscht am SFB *Virtuelle Lebenswelten* der Ruhr-Universität Bochum im Teilprojekt INF *Informationsinfrastruktur: Technik und Praxeologien* zur Multiplizität von Forschungsdaten, Ethnografie des Virtuellen und Soziologie der Intelligenzen.

Anna Polze (Dr.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin (Postdoc) am SFB *Virtuelle Lebenswelten* im Teilprojekt DO1 *Virtuelle Streitwelten. Foren und Tribunalisierungsdynamiken*. Zu ihren Forschungsinteressen zählen digitale Bildkulturen, Grenzen und Migration, forensische Ästhetiken und virtuelle Landschaften.

Matthias Preuss (Dr. des.) ist Kultur-, Literatur- und Medienwissenschaftler. Er bearbeitet aktuell als Postdoc das Teilprojekt DO2 *Virtualität und deutschsprachige Gegenwartsliteratur* im Rahmen des SFBs 1567 *Virtuelle Lebenswelten*. Sein Interesse gilt neben der Literatur vom 18. Jh. bis in die Gegenwart deren Verflechtung mit der Geschichte der Medien, des Wissens und der Wissenschaften, insbesondere der Biologie und Ökologie, sowie der Theorie und den Tieren.

Nicola Przybylka (Dr. des.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am SFB *Virtuelle Lebenswelten* der Ruhr-Universität Bochum im Teilprojekt CO2 *Virtuelle Körper. Zu einer Epistemologie des Embodiment*. Außerdem ist sie wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt »DigiProSMK – Digitalisierungsbezogene und digital gestützte Professionalisierung von Sport-, Musik- und Kunstlehrkräften« des Kompetenzverbundes lernen:digital an der Universität Duisburg-Essen. Ihre Arbeitsschwerpunkte liegen in den Bereichen Medien(kultur) und Bildung sowie den Critical Studies of EdTech, wobei sie speziell zu Augmented und Virtual Reality in (formalen) Bildungskontexten und fachdidaktischen Mediendiskursen forscht.

Norbert Ricken (Prof. Dr.) ist Professor für Theoretische Erziehungswissenschaft an der Ruhr-Universität Bochum und leitet im SFB 1567 *Virtuelle Lebenswelten* gemeinsam mit Joachim Scholz das Teilprojekt BO3 *Virtuelle Bildung*. Zu seinen Forschungsinteressen zählen Erziehungs-, Bildungs- und Wissenstheorie sowie theoretische und empirische Arbeiten zu Anerkennung und Subjektivierung.

Stefan Rieger (Prof. Dr.) ist Professor für Mediengeschichte und Kommunikationstheorie an der Ruhr-Universität Bochum und leitet im SFB *Virtuelle Lebenswelten* das Teilprojekt *Virtuelle Körper. Zu einer Epistemologie des Embodiment*. Zu seinen Forschungsinteressen

sen zählen Wissens- und Wissenschaftsgeschichte, artenübergreifende Gemeinschaften und Kulturtechniken der Weltenbildung.

Felix Rissel (M.A.) ist Mitarbeiter im Zentralen Verwaltungsprojekt Z des SFB *Virtuelle Lebenswelten* und arbeitet mit digitalen Portalen der Verwaltung der Ruhr-Universität Bochum.

Henning Röhr (Dr.) ist Akademischer Rat im Institut für Erziehungswissenschaft an der Ruhr-Universität Bochum und arbeitet im SFB *Virtuelle Lebenswelten* im Teilprojekt B03 *Virtuelle Bildung*. Zu seinen Forschungsinteressen zählen Anerkennungs-, Bildungs- und Wissenstheorie.

