

PUBLIKATIONEN

MONOGRAPHIEN UND SAMMELBÄNDE

- 2020 mit Waldrich, Harald / Kohushölter, Julia: *Situationen und Prozesse digitalen Spielens*. Wiesbaden: Springer VS.
- 2018 *Analytical Frameworks, Applications and Impacts of ICT and Actor-Network Theory*. Hershey, PA, IGI Global.
- 2016 mit Ochsner, Beate et al.: *50 Jahre Star Trek*. Marburg: Schüren.
- 2016 mit Ochsner, Beate: *Applying Actor-Network-Theory in Media Studies*. Hershey, PA: IGI Global.
- 2016 *Die ästhetisch-narrativen Dimensionen des 3D-Films: Neue Perspektiven der Stereoskopie*. Wiesbaden: Springer VS.
- 2016 *Film als epistemisches Ding: Zur Produktion von HipHop-Kultur und Till Hastreiters Status YO!* Marburg: Schüren.
- 2014 mit Ochsner, Beate / Otto Isabell: *Objekte der Teilhabe*. Marburg: Schüren.

AUFSÄTZE IN ZEITSCHRIFTEN UND SAMMELBÄNDEN (AUSWAHL)

- 2020 mit Ochsner, Beate / Waldrich, Harald: Laborous Play. Twitch-Streaming as Socio-Technical Arrangement. In: Kohushölter, Julia / Spöhrer, Markus / Waldrich, Harald (Hrsg.): *Situationen und Prozesse digitalen Spielens*. Wiesbaden: Springer VS (im Erscheinen).
- 2020 Technische Dinge im Wechselspiel: Spielsituationen als Experimentalsysteme anhand einer autoethnographischen Studie zu *Tetris 99*. In: Wagenknecht, Andreas et al. (Hrsg.): *Wie forschen mit den Science and Technology Studies?*. Bielefeld: transcript. (im Erscheinen)
- 2020 Grenzüberschreitung, soziale Mobilität und 'Inferential Racism' in *The Fringe Dwellers*. In: Flintrop, Michael / Ritzer, Ivo (Hrsg.): *Bruce Beresford. Kosmopolit des Kinos*. Braunschweig: Fenomena (im Erscheinen).
- 2020 Audio Games: Spielend Hören und Hören-Spielen. In: *MEDIENwissenschaft Rezensionen*, Nr. 1 (im Erscheinen)
- 2020 mit Ochsner, Beate / Stock, Robert: Rethinking Assistive Technology. Users, Environments, Digital Media and App-Practices of Hearing. In: *Nanoethics* (im Erscheinen)
- 2019 Stereoskopisches 3D und Videospiele. In: Emmert, Claudia / Neddermeyer, Ina

