

# Vorträge

## Gast- und Einzelvorträge mit Einladung

- *Simulieren. Spielen. Erzählen? Narrative Rezeptionsangebote in digitalen Spielen* (Universität Bielefeld 2019).
- *Hello There – Hell Here. Gender als Kategorie der Figurentheorie in amerikanischen Filmen der 1990er* (Universität Duisburg-Essen 2017).
- *»I'm going to kill you SO MUCH.« Funktionen medialer Gewalt in Videospielen* (Universität Bielefeld 2017).
- *Erzählen Computerspiele eigentlich?* (Universität Köln 2016).
- *Computerspiele im Deutschunterricht?* (Universität Köln 2015).
- *Gender.Karrieren.Verwirrungen: Zum Verhältnis von Individualisierung und Geschlecht in Sitcoms der 1980er und 1990er Jahre* (Universität Bielefeld 2015).
- *Zimmer 0101. Zur Funktion von Überwachung und Berechnung in Orwells »Nineteen-Eighty Four«* (University of Cincinnati 2014).
- *(Irr)Wege zur Dissertation* (Mentoring-Programm der Universität Duisburg-Essen 2014).
- *Fiction in Pixels? Zum Spannungsverhältnis simulativer und narrativer Realisierungen in Computerspielen* (Universität Köln 2014).
- *Gestern, heute, morgen ... ? Zur Redundanz, Reproduktion und Aktualisierung der Superhelden* (Universität Freiburg 2012).
- *Der Erzähler lügt ... Zum Verhältnis von Erzählung und Spiel am Beispiel der Realismuseffekte in Fallout 3* (Universität Hildesheim 2011).
- *Zurück in die Wüste des Natürlichen. Die Naturalisierung des künstlichen Menschen in THX 1138* (Universität Münster 2011).

## Vorträge bei nationalen und internationalen Konferenzen

- *The »Man of Tomorrow« as Copy Template – Male Hegemony and its Reproduction in Superhero Comics* (Spaces Between, Köln 2018).
- *Seeing fragmented Bodies – Towards an inherent political quality of comic books* (NECS Jahrestagung, Paris 2017).
- *Simulierte Mediengenealogien: Vom Schattentheater zum Computerspiel!?* (Deutscher Germanistentag, 2016 Bayreuth).
- *Geschichten über Metall, Holz und Schnee – Zur narrativen Bedeutung von Materialien in Videospielen* (Tagung: Narrativité et Matérialité, Sorbonne 2016).
- *Legionäre im Ascheland – Funktionen Antiker Motive in Videospielen* (Tagung: Antike ohne Ende im Rahmen des SFB 644: Transformationen der Antike, Berlin 2016).
- *Aufgenommen, umgewandelt, ausgeschieden: Bild-Ökonomien in Videospielen* (Tagung: Was Bilder wissen: Ökonomien & Bildmedien, Mannheim 2015).
- *»You Write the Story« – Auto(matische) Arbeitsbiografien in Computerspielen* (Tagung: Work in Progress. Arbeit und auto/biographisches Erzählen, Mannheim 2015).

- Mit Rolf Parr: *Sicherheits-Vorsorge: Das Familienhaus und die atomare Bedrohung in den 1950er und 1960er Jahren* (Tagung: In da House, Potsdam 2014).
- *Zwischen Realität und Realismus. Eine kleine Typologie von Realitäts- und Realismuseffekten* (Tagung: Focus on German Studies, Cincinnati 2014).
- *SUPERMAN DEAD ... AGAIN! Der Tod eines Superhelden im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (Tagung: Schlusspunkt – Poetiken des Endes, Essen 2013).
- *Der Gott aus der Petrischale. Zur Dekonstruktion moderner Gesellschaften durch die experimentelle Vermittlung von Kultur und Natur in Superheldencomics* (Tagung: Comics und Naturwissenschaften, Erlangen 2013).
- *Schon wieder ist der Kaiser tot ... Zur Narrativierung und Serialisierung simulativer Wiederholungen in Computerspielen* (Tagung: Wiederholen/Wiederholung, Essen 2013).
- *Didaktische Ansätze zur Integration narrativer und simulativer Elemente in Computerspielen oder: Warum Citizen Abel sterben musste* (Tagung: Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts, Köln 2012).
- *Raum – Zeit – Geschichte. Konflikte simulierter und narrativer Räume im Computerspiel am Beispiel von FALLOUT 3* (Tagung: Räumliche Darstellung kultureller Konfrontationen, Amsterdam 2012).
- *»GOTTA CATCH 'EM ALL!« – Narration, Reproduktion und Austauschbarkeit im Superhelden-Merchandising* (Tagung: Comics intermedial – interdisziplinär, Bochum 2011).
- *Spiel wiederholt sich. Erzählung nicht? Zum Spannungsverhältnis von Spiel und Erzählung am Beispiel der Wiederholungsstrukturen des Computerspiels »Prey«* (Tagung: GfM Loopings, Weimar 2010).
- *»[E]ine Literatur der [...] Verbindungen«. Comics als interdiskursive Erzählungen über Medien* (Tagung: Erzählen im Comic, Köln 2009).
- *Mediation von Faschismus- und Opferrollen oder: Warum konnte Superman rein gewaschen werden?* (Workshop: Transmediale Untersuchungen zum Literarischen Antisemitismus, Bielefeld 2009).