Gesamtverzeichnis Publikationen

Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth

A Theoretisch-wissenschaftliche Publikationen

Monographien, Aufsätze, Essays, Herausgaben 2

B Literarisch-künstlerische Publikationen

Romane, Porträts, Reportagen, Kurzgeschichten 22

C Publizistische Arbeiten

Blogs, Artikel, Berichte, Interviews, Glossen, Kritiken, Übersetzungen 29

D Audiovisuelle Publikationen

Arbeiten für Rundfunk, Fernsehen, Film 49

E Mündliche Publikationen

Vorträge, Panels, Moderationen 51

F Interviews

Print, Radio, Fernsehen 75

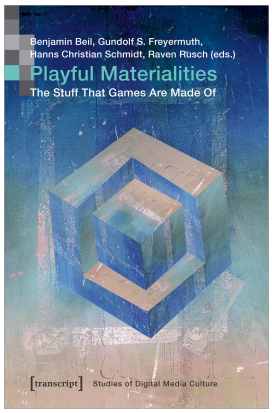
A Theoretisch-wissenschaftliche Publikationen

Monographien, Aufsätze, Essays, Herausgaben

Hoffen und Bangen. Zur Mediengeschichte der Zukunft. In: *Colloquium: New Philologies* (im Erscheinen)

Design, Spiel, Metaversum: Zukünfte in der digitalen Kultur. In: Melanie Kurz / Thilo Schwer (Hrsg.), *Design für Spiel Spaß Spannung—Gestaltung von Artefakten zum spielerischen Handeln*. Gesellschaft für Designgeschichte, Schriften 6, Stuttgart: avedition, 2023, s. 86-102 (im Erscheinen)

Benjamin Beil / Gundolf S. Freyermuth / Hanns Christian Schmidt / Raven Rusch (Hrsg.): *Playful Materialities: The Stuff That Games Are Made Of,* Bielefeld: transcript Verlag 2022.

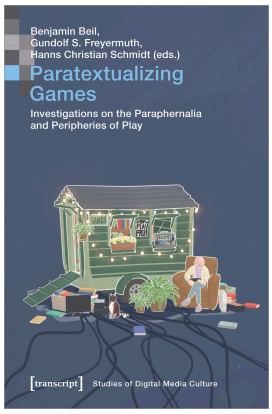


Preface and Acknowledgments (mit Benjamin Beil, Hanns Christian Schmidt und Raven Rusch). In: Benjamin Beil / Gundolf S. Freyermuth / Hanns Christian Schmidt (Hrsg.): *Playful Materialities: The Stuff That Games Are Made Of,* Bielefeld: transcript Verlag 2022, S. 7-13.

Vegas, Disney, and the Metaverse: On the Material Anticipation of Virtual Worlds and Virtual Play in the Second Half of the 20th Century. In: Benjamin Beil / Gundolf S. Freyermuth / Hanns Christian Schmidt / Raven Rusch (Hrsg.): *Playful Materialities: The Stuff That Games Are Made Of,* Bielefeld: transcript Verlag 2022, S. 17-97.

Preface. In: Jimena Aguilar Rodríguez / Federico Alvarez Igarzábal / Michael S. Debus / Curtis L. Maughan / Su-Jin Song / Miruna Vozaru / Felix Zimmermann (Hrsg.), *Mental Health | Atmospheres | Video Games: New Directions in Game Research II*, Bielefeld: transcript 2022 (im Erscheinen).

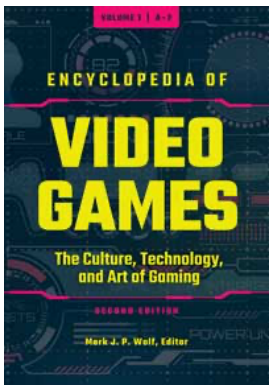
Benjamin Beil / Gundolf S. Freyermuth / Hanns Christian Schmidt (Hrsg.): *Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play,* Bielefeld: transcript Verlag 2021.



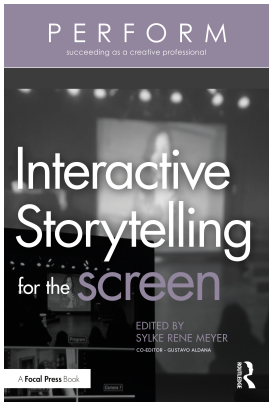
Preface and Acknowledgments (mit Benjamin Beil und Hanns Christian Schmidt). In: Benjamin Beil / Gundolf S. Freyermuth / Hanns Christian Schmidt (Hrsg.): *Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play*. Bild & Bit 14. Bielefeld: transcript Verlag, 2021, S. 9-11.

Paratext | Paraplay. Contextualizing the Concept of Paratextuality. In: Benjamin Beil / Gundolf S. Freyermuth / Hanns Christian Schmidt (Hrsg.): *Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play*. Bild & Bit 14. Bielefeld: transcript Verlag, 2021, S. 13-52.

Video Games and Literature. In: Mark J.P. Wolf (Hrsg.): *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Santa Barbara: Greenwood 2021, S. 1109-1111.



Teaching Interactive Storytelling and Game Design. In: Sylke Rene Meyer: *Interactive Storytelling for the Screen*, New York: Taylor & Francis/Routledge 2021, S. 66-72.



Schrift und Bild in transmedialen Erzählungen. In: Antje Arnold / Michael Staiger (Hrsg.): *Der Deutschunterricht*, *Themenheft "Bild - Literatur - Medium"*, 5/2020, S. 55-64.

Game Studies. In: Olaf Zimmermann / Felix Falk (Hrsg.): *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*, Berlin: Deutscher Kulturrat 2020, S. 32-37.



Preface. In: Federico Alvarez Igarzábal, Michael S. Debus, Curtis L. Maughan (eds.), *Violence | Perception | Video Games*, Bielefeld: transcript Verlag 2019, S. 7-10.

Benjamin Beil / Gundolf S. Freyermuth / Hanns Christian Schmidt (Hrsg.): *Playing Utopia. Futures in Digital Games.* Bild & Bit 10. Bielefeld: transcript Verlag 2019.



Preface and Acknowledgments (mit Benjamin Beil und Hanns Christian Schmidt). In: Benjamin Beil / Gundolf S. Freyermuth / Hanns Christian Schmidt (Hrsg.): *Playing Utopia. Futures in Digital Games.* Bild & Bit 10. Bielefeld: transcript 2019, S. 7-8.

Utopian Futures. A Brief History of Their Conception and Representation in Modern Media—From Literature to Digital Games. In: Benjamin Beil / Gundolf S. Freyermuth / Hanns Christian Schmidt (Hrsg.): *Playing Utopia. Futures in Digital Games*, Bielefeld: transcript 2019, S. 9-65.

Nach Santa Barbara. Feiern im Film; am Beispiel der Adaptationen von *The Postman Always Rings Twice*. In: Stéphane Boutin, Marc Caduff, et al. (Hrsg.): *Fest/Schrift: Für Barbara Naumann*, Bielefeld: Aisthesis Verlag 2019, S. 269-276.



Björn Bartholdy / Linda Breitlauch / André Czauderna / Gundolf S. Freyermuth (Hrsg.): *Games studieren – was, wie, wo? Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele*, Bielefeld: transcript 2018.

Vorwort (mit Björn Bartholdy, Linda Breitlauch und André Czauderna). In: Björn Bartholdy / Linda Breitlauch / André Czauderna / Gundolf S. Freyermuth (Hrsg.): *Games studieren – was, wie, wo? Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele*, Bielefeld: transcript 2018, S. 11-26.

Games lehren und lernen in Deutschland. Neun Thesen zur Einleitung. In: Björn Bartholdy / Linda Breitlauch / André Czauderna / Gundolf S. Freyermuth (Hrsg.): *Games studieren – was, wie, wo? Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele*, Bielefeld: transcript 2018, S. 25-47.



BA „Digital Games“. Cologne Game Lab der TH Köln (mit Björn Bartholdy und André Czauderna). In: Björn Bartholdy / Linda Breitlauch / André Czauderna / Gundolf S. Freyermuth (Hrsg.): *Games studieren – was, wie, wo? Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele*, Bielefeld: transcript 2018, S. 419-437.

MA „Game Development and Research“. Cologne Game Lab der TH Köln (mit Björn Bartholdy und André Czauderna). In: Björn Bartholdy / Linda Breitlauch / André Czauderna / Gundolf S. Freyermuth (Hrsg.): *Games studieren – was, wie, wo? Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele*, Bielefeld: transcript 2018, S. 519-527.

MA „Digital Games“. Cologne Game Lab der TH Köln (mit Björn Bartholdy und André Czauderna). In: Björn Bartholdy / Linda Breitlauch / André Czauderna / Gundolf S. Freyermuth (Hrsg.): *Games studieren – was, wie, wo? Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele*, Bielefeld: transcript 2018, S. 529-536.

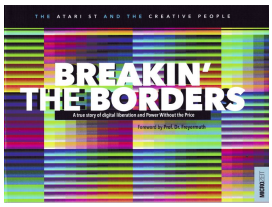
Transmedia. Twelve Postulates. In: *Clash of Realities 2015/16: On the Art, Technology, and Theory of Digital Games. Proceedings of the 6th and 7th Conference.* Bild & Bit 5. Bielefeld: transcript 2017, S. 97-126.



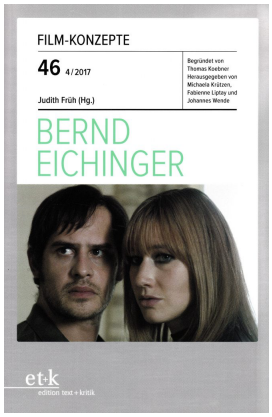
Im Spiegel der Spiele. Games in der digitalen Kultur. In: Benjamin Beil, Philipp Bojahr, T. Sofie Taubert (Hrsg.): *Im Spielrausch. Streifzüge durch die Welten des Theaters und des Computerspiels*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch 2017, S. 113-124.



Foreword – a Talk with Marco A. Breddin. In: *Breakin' the Borders. A True Story of Digital Liberation and Power Without the Price: The Atari ST and the Creative People*, hrsg. von Marco A. Breddin, Hannover: Microzeit 2017, S. 6-14.



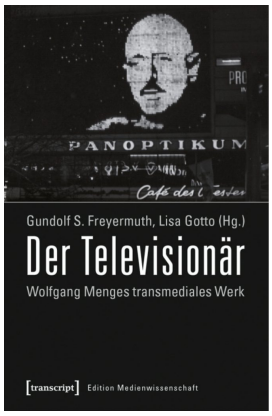
Anpassungen eines Unangepassten. Bernd Eichingers Produktionspraxis medialer Adaptation – am Beispiel von Der Name der Rose. In: FILMKONZEPTE 46/4 – Bernd Eichinger, 2017, S. 50-69.



Game Design and Game Studies. On Artistic and Academic Practice. In: Jörg Helbig / René Schallegger (Hrsg.): *Digitale Spiele.* Köln: Herbert von Halem Verlag 2016, S. 50-76.



Der Televisionär. Wolfgang Menges transmediales Werk. Kritische und dokumentarische Perspektiven. Hg. von Gundolf S. Freyermuth und Lisa Gotto, Bielefeld: transcript Verlag 2016.



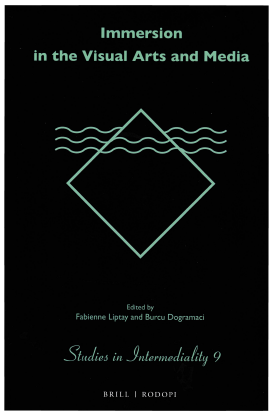
Wolfgang Menge: Authentizität und Autorschaft. Fragmente einer bundesdeutschen Medienbiographie. In: Gundolf S. Freyermuth / Lisa Gotto: *Der Televisionär: Wolfgang Menges transmediales Werk. Kritische und dokumentarische Perspektiven.* Bielefeld: transcript Verlag 2016, S. 19-214.

Serious Games. In: ZBIW JAHRESBERICHT 2015, Sommer 2016, S. 34-37.

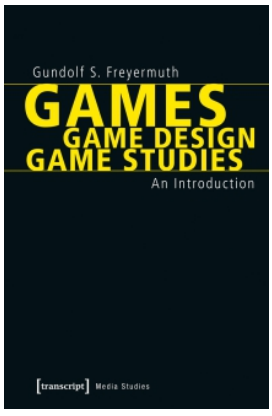
Dem Mittleren fern: AVL und die Medien in den 1970er Jahren. In: *Nach Szondi. Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft an der Freien Universität Berlin 1965-2015*, hg. von Irene Albers, Berlin: Kadmos 2015, S. 156-161.



From Analog to Digital Image Space: Toward a Historical Theory of Immersion. In: Fabienne Liptay / Burcu Dogramaci (Hrsg.): *Immersion in the Visual Arts and Media*. Leiden and Boston: Brill Rodopi 2015, S. 165-203.