Simon Rothöhler (Prof. Dr.) arbeitet als Professor für Visuelle Kultur und Mediale Infrastrukturen an der Ruhr-Universität Bochum. Im SFB *Virtuelle Lebenswelten* leitet er das Teilprojekt *Virtuelle Bildarchive*. Letzte Buchpublikationen: *Medien der Forensik* (Transcript 2021), *Theorien der Serie zur Einführung* (Junius Verlag 2020), *Das verteilte Bild. Stream – Archiv – Ambiente* (Fink 2018)

Armin Schäfer (Prof. Dr.) ist Professor für Neugermanistik, insbesondere Literatur des 18. Jahrhunderts bis zur Gegenwart an der Ruhr-Universität Bochum und leitet im SFB *Virtuelle Lebenswelten* gemeinsam mit Natalie Binzcek die Teilprojekte B01 und D02. Zu seinen weiteren Forschungsinteressen zählen Lyrik sowie Theorie und Geschichte des Psy*Felds.

Alex Schmiedel (M.A.) ist wissenschaftliche*r Mitarbeiter*in im Teilprojekt A03 *Virtual Environments* des SFB *Virtuelle Lebenswelten* und forscht zu einer Mediengeschichte von Techniken des Scannens mit LiDAR-Sensoren als Gegenstand. Zu seinen Forschungsinteressen zählen der Bildstatus von LiDAR-Daten, Sensoren und Disability Media Studies.

Joachim Scholz (Prof. Dr.) ist Professor für Historische Bildungsforschung an der Ruhr-Universität Bochum und leitet im SFB *Virtuelle Lebenswelten* gemeinsam mit Norbert Ricken das Teilprojekt B03 *Virtuelle Bildung*. Seine Forschungsschwerpunkte liegen in der kulturgeschichtlichen Forschung zu neuzeitlichen Praktiken der Erziehung und Bildung, in der Schulgeschichte und der Lehrkräftebildung.

Robert Schulz (M.A.) ist wissenschaftlicher Koordinator am Forschungsschwerpunkt *digitale kultur* an der FernUniversität in Hagen. Zu seinen Forschungsinteressen zählen Phänomenologie, Museologie und Philosophie der Digitalität.

Katia Schwerzmann (Dr.) ist Medien- und Technikphilosophin und derzeit Assoziierte im Teilprojekt A03 des SFB *Virtuelle Lebenswelten*, Ruhr-Universität Bochum. In ihrer Forschung untersucht sie die Überschneidungen von Körper, Politik und Technologie. Derzeit arbeitet sie zur Transformation der Relation zwischen Mensch und KI im Kontext der normativ-evaluativen Logik gegenwärtiger algorithmischer Rationalität. 2020

erschien ihr erstes Buch, *Theorie des graphischen Feldes* bei Diaphanes. Ihre Aufsätze sind unter anderem in *Philosophy & Technology*, *AI & Society*, *Social Text*, *Big Data & Society*, *Apparel* und *Revue des sciences humaines* erschienen.

Helene Seewald (M.A.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im SFB *Virtuelle Lebenswelten* an der Ruhr-Universität Bochum. Sie forscht zu virtuellen und imaginären Bildräumen der Frühen Neuzeit und befasst sich dabei mit didaktischen Wissensmodellen auf dem Gebiet der Druckgrafik.

Roman Smirnov (M.A.) ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im SFB *Virtuelle Lebenswelten* im Teilprojekt WS *Wissenschaftliches Serviceprojekt: Methoden und Didaktik* an der Ruhr-Universität Bochum und Mitglied der Promotionsgruppe *Virtuelle Geisteswissenschaften*. In seinem Dissertationsprojekt untersucht er den Einfluss immersiver VR-Technologien auf Erinnerungskultur und Geschichtsbewusstsein. Zu seinen Forschungsinteressen zählen populäre Geschichtskultur, Digital Public History und Geschichtsdidaktik.

Estrid Sørensen (Prof. Dr.) ist Professorin für Kulturpsychologie und Wissensanthropologie an der Ruhr-Universität Bochum und leitet im SFB *Virtuelle Lebenswelten* das Teilprojekt AO2 *Virtuelle Informationsinfrastrukturen. Das Rechenzentrum als Infrastrukturierer* sowie INF *Informationsinfrastruktur. Technik und Praxeologien*. Zu ihren Forschungsinteressen digitalen Infrastrukturen, Datenpraktiken und ethnographischen Methoden in Rahmen der Science & Technology Studies.

