
AUTOR_INNEN

Eric Fassin ist Professor für Soziologie an der Universität Paris 8 Vincennes-Saint-Denis. Auf Deutsch erschien zuletzt: *Revolte oder Ressentiment. Über den Populismus*, Berlin (August Verlag) 2019.

Lena Gerdes ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt «Die Gesellschaft nach dem Geld» (Volkswagenstiftung) und Doktorandin an der Wirtschaftsuniversität Wien. Forschungsschwerpunkte sind internationaler Handel, agentenbasierte Modellierung, Transformation.

Christine Hanke ist Professorin für Digitale und Audiovisuelle Medien an der Universität Bayreuth und PI im Exzellenzcluster «Africa multiple – Reconfiguring African Studies». Schwerpunkte: Postkoloniale Medientheorie und Science and Technology Studies. Buchveröffentlichungen: zus. m. J. Cortiel u. a. (Hg.): *Practices of Speculation. Modeling, Embodiment, Figuration*, Bielefeld (transcript), 2020; *Texte – Zahlen – Bilder. Realitätseffekte und Spektakel*, Bremen (thealit) 2010; *Zwischen Auflösung und Fixierung. Zur Konstitution von «Rasse» und «Geschlecht» in der physischen Anthropologie um 1900*, Bielefeld (transcript) 2007.

Auriea Harvey ist Künstlerin und entwickelt Simulationen und Skulpturen. Sie hat eine Professur für Games an der Kunsthochschule Kassel und lehrt Spieleentwicklung, 3D und innovative Ansätze zeitgenössischer Kunstpraxis. Harvey ist eine Hälfte des Künstlerduos Tale of Tales, das für seine wegweisenden Arbeiten in den Bereichen Internetkunst, Videospiele und XR bekannt ist. Ihre Arbeiten wurden im Museum Tinguely (Basel), V&A (London), New Museum (New York) und ZKM (Karlsruhe) ausgestellt. Harvey wurde mit dem Independent Games Festival Nuovo Award ausgezeichnet.

Philip Hauser ist wissenschaftlicher Mitarbeiter der Medienwissenschaft an der Universität Konstanz. Er schreibt eine Dissertation zu störenden Spielweisen in und mit Computerspielen. In seiner Forschung befasst er sich darüber hinaus mit Fehlerökologien und künstlerischen Forschungsweisen. Er hat bei diversen Film- und Theaterprojekten mitgewirkt. Letzte Veröffentlichung: «12 Years of Suffering». Seriell-transformative Fanpraktiken am Beispiel der RollerCoaster Tycoon-Reihe, in: *AugenBlick*, Nr. 78/79, 2020, 227–247.

Arvid Kammler arbeitet als wissenschaftlicher Mitarbeiter am DFG-Graduiertenkolleg «Locating Media» der Universität Siegen und forscht im Rahmen seiner Promotion zur Überlagerung und wechselseitigen Konstitution von Räumlichkeiten in digitalen Spielen sowie zur Rolle des Körpers in temporären Anordnungen des Spiels. Weitere Forschungsschwerpunkte sind mediale Existenzweisen, digitale Materialitäten und Communities. Daneben ist er Mitherausgeber von *Ilinx_ Magazin für Computerspieleforschung und Spielkultur*. arvidkammler.com

Elisa Linseisen ist wissenschaftliche Mitarbeiterin (PostDoc) am Institut für Medienwissenschaften der Universität Paderborn. Sie promovierte am Institut für Medienwissenschaft der Ruhr-Universität Bochum mit einer Arbeit zu hochaufgelöster Digitalbildlichkeit (High Definition) und war Mitglied der DFG-Forschungsgruppe «Medien und Mimesis». Weitere Forschungsschwerpunkte: Theorie des Formats, Medien- und Filmphilosophie, Medien und Mimesis. Zu ihren Veröffentlichungen zählen: zus. m. Sebastian Althoff u. a. (Hg.): *Re-/Dissolving Mimesis*, Paderborn (Fink) 2020 sowie *3D – Filmisches Denken einer Unmöglichkeit*, Würzburg (Königshausen & Neumann) 2014.