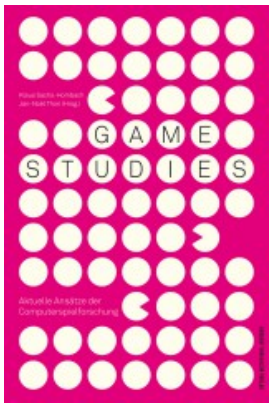


Games | Game Design | Game Studies. An Introduction. 277 Seiten, Bielefeld: transcript Verlag 2015; distributed by Columbia University Press.

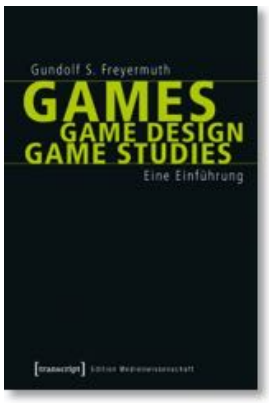


As We May Communicate. (On the Construction of the Future). In: MEDIENKORRESPONDENZ, Sonderheft Medienevolution, 26. Juni 2015, S. 42-52.

Game Studies und Game Design. In: Klaus Sachs-Hombach / Jan-Noël Thon: *Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Herbert von Halem Verlag 2015, S. 70-103.



Games | *Game Design* | *Game Studies. Eine Einführung*. 277 Seiten, Bielefeld: transcript Verlag 2015. Zugleich als E-Book bei Amazon und Apple erschienen.



Benjamin Beil / Gundolf S. Freyermuth / Lisa Gotto (Hrsg.): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies: Genres – Künste – Diskurse*. Bild & Bit 3. Bielefeld: transcript Verlag 2015.



Der Weg in die Alterität. Skizze einer historischen Theorie digitaler Spiele. In: Benjamin Beil / Gundolf S. Freyermuth / Lisa Gotto (Hrsg.): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies: Genres – Künste – Diskurse*. Bild & Bit 3. Bielefeld: transcript Verlag 2015, S. 303-355.

Transmedia-Welten. Zehn Thesen. In: Jochen Hörisch / Uwe Kammann (Hrsg.): *Organisierte Phantasie. Medienwelten im 21. Jahrhundert - 30 Positionen*. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2014, S. 137-147.

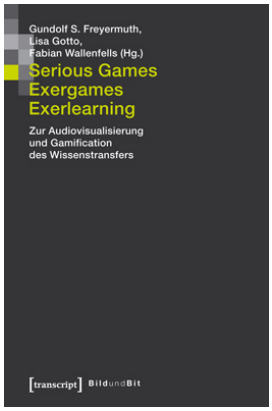


"Lesen wird in vielen Computerspielen zu einer Überlebensfähigkeit" (Interview über Geschichte, Gegenwart und Zukunft von Computerspielen). In: *New Level: Computerspiele und Literatur*. Hg. von Thomas Böhm, Berlin: Metrolit, 2014, S. 115-144.

Vom Drama zum Game. In: Winfred Kaminski / Martin Lorbeer (Hrsg.): *Spielwelt-Weltspiel: Narration, Interaktion und Kooperation im Computerspiel* (Clash of Realities Conference 2014). München: Kopaed 2014, S. 29-37.



Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers. Hrsg. von Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto und Fabian Wallenfells. Bild & Bit 2. Bielefeld: transcript 2013.



Serious Game(s) Studies. Schismen und Desiderate In: Gundolf S. Freyermuth / Lisa Gotto (Hrsg.): *Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers*. Bild & Bit 2. Bielefeld: transcript Verlag, 2013, S. 421-464.

NetzWerke. Kommunikative Vernetzung als Basis audiovisuellen Erzählens. In: Philipp Wolf (Hrsg.), *Medieninnovationen: Internet, Serious Games, TV.* Leipzig: Leipziger Universitätsverlag 2013, S. 105-150.

Angewandte Medienwissenschaften. Integration künstlerischer und wissenschaftlicher Perspektiven in Lehre und Forschung. In: *Filmlehren. Ein undogmatischer Leitfaden für Studierende*, Hg. von Beatrice Ottersbach und Thomas Schadt, Berlin: Bertz + Fischer 2013, S. 263-278.



Bildwerte. Visualität in der digitalen Medienkultur. Hrsg. von Gundolf S. Freyermuth und Lisa Gotto. Bild & Bit 1. Bielefeld: transcript 2013.



Der Big Bang digitaler Bildlichkeit. Zwölf Thesen und zwei Fragen. In: Gundolf S. Freyermuth / Lisa Gotto (Hrsg.): *Bildwerte. Visualität in der digitalen Medienkultur*. Bielefeld: transcript Verlag, 2013, S. 287-333.

Radikale Demokratisierung. Über Television 2020. In: EPD MEDIEN, Nr. 47, 23. November 2012, S. 20-24.

Ursprünge der Indie-Praxis. Zur Prähistorie unabhängigen Game Designs. In: *Gamebased Learning. Clash of Realities 2012*. Hg. von Winfred Kaminski / Martin Lorber. München: kopaed Verlag 2012, S. 313-326.



Movies and Games: Audiovisual Storytelling in the Digital Age. In: Ildiko Enyedi (Hrsg.): *New Skills for New Jobs / New Skills for Old Jobs: Film and Media Schools in the Digital Revolution.* Budapest: University of Theatre and Film Art, 2012, S. 21-39.



New Media - Change and Challenges/ The Cologne Game Lab. In: Ildiko Enyedi (Hg.): *New Skills for New Jobs / New Skills for Old Jobs: Film and Media Schools in the Digital Revolution.* Budapest: University of Theatre and Film Art, 2012, S. 63-69.

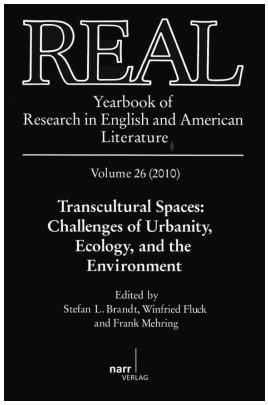
Das Boot. Ein Meilenstein der Mediengeschichte. In: SCHNITT. Das Filmmagazin, #63, 03/2011. Nachdruck einer erweiterten Fassung in: Begleitheft zu *Das Boot - Steelbook* (Jubiläums-Edition, 3 Disc, BluRay), Eurovideo: München 2011, S. 8-17.

Intermediale Lektionen. Zur Eskalation des ästhetischen Austauschs zwischen den Medien. In: FILM-DIENST 2/2011, S. 16-18.

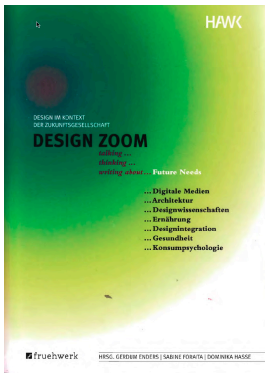
Spiel // Film. Prolegomena zu einer Theorie digitaler Audiovisualität. In: Winfried Kaminski / Martin Lorber (Hrsg.): *Computerspiele: Medien und mehr ... Clash of Realities 2010. München:* kopaed 2010, S. 27-46.



Edges & Nodes / Cities & Nets: The History and Theories of Networks and What They Tell Us about Urbanity in the Digital Age. In: *Transcultural Spaces: Challenges of Urbanity, Ecology, and the Environment in the New Millennium*. Ed. Stefan L. Brandt, Winfried Fluck and Frank Mehring, REAL - Yearbook of Research in English and American Literature, Vol. 26, Narr: Tübingen, 2010, S. 55-73



Digitale Medien. In: Gerdum Enders, Sabine Foraita, Dominika Hasse: *Design Zoom. Design im Kontext der Zukunftsgesellschaft*. Hildesheim: Fruehwerk Verlag: 2010, S. 12-23.



Will Games Kill the Video Star? War das audiovisuelle Leitmedium der vorindustriellen Epoche die Bühne, das der industriellen der Film und das der postindustriellen das Fernsehen, so schicken sich nun digitale Spiele an, die Rolle des Leitmediums zu übernehmen. In: GDI IMPULS 3/2010, S. 25-29.

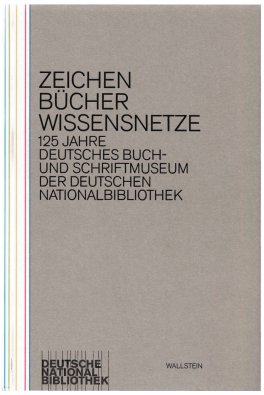
Die Rückkehr zur Tafel. Mit Touch-Tafel-PCs wie dem iPad beschleunigt sich der epochale Übergang von einer analogen und Papier-zentrierten zu einer digitalen und Software-zentrierten Kommunikations- und Wissenskultur. In: SWISSFUTURE, Magazin für Zukunftsmonitoring, 02/10, S. 3-8.

Der Big Bang digitaler Bildlichkeit. 3D im Kontext der neuzeitlichen Mediengeschichte. In: SCHNITT. Das Filmmagazin, #59, 03/2010, S. 12-15.

Prinzip Weltenbau. Digitale Spiele & Film: Konkurrenz, Kooperation, Komplementarität. In: FILM-DIENST 10/09, 7. Mai 2009, S. 6-10.

Die doppelte Zukunft des Buchs. 13 Thesen. In: perlentaucher.de - Das Kulturmagazin, 16. Oktober 2009.

Die doppelte Zukunft des Buchs. In: Stephanie Jacobs (Hg.), *Zeichen - Bücher - Wissensnetze*. 125 Jahre deutsches Buch- und Schriftmuseum der deutschen Nationalbibliothek. Göttingen: Wallstein Verlag, 2009, S. 318-333.



Kinojahre eines Televisionärs. Wolfgang Menge zum 85. Geburtstag. In: FILM-DIENST 08/09, 9. April 2009, S. 12-14.

Digitale Lektion: Medien(r)evolution in Film und Kino. In: FILM-DIENST 02/09, 15. Januar 2009, S. 6-9.

Faktion // Intermedialität um 1970. Wolfgang Menges TV-Experimente zwischen Adaptation und Antizipation. In: Michael Grisko / Stefan Münker (Hg.), *Fernsehexperimente: Stationen eines Mediums*, Kadmos: Berlin 2008, S. 121-147.



Thesen zu einer Theorie der Transmedialität. In: Gundolf S. Freyermuth (Gastherausgeber): *Intermedialität // Transmedialität*, FIGURATIONEN 02/07, herausgegeben von Barbara Naumann, Köln: Böhlau, S. 104-177; erschienen März 2008.

Einleitung. In: Gundolf S. Freyermuth (Gastherausgeber): *Intermedialität // Transmedialität*, FIGURATIONEN 02/07, herausgegeben von Barbara Naumann, Köln: Böhlau, S. 6-8; erschienen März 2008.

Die Zukunft des Buchs. Rede zum Typotag 2018. In: Peter Schlobinski, Torsten Siever & Jens Runkehl (Hgg.), *Web X.0. Das Internet in 10 Jahren*, Hannover: Net.worx — die Online-Schriftenreihe des Projekts Sprache@Web, Nr. 53, S. 13-21.



Menschheit 3.0. Wir Cyborgs auf dem Weg in die dritte Natur. (Erschienen unter dem Titel: „Wenn ich einmal groß bin, werde ich ein Computer sein.“) In: SCHWEIZER MONATSHEFTE, Juni 2007.

Menschen [Maschinen / Medien] Bilder. Digitale Menschenbilder im medienhistorischen Kontext. In: Mike Große-Loheide, Norbert Neuss (Hrsg.), *Körper, Kult, Medien.* Buchpublikation zum GMK-Forum 2006 in Dresden, Bielefeld (GMK) 2007, S. 12-35.



Cinema Revisited. Vor und nach dem Kino: Audiovisualität in der Neuzeit. In: Daniela Kloock (Hrsg), *Zukunft Kino – The End of the Reel World*, Marburg: Schüren 2007, S. 15-40.



Auszugsweiser Nachdruck unter dem Titel „Audiovisionen // Vor und nach dem Kino“ in: TELEPOLIS, 15. Dezember 2007.

Offene Geheimnisse – Die Ausbildung Der Open-Source-Praxis im 20. Jahrhundert. In: Bernd Lutterbeck, Matthias Bärwolff and Robert A. Gehring (Hrsg.), *Open Source Jahrbuch 2007: Zwischen freier Software und Gesellschaftsmodell*, Berlin: Lehmanns Media, 2007, S. 17-57.



Internetbasierte Kommunikation und die Auswirkungen auf die soziale Kommunikation. In: Peter Schlobinski (Hrsg.), *Von hdl bis cul8r. Sprache und Kommunikation in den Neuen Medien*, DudenVerlag: Mannheim et al., 2006, S. 9-25.

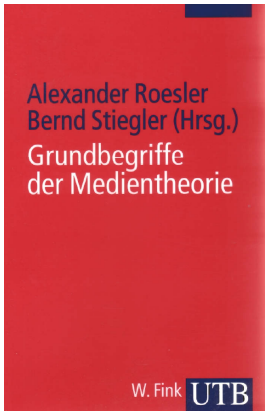


Bukowski 3.0. Oder: Verlieren als Markenzeichen. Über die posthume Mutation des AußenseiterAutors vom Barden zur *brand.* In: [bju:k] das Jahrbuch der Charles-Bukowski-Gesellschaft 2006. Hrsg. von Roni, ArielVerlag: Riedstadt 2006.



