

## Zu den Autoren

---

**Sarah Beyvers**, M.A., lehrt Englische Literatur- und Kulturwissenschaft sowie Deutsche Literaturwissenschaft an der Universität Passau. Ihr Dissertationsprojekt befasst sich mit Räumlichkeit und Interaktivität in neoviktorianischen Computerspielen.

**Christiane Eichenberg**, Prof. Dr., ist Leiterin des Instituts für Psychosomatik der Medizinischen Fakultät der Sigmund-Freud-Privatuniversität. Sie ist auch Psychotherapeutin (Psychoanalyse). Sie hat mehr als 60 Arbeiten in Fachzeitschriften veröffentlicht, hält Vorträge auf internationalen Konferenzen und hat Bücher über e-mental health, Selbstbehandlung und Selbstmedikation, Psychotraumatologie und Online-Beratung veröffentlicht.

**Heiner Fangerau**, Prof. Dr. Dr., ist Leiter und Direktor des Institutes für Geschichte, Theorie und Ethik der Medizin an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. Seine Forschungsschwerpunkte sind Geschichte und Ethik der Psychiatrie und Neurologie, Forschungsethik und historische Netzwerkanalysen.

**Christina Fawcett**, Dr., ist Vertragsdozentin am Fachbereich Englisch an der Universität Winnipeg. In ihrer aktuellen Forschung untersucht sie bösartige und monströse Räume in Computerspielen, mit besonderem Schwerpunkt auf ludi-sche Einflüsse auf Spielerfahrungen und Charakterartikulation.

**Katharina Fürholzer**, Dr., ist derzeit Postdoktorandin am Department of Comparative Literature & Literary Theory an der University of Pennsylvania. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Medical Humanities, Ethik der Pathographie, gute wissenschaftliche Praxis und Geschichte der Psychiatrie (insbesondere Kurt Schneider).

**Arno Görgen**, Dr., ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institute of Design Research an der Hochschule der Künste Bern. Seine Forschungsschwerpunkte sind Medizingeschichte und Bioethik in der Populärkultur sowie Medikalisierung in digitalen Horrorspielen.

**Julia Hofmann**, M.A., ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität der Bundeswehr in München. Ihr Forschungsinteresse gilt der Modellierung und Simulation biologischer Systeme. Zurzeit entwickelt sie ein computergestütztes Physiologiemodell zur Simulation der taktischen Versorgung von Gefechtsverletzten in Serious Games.

**Marko Hofmann**, Prof., war von 2000 bis 2016 Projektleiter am Institut für Intelligente Systeme (ITIS GmbH). Seit 2012 ist er Projektleiter des Serious-Game-Projekts »SanTrain« und seit 2018 Professor an der Fakultät für Informatik an der Universität der Bundeswehr in München.

**Rudolf Inderst**, Dr. Dr., erwarb seinen Dokortitel in den American Studies sowie den Medienwissenschaften. Seine Forschungsinteressen sind Game Studies, politische Theorie und Ideengeschichte.

**Henning Jansen**, B.A., ist Student der Global History und schreibt seine Masterarbeit über Schuld in *BioShock Infinite*. Außerdem ist er Werkstudent bei der Gameforge AG, Karlsruhe, und wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Pädagogischen Hochschule Heidelberg.

**Alexandros Karagkasidis**, M.A., ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Intelligente Systeme (ITIS GmbH) und Doktorand in der Abteilung Informatik der Universität der Bundeswehr München. Seine derzeitigen Forschungsinteressen sind die automatisierte Bewertung, Beurteilung und Feedback bei komplexen Leistungsaufgaben, wobei der Schwerpunkt auf Aspekten der algorithmischen Machbarkeit und Wiederverwendbarkeit liegt.

**Cornelia Küsel**, Mag.Phil., ist derzeit als wissenschaftliche Mitarbeiterin und Doktorandin an der Fakultät für Informatik der Universität der Bundeswehr in München tätig. Ihre Forschung befasst sich mit e-mental health, Online-Interventionen, PTSD und Essstörungen.

**Simon Ledder**, Diplom-Soziologe (Dipl.-Sozw.), ist derzeit wissenschaftlicher Mitarbeiter im DFG-geförderten Projekt »The Dispositifs of ›Dis/ability‹ in Transformation« am Lehrstuhl für Soziologie und Politik der Rehabilitation, Disability Studies an der Philosophischen Fakultät der Universität zu Köln. Seine Forschungsschwerpunkte sind Disability Studies, Gender Studies, queer-feministische Theorie und Medienwissenschaften.

**Axel Lehmann**, Prof. Dr., ist emeritierter Professor an der Fakultät für Informatik an der Universität der Bundeswehr in München. Seine Forschungsschwerpunkte

sind quantitative Modellierung und computergestützte Simulation dynamischer Systeme, deren Verifikation und Validierung.

**Nils Löffelbein**, Dr., ist wissenschaftlicher Mitarbeiter des Institutes für Geschichte, Theorie und Ethik der Medizin an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. Seine Forschungsschwerpunkte sind die Geschichte des Nationalsozialismus, die Kulturgeschichte des Ersten Weltkriegs und der Weimarer Republik sowie die Geschichte der Psychiatrie.

**Alan McGreevy**, M.Sc., ist Dozent an der Universität Winnipeg und promoviert an der Universität Manitoba in medizinischer Mikrobiologie und Infektionskrankheiten. Seine Arbeit umfasst virale Infektionskrankheiten, Biosicherheit und Bioterrorismus sowie Darstellungen von Wissenschaft und Krankheit in der Populärkultur.