Petra Löffler ist Professorin für Theorie und Geschichte gegenwärtiger Medien an der Carl von Ossietzky Universität in Oldenburg und forscht zu Medienökologie, Archivpraktiken und (post-)kolonialen Epistemologien. Sie war von 2009 bis 2019 Redaktionsmitglied der ZfM und hat die Schwerpunkte «Aufzeichnen» und «Medienökologien» betreut. Aktuelle Veröffentlichungen: zus. m. Winfried Gerling und Susanne Holschbach: *Bilder verteilen. Fotografische Praktiken in der digitalen Kultur*, Bielefeld (transcript) 2018; zus. m. Réka Patrícia Gál: *Earth and Beyond in Tumultuous Times: A Critical Atlas of the Anthropocene*, Lüneburg (Meson Press) 2021.

Johannes Paßmann ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Team Digitale Medien und Methoden an der Universität Siegen. Gemeinsam mit Anne Helmond ist er Leiter des Projekts «Historische Technografie des Online-Kommentars» im SFB «Transformationen des Populären». Aktuelle Publikationen: zus. mit Cornelius Schubert: Objektivation online. Subjekte und Objekte sozialer Medien, in: *Medien-Journal*, Bd. 45, Nr. 1, 2021, 7–23; zus. m. dems.: Liking as taste making. Social media practices as generators of aesthetic valuation and distinction, in: *New Media & Society*, Aug. 2020, [10.1177/1461444820939458](https://doi.org/10.1177/1461444820939458).

Angela Rabing ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Filmwissenschaft und Medienästhetik am Institut für Kunstwissenschaft – Filmwissenschaft – Kunstpädagogik der Universität Bremen. Dort arbeitet sie an einer Dissertation zu Digitalästhetiken des filmischen Realismus. Weitere Forschungsinteressen sind Dokumentarfilm, Queeres Kino, Film/Migration und Smartphone-Filme. Zuletzt hat sie die Nr. 18 (2020) des Online-Magazins *nach dem film* zu Ästhetik und Theorie des digitalen Films herausgegeben.

Felix Raczkowski ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Digitale und Audiovisuelle Medien der Fachgruppe Medienwissenschaft an der Universität Bayreuth. Er hat an der Ruhr-Universität Bochum mit einer Arbeit zur Digitalisierung des Spiels promoviert. Arbeitsschwerpunkte: Game Studies, Geschichte und Theorie digitaler Medien, Fakes in digitalen Kulturen, Medien der Bürokratie und des Büros. Letzte Veröffentlichungen: *Digitalisierung des Spiels. Games, Gamification, Serious Games*, Berlin (Kadmos) 2019; *The Rule of Productivity and the Fear of Transgression. Speculative Uncertainty in Digital Games*, in: Jeanne Cortiel u. a. (Hg.): *Practices of Speculation. Modeling, Embodiment, Figuration*, Bielefeld (transcript) 2020, 77–95.

Birgit Schneider lehrt als Professorin für Wissenskulturen und mediale Umgebungen an der Universität Potsdam. Die aktuellen Forschungen der Bild- und Medienwissenschaftlerin befassen sich mit Bildern und Wahrnehmungsweisen des Klimas, Informationsvisualisierungen und interaktiven Karten, Bildern der Ökologie, 5G als Milieu sowie mit vernetzten Bildern. Ihre Monografie *Klimabilder. Eine Genealogie globaler Bildpolitiken von Klima und Klimawandel* erschien 2018 bei Matthes & Seitz.

Manuel Scholz-Wäckerle ist Senior Lecturer am Department für Sozioökonomie an der Wirtschaftsuniversität Wien. Forschungsschwerpunkte: evolutionäre politische Ökonomie, institutionelle Ökonomie, agentenbasierte Modellierung. Aktuelle Veröffentlichungen: zus. m. B. Rengs und J. van den Bergh: Evolutionary macroeconomic assessment of employment and innovation impacts of climate policy packages, in: *Journal of Economic Behavior and Organization*, Nr. 169, 2020, 332–368; zus. m. K. Gruszka und E. Aigner: Planetary carambolage: The evolutionary political economy of technology, nature and work, in: *Review of Evolutionary Political Economy*, Nr. 1, 2020, 273–293.

Fiona Schrading ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Kunstakademie Düsseldorf und forscht an einem Projekt zur kulturellen Bildung in ländlichen Räumen. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind (queer-feministischer) Neuer Materialismus, feministische Science and Technology Studies und Post- und Dekolonialität. Sie arbeitet an einer Dissertation zu Zeit-Diffraktion und Re-Lokalisierungen von Vergangenheit und Zukunft im Anthropozän.