Gekürzter Vorabdruck unter dem Titel „Die Kunst des Verlierens“. In: DER SPIEGEL, 16. Januar 2006 (3/2006), S. 148-151.

Stichwort „Netzwerk“. In: Alexander Roesler / Bernd Stiegler (Hrsg.), *Grundbegriffe der Medientheorie*, Wilhelm Fink / UTB: Paderborn, 2005, S. 200-209.

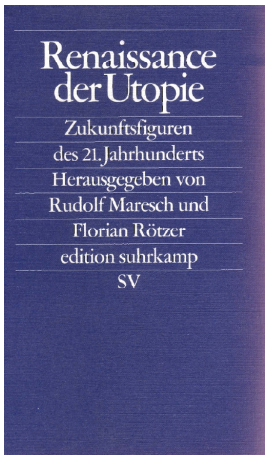


Der Große Kommunikator. Soziale Konsequenzen von *media merging* und Transmedialisierung. In: Jens Runkehl, Peter Schlobinski und Torsten Siever (Hrsg.), *Websprache.net. Sprache und Kommunikation im Internet*, Verlag de Gruyter: Berlin / New York, Sommer 2005, S. 41-71.



Asche ins All, Nachleben im Netz. In: Museum Bellerive (Hg.), *Friedhof: Design*, Museum für Gestaltung: Zürich, 2005, S. 135-141.

Designermutanten & Echtzeitmigranten. Mit der Digitalisierung eskaliert der Prozess neuzeitlicher Individuierung zur Utopie des virtuellen Menschen. In: Rudolf Maresch / Florian Rötzer (Hrsg.), *Renaissance der Utopie. Zukunftsfiguren des 21. Jahrhunderts*, Edition Suhrkamp: Frankfurt am Main, 2004, S. 65-91.



Mont4t: Größe in der Grauzone (Über den Fotografen Michael Montfort). In: [bju:k] das Jahrbuch der Charles-Bukowski-Gesellschaft 2004. Hrsg. von Roni, ArielVerlag: Riedstadt 2004, S. 62-71.



Der programmierte Leib. In: Expo.02 (Hrsg.), ImagiNation – Das offizielle Buch der Expo 02, Zürich: Verlag Neue Zürcher Zeitung, 2002, S. 172.

Macht uns der Turbowahn zu Sklaven? In: Freiheit und Determination, hrsg. von Barbara Brüning, Cornelsen Verlag: Berlin 2002, S. 114-115.

Der Tod des Tonfilms – Revisited. In: WELTWUNDER DER KINEMATOGRAPHIE Beiträge zu einer Kulturgeschichte der Filmtechnik. Aufstieg und Untergang des Tonfilms / Die Zukunft des Kinos: 24p?, hrsg. von Joachim Polzer, Potsdam: Polzer, 2001, S. 17-33.

Vorabdruck unter dem Titel: Die neue Filmmalerei. In: C'T MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 5. November 2001, S. 230-236.

Der Star, das virtuelle Wesen. In: WELTWUNDER DER KINEMATOGRAPHIE Beiträge zu einer Kulturgeschichte der Filmtechnik. Aufstieg und Untergang des Tonfilms / Die Zukunft des Kinos: 24p?, hrsg. von Joachim Polzer, Potsdam: Polzer, 2001, S. 443-456.

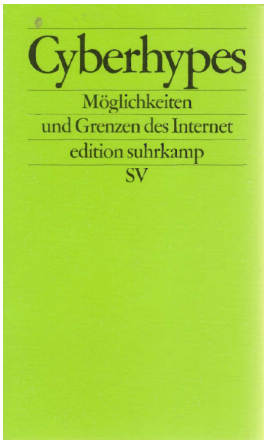
Eine erste Fassung erschien bereits 1997 unter dem Titel: Stars von der Stange. In: C'T MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, Juli 1997, S. 94-101.

Vorabdruck unter dem Titel: Der Star, das virtuelle Wesen. In TELEPOLIS Online, 24. April 1997.



Timeline: Digitales Kino. In: WELTWUNDER DER KINEMATOGRAPHIE Beiträge zu einer Kulturgeschichte der Filmtechnik. Aufstieg und Untergang des Tonfilms / Die Zukunft des Kinos: 24p?, hrsg. von Joachim Polzer, Potsdam: Polzer, 2001, S. 17M-33M.

Von A nach D. Zwischen Hype und Utopie: Am Horizont der Digitalisierung von Kunst und Unterhaltung lockt das Holodeck. In: Rudolf Maresch / Florian Rötzer (Hrsg.), *Cyberhypes*, Edition Suhrkamp: Frankfurt am Main 2001, S. 213-232.



Kommunikette 2.0. (Über die kommunikationspraktischen Konsequenzen der Digitalisierung). 136 Seiten. Verlag Heinz Heise. Hannover 2002.



Auszugsweiser Nachdruck in drei Teilen: Der Große Kommunikator. In: C'T MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 15. Juli 2002, S. 214-220. – Die neue Fernmündlichkeit. Über die sozialen Folgen der Mobiltelefonie. In: C'T MAGAZIN FÜR COMPUTER-TECHNIK, 20. Mai 2002, S. 214-220. – Telefonie 3.0. Das Telefon der Zukunft wird ein PC sein. In: C'T MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 08. April 2002, S. 244-250.

Synthetische Realitäten / Synthetic Realities. In: Wolfgang Jacobsen, Hans Helmut Prinzler, Werner Sudendorf (Hrsg.), *Filmmuseum Berlin*, Nicolaische Verlagsbuchhandlung: Berlin 2000, S. 315-382.



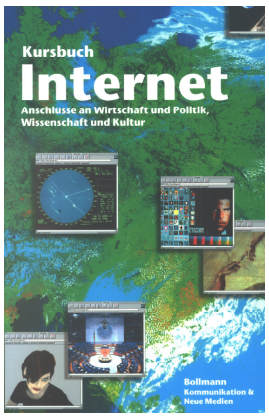
Vorabdruck der deutschen Übersetzung unter dem Titel: Synthetische Realitäten. In: C'T MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 31. Juli 2000, S. 206-210.

Nachdruck des englischen Originals und der deutschen Übersetzung unter dem Titel: Die Zukunft des Kinos: Synthetische Realitäten / The Future of Cinema: Synthetic Realities. In: WELTWUNDER DER KINEMATOGRAPHIE Beiträge zu einer Kulturgeschichte der Filmtechnik. Aufstieg und Untergang des Tonfilms / Die Zukunft des Kinos: 24p?, hrsg. von Joachim Polzer, Potsdam: Polzer, 2001, S. 43-53.

Cyberfiktion & Gesamtdatenwerk. Über die Adaptation der Künste an ihre Digitalisierung. In: Winfried Menninghaus und Klaus R. Scherpe (Hrsg.), *Literaturwissenschaft und politische Kultur. Eberhardt Lämmert zum 75. Geburtstag*, J.B. Metzler: Stuttgart und Weimar 1999, S. 197-205.



„Das Internetz der Verschwörer. Eine Reise durch die elektronische Nacht“. In: Stefan Bollmann / Christiane Heilbach (Hrsg.), *Kursbuch Internet. Anschlüsse an Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur*, Bollmann Verlag: Mannheim 1996, S. 163-177.



Vorabdruck: Das Internetz der Verschwörer. In: KURSBUCH 124, Juni 1996, S. 1-11.

Auszugsweiser Vorabdruck unter dem Titel: Die Außerirdischen regieren die USA. In: DIE WELTWOCHE, 20. Juni 1996, S. 27.

Auszugsweiser Vorabdruck unter dem Titel: Im Netz der Verschwörer. In: DIE ZEIT, 17. Juni 1996, S. 66.

The Postman Never Stops Ringing. In: Barbara Naumann (Hrsg.), *Vom Doppelleben der Bilder. Bildmedien und ihre Texte*, Fink Verlag: München 1993, S. 69-113.



Der seelenlose Westen. Vom Überleben in Amerika. In: JOURNAL FÜR GESCHICHTE, Juni 1981, S. 2-10.

Exil in Glamorland. Kulturindustrie: Ein Begriff aus den Erfahrungen des Hollywooder Lebens. In: KASPAR, 2/1979, S. 34-45.

Versuch und Versuchung. Zum Verfahren essayistischen Schreibens. In: KASPAR, 1/1978, S. 50-57.

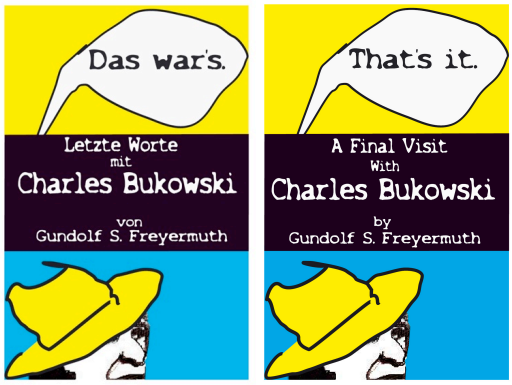
Theorie und Methode der Filmlektüre. Versuch, die Analyse der „Cahiers du Cinéma“ zu verstehen; gegen und weiterzudenken. In: Winfried Fluck (Hrsg.), *Young Mr. Lincoln. Der Text der „Cahiers du Cinéma“ und der Film von John Ford* (Materialien des John F. Kennedy Instituts, Band 10), Berlin 1978, S. 106-170.

B Literarisch-künstlerische Publikationen

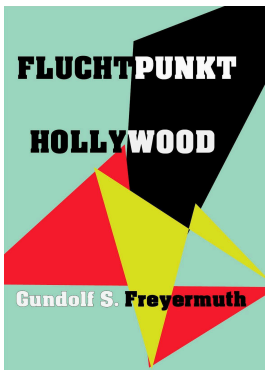
Romane, Porträts, Reportagen, Kurzgeschichten

"Das war's." Letzte Worte mit Charles Bukowski. (Durch ein Nachwort zu dem Fotografen Michael Montfort erweiterte E-Book-Edition, basierend auf dem Text des 1996 in Deutschland erschienenen Bildbands, s. u.). Fuego: ePub Edition; CCR Writers Inc.: Kindle Edition, 2011; ca. 110 Seiten (190 000 Anschläge).

"That's It." A Final Visit With Charles Bukowski. (Durch ein Nachwort zu dem Fotografen Michael Montfort erweiterte E-Book-Edition, basierend auf dem Text der 2000 in den USA erschienenen Softcover-Ausgabe, s. u.). CCR Writers Inc.: Kindle Edition, 2011; ca. 110 Seiten (190 000 Anschläge).



Fluchtpunkt Hollywood: Sieben Porträts deutscher Filmemigranten. Fuego: ePub-Edition; CCR Writers Inc.: Kindle-Edition, 2011; ca. 110 Seiten (190 000 Anschläge).



Der Ausweg (Roman; durch ein Vorwort erweiterte E-Book-Edition, basierend auf dem Text der 1989 erschienenen Hardcover-Ausgabe). CCR Writers Inc.: Kindle-Edition, 2010 sowie Fuego: ePub Edition 2011; ca. 350 Seiten (630 000 Anschläge).



Perlen für die Säue (Roman), 369 Seiten. Eichborn: Frankfurt a. M. 1999, Pseudonym: Peter Johannes.

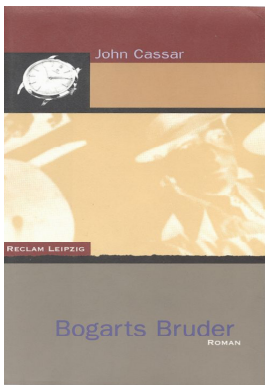
Taschenbuchausgabe 541 Seiten. Ullstein TB: Berlin, März 2001

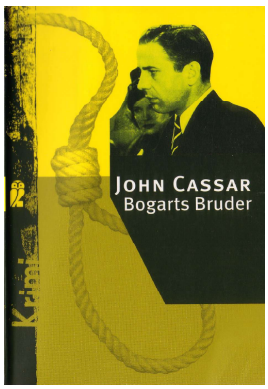




Bogarts Bruder (Roman), 396 Seiten. Reclam Leipzig: Leipzig 1997, Pseudonym: John Cassar.

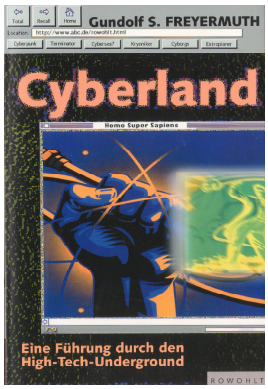
Taschenbuchausgabe 397 Seiten. Ullstein TB: Berlin, November 1998.

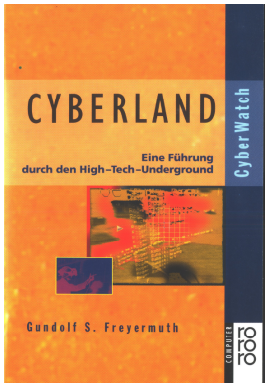




Cyberland. Eine Führung durch den High-Tech-Underground, 284 Seiten. Rowohlt Berlin: Berlin 1996.