PUBLIKATIONEN Dr. Markus Spöhrer

- (Hrsg.): *Schöne neue Welten. Virtuelle Realitäten in der zeitgenössischen Kunst*. Friedrichshafen: Zeppelin Museum, S. 202-211.
- 2019 mit Harald Wadrich: „Warum spielen wir Spiele?. In: *MeinMMO*. Online verfügbar unter: <https://mein-mmo.de/wir-haben-wissenschaftler-gefragt-warum-spielen-wir-spiele-das-ist-die-antwort/>
- 2019 Applying Actor-Network Theory in Media Studies: Theoretical (Im)Possibilities. In: Spöhrer, Markus (Hrsg.): *Analytical Frameworks, Applications, and Impacts of ICT and Actor-Network Theory*. Hershey, PA: IGI Global, S. 1-27.
- 2019 Playing with Auditory Environments in Audio Games: Snake 3D. In: Spöhrer, Markus (Hrsg.): *Analytical Frameworks, Applications, and Impacts of ICT and Actor-Network Theory*. Hershey, PA: IGI Global, S. 87-111.
- 2018 Boyz n the Hood. In: Salvador Murguia (Hrsg.): *The Encyclopedia of Racism in American Film*. New York et al.: Rowman & Littlefield, S. 79-81.
- 2018 Menace II Society. In: Salvador Murguia (Hrsg.): *The Encyclopedia of Racism in American Film*. New York et al.: Rowman & Littlefield, S. 379-381.
- 2018 mit Stock, Robert / Grebe, Anna: Popular narratives of the Cochlear-Implant. In: Fangerau, Heiner / German Alfonso Nunez /Arno Görger (Hrsg.): *Popular Culture and Biomedicine: Knowledge in the Life Sciences as Cultural Artefacts*. Wiesbaden: Springer VS, S. 229-224.
- 2017 Zur Produktion des 'Kanak'-Stereotypen: Übersetzungen und Verknüpfungen von 'postmigrantischer' Erfahrung und filmischen Diskursen der HipHop-Kultur. In: Alkin, Ömer (Hrsg.): *Deutsch-Türkische Filmkultur im Migrationskontext*. Wiesbaden: Springer, S. 297-316.
- 2017 Vom Eigen- und Stellenwert der geisteswissenschaftlichen Wissensproduktion: Schreiben als Experimentalsystem. In Bartl, Andrea, Famula, Marta (Hrsg.): *Vom Eigenwert der Literatur*. Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 195-212.
- 2016 Where No Fan Has Gone Before: Parodistische Kritik an und Aktualisierung von Trekkie-Klischees in *Futurama*. In: *Augenblick Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft. 50 Jahre Star Trek*. Marburg: Schüren, S. 55-68.
- 2016 Der 3D-Film zwischen Immersion und reflexiver (Zer-)Störung filmischer Illusion“. In: *MEDIENwissenschaft Rezensionen*, Nr. 2, S. 152-167
- 2016 Filmproduktion weiterdenken: Eine Analogie zum Experimentalsystem. In: *Eject – Zeitschrift für Medienkultur Weimar*, Nr. 6, S. 96-113.
- 2016 Homophobia and Violence in Film Noir: Homosexuality as a Threat to Masculinity in John Huston's *The Maltese Falcon*. In: *The Human (Masculinities on Film)*, Nr. 6, S. 56-71.
- 2016 The Aesthetic and Narrative Dimensions of 3D Film: New Perspectives on Stereoscopy. In: Spöhrer, Markus (Hrsg.): *Die ästhetisch-narrativen Dimensionen*

PUBLIKATIONEN Dr. Markus Spöhrer

- des 3D-Films*. Wiesbaden: Springer VS, S. 19-34.
- 2016 To be as Real as Possible: The Actor-Network of *Status YO!* and the Production of HipHop Authenticity: In: Markus Spöhrer, Beate Ochsner (Hrsg.): *Applying Actor-Network-Theory in Media Studies*. Hershey, PA: IGI Global, S. 156-173.
- 2016 Applying Actor-Network-Theory in Production Studies: The Formation of the Film Production Network of Paul Lazarus' *Barbarosa* (1982). In: Markus Spöhrer, Beate Ochsner (Hrsg.): *Applying Actor-Network-Theory in Media Studies*. Hershey, PA: IGI Global, S. 114-141.
- 2016 A Cyborg Perspective: The Cochlear Implant and Actor-Networking Perception. In: Markus Spöhrer, Beate Ochsner (Hrsg.): *Applying Actor-Network-Theory in Media Studies*. Hershey, PA: IGI Global, S. 80-95.
- 2016 Applications of Actor-Network-Theory in Media Studies: A Research Overview. In: Markus Spöhrer, Beate Ochsner (Hrsg.): *Applying Actor-Network-Theory in Media Studies*. Hershey, PA: IGI Global, S.1-19.
- 2016 Wie ich zum CI-Borg wurde: Das Cochlea-Implantat und die Übersetzungen des transhumanen Körpers. In: *Body Politics*, Nr. 3, S. 309-327.
- 2015 mit Beate Ochsner/Robert Stock: „Human, Nonhuman, and Beyond. Cochlear Implants. In: *NanoEthics*. Band 9, Nr. 3, S. 237-250.
- 2015 The Cochlear Implant between Restoring and Transcending Humanness: The Cases of Michael Chorost and Enno Park. In: *Comunicazioni sociali*, Nr. 3, S. 357-366.
- 2014 Ein queeres Genre? Homosexualität als generisches Element im Film Noir. In: *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung*. Nr. 6, 2014, S. 104-119.
- 2013 mit Beate Ochsner und Isabell Otto: Objekte medialer Teilhabe: Einleitung. In: *Augenblick – Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*, Nr. 58, S. 5-10.
- 2013 Custom Culture: Kultursoziologische und medienphilosophische Ansätze als (Untersuchungs-)Objekte der Teilhabe an Automobilgesellschaften. In: *Augenblick – Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*, Nr. 58, S. 85-99.
- 2013 The (Re-)Socialization of Technical Objects in Patient Networks: The Case of the Cochlear Implant. In: *International Journal of Actor-Network-Theory and Technological Innovation*, Band 5, Nr.3, S. 25-36.
- 2013 Bilder der gelungenen Kommunikation: Das Cochlea-Implantat in sozialen und Medizinischen Denkkollektiven. In: *Das ZEICHEN*, Nr. 95, S. 382-389.
- 2013 Mein Film ist wie HipHop: Über die filmische Hybridisierung und Übersetzung von Diskursen um jugendliche Deutschtürken und HipHop-Kultur“, in: Ozil, Seyda / Hofman, Michael / Dayioglu-Yücel, Yasemin (Hrsg.): *Türkischdeutsche Studien: Jugendbilder Repräsentation von Jugend in Medien und Politik*. Göttingen: V & R,

PUBLIKATIONEN Dr. Markus Spöhrer

S., S. 113-138.

- 2013 Murphy's Law in Action: The Formation of the Film Production Network of Paul Lazarus' *Barbarosa* (1982): An ANT Case Study. In: *International Journal of Actor-Network Theory and Technological Innovation*, Band 5, Nr. 1, S. 19-39.
- 2012 Leinwand-Graffiti: Das Ghetto als Ort des authentischen HipHop in Charlie Ahearns *Wild Style*. In: *Parapluie – Elektronische Zeitschrift für Kulturen, Künste, Literaturen*, Nr. 28, S. 1-9.

WISSENSCHAFTLICHE REZENSIONEN

- 2019 "Rezension: Symptome der Kulturindustrie: Dynamiken des Spiels und des Unheimlichen In Filmtheorien und ästhetischem Material. In: *MEDIENwissenschaft Rezensionen*, Nr. 3, S.255-256.
- 2019 "Rezension: The Unpredictability of Gameplay". *MEDIENwissenschaft Rezensionen*, Nr. 4, S. 453-455.
- 2019 "Rezension: Playback: A Genealogy of 1980s British Videogames". In: *MEDIENwissenschaft Rezensionen*, Nr. 1, S. 96-97
- 2017 "Rezension: Music Video Games: Performance, Politics and Play", in: *MEDIENwissenschaft Rezensionen*, Nr. 4, S. 597-599.
- 2017 „Rezension: 3D and Animated Lenticular Photography: Between Utopia and Entertainment“. In: *MEDIENwissenschaft Rezensionen*. Nr. 3, S. 420-422.
- 2014 „Akteur-Netzwerk-Theorie: Rezension im erweiterten Forschungskontext: Tristan Thielmann, Erhard Schüttpelz: Akteur-Medien-Theorie“. In: *MEDIENwissenschaft Rezensionen*. Nr. 4, S. 374-386.
- 2014 „Rezension: Disability Trouble: Ästhetik und Bildpolitik bei Helen Keller“, in: *Das ZEICHEN*. Nr. 97, 2014, S. 332-335.
- 2013 mit Veronika Pöhl: „Workshop-Bericht: Serie, Serialität, Wiederholung: Raum- und zeittheoretische Lektüren: Basel-Konstanz-Dialoge zur Medienforschung, Teil II“, in: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen*, Nr 2, S. 147- 150.
- 2012 „Workshop: ‚Akteur-Netzwerk-Theorie Werkstattgespräche“, in: *MEDIENwissenschaft, Rezensionen*. Nr 3, S.287-291.

WISSENSCHAFTLICHE ÜBERSETZUNGEN

- 2016 Übersetzung des Aufsatzes von Michael Schillmeier: “Praktiken der Behinderung und Ermöglichung: Disability neu Denken”. In: Beate Ochsner, Robert Stock (Hrsg.): *Praktiken des Hörens und Sehens*. Bielefeld: transcript (aus dem Englischen)
- 2016 Übersetzung des Aufsatzes von Andrea Seier: “From Intermediality to Intramediality: ActorNetwork-Theory as a 'Translation' of Post-essentialist Media Studies”. In: Markus Spöhrer, Beate Ochsner (Hrsg.): *Applying the Actor-Network Theory in Media Studies*. Hershey, PA: IGI Global (aus dem Englischen).