Jens Schröter ist Professor für Medienkulturwissenschaft an der Universität Bonn. Er ist Sprecher des Projekts «Die Gesellschaft nach dem Geld» (Volkswagenstiftung) sowie des DFG-Projekts «Van Gogh TV». Forschungsschwerpunkte: Digitale Medien, dreidimensionale Bilder, Kritische Medientheorie. Fellowships an der Leuphana Universität Lüneburg, am Internationalen Forschungszentrum Kulturwissenschaften in Wien und am IKKM Weimar. Buchveröffentlichung u. a.: *3D. History, Theory and Aesthetics of the Transplane Image*, New York (Bloomsbury) 2014.

Simon Strick ist Amerikanist, Autor und Theatermacher. Er promovierte zum Konnex von Schmerz, *race* und Gender. Sein aktuelles Forschungsprojekt, gefördert von der Volkswagenstiftung, untersucht die affektiven Botschaften und Mechanismen in der Online-Präsenz identitärer rechter Bewegungen. Er arbeitet außerdem an einer Edition zur amerikanischen Eugenik sowie einem Buch zur Repräsentation geistiger Behinderung im US-Kino bis 1960. Mit Susann Neuenfeldt leitet er das Berliner Performancekollektiv PKRK.

Marie-Louise Timcke ist programmierende Journalistin und leitet das Interaktiv-Ressort der Funke Mediengruppe. Dort arbeitet sie gemeinsam mit einem interdisziplinären Team aus Entwicklern, Designern und Journalist_innen mit neuen Recherchemethoden und visuellen Erzählformen. Aus ihrem Datenjournalismus-Studium an der TU Dortmund heraus gründete sie Journocode, eine Initiative für mehr Data Literacy und IT-Skills im Journalismus. Januar 2022 wird sie zur *Süddeutschen Zeitung* wechseln, um dort die Leitung des Datenteams zu übernehmen.

Total Refusal ist ein Künstler_innenkollektiv, das aus Susanna Flock, Adrian Jonas Haim, Jona Kleinlein, Robin Klengel, Leonhard Müllner und Michael Stumpf besteht. Total Refusal wurde seit 2018 mit 27 Preisen ausgezeichnet und auf mehr als 130 internationalen Film- und Videofestivals sowie in zahlreichen Ausstellungen präsentiert, u. a. auf der Berlinale, am BFI London, auf der Doc Fortnight at MoMA, im HEK Basel, auf der Ars Electronica und der Architektur-Biennale Venedig 2021.

Aaron Trammell ist Assistant Professor für Informatik und Mitglied der Fakultät für Visual Studies an der University of California, Irvine. In seinen Arbeiten untersucht er, auf welche Weise Brett- und Kartenspiele die gelebten Erfahrungen ihrer Spieler_innen prägen und wie solche Spiele *white privilege* und hegemoniale Männlichkeit in den *geek cultures* fördern. Er ist Redaktionsleiter von *Analog Game Studies* und Mitgründer sowie Multimedia-Redakteur der Online-Plattform *Sounding Out!*.

Tobias Zarges arbeitet an den Schnittstellen von Grafik, Sound und Spiel. Seit 2019 lehrt und forscht er als künstlerischer Mitarbeiter zu narrativen und interaktiven Systemen an der Kunsthochschule Kassel. Er stellt seine Spiele und andere musikalisch-visuelle Arbeiten international aus und war Finalist beim Independent Games Festival Nuovo Award.

Daniela Zetti ist Technikhistorikerin und PostDoc-Forscherin am Institut für Medizingeschichte und Wissenschaftsforschung der Universität zu Lübeck. Sie forscht zur Computergeschichte und Datenethik. Veröffentlichung: zus. m. David Gugerli: *Computer History – The Pitfalls of Past Futures. Preprints zur Kulturgeschichte der Technik* Nr. 33, Zürich (ETH) 2019.

Hannah Zindel ist wissenschaftliche Mitarbeiterin in der DFG-Kollegforschungsgruppe «Medienkulturen der Computersimulation» an der Leuphana Universität Lüneburg. Letzte Buchpublikation: *Ballons. Medien und Techniken früherer Luftfahrten*, Paderborn (Wilhelm Fink) 2020.