**Silja Meyer-Nieberg**, Dr., arbeitet am Institut für Intelligente Systemtechnik an der Universität der Bundeswehr in München. Ihre Forschungsgebiete sind Künstliche Intelligenz und Computational Intelligence mit Schwerpunkt auf dynamischen und adaptiven Systemen.

**Brandon Niezgoda** ist Dozent für Kommunikation an der Drexel University. Seine Forschung konzentriert sich auf die Schnittmenge von kontemporärer Kultur, Geisteswissenschaften und Medienindustrien. Er ist Mitherausgeber von *Global Perspectives on Health Communication in the Age of Social Media* (2018).

**Marc A. Ouellette**, PhD, lehrt Englisch und Kulturwissenschaften an der Old Dominion University in Norfolk, USA. Er ist ein preisgekrönter Pädagoge und Forschungsstipendiat der Learning Games Initiative. Derzeit arbeitet er an der Fertigstellung einer Monografie über Männlichkeit in Computerspielen.

**Eugen Pfister**, Dr., leitet das SNF-Ambizione-Forschungsprojekt »Horror-Game-Politics« an der Hochschule der Künste Bern. Er ist Gründungsmitglied des »Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele«.

**Manuela Pietraß**, Prof. Dr., ist Professorin für Erziehungswissenschaft und Medienpädagogik an der Universität der Bundeswehr München. Sie lehrte an Universitäten in Deutschland, Österreich und der Schweiz.

**Vanessa Platz**, M.A., studierte Medien und kulturelle Praxis an der Philipps-Universität Marburg und ist derzeit als Content and Translation Manager im Bereich

Mobile Games tätig. In ihrer Masterarbeit beschäftigte sie sich mit Strategien des Engagements in Bezug auf die Erfahrung des Todes in Computerspielen.

**Torben Quasdorf**, Dipl.-Germ., studierte Germanistik mit den Schwerpunkten Literaturvermittlung und Philosophie an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg. Seit seinem Abschluss im Jahr 2008 ist er in der Verlagsbranche tätig.

**Brandon Rogers**, M.A., ist derzeit Doktorand im Programm Communication, Rhetoric, and Digital Media (CRDM) an der North Carolina State University in Raleigh, USA. Seine Forschung trianguliert in erster Linie kritische Medienstudien, Health Humanities und die Rhetorik von Gesundheit und Medizin.

**Elsa Romfeld**, M.A., ist seit 2008 wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Abteilung für Geschichte, Theorie und Ethik der Medizin am Universitätsklinikum Mannheim. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Medizinphilosophie, Medizin- und Metaethik und philosophische Anthropologie.

**Patrick Ruckdeschel**, Dr., promovierte 2014 zum Thema »Strukturanalyse des Videospiels«. Seit 2010 ist er in der Forschung und Entwicklung von Serious Games tätig. Im Jahr 2017 war er Gastprofessor für »Interaktive Medien« an der ADBK Nürnberg.

**Bernhard Runzheimer**, M.A., ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Philipps-Universität Marburg. Seine Forschungsinteressen umfassen digitale Spiele, Soziale Medien und Interdependenzen zwischen realen und virtuellen Räumen.

**Anne Sauer**, B.A., studierte Medienpädagogik an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg. Sie beschäftigt sich seit über 10 Jahren beruflich mit Spielen. Seit 2009 entwickelt sie Spiele und spielerische Anwendungen zu historischen, gesellschaftspolitischen und medizinischen Themen für Museen und andere Institutionen. Sie schreibt über Spielkultur, Indie- und Serious Games und führt regelmäßig Workshops zu Computerspielen durch.

**Sabine Schollas**, M.A., arbeitet derzeit an ihrem Promotionsprojekt zum Thema »Kindheit in Zeiten psychischer Macht«. Zu ihren Forschungsinteressen gehören Kindheit und Marketing, Gamification, Computerspiele und Self-Tracking.

**Annika Simon**, M.A., studierte Medien und kulturelle Praxis an der Philipps-Universität Marburg. Ihre Forschungsinteressen sind die Entwicklung und Geschichte des Dokumentarfilms, Fotografie in Computerspielen und interaktives Storytelling.

**Stefan Heinrich Simond**, M.A., ist wissenschaftlicher Mitarbeiter und Dozent am Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg. Derzeit arbeitet er an seiner Promotion zur Konstruktion von psychischen Krankheiten und psychiatrischen Einrichtungen in Computerspielen.

**Kara Stone**, M.A., ist Doktorandin im Bereich Film und digitale Medien mit einem ausgewiesenen Schwerpunkt in Gender Studies an der University of California in Santa Cruz. Als Künstlerin und Wissenschaftlerin interessiert sie sich besonders für die affektiven und geschlechtsspezifischen Erfahrungen von psychosozialer Behinderung, Schwäche und Heilung im Zusammenhang mit Kunstproduktion und Computerspielen.

**Martin Thiele-Schweiz**, Dr., arbeitet derzeit an einem Promotionsprojekt zum Thema Spiel, Staat und Subversion an der Kunstuniversität Braunschweig. Als Medien- und Game Designer realisiert er seit über zehn Jahren spielerische Medienperformances und didaktische Spiele zur Vermittlung komplexer Inhalte.