Florian Sprenger (Prof. Dr.) ist Professor für Virtual Humanities an der Ruhr-Universität Bochum und leitet das Teilprojekt AO3 *Virtuelle Environments* sowie das Wissenschaftliche Serviceprojekt im SFB *Virtuelle Lebenswelten*. Er forscht zur Geschichte künstlicher Umgebungen, Praktiken des Ich-Sagens und autonomen Maschinen.

Anna Tuschling (Prof. Dr.) ist Professorin für Theorie, Ästhetik und Politiken digitaler Medien an der Ruhr-Universität Bochum und leitet im SFB *Virtuelle Lebenswelten* das Teilprojekt DO4 *Virtuelle Affekte*. Zu ihren Forschungsschwerpunkten zählen Digital Histories, Kritik Künstlicher Intelligenz und Sigmund Freuds Archäologie der Seele.

Leonie Ullmann (M.A.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am SFB *Virtuelle Lebenswelten* an der Ruhr Universität Bochum mit dem kunsthistorischen Unterprojekt ›Virtualität der Verhandlung‹ des Teilprojekts CO4 *Normative Bildräume*. Zu ihren Forschungsinteressen zählen Exempla und Normen in der Kunst der Frühen Neuzeit.

Annette Urban (Prof. Dr.) ist Professorin für Kunstgeschichte der Moderne und Gegenwart mit dem Schwerpunkt Neue Medien am Kunstgeschichtlichen Institut der Ruhr-Universität Bochum und leitet das Teilprojekt CO3 *Virtuelle Kunst* des SFB *Virtuelle Lebenswelten*. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen dort auf den (Lebens-)Weltbezügen in VR-Kunst sowie auf Formen virtuellen Ausstellens. Darüber hinaus forscht sie allgemeiner zu Ortsbezügen in der Medienkunst sowie zur künstlerischen Praxis und Reflexion digital-im|materiellen Arbeitens.

Manuel van der Veen (Dr.) ist wissenschaftlicher Mitarbeiter (Postdoc) im Teilprojekt Co3 *Virtuelle Kunst* des SFB *Virtuelle Lebenswelten* an der Ruhr-Universität Bochum. Zu seinen Forschungsinteressen zählen die Kunstgeschichte der Augmented Reality, raum- und technikphilosophische Untersuchungen digitaler Gegenwartskunst, Schnittstellen zwischen neuen Medien und Malerei wie auch die Theorie und Praxis dreidimensionaler Bildträger.

Suzette van Haaren (Dr.) ist Postdoktorandin im Teilprojekt Bo2 *Virtuelles Mittelalter* des SFB *Virtuelle Lebenswelten* an der Ruhr-Universität Bochum. Sie interessiert sich für (digitale) Materialität, die Digitalisierung des mittelalterlichen Erbes und deren Auswirkungen auf die mediävistische Forschung.

Ronja Weidemann (M.A.) ist als wissenschaftliche Mitarbeiterin und Doktorandin im Teilprojekt Co2 *Virtuelle Körper* des SFB *Virtuelle Lebenswelten* an der Ruhr-Universität Bochum tätig. In diesem Rahmen forscht sie zur Relation von Körpern, Virtualität und psychotherapeutischen VR-Anwendungen aus Perspektive der Medienwissenschaft und Game Studies.

Judith Willkomm (Dr.) ist Akademische Mitarbeiterin und Postdoktorandin an der Universität Konstanz im Fachbereich Literatur-, Kunst- und Medienwissenschaften. Zu ihren Forschungsinteressen zählen die Aneignung von Wissenspraktiken und die vielseitigen Übersetzungsprozesse im Wechselspiel zwischen technischen Medien und menschlichen Sinnen. Diese erforscht sie mit Hilfe von medienethnografischen Methoden u. a. im Blindenfußball, der Gamingkultur und unterschiedlichen Settings für Live-Audio-deskription.