Taschenbuchausgabe 284 Seiten. rororo: Reinbek, März 1998.





Auszugsweiser Vorabdruck unter dem Titel: Cybersex. In: KURSBUCH 123, April 1996, S. 179-187.

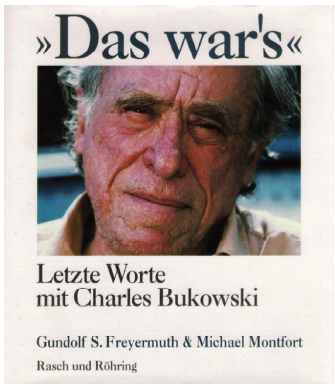
Auszugsweiser Vorabdruck unter dem Titel: Wir sind Cyborgs. In: TELEPOLIS Online, 26. Juni 1996.

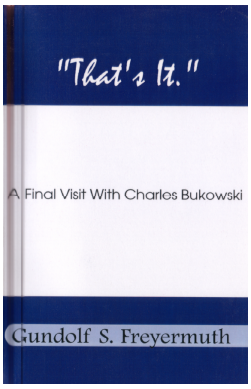
Auszugsweiser Vorabdruck unter dem Titel: Die Avantgarde der Evolution. In: TELEPOLIS Online, 26. Juni 1996.

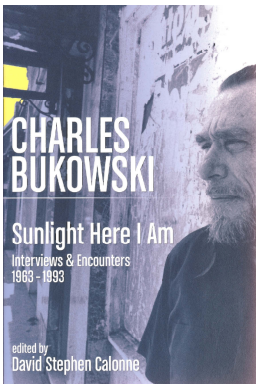
Auszugsweiser Nachdruck unter dem Titel: „Cybersex". In: Stefan Bollmann / Christiane Heilbach (Hrsg.), *Kursbuch Internet. Anschlüsse an Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur*, Bollmann Verlag: Mannheim 1996, S. 263-274.

„Das war's". Letzte Worte mit Charles Bukowski (mit Michael Montfort [Fotos]). 144 Seiten. Rasch und Röhring: Hamburg 1996.

Überarbeitete englischsprachige Ausgabe: *„That's It." A Final Visit With Charles Bukowski*. 122 pages. xlibris: Bloomington, Indiana, 2000.



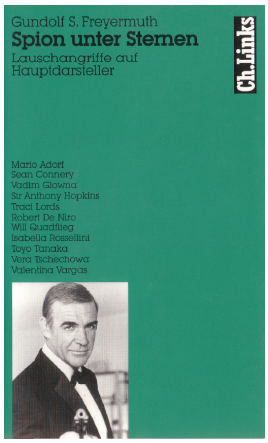




Auszugweiser Vorabdruck unter dem Titel: Am Sarg des toten Dichters. In: ROLLING STONE (deutsche Ausgabe), Oktober 1996, S. 80.

Auszugsweiser Nachdruck der englischsprachigen Ausgabe unter dem Titel: „That's It" … A Final Visit With Charles Bukowski. In: David Stephen Calonne (Hrsg.), *Charles Bukowski – Sunlight Here I Am: Interviews & Encounters 19631993*. Sundog Press: Northville, Michigan 2003, S. 280-282.

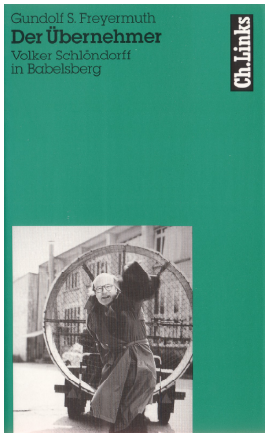
Spion unter Sternen. Lauschangriffe auf Hauptdarsteller. 231 Seiten. Ch. Links Verlag: Berlin 1994.



Auszugweiser Vorabdruck des Nachworts unter dem Titel: Spion unter Sternen. In: ZITTY, 4/1994, S. 54-57.

Überarbeitete Fassung des Nachworts nachgedruckt unter dem Titel: „Mensch. Gott. Goldenes Kalb. Über Filmschauspieler und die Möglichkeit, ihnen praktisch wie theoretisch zu begegnen“ in: WELTWUNDER DER KINEMATOGRAPHIE – Beiträge zu einer Kulturgeschichte der Filmtechnik. Aufstieg und Untergang des Tonfilms/Die Zukunft des Kinos: 24p?, hrsg. von Joachim Polzer, Potsdam: Polzer, 2001, S. 457-480.

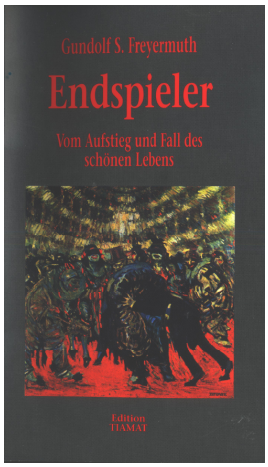
Der Übernehmer. Volker Schlöndorff in Babelsberg. 132 Seiten. Ch. Links Verlag: Berlin 1993.



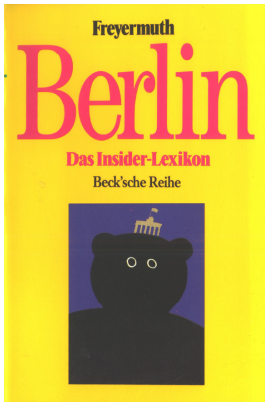
Auszugweiser Vorabdruck unter dem Titel: Die Traummanufaktur. In: FREITAG, 8. Oktober 1993, S. 11.

Auszugsweiser Vorabdruck unter dem Titel: Mogul in der Mache. In: TEMPO, Juli 1993, S. 48-56.

Endspieler. Vom Aufstieg und Fall des schönen Lebens. Reportagen, Essays und Erzählungen. 287 Seiten. Edition Tiamat: Berlin 1993.



Berlin. Ein Lexikon des Lebensgefühls (zusammen mit Elke Freyermuth). 168 Seiten. Beck: München 1993.



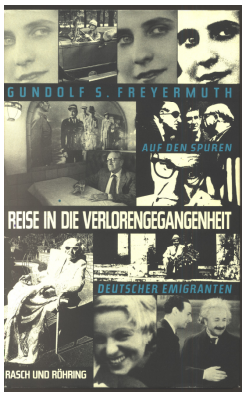
Auszugsweiser Vorabdruck unter dem Titel: Deportationsdenkmal (mit Elke Freyermuth). In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 07. November 1992, S. ZB 6.

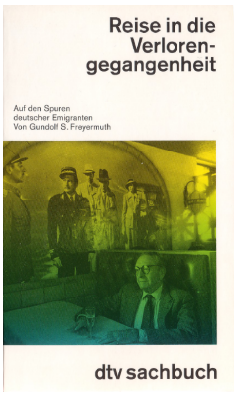
Auszugsweiser Vorabdruck unter dem Titel: Normalos im Cadillac (mit Elke Freyermuth). In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 31. Oktober 1992, S. ZB 6.

Auszugsweiser Vorabdruck unter dem Titel: Türken (mit Elke Freyermuth). In: FRANKFURTER RUNDSCHAU vom 24. Oktober 1992, S. ZB 6.

Reise in die Verlorengegangenheit. Auf den Spuren deutscher Emigranten (1933-1940). 340 Seiten. Rasch und Röhring: Hamburg 1990.

Taschenbuchausgabe, 298 Seiten. dtv: München 1993.

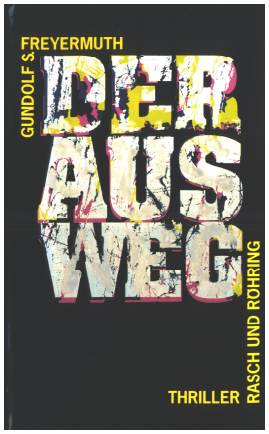




Teilnachdruck unter dem Titel: „Bildungsreise“. In: Katharina Kaever (Hrsg.), *Abschied vom 20. Jahrhundert. Ein Lesebuch*, Beck: München 1993, S. 48-49.

Teilnachdruck unter dem Titel: „Fremde im Paradies. Unter kalter Sonne: Das Schicksal der Emigranten aus NaziDeutschland“. In: MERIAN, März 1993, S. 90-98.

Der Ausweg. Roman, 368 Seiten. Rasch und Röhring: Hamburg 1989.



Vorabdruck in 15 Folgen:

STERN, 43/88, S. 248269

STERN, 44/88, S. 270289

STERN, 45/88, S. 246264

STERN, 46/88, S. 280296

STERN, 47/88, S. 230247

STERN, 48/88, S. 266283

STERN, 49/88, S. 238259

STERN, 50/88, S. 224241

STERN, 51/88, S. 162177

STERN, 52/88, S. 112125

STERN, 01/89, S. 6676

STERN, 02/89, S. 7685

STERN, 03/89, S. 96115

STERN, 04/89, S. 106124

STERN, 05/89, S. 118133

New Yorker Phantome (Kurzgeschichte). In: WOLKENKRATZER ART JOURNAL, April/Juni 1985, S. 114-119.

Molks erster Mord (Kurzgeschichte). In: LUI, April 1985, S. 134-141.

Eine Frau für alle Fälle (Kurzgeschichte). In: LUI, November 1983, S. 150-157.

Der eiskalte Killer (Kurzgeschichte. In: LUI, März 1983, S. 144-150.

Nichts gegen Raucher (Kurzgeschichte). In: TRANSATLANTIK, Juni 1982, S. 93-97.

Nachgedruckt leicht überarbeitet unter dem Titel: Unter Rauchern. In: *Endspieler* (1993), S. 89-102.

Waldemar Müller wird Geheimagent. Ein deutsches Schicksal. Vierzehnte Lieferung (Kurzgeschichte). In: TRANSATLANTIK, November 1981, S. 74-78.

Nachgedruckt leicht überarbeitet unter dem Titel: Der Kampf um Bonn. In: *Endspieler* (1993), S. 37-52.

Ermittlungen gegen die deutsche Seele. Geschichten aus der amerikanischen Emigration (Doku-Fiction). In: TRANSATLANTIK, April 1981, S. 57-68.

C Publizistische Arbeiten

Blogs, Artikel, Berichte, Interviews, Glossen, Kritiken, Übersetzungen

Wer hat Angst vor Sydney? In: FREITAG, 20. April 2023, S. 18.

Vom Beta- zum Metaversum. In: ROTARY MAGAZIN, März 2022, S. 46-49.

Wir treffen uns im Datenraum. In: ZEITWISSEN, Mai/Juni 2020, S. 96-97.

KO oder OK. Das Endspiel um die künstliche Intelligenz hat begonnen. In: ROTARY MAGAZIN, August 2016, S. 36-39.

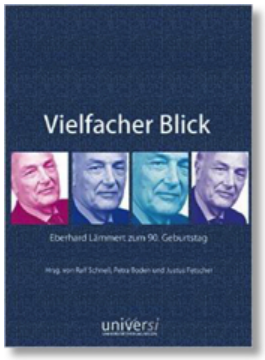
Heimat im globalen Dazwischen. In: ROTARY MAGAZIN, Oktober 2015, S. 56-59.

Übermenschenbilder. Visionen von Cyborgs künden von einer neuen Kultur menschlicher Selbstverbesserung. In: SPEKTRUM DER WISSENSCHAFT SPEZIAL: Mensch, Maschine, Visionen: Wie Biologie und Technik verschmelzen, 2/15, S. 56-65.



Dinge werden zu Daten – und Daten zu Dingen. Interview zur digitalen Fabrikation. In: ROTARY MAGAZIN, April 2015, S. 40-42.

Der Brief, der mein Leben veränderte. In: Vielfacher Blick: Eberhard Lämmert zum 90. Geburtstag. Hg. von Ralf Schnell, Petra Boden und Justus Fetscher, Siegen: universi, 2014, S. 151-152.



Geisterstunden. Deutsche Intellektuelle und die digitale Kultur. In: ROTARY MAGAZIN, Juli 2014, S. 50-54.
Online-Veröffentlichung in Telepolis, 13. Juli 2014, http://www.heise.de/tp/artikel/42/42245/1.html

Abschied vom Fernsehen. Bekenntnisse eines Ex-Zuschauers. In: ROTARY MAGAZIN, Mai 2012, S. 37-40.

“Die Intensität ging an die Seele.“ Der Schauspieler Jürgen Prochnow im Gespräch. In: Begleitheft zu Das Boot - Steelbook (Jubiläums-Edition, 3 Disc, BluRay), Eurovideo: München 2011, S. 26-29.

“Wir waren relativ naiv.“ Der Produzent Günter Rohrbach im Gespräch. In: Begleitheft zu Das Boot - Steelbook (Jubiläums-Edition, 3 Disc, BluRay), Eurovideo: München 2011, S. 30-35.

“Etwas, das mit Hollywood nichts zu tun hat.“ Der Kameramann Jost Vacano im Gespräch. In: Begleitheft zu Das Boot - Steelbook (Jubiläums-Edition, 3 Disc, BluRay), Eurovideo: München 2011, S. 36-41.

Director’s Cut: Der Goldene Schnitt. Der Produzent Ortwin Freyermuth im Gespräch. In: Begleitheft zu Das Boot – Steelbook (Jubiläums-Edition, 3 Disc, BluRay), Eurovideo: München 2011, S. 46-49.

Wir Cyborgs. Die Mensch-Computer-Symbiose war eine beliebte Vision. Wirklichkeit wurde sie ganz unerwartet – durch das Handy. In: NZZ Folio 08/11: 20 Jahre Folio, S. 42-43.

Das Boot nach Hollywood. Wolfgang Petersen im Gespräch. In: SCHNITT. Das Filmmagazin, #63, 03/2011.
Nachdruck in: Begleitheft zu Das Boot – Steelbook (Jubiläums-Edition, 3 Disc, BluRay), Eurovideo: München 2011, S. 18-25.

Serious Learning with Exergames, www.colognegamelab.de, 13. März 2011

Die Zukunft der audiovisuellen Medien, www.colognegamelab.de, 23. Dezember 2010

NRW - Land of Computer Games, www.colognegamelab.de, 6. September 2010

Phoenix, Arizona: Der kühle Kult der Kryonik. In: Hilmar Schmundt, Miloš Vec und Hildegard Westphal (Hrsg.), Mekkas der Moderne. Pilgerstätten der Wissensgesellschaft, Köln - Weimar - Wien: Böhlau, Mai 2010, S. 393-397.

iPadologie II: Hardware(r)evolution. www.carta.info, 26. Mai 2010.

iPadology I: Media(r)evolution, www.colognegamelab.de, 25. Mai 2010

iPadologie I: Medien(r)evolution. In: www.carta.info, 19. Mai 2010.

Trojanischer Transfer. Frank Schirrmachers Bestseller „Payback“ und seine Bedeutung im digitalen Kulturkampf. In: ROTARY MAGAZIN, März 2010, S. 32-36.

Online leicht verändert erschienen als: „Trojanischer Transfer. Die ‚Payback’-Debatte in der Rückschau: Frank Schirrmachers Rolle im digitalen Kulturkampf.“ In: www.carta.info, 15. März 2010.

Let the World Changing Games Begin (über Jane McGonigal), www.colognegamelab.de, 31. März 2010

Game Design als Realitätsreparatur, www.colognegamelab.de & www.audiovisualität.de 15. Februar 2010

Fun Inc., www.colognegamelab.de & www.audiovisualität.de, 30. Dezember 2009

To Be INDIE or not to be, www.colognegamelab.de & www.audiovisualität.de, 21. Dezember 2009

Internationale Gamer-Umfrage, www.colognegamelab.de & www.audiovisualität.de, 6. Oktober 2009

Das erste Mal D3D, www.colognegamelab.de & www.audiovisualität.de , 19. August 2009

CGL: Games & Narration, www.audiovisualität.de, 18. August 2009

Welche Qualität(en)?, www.colognegamelab.de & www.audiovisualität.de, 12. August 2009

Mediengeschichte neu denken (über Thomas Elsaesser), www.colognegamelab.de & www.audiovisualität.de, 19. Juli 2009

3D-Media Center (über den Fraunhofer Truck), www.audiovisualität.de, 13. Juli 2009

Augmentierte Realitäten, www.colognegamelab.de & www.audiovisualität.de, 12. Juli 2009

Über Karl Steinbuchs Sachbuch *Falsch programmiert*. In: *Sachbuch, kanonisch*, NON FIKTION – Arsenal der anderen Gattungen, Heft 2007/02, Berlin: Weidler Verlag, S. 173-174; erschienen Januar 2008.

Senden Sie sich selbst! (Über Erstlingswerke auf YouTube). In: NZZ Folio, Juni 2008, S.24-25; mit einem dreiteiligen YouTube-Video.

Wie Video ins Internet kam. In: NZZ Folio, Juni 2008, S. 25.

The Future Hasn't Started Yet / Die Zukunft hat noch nicht begonnen (Interview mit dem Zukunftsphilosophen Max More über smarte Drogen, Bewusstseinserweiterung und supermenschliche Augmentierung). In: PARAPLUIE.DE, 23. August 2006.

Der Gouvernator (über den kalifornischen Gouverneur Arnold Schwarzenegger). In: NZZ FOLIO, Juni 2005, S. 60-64.

Digitale Geschäftskommunikation. In: ZEITSCHRIFT FÜR PERSONALFÜHRUNG, Februar 2005, S. 44-49.

Krieg Version 3.0. In: NZZ FOLIO, Januar 2005, S. 34-37.

„Es gibt Schlimmeres als George W." In: SPIEGEL ONLINE, 16. November 2004.

MacTrek – Die erste Generation. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 26. Januar 2004, S. 204-209.

Die Geburt des PC aus dem Geiste des Protests: Eine kleine Kulturgeschichte. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 17. November 2003, S. 271-276.

Stichworte „Cyborg", „Denglisch", „Echtzeit", „Erreichbarkeit". In: DU, September 2003, Nr. 739, Spezialausgabe Was Zeitgenossen wissen müssen. Von A Z, S. 20f., S. 22, S. 26, S. 27f.

Denglisch 4 U. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 07. April 2003, S. 228-234.

Die digitale Wanderung. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 31. Dezember 2001, S. 202-208.

Auszugsweiser Nachdruck als: Globalisierung von unten. In: GDIMPULS 4/01, S. 68-71.

Nachdruck in ZEITSCHRIFT FÜR PERSONALFÜHRUNG, 03/2002.

Die neue Hackordnung. Aus der Open-Source-Geschichte lernen, Teil II. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 8. Oktober 2001, S. 270-277.

Offene Geheimnisse. Aus der Open-Source-Geschichte lernen Teil I. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 24. September 2001, S. 176-183.

Auszugsweiser Nachdruck als: Offene Geheimnisse. In: GDIMPULS 2/01, S. 20-26.

Das Prinzip Zufall. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 5. Mai 2001, S. 246-251.

Auszugsweiser Nachdruck als: Ich war als Hörgerät gedacht. In: FINANCIAL TIMES DEUTSCHLAND, 29. Juni 2001, Weekend, S. 1.

Es lebe das Chaos. Am Beispiel Bibliothek: Wie in Zeiten des Internet alles seinen festen Platz im System verliert. In: LITERARISCHE WELT / WELT, 28. April 2001.

Die Besteigung des Mount Evernet. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 12. März 2001, S. 158-168.

Auszugsweiser Nachdruck als: Die Besteigung des Mount Evernet. In: GDIMPULS 1/01, S. 64-67.

Auszugsweiser Nachdruck als: Die Besteigung des Mt. Evernet. In: DIE WOCHE, 14. Dezember 2001, S. 26.

Revolution im Rückspiegel. Wie Multimedia-PCs und das WWW die Welt veränderten. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 26. Februar 2001, S. 254-259.

Die Zukunft der Unterhaltung. In: SPIEGELREPORTER, Januar 2000, S. 90-97.

Neue Bourgeoisie. In: FINANCIAL TIMES DEUTSCHLAND, 29. Dezember 2000, Weekend, S. 1.

Realitätskontrolle 2.0: Europa funktelefoniert, während anderswo längst eine verdatete Wirklichkeit entsteht. In: GDIMPULS 4/00, S. 60-63.

Der Mensch muss weg (Über Cyborg und Klons, die androiden Traumgestalten der Gegenwart). In: LITERARISCHE WELT / WELT, 4. November 2000, S. 1/7.

Die andere Revolution. Warum das 20. Jahrhundert schon vor zehn Jahren zu Ende gegangen ist. In: LITERARISCHE WELT / WELT, 30. September 2000, S. 1.

Wieder stirbt das Kino, um neu zu erstehen. In: Die WELT, 22. September 2000, S. 39.

Gespräche – ehrlich, ruppig, ohne Frack. E-mail verändert den Alltag. In: Die WELT, 6. September 2000, S. 33.

Auszugsweiser Nachdruck unter dem Titel: Die zehn goldenen Gebote für E-Mails. In: Markt – Materialien aus der Presse (Goethe Institut), 21/01, S. 13.

Mann unter Wölfen (Nachruf Curt Siodmak). In: Die WELT, 5. September 2000, S. 33.

Der Ritt in die Zukunft. In: NZZ FOLIO, August 2000, S. 54-57.

Digitales Tempo. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 3. Juli 2000, S. 74-81.

Auszugsweiser Nachdruck als: Amerikanisches Tempo. In: GDIMPULS 2/00, S. 65-67.

Auszugsweiser Nachdruck als: Digitale Echtzeiten. In: LITERARISCHE WELT / WELT, 22. Juli 2000, S. 11.

Auszugsweiser Nachdruck als: Träumen macht schneller. In: FINANCIAL TIMES DEUTSCHLAND, 8. September 2000, Weekend, S. 1

Realitätskontrolle 1.0. In: GDIMPULS 3/00, S. 61-63.

Stadttheater. In: FINANCIAL TIMES DEUTSCHLAND, 14. Juli 2000, Weekend, S. 1.

Bei Anruf: fort. In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 27. Juni 2000.

Kommunikette. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 5. Juni 2000, S. 92-97.

Die Optimierung des Menschen geht weiter. In: LITERARISCHE WELT / WELT, 27. Mai 2000, S. 4.

Wir werden Gott ersetzen (Unsterblichkeit). In: LITERARISCHE WELT / WELT, 22. April 2000, S. 1 und 3.

Vegas, Virtuelle Stadt. In: TELEPOLIS. 9. März 2000.

Auszugsweiser Nachdruck als: Vegas, Virtuelle Stadt. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 25. April 2000, S. 248-254.

Auszugsweiser Nachdruck als: Venedig in der Wüste. In: DIE WELT, 4. Mai 2000, S. 33.

Auszugsweiser Nachdruck als: Venedig 2.0. In: ZEITUNG ZUM SONNTAG, 14. Mai 2000, S. 31.

Mit Gott rechnen. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 17. Januar 2000, S. 90-95.

Auszugsweiser Nachdruck: Der Geist aus der Maschine. In: GDIMPULS 1/00, S. 65-67.

Auszugsweiser Nachdruck als: Das weltweite Gehirn. In: ZEITUNG ZUM SONNTAG, 30. Januar 2000, S. 31.

Auszugsweiser Nachdruck als: Mit Gott Rechnen. In: FINANCIAL TIMES DEUTSCHLAND, 5. Mai 2000, Weekend, S. 1.

Das Ende der Medien ist ihr Anfang. In: DIE WELT, 30. Dezember 1999, Beilage „Die Welt 2000", S. 5.

Im Unruhestand. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK (25/99), 6. Dezember 1999, S. 90-95.
Nachdruck in: Zeitschrift für Personalführung 06/2002.
Auszugsweiser Nachdruck als: Neuer Trend: Arbeiten bis 100. In: SÜDWESTPRESSE, 8. März 2000.
Auszugsweiser Nachdruck als: Unruhestand. In: FINANCIAL TIMES DEUTSCHLAND, 31. März 2000, Weekend, S. 1
Auszugsweiser Nachdruck als: Der neue Unruhestand. In: GDIMPULS 4/99, S. 60-62.

Globaler Nahverkehr. In: DU (Dez. 1999 / Jan. 2000), S. 58-60.

Ausgebimmelt, abgebrabbelt. Ein Telefonhasser freut sich auf die lautlose Zukunft. In: NZZ FOLIO, September 1999, S. 23-30.

Brief aus dem Milden Westen. Ein Kommentar, In: TEXTE ZUR WIRTSCHAFT UND ZUR WISSENSCHAFT, 13. September 1999.

Freizeitpark im Fernsehsessel (erschienen in einer redaktionell leicht verstümmelten Fassung) In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 13. September 1999, S. 236-241.

Auszugsweiser Nachdruck als: Sensation auf dem Sofa. In: ZEITUNG ZUM SONNTAG, 30. Januar 2000, S. 35.

Auszugsweiser Nachdruck als: Sturzflug im Wohnzimmer. In: SÜDWESTPRESSE, 3. Februar 2000.

Auszugsweiser Nachdruck als: Der Erlebnispark im Wohnzimmer. KÖLNER STADT-ANZEIGER, 17. Februar 2000

Holodeck heute (redaktionell verstümmelte Fassung). In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 30. August 1999, S. 72-77.

Auszugsweiser Nachdruck: Themenpark im Wohnzimmer. In: GDIMPULS 3/99, S. 59-61.

„Die Europäer sind unsere(r) Bewunderung nicht wert." In: TELEPOLIS. 20. August 1999.

Auszugsweiser Vorabdruck als: Der dunkle Kontinent. In: GDIMPULS 2/99, S. 59-62.

Auszugsweiser Nachdruck als: Von der Alten zur veralteten Welt. In: LITERARISCHE WELT / WELT, 14. August 1999, S. 1 und S. 9.

Das Lucas-Evangelium. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 25. Mai 1999, S. 76-77.

Digitale Magie. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 25. Mai 1999, S. 74-75 & 78-81.
Nachdruck in In: WELTWUNDER DER KINEMATOGRAPHIE - Beiträge zu einer Kulturgeschichte der Filmtechnik. Aufstieg und Untergang des Tonfilms / Die Zukunft des Kinos: 24p?, hrsg. von Joachim Polzer, Potsdam: Polzer, 2001, S. 399-411.

Technolust. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 10. Mai 1999, S. 86-90.
Auszugsweiser Vorabdruck unter dem Titel: Die Mutter aller Dinge. In: NZZ FOLIO, Januar 1999, S. 32-36.
Auszugsweiser Nachdruck unter dem Titel: Die Welt geht nach Sex. In: LITERARISCHE WELT / WELT, 15. Mai 1999, S. 1 und S. 6.
Auszugsweiser Nachdruck unter dem Titel: Technolust. In: TELEPOLIS Online, 4. Juli 1999.

Nachdruck unter dem Titel: „Technolust. Sexualität, die Mutter aller Technik". In: Arbeitsgemeinschaft Kultur im Großraum Nürnberg (Hrgs.), *Log.buch. Materialien zu log.in netz|kunst|werke|*, Nürnberg 2001, S. 78-91.

Nachruf auf die Hypertextbewegung. In: TELEPOLIS. April 1999.

Auszugsweiser Vorabdruck als: Hype(r)text im Cyberspace. Über die Literatur im Zeitalter ihrer Digitalisierung. In: LITERARISCHE WELT / WELT, 27. März 1999, S. 1 und S. 12.

Renaissance v2.0. Über die virtuelle Wiedergeburt der Künste und die Entstehung von Cyberfiktionen. In: NEUE ZÜRCHER ZEITUNG, 9. April 1999, S. 79.

Fühl die neue Renaissance. Über die Bildenden Künste des digitalen Zeitalters. In: LITERARISCHE WELT / WELT, 5. Februar 1999, S. 1 und S. 11.

Todsicherer Alltag. In: SPIEGEL SPECIAL, Dezember 1998 - „Leben in der Stadt", S. 132-134.

CyberArt Now. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK (17/98), 17. August 1998, S. 76-81.

Jedermanns Himmelfahrt (Über die Privatisierung der Raumfahrt). In: TELEPOLIS ONLINE, 13. August 1998

Auszugsweiser Nachdruck als: Digital ins All. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 12. Dezember 1998, S. 96-98.

Auszugsweiser Nachdruck als: Over the moon and back & Urlaubsgrüße aus dem All. In: LUFTHANSA-MAGAZIN, Oktober 1998, S. 102-108.

Auszugsweiser Nachdruck als: Reise in die nahe Zukunft. In: BERLINER ZEITUNG, 16. Januar 1999.

Renaissance v2.0 (Glosse). In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 4. August 1998

CyberArt (erschienen unter dem Titel „Säen im ferngesteuerten Garten"). In: BERLINER ZEITUNG, 1. August 1998.

Unruhestand (Glosse). In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 21. Juli 1998

Warum hast du so große Ohren? (Über die Vernichtung der Privatheit). In: NZZ FOLIO, Juli 1998, S. 38-43.

Sie beobachten uns (Verschwörungstheorien im Internet). In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 22. Juni 1998, S. 74-79.

Kunstfilmriss. (Glosse). In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 18. Juni 1998.

Von Beruf Kinderdieb. (Porträt Patrick M. Buckman.) In: BERLINER ZEITUNG, 13. Juni 1998.

Doppel-Pass. (Glosse). In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 1. Juni 1998.

Von Koestler lernen (Glosse). In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 15. Mai 1998.

The Net is My Nest. In: TELEPOLIS Online, 10. Mai 1998 (Veröffentlichung eines Vortrags gehalten im Goethe Institut, Toronto).

Deutsche Version „Das Netz ist mein Nest“ in der gleichzeitig erschienenen deutschen Ausgabe von Telepolis.

Von Hollywood lernen (Über eine deutsche Schauspielschule in LA, erschienen unter dem Titel „Feinschliff in Hollywood”). In: BERLINER ZEITUNG, 9. Mai 1998.

Gustls My Lai (Glosse). In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 23. April 1998.

Lohn der Angst. Deutsche in Hollywood. In: CINEMA, April 1998, S. 108-115.

Surfer, wollt Ihr ewig leben (Über Teilhard de Chardin und das Globale Gehirn.) In: DIE WELT, 28. März 1998.

Germans in Paradise / Deutsche im Paradies (erschienen unter dem Titel „Hier werden Träume wahr / Looking for the Good Life in LA”). In: LUFTHANSA-MAGAZIN, März 1998, S. 22-26.

Hetzjagd zum Holodeck (erschienen unter dem Titel: „Spaß im Space”) In: SPIEGEL SPECIAL, März 1998 - „Digitale Unterhaltung”, S. 70-81.

Medien ohne Moral (erschienen unter dem Titel: „Ich und die Kettensäge”) In: SPIEGEL SPECIAL, März 1998 - „Digitale Unterhaltung”, S. 22-27.

Computer machen Leute. In: C’T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, 16. Februar 1998, S. 90-97.

Weltbürger im Wolfmannspelz (Über Curt Siodmak). In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 13. Februar 1998.

So nahe an 100 Prozent (Portrait Curt Siodmak; erschienen unter dem Titel: „Er hat sein Gehirn nach Kalifornien verpflanzt”). In: BERLINER ZEITUNG, 9. Februar 1998.

Crash-Kurs in Kamikaze-Kapitalismus. (erschienen unter dem Titel „Ich bin im freien Faaalll!”). In: SPIEGEL SPECIAL Februar 1998 - „Angst vor dem Euro”), S. 120-125.

Cyborgs unter uns. In: NZZ FOLIO, Februar 1998, S. 28-34.

Für eine Neue Aufklärung In: TAGESSPIEGEL, 25. Januar 1998.

Digerati gesucht. In: TAGESSPIEGEL, 18. Januar 1998.

Nachdruck in: TAGES-ANZEIGER, 31. Januar 1998.

Klicken statt glotzen. In: TAGESSPIEGEL, 11. Januar 1998.

Nachdruck in: TAGES-ANZEIGER, 3. Februar 1998.

Untod des Formulars. In: TAGESSPIEGEL, 04. Januar 1998.

Wirklichkeit nach Maß. In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 29. Dezember 1997.

Hype(r)-Text ade! In: TAGESSPIEGEL, 28. Dezember 1997.

Nachdruck in: TAGES-ANZEIGER, 26. Februar 1998.

Auf deutschen Straßen. In: TAGESSPIEGEL, 14. Dezember 1997.

Heimkehr. In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 10. Dezember 1997.

Schrecktop. In: TAGESSPIEGEL, 07. Dezember 1997.

Vorsicht fressen Laptop auf. In: TELEPOLIS Online, 5. Dezember 1997.

Von Utopia nach Las Vegas (und zurück). In: GDIMPULS 4/97, S. 10-19.

Maschinen wie wir. In: TAGESSPIEGEL, 30. November 1997.

Vorabdruck in: TAGES-ANZEIGER, 17. November 1997.

Der Osten ist tot. In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 23. November 1997.

Von Utopia bis Vegas. In: TAGESSPIEGEL, 23. November 1997.

Kommuniquette. In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 19. November 1997.

Elastische Realität. In: TAGESSPIEGEL, 16. November 1997.

Vorabdruck in: TAGES-ANZEIGER, 13. November 1997.

Lob des Hackers. In: TAGESSPIEGEL, 9. November 1997.

Gekürzter Vorabdruck unter dem Titel „Der Junge von der Tankstelle". In: TAGES-ANZEIGER, 31. Oktober 1997 (Kultur).

Cyberdumm. In: TAGESSPIEGEL, 2. November 1997.

Konsenskultur. In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 31. Oktober 1997, S. 8.

A Cyberstar is born (Über virtuelle Schauspieler). In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 9. Oktober 1997, S. 7.

Auszugsweiser Vorabdruck unter dem Titel „Der erste Cyberstar dürfte uns 1998 besuchen“ in TAGES-ANZEIGER, 30. September 1997.

Lust nach Laune und Leben ohne Ende. (Reportage über die Extropianer). In: TELEPOLIS Online, 17. September 1997.

Auszugsweiser Nachdruck unter dem Titel: Übermenschheit, Generation 1.xx. In: C'T - MAGAZIN FÜR COMPUTERTECHNIK, November 1997, S. 124-132.

Pressespieglein. In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 16. September 1997, S. 7.

Despite His Fate, He Found His Fortune (On Curt Siodmak). In: LOS ANGELES TIMES. September 14, 1997, S. 21-36.

Planet Hollywood. In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 15. August 1997, S. 7.

Ein ungenierter Liberaler (Portrait Stephen Reinhardt). In: BERLINER ZEITUNG, 21. August 1997, S. 3.

Nieder mit der NASA (stark gekürzt erschienen unter dem Titel „Marktlücke im All”). In: SPIEGEL SPECIAL, August 1997 - „Kalifornien”, S. 125-128.

Die Kinosaurier von Hollywood. In: SPIEGEL SPECIAL, August 1997 - „Kalifornien”; nur online.

Der Patriotismus der Einwanderer (über Wolfgang Petersens *Air Force One*). In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 25. Juli 1997, S. 8.

Wanderer. In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 18. Juli 1997.

Eiskalt in die Ewigkeit (über Kryonik; erschienen unter dem Titel „Gefroren in die Ewigkeit”). In: NZZ FOLIO, Juli 1997, S. 16-19.

Nachdruck als: Eiskalt in die Ewigkeit (Kryo). In: TRIEBWERK, Dezember / Jänner 1998/99, S. 12-13.

Auszugsweiser Nachdruck als: Eiskalt in die Ewigkeit (FM-2030). In: Die WELT, 2. September 2000, S. 39.

Wer nicht träumt, wacht müde auf (über die europäische Müdigkeit). In: TELEPOLIS Online 6. Juni 1997.

Nachdruck in der Printausgabe TELEPOLIS Nr. 3 / Oktober 1997, S. 11-22.

Sex mit Seife (über Web-Soaps). In: INTERNET PROFESSIONELL, Juni 1997, S. 104-107.

Personal City (erschienen unter dem Titel: „Einsame Adler”). In: SPIEGEL SPECIAL, Mai 1997 - „Heim ins Heim”, S. 29-33.

Einsame Adler im Cyberspace. In: EXPOZINE Online, März 1997.

Kunst der Körperlosen (über CyberArt). In: SPIEGEL SPECIAL, März 1997 - „Der digitale Mensch”, S. 132-137.

Übung macht das Meisterwerk (über Adaptation in der Kultur). In: TELEPOLIS Online, Februar 1997.

Baud und Boden (über die Lingua Franca des Internet). In: PL@NET, Februar 1997, S. 81.

Tod des Tonfilms. In: TELEPOLIS Online, Februar 1997.

Auszugsweiser Vorabdruck unter dem Titel „Endlich braucht auch die Sonne nicht mehr unterzugehen". In: BASLER ZEITUNG, 13. Februar 1997, S. 35-36.

Nachdruck in der Printausgabe TELEPOLIS Nr. 2 / Juli 1997, S. 5-19.

Es lebe die Digitale Revolution. Ein Bekennerbrief aus dem Hech-Tech-Underground. In: TELEPOLIS, Januar 1997.

Hundeleben im Paradies (über High-Tech-Tiermedizin in den USA). In: SPIEGEL SPECIAL, Januar 1997 - „Tiere, Menschen, Sensationen"), S. 22-27.

Auszugsweiser Nachdruck: Hundeleben im Paradies. In: TRIEBWERK, Juni / Juli 1999, S. 6-7.

Deutschlandfunky (über teutonische Techniktrübsal). In: PL@NET, Januar 1997, S. 94-95.

Jenseits von Erden (über Ufos im Cyberspace). In: PL@NET, Dezember 1996, S. 24-30.

Jane Kramer, *Unter Deutschen*, 303 Seiten. Aus dem Amerikanischen von Elke und Gundolf Freyermuth sowie Eike Geisel. Edition Tiamat: Berlin 1996.

Cyberwirtschaft. Über die Elektronisierung des Zahlungsverkehrs und ihre revolutionären Folgen für Wirtschaft und Politik. In: Stefan Bollmann / Christiane Heilbach (Hrsg.), Kursbuch Internet. Anschlüsse an Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur, Bollmann Verlag: Mannheim 1996, S. 179-191.

Cybersex. In: Stefan Bollmann / Christiane Heilbach (Hrsg.), Kursbuch Internet. Anschlüsse an Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur, Bollmann Verlag: Mannheim 1996, S. 263-274.

Vorabdruck: Cybersex. In: KURSBUCH 123, April 1996, S. 179-187.

Am Sarg des toten Dichters (über Charles Bukowski). In: ROLLING STONE (deutsche Ausgabe), Oktober 1996, S. 80.

Zu den Waffen, Brüder! (über Militias im Internet) In: PL@NET, Oktober 1996, S. 24-29.

Softwear (erschienen unter dem Titel: „Schirm am Kopf"). „ In: SPIEGEL SPECIAL, September 1996 - „Mode - Die zweite Haut", S. 30-33.

Goldener Schnitt, glorreiches Technicolor (über den *director's cut* von „Das Boot"). In: SÜDDEUTSCHE ZEITUNG, 19. August 1996, S. 11.

Johann Wolfgang von jott.weh.de (über Hans Magnus Enzensbergers „Nieder mit Goethe" im Internet). In: SÜDDEUTSCHE ZEITUNG, 1. Juli 1996, S. 13.

Die Traummaschine. In: BERLINER ZEITUNG, 4./5. Mai 1996, S. 57.

Das Ende des Geldes (gekürzt erschienen unter dem Titel „Cash im Cyberspace"). In: SPIEGEL SPECIAL, Mai 1996 - „Money, Money - der Glanz des Geldes", S. 84-87.

Portrait of a Dirty Old Man Dying (Charles Bukowski). In: BUZZ, März 1996, S. 86-89.

Leichenträger der Stars (Porträt eines Hollywooder Begräbnisunternehmers; erschienen unter dem Titel „Marilyns letztes Geheimnis"). In: SPIEGEL SPECIAL, Februar 1996 - „Wahnsinn USA - Land der Extreme", S. 132-137.

Petersens Traumfahrt (Wolfgang Petersen in Hollywood). In: AMICA, Januar 1996, S. 112-120.

Das Kassentreffen der 'Big Brothers'. In: AMICA, Januar 1996, S. 122-130.

Schaf im Wolfspelz (über Charles Bukowski und seinen letzten Roman „Pulp"). In: FREITAG, 19. Mai 1995, S. 12-13.

Arbeiter und Bauernopfer (Doku-Fiction), Pseudonym Dirjana Waterman. In: KURSBUCH 122, Dezember 1995, S. 147-170.

KryoKonserven. Ein Besuch im Lager der lebenden Leichen. In: KURSBUCH 119, März 1995, S. 147-185.

Auszugsweiser Vorabdruck unter dem Titel: „Phönix aus dem Eis". In: DER SPIEGEL, 27. Februar 1995, S. 170-174.

Auszugsweiser Nachdruck unter dem Titel: „Vom Hamburger zur Kuh – Wiederauferstehungsutopie". In: Rainer Beck (Hrsg.), *Der Tod. Ein Lesebuch von den letzten Dingen*, Beck: München 1995, S. 255-263.

Überarbeitete Fassung nachgedruckt unter dem Titel: „Cyberzombies. Auferstehen von den Toten". In: *Cyberland* (s. u. 2.1, 1996), S. 137-192.

Charles Bukowski (Erinnerung an C. B., gedruckt als Einleitung zum Vorabdruck von *Pulp*.) In: PLAYBOY, Januar 1995, S. 104-105.

Rebecca West, Gewächshaus mit Alpenveilchen, 156 Seiten. Aus dem Amerikanischen von Elke und Gundolf Freyermuth, Edition Tiamat: Berlin 1995.

Versöhnung. In: Klaus Bittermann / Gerhard Henschel (Hrsg.), Das Wörterbuch des Gutmenschen. Zur Kritik der moralisch korrekten Schaumsprache, Edition Tiamat: Berlin 1994, S. 175-179.

Arbeitsplatz. In: Klaus Bittermann / Gerhard Henschel (Hrsg.), Das Wörterbuch des Gutmenschen. Zur Kritik der moralisch korrekten Schaumsprache, Edition Tiamat: Berlin 1994, S. 19-23.

Aspen (gekürzt erschienen unter dem Titel: „Aspen: Ein weißer Fleck", Pseudonym Harry Mann). In: MERIAN, Juni 1994, S. 88-95.

Der alte Mann und der Tod (Portrait Charles Bukowski). In: TEMPO, April 1994, S. 46-50.

Cyberspaß (Gekürzt erschienen unter dem Titel: „Mondo 2000"). In: TEMPO, März 1994, S. 44-49.

Die letzte Europäerin (Portrait Jane Kramer). In: TEMPO, Oktober 1993, S. 98-103.

Das geile C (über Cybersex, Pseudonym Thelo Velyrita). In: TEMPO, August 1993, S. 30-34.

> Stark überarbeitete Fassung eingearbeitet in das Kapitel: Cybernauten. In: Cyberland (s. o. 1.3, 1996), S. 73-135.

Bonn Voyage. Die Abenteuer der Marlene Marlowe (Comic, zusammen mit Rainer Laws / Zeichnungen). In: TEMPO, Juni 1993, S. 64-74.

Leben in der Mäusetrommel. (Porträt Erich Böhme). In: TEMPO, März 1993, S. 66-74.

> Stark erweiterte Fassung nachgedruckt unter dem Titel: Im Netz der Nachrichten. In: *Endspieler* (s. o. 1993), S. 53-88.

Hoch zu Rossellini. (Porträt Isabella Rossellini). In: TEMPO, Dezember 1992, S. 20-30.

> Überarbeitete Fassung nachgedruckt unter dem Titel: Ein Leben vor den Spiegeln. In*: Spion unter Sternen* (s. o. 1994), S. 118-139.

Deportationsdenkmal (zusammen mit Elke Freyermuth). In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 07. November 1992, S. ZB 6.

Grauer Star. (Porträt Anthony Hopkins). In: TEMPO, November 1992, S. 24-34.

> Überarbeitete Fassung nachgedruckt unter dem Titel: Der Graue Star. In: *Spion unter Sternen* (s. o. 1994), S. 168-185.

Normalos im Cadillac. In: FRANKFURTER RUNDSCHAU, 31. Oktober 1992, S. ZB 6.

Türken. In: FRANKFURTER RUNDSCHAU vom 24. Oktober 1992, S. ZB 6.

Tigerin im Käfig. (Porträt Valentina Vargas, verstümmelt erschienen unter dem Titel „Pandoras Tochter, Lulus Schwester", Pseudonym Leone Michel). In: TEMPO, Oktober 1992, S. 102-104.

> Überarbeitete Fassung nachgedruckt unter dem Titel: Tigerin im Netz. In: *Spion unter Sternen* (s. o. 1.3, 1994), S. 66-81.

Das Madonna-Phänomen. In: TEMPO, Oktober 1992, S. 36-38.

KA!BUMM ... (Porträt Traci Lords). In: TEMPO, August 1992, S. 62-69.

> Überarbeitete Fassung nachgedruckt unter demselben Titel. In: *Spion unter Sternen* (s. o. 1994), S. 34-51.

Robert Der Hero. (Porträt Robert De Niro). In: TEMPO, Mai 1992, S. 28-38.

Überarbeitete Fassung nachgedruckt unter demselben Titel. In: *Spion unter Sternen* (s. o. 1994), S. 10-33.

Wunder gegen bar (Reportage über den Esoterik-Boom). In: ELLE, März 1992, S. 292-298.

Stark überarbeitete Fassung nachgedruckt unter demselben Titel. In: *Endspieler* (s. o. 1993), S. 207-221.

Ach Berlin! (Schnappschüsse aus der Hauptstadt) In: CHARITY, 1/1992, S. 144-147.

Der ewige Japaner (Porträt Toyo Tanaka). In: STERN, 6/91, TV-Magazin, S. 4-9.

Überarbeitete Fassung nachgedruckt unter demselben Titel. In: *Spion unter Sternen* (s. o. 1.2, 1994), S. 98-107.

Traumschläger. (Nachruf auf TransAtlantik). In: TEMPO, März 1991, S. 86-89.

Überarbeitete Fassung nachgedruckt unter demselben Titel. In: *Endspieler* (s. o. 1993), S. 239-249.

Die Frivolen (redaktionell in der Tendenz veränderte Fassung; Pseudonym: Peter Reim). In: BUNTE, 4/1991, S. 17-19.

Herzlose Göre. Intro-Text „Berlin“ zu dem Philip Morris Euroguide. Hamburg 1991, S. 26.

Deutsche Gesellschaft mbH (Interview mit Gabriele Henkel, zusammen mit Beate Wedekind). In: ELLE, Dezember 1991, S. 52-56.

The Long-Goodbye (über gesamtdeutsche Gefühle). In: ELLE, Dezember 1990, S. 36.

Die erste Frau (Portrait Sabine Bergmann-Pohl). In: ELLE, Oktober 1990, S. 84-90.

Von Beruf Rebell. (Porträt Vadim Glowna). In: STERN, 36/90, TV Magazin, S. 4-9.

Überarbeitete Fassung nachgedruckt unter dem Titel: Für keinen und um jeden Preis. In: *Spion unter Sternen* (s. o. 1994), S. 140-153.

Berliner Schnauzen (Gespräche über die kulturelle Umverteilung in Berlin vor der Vereinigung, erschienen unter dem Titel: „Der west-östliche Life-Style”) In: Frankfurter Rundschau, 7. April 1990, S. ZB 1

Vera Tschechowa. In: STERN, 22/90, TV Magazin, S. 4-9.

Überarbeitete Fassung nachgedruckt unter dem Titel: Rückkehr in der Stunde Null. In: *Spion unter Sternen* (s. o. 1994), S. 154-167.

Honeckers Datscha. (Reportage über den Döllnkrug). In: TEMPO, Juni 1990, S. 158-166.

Überarbeitete Fassung nachgedruckt unter dem Titel: Da-Da-Datscha: Hausbesuch bei Honeckers. In: *Endspieler* (s. o. 1993), S. 153-169.

Der puritanische Voyeur (Portrait John Updike). In: STERN, 46/89, S. 186-202.

„Mann haben wir gebrögelt“ (über Wolfgang Menges Germanen-Serie). In: STERN, 46/89 - TV-Magazin, S. 4-10.

So weit die Flüsse tragen. In: SAISON, September/Oktober 1989, S. 134-149.

Überarbeitete Fassung nachgedruckt unter dem Titel: Jottwehde. In: *Berlin* (s. o. 1993), S. 66-75.

Die große Unruhe (Portrait Reiner Schöne, erschienen unter dem Titel: Mann auf dem Sprung). In: STERN, 31/1989 - TV-Magazin, S. 4-9.

Die Luxuswüste (Eine Reise durch die Drylands, stark gekürzt erschienen unter dem Titel: Ein wüstes schönes Land). In: GEO, August 1989, S. 8-30.

Unheimliches Vogelgezwitscher (Portrait Martin Kosleck; erschienen unter dem Titel „Der Nazi vom Dienst„). In: STERN, 13/89 - TV-Magazin, S. 10-11.

Die Rose vom Wörtersee (Rezension Word 4.0 für den Macintosh). In: MacUp, März 1989, S. 78-83

„Wie sahen eigentlich die Nazis aus?“ (über die Filmreihe „Fluchtpunkt Hollywood”) In: STERN, 08/89 - TV-Magazin, S. 27.

„Lieber bösartig als blöde“ (Rezension von Karl Markus Michels „Von Eulen, Engeln und Sirenen”). In: STERN, 08/89 - TV-Magazin, S. 23

Berlin macht radikal (zur Wahl in Berlin). In: STERN, 06/89, S. 11C-D.

Das Abenteuer Münchhausen (zu den Dreharbeiten von Gilliam / Schühlys Münchhausen-Film). In: STERN, 48/88, S. 44-66.

Der Ausweg (Doku-Fiction zum Vorabdruck des Romans *Der Ausweg*). In: STERN, 43/88, S. 244-246.

Die schicke 13 oder Warum Harvestehude so schön ist. In: MERIAN, Oktober 1988, S. 40-47; S. 144-150.

Neuauflage MERIAN, Oktober 1990, S. 52-63.

Überarbeitete Fassung nachgedruckt unter dem Titel: Die schicke 13. In: Endspieler (s. o. 1993), S. 223-238.

Wer war P.L. (über Peter Lorre). In: STERN, 27/88, TV-Magazin, S. 27.

Fluchtpunkt Hollywood. Siebte Folge: Leiden im Salon. (Porträt Grete Mosheim). In: STERN, 26/88, S. 119-131.

Eingearbeitet in das Kapitel: Flucht aus Deutschland. In: *Reise in die Verlorengegangenheit* (s. o. 1990), S. 79-200.

Fluchtpunkt Hollywood. Sechste Folge: Ein Leben aus dem Koffer. (Porträt Hans Sahl). In: STERN, 25/88, S. 93-104.

Eingearbeitet in das Kapitel: Falle Europa. In: *Reise in die Verlorengegangenheit* (s. o. 1990), S. 201-315.

Fluchtpunkt Hollywood. Fünfte Folge: Wunderkind in der Traumfabrik (Portrait Gottfried Reinhardt). In: STERN, 24/88, S. 96-108.

Fluchtpunkt Hollywood. Vierte Folge: Ghetto unter Palmen. (Erster Teil des Reinhardt-Portraits, einzeln erschienen). In: STERN, 23/88, S. 96-104.

Der Traumgroßhändler. (Portrait Thomas Schühly, stark gekürzt). In: STERN, 23/88, S. 146-152.

Fluchtpunkt Hollywood. Dritte Folge: Der Mann, der Victor Laszlo war. (Porträt Paul Henreid). In: STERN, 22/88, S. 109-118.

Eingearbeitet in das Kapitel: Falle Europa. In: *Reise in die Verlorengegangenheit* (s. o. 1990), S. 201-315.

Fluchtpunkt Hollywood. Zweite Folge: Die Lady in Pink. (Porträt Gitta Alpar). In: STERN, 21/88, S. 96-110.

Eingearbeitet in das Kapitel: Flucht aus Deutschland. In: Reise in die Verlorengegangenheit (s. o. 1990), S. 7-200.

Fluchtpunkt Hollywood. Erste Folge: Der unbekannte Emigrant. (Einleitung und Porträt Paul Falkenberg, erschienen unter dem Titel: Ungebeugt und nicht versöhnt). In: STERN, 20/88, S. 74-86.

Eingearbeitet in die Kapitel: Berliner Katakomben & Flucht aus Deutschland. In: *Reise in die Verlorengegangenheit* (s. o. 1990), S. 7-200.

„Ich bin kein Konflikteschaffer ...“ (Interview mit dem ZDF-Intendanten Dieter Stolte, zusammen mit Peter Dyckhoff). In: STERN, 12/1988, TV-Magazin, S. 4-9.

Kein fremder Land (Bericht vom Westberliner „Solidaritäts Gottesdienst“ für DDR Dissidenten nach Krawczyk Ausbürgerung; in der Tendenz veränderte Fassung unter dem Titel: Debüt in einem fremden Land; Pseudonym: Harry Mann). In: STERN, 07/1988, S. 22-25.

Überarbeitete Fassung nachgedruckt unter dem Originaltitel: Kein fremder Land. In: *Endspieler* (s. o. 1.3, 1993), S. 29-36.

Eine Stadt im Rhythmus (New Orleans). In: STERN, 05/1988, S. 96-98.

Der Tyrann und sein Narr (Bericht von den Proben zu Gaston Salvatores „Stalin”-Stück). In: STERN, 45/1987, S. 254-255.

Im Dritten Reich der Erinnerungen (Über den Fernsehfilm „Reichshauptstadt privat“ von Wolfgang Menge und Horst Königstein). In: STERN, 44/1987, TV-Magazin, S. 4-9.

Der Geschichte-Erzähler (Portrait Wolfgang Menge, erschienen unter dem Titel: Verdammte Pflicht und Schrulligkeit). In: STERN, 33/1987, TV-Magazin, S. 4-9.

Der alte Mann und das Mehr (Portrait Bernhard Wicki). In: STERN, 8/1987, TV-Magazin, S. 4-9.

Ganz böse. (Porträt Mario Adorf, erschienen unter dem Titel: Ein Mann, der was riskiert). In: STERN, 52/1986, TV-Magazin, S. 4-9.

Überarbeitete Fassung nachgedruckt unter dem Titel: Schwarzweißer Mann. In: *Spion unter Sternen* (s. o. 1994), S. 52-65.

Lust auf Genuss. In: STERN, 49/1986, S. 20-29.

Mister Rock & Roll. (Portrait Chuck Berry, erschienen unter dem Titel: „Der wilde Sechziger") In: STERN (45/1986), S. 34-37 / S. 246.

Nachdruck in der italienischen Wochenzeitschrift EPOCA unter dem Titel: „Rock'n'Roll Che Bombe I Patriachi" (n. 1885 / 21. 11. 1986), S. 66-70.

Striptease ins Paradies. Enthüllungen bei Rolf Eden. In: TRANSATLANTIK, Herbst 4/1986, S. 36-41.

Überarbeitete Fassung nachgedruckt unter dem Titel: Vorlustgewinn. In: Endspieler (s. o. 1993), S. 103-122.

Mit dem Mörder kommt die Rettung (Kurzgeschichte). In: LUI, September 1986, S. 108-113.

Mord im Kloster (Reportage-Drehbuch über die Verfilmung von Umberto Ecos „Der Name der Rose".) In: STERN, 39/1986, S. 44-64.

Nachdrucke in Italien, Frankreich und Spanien.

Deutsches Asyl. Eine wahre Geschichte. In: STERN, 32/1986, S. 122.

Comeback nach Memphis (Reportage über das Sun Studio und die Entstehung des weißen Rock'n'Roll). In: STERN, 28/1986, S. 72-76.

Billy the Hit (Portrait Billy Wilder). In: STERN, 26/1986, TV-Magazin, S. 4-9.

Ein Traumtyp, der aus der Rolle fällt. (Porträt Sean Connery). In: STERN, 14/1986, TV-Magazin, S. 4-9.

Überarbeitete Fassung nachgedruckt unter dem Titel: Ein Mythos zu Fuß. In: Spion unter Sternen (s. o. 1994), S. 82-97.

Wenn es still wird in Venedig. (Porträt des Schauspielers Will Quadflieg, gekürzte Fassung, Pseudonym: Dolf Reym). In: HÖR ZU, 50/1985, S. 132-136.

Stark überarbeitete Fassung nachgedruckt unter dem Titel: Nach Venedig. In: *Spion unter Sternen* (s. o. 1.3, 1994), S. 108-117.

Wie die Jungen werden wollen. STERN-Report über Leitbilder der Deutschen (Teil II). In: STERN, 27/1985, S. 65-76.

Zurück zu den Vorbildern. STERN-Report über die neuen Werte der Deutschen 1985 (Teil I). In: STERN, 26/1985, S. 52-59.

Die unerreichbare Geliebte (Portrait der Schauspielerin Anja Kruse). In: HÖR ZU, 15/1985, S. 30-32 (Pseudonym: Dolf Reym).

Neuer Glanz für die schwarze Kunst (Über die „Andere Bibliothek", hrsg. von Hans Magnus Enzensberger). In: STERN, 11/1985, S. 88f.

Leidenschaften (Rezension der „Mexikanischen Novelle" von Bodo Kirchhoff). In: STERN, 2/1985, S. 82.

Die dritte Phase der Erotik (Zu dem STERN-Buch „Der erotische Augenblick"). In: LUI (1/1985), S. 32-34.

Gesucht: Bruch-Stücke (Über Schmuckzeichner der Polizei). In: STERN, 48/1984, S. 214-219.

Der erotische Augenblick. *stern*-Bibliothek der Fotografie Bd. 2. (mit Rainer Fabian [Bild]) 344 Seiten. Stern-Buch: Hamburg 1984, S. 235-340.



Resümierender Vorabdruck unter dem Titel: Der erotische Augenblick: Verführerische Fotografien aus 140 Jahren. In: STERN, 45/1984, S. 40-64.

Trend-Barometer. In: STERN, 44/1984, S. 264f.

Unser Mann in Hollywood (Portrait Bernd Eichinger). In: STERN, 20/1984, S. 218-222.

Die Rolling Stones. Die Geschichte der ältesten Rock'n'Roll-Band der Welt. Teil 4: STERN, 22/1984, S. 78-93.

Die Rolling Stones. Die Geschichte der ältesten Rock'n'Roll-Band der Welt. Teil 3: STERN, 21/1984, S. 70-84.

Die Rolling Stones. Die Geschichte der ältesten Rock'n'Roll-Band der Welt. Teil 2: STERN, 20/1984, S. 106-119.

Die Rolling Stones. Die Geschichte der ältesten Rock'n'Roll-Band der Welt. Teil 1: STERN, 19/1984, S. 120-135.

Diane Keaton – Agentin aus Liebe. (Über die Dreharbeiten zu „Little Drummer Girl"). In: STERN, 19/1984, S. 78-82.

Teilweise nachgedruckt im Rahmen des Nachworts: Mensch. Gott. Goldenes Kalb - Einige Nach- und Widerworte. In: *Spion unter Sternen* (1994), S. 186-230.

Warum weint der Mensch? (Besuch in einem medizinischen Tränenforschungs-Institut) In: STERN, 17/1984, S. 30-34.

Nachdruck im finnischen SUOMEN KUVALEHTI, 25/ 1984, S. 54-57. Weitere Nachdrucke in Norwegen und Spanien.

Ba-Ba-Babylon (Zum Erscheinen der „Bibliothek von Babel"). In: STERN, 12/1984, S. 118.

Software Fantasy. In: KURSBUCH 75, März 1984, S. 161-179.

Ein gekürzter Vorabdruck erschien in der Wochenendbeilage der FRANKFURTER RUNDSCHAU vom 3. März 1984, S. ZB 3.

Nachgedruckt leicht überarbeitet in: *Endspieler* (1993), S. 173-205.

„I look unheimlich gut" (Portrait eines deutschen Komikers – Dieter Hallervorden). In: STERN, 1/1984, S. 30-35.

Telekrit: Doppelmoral. In: STERN, 50/1983, S. 228.

Malen heißt Kämpfen (Portrait des italienischen Malers Sandro Chia). In: STERN, 50/1983, S. 208-213.

Die Unmoral der Mächtigen (Zu einer Ausstellung von George Cruikshank). In: STERN, 41/1983, S. 218-222.

Deutsche erobern Hollywood. In: PHOTO, Oktober 1983, S. 52-58 (Pseudonym: Dolf Reym).

Die falschen Fuffziger (Über Peter Zadeks Film „Hurra, wir leben noch"). In: STERN, 39/1983, S. 174-177.

Fantasy – Flucht in phantastische Welten. In: STERN, 34/1983, Titel, S. 24-46.

Brennpunkt Beirut (Über John Le Carrés „Little Drummer Girl"). In: STERN, 13/1983, S. 240-242.

Die Rock&Roll-Maschine. In: TRANSATLANTIK, Dezember 1982, S. 81-89.

Noch mehr Gegendarstellung. In: TRANSATLANTIK, Oktober 1982, S. 12.

Das deutsche Bauernwunder. In: TRANSATLANTIK, August 1982, S. 25-29.

Einsatzsätze. In: TRANSATLANTIK, Mai 1982, S. 9-10.

Unkraut vor Gericht. Die Philosophie im Hausgarten. In: TRANSATLANTIK, Mai 1982, S. 89-91.

Müll in Matala. In: TRANSATLANTIK, April 1982, S. 9-10.

Bericht aus Bonn - Auf der Suche nach der Hauptstadt. In: TRANSATLANTIK, März 1982, S. 9-10.

Die letzten wirklich echten Traumreisen. Von „Atlantis“ bis „Utopia”. In: LUI, Februar 1982, S. 103-107.

Der Hilfs-Multi. Besuche bei einer menschenfreundlichen Vereinigung. In: TRANSATLANTIK, Februar 1982, S. 26-36.

Nachdruck als: Der Hilfs-Multi. Besuche beim Deutschen Roten Kreuz. In: Hans Magnus Enzensberger (Hrsg.), Krieger ohne Waffen. Das Internationale Komitee vom Roten Kreuz, Eichborn Verlag: Frankfurt a. M., 2001, S. 161-189.

Nachrichten (3). In: TRANSATLANTIK, Februar 1982, S. 8.

Nachrichten (6). In: TRANSATLANTIK, Januar 1982, S. 5.

Spirituelle Guerilla. Das Ende vom Anfang bei Trikont-Dianus. In: LITERATURTIP 1, Herbst 1981, S. 63-66.

Der furchtbare Helfer. Ein Mann der inneren Verwaltung in Wort und Tat. In: TRANSATLANTIK, September 1981, S. 39-46.

Schöne Geschäfte. Karrieren am Rande der Marktwirtschaft. In: TRANSATLANTIK, Juli 1981, S. 65-72.

Über einen neuerlichen Verfall der Sitten. In: TRANSATLANTIK, April 1981, S. 5-6.

Der amerikanische Freund. In: TRANSATLANTIK, Januar 1981, S. 9.

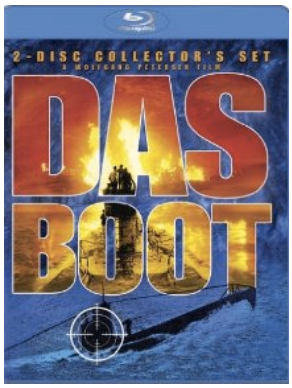
D Audiovisuelle Publikationen

Arbeiten für Rundfunk, Fernsehen, Film

Wolfgang Petersen - Mein Leben, mein Werk. Dokumentarfilm 2011, 22 Min. Buch und Regie. Auf: *Das Boot - Steelbook* (Jubiläums-Edition, 3 Disc, BluRay), Eurovideo: 15. September 2011. In der Edition finden sich auch deutsch untertitelte Versionen der amerikanischen Dokumentationen Wolfgang Petersen - Back to the Boat, The Perfect Boat - The Director's Cut und Maria's Take (s. u.)



Wolfgang Petersen - Back to the Boat. Documentary 2011, 48 Min. Written and directed. On: Das Boot (Two-Disc Collector's Set, BluRay), Sony America: July 5, 2011.



The Perfect Boat - The Director's Cut. Documentary 2011, 12 Min. Written. On: Das Boot (Two-Disc Collector's Set, BluRay), Sony America: July 5, 2011.

Maria's Take. Documentary 2011, 8 Min. Interviewer. On: Das Boot (Two-Disc Collector's Set, BluRay), Sony America: July 5, 2011.

Herr der Türme. Treatment zu einem Spielfilm. Im Auftrag von *subotnic – Arts & Entertainment*, Berlin. Treatment abgenommen Mai 2004

ZeitReisen – Zukunft des Dichtens (Hörspiel, 25 Min.). Deutschlandradio, 28. November 2003.

Perlen für die Säue. Treