

Publikationen

Verhältnis von Text und Bild – Digitalisierung – Literatur

Monografien

- *Spielen und Erzählen. Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung.* Diskursivitäten Band 19. Heidelberg: Synchron 2014.

Rezensionen:

- Robert Baumgartner: *Narrative Rezeptionsangebote. Markus Engelns' Spielen und Erzählen.* In: DIEGESIS. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung. 5.1 (2016). 101-110. | Sarp Can: *Markus Engelns: Spielen und Erzählen: Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung.* MEDIENwissenschaft: Rezensionen 2016, S. 54-57, auch erschienen in: Pixeldiskurs. URL: <http://pixeldiskurs.de/2016/12/19/buchrezension-spielen-und-erzaehlen/#more-403>, 2016.

Herausgeberschaften

- Mit Patrick Voßkamp: *Sprechende Pixel – Computerspielphilologie in Schule und Hochschule.* (Arbeitstitel) Osnabrücker Beiträge (OBST). Duisburg: Universitätsverlag Rhein-Ruhr. Erscheint 2020.
- Mit Ulrike Preußner und Felix Giesa: *Comics in der Schule.* Berlin: Erscheint 2019.
- Mit Iuditha Balint und Rolf Parr: *Realismus als Effekt des Ökonomischen in neuen Medienproduktionen.* Medienobservationen 2018.
- Mit Kai Löser und Immanuel Nover: *Schlusspunkte. Poetiken des Endes.* Würzburg: Königshausen und Neumann 2017.
- Mit Ulrike Preußner: Schwerpunkt »Comics«. Literaturkritik.de 2016. <https://literaturkritik.de/id/21493>.

Handbuchartikel

- Mit Andreas Schöffmann: *Digitale Spiele.* In: Kammler, Clemens/Baurmann, Jürgen/Müller, Astrid (Hgg.): *Handbuch Deutschunterricht.* Seelze: Klett Kallmeyer 2017, S. 246–249.

Aufsätze

- *Cybertexte und Hidden Stories in der Schule: Zur Funktion von Texten in digitalen Spielen.* In: Voßkamp, Patrick/Engelns, Markus (Hgg.): *Sprechende Pixel – Computerspielphilologie in Schule und Hochschule.* (Arbeitstitel) Osnabrücker Beiträge (OBST). Duisburg: Universitätsverlag Rhein-Ruhr. Erscheint 2020.
- *(K)ein Leben in der Ferne? Stefan Zweigs Schicksal als Exilant im Comic.* In: Deutschunterricht, Ausgabe 3/2019. Angenommen.
- *Virtuelles Deponieren – Orte der Müllentsorgung in digitalen Spielen.* In: Iovino, Serenella/Assmann, David-Christopher (Hgg.): *Narrative der Deponie. Literatur- und kulturwis-*

senschaftliche Perspektiven auf eine Entsorgungspraxis. Heidelberg: Springer. Angenommen. Erscheint 2019.

- *Aufgenommen, umgewandelt, ausgeschieden: Bild-Ökonomien in Videospiele*. In: Gredel, Eva/Balint, Iuditha/Galke-Janzen, Patrick et. al (Hgg.): *Ökonomie und Bildmedien: Bilder als Ausdrucksressource zur Konstruktion von Wissen*. Berlin/boston: de Gruyter 2018, S. 170–187.
- *Das e-gestützte Praxissemester-Begleitseminar im Fach Deutsch. Organisation, Struktur und Seminaratmosphäre in Moodle*. In: van Ackeren, Isabell/Kerres, Michael/Heinrich, Sandrina (Hgg.): *Flexibles Lernen mit digitalen Medien*. Münster: Waxmann 2018, S. 398–407.
- *»You Write the Story« – Auto(matische) Arbeitsbiografien in Computerspielen*. In: Balint, Iuditha/Wilhelms, Kerstin/Wortmann, Thomas et al. (Hgg.): *Opus und labor. Arbeit in biographischen und autobiographischen Erzählungen*. Essen: Klartext 2018, S. 173–190.
- *Geschichten über Metall, Holz und Schnee. Zur narrativen Bedeutung von digitalen Materialien*. In: Baillet, Florence/Daux-Combaudon, Anne-Laure (Hgg.): *Narrativité et Materialité*. Cahiers d'Études Germaniques. Aix-en-Provence: 2018, S. 95–106.
- *Superman Dead ... Again! Der Tod eines Superhelden im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. In: Engelns, Markus/Löser, Kai/Nover, Immanuel (Hgg.): *Schlusspunkte. Poetiken des Endes*. Würzburg: Königshausen & Neumann 2017, S. 287–305.
- *Wenn aus Liebe Geldgier wird ... Die Schöne und das Biest in moderner Variante*. In: *Deutschunterricht*. Ausgabe 04/2015, S. 42–47.
- *Raum – Zeit – Geschichte. Konflikte simulierter und narrativer Räume im Computerspiel am Beispiel von FALLOUT 3*. In: Dauven-van Knippenberg, Carla/Moser, Christian/Parr, Rolf (Hgg.): *Räumliche Darstellungen kultureller Begegnungen*. Heidelberg: Synchron 2015, S. 251–269.
- *Schon wieder ist der Kaiser tot ... Zur Narrativierung und Serialisierung simulativer Wiederholungen in Computerspielen*. In: Parr, Rolf/Wesche, Jörg/Bastert, Bernd/Dauven-van Knippenberg, Carla (Hgg.): *Wiederholen/Wiederholung*. Heidelberg: Synchron 2015, S. 217–232.
- *»[E]ine Literatur der [...] Verbindungen«*. *Comics als interdiskursive Erzählungen über Medien*. In: Brunken, Otto/Giesa, Felix (Hgg.): *Erzählen im Comic*. Essen: Ch. A. Bachmann Verlag 2013, S. 77–87.
- *Didaktische Ansätze zur Integration narrativer und simulativer Elemente in Computerspielen oder: Warum Citizen Abel sterben musste*. In: Seidler, Andreas/Boelmann, Jan (Hgg.): *Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts. Beiträge zur Literatur- und Mediendidaktik*. Band 24. Frankfurt a. M.: Peter Lang 2012, S. 169–189.
- *»GOTTA CATCH 'EM ALL!« – Narration, Reproduktion und Austauschbarkeit im Superhelden-Merchandising*. In: Bachmann, Christian/ Sina, Véronique/Banhold, Lars (Hgg.): *Comics intermedial*. Essen: Ch. A. Bachmann Verlag, 2012, S. 179–197.

Rezensionen

- *Startschüsse der Comicwissenschaft? Zum Einführungsband »Comics und Graphic Novels«, herausgegeben von Julia Abel und Christian Klein*. In: *Literaturkritik*. <https://literaturkritik.de/klein-abel-comics-und-graphic-novels-startschuesse-der-comicwissenschaft,23488.html>. 2017.

- *Grant Morrison & Frank Quitely: All Star Superman*. In: satt.org – ein SuKuLTuR-Produkt. http://www.satt.org/comic/12_10_superman.html. 2012.
- *Superhelden – Zur Ästhetisierung und Politisierung menschlicher Außerordentlichkeit*. <http://www.comicgesellschaft.de/?p=2189>. 2012.

Peer Review

- Für: Clausen, Dennis/Olaf, Thorsten (Hgg.): *Digitale Spiele im Diskurs*.

Fachwissen und Kompetenzen – Mediensozialisation – Informelle Bildung

Monografien

- *Spiele und lerne etwas übers Arbeiten, aber was?! Bilder der Erwerbsarbeit und ihre Vermittlung durch digitale Spiele*. (Arbeitstitel). In Vorbereitung.
- *Atom-Sorgen. Narrativität und Medialität atomarer Bedrohungen*. In Vorbereitung.

Herausgeberschaften

- Mit Rolf Parr, Stephan Packard und Vera Podskalsky: *Narrativ und Diskurs. Ein Modell*. (Arbeitstitel). Erscheint 2021.
- Mit Clemens Kammler und Ulrike Preußner: *Achtundsechzig: Beiträge zu Literatur und Zeitgeschichte*. Duisburg: Universitätsverlag Rhein-Ruhr 2018.
- Mit Dieter Wrobel und Tilman von Brand: *Gestaltungsraum Deutschunterricht. Literatur, Kultur, Sprache*. Baltmannsweiler: Schneider 2017.

Aufsätze

- *Der Gott aus der Petrischale – Zur Dekonstruktion moderner Gesellschaften durch die experimentelle Vermittlung von Kultur und Natur in Superheldencomics*. In: Heydenreich, Clemens (Hg.): *Comics und Naturwissenschaften*. Angenommen. Erscheint 2019.
- *Wie ich doch noch zur Literatur fand*. In: Heintz, Kathrin, Kühn, Walter (Hgg.): *Literarische Werdegänge. Lesebiografien von Wissenschaftler_innen*. Marburg: Büchner 2018, S. 13–36.
- *Zwischen Verherrlichung, Reflexion und Problematisierung? Zur Darstellung und Funktion medialer Gewalt in Videospiele*. In: Preußner, Heinz-Peter (Hg.): *Gewalt im Bild. Ein interdisziplinärer Diskurs*. Marburg: Schüren 2018, S. 223–239.
- *Dinieren in der Apokalypse. Realitäten des Abendessens in Endzeitfilmen*. In: Balint, Juditha/Engelns, Markus/Parr, Rolf (Hgg.): *Realismus als Effekt des Ökonomischen in neuen Medien*. In: *Medienobservationen* 2018.
- Mit Rolf Parr: *Sicherheits-Vorsorge: Das Familienhaus und die atomare Bedrohung in den 1950er und 1960er Jahren. Das Haus und seine Vorstellung in den Künsten und Wissenschaften*. In: Christians, Heiko/Mein, Georg (Hgg.): *In Da House*. Paderborn: Fink 2016, S. 253–263.

- Mit Iuditha Balint: *Arbeit als residuale Realität in Videospielen*. In: Ernst, Thomas/Mein, Georg: *Literatur als Interdiskurs* (Hgg.). Paderborn: Fink 2016, S. 639–652.
- »äußerst unzufrieden« – *Entscheidungsstrukturen in Computerspielen als Produkte ›individualisierbaren‹ Konsums*. In: Unterhuber, Tobias/Schöffmann, Andreas/Ascher, Franziska et al. (Hgg.): »I'll remember this« – Inszenierung und Bedeutung von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt: VWH 2016, S. 291–310; auch in: paidia. 2015. URL: <http://www.paidia.de/?p=6757>.
- *Vom Helden zum Mörder? Zur Herstellung einer ‚Atmosphäre des Mordens‘ in The Elder Scrolls V: Skyrim*. In: Standke, Sebastian/Huberts, Christian (Hgg.): *Zwischen|Welten. Atmosphären im Computerspiel*. Im Lektorat. Glückstadt: VWH 2014, S. 117–152.
- »Aquaman sucks!« – *Spezialwissen und die neue Popularität der Superhelden*. Bachmann, Christian (Hg.): *Comiq*heft, Ausgabe 3. Essen: Ch. A. Bachmann Verlag 2013 (monografische Kleinstschrift).
- »Man kommt sich fast vor wie in einem realen Film!« – *Ansätze für eine Typologie von Realitäts- und Realismuseffekten in Computerspielen*. In: Appell, Daniel/Huberts, Christian/Raupach, Timm/Standke, Sebastian (Hgg.): *Welt.Kriegs.Shooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?* Boizenburg: VWH 2012, S. 184–204.

Rezensionen:

- Achim Fehrenbach: *Kriegsspiele sind Erinnerungsmedien*. In: *Zeit Online* (<http://www.zeit.de/digital/games/2012-03/buch-weltkriegsshooter-games>, zuletzt gesehen am 06.03.2018) sowie Benjamin Beil: *Neue Medien*. In: *MEDIENwissenschaft* 04/2012, S. 498f.
- *Mediation von Faschismus- und Opferrollen oder: Warum konnte Superman rein gewaschen werden?* In: *kultuRRRevolution*. Ausgabe 58/2010, S. 30–36 (im Inhaltsverzeichnis fehlerhaft ausgewiesen als *Wird die Krise jetzt normalisiert? Über Krise und Normalität*).
- *Der Dritte Weltkrieg als Reifeprüfung. Struktur und Funktion von Weltkriegsszenarien in aktuellen Superheldencomics*. In: *Medienobservationen* 2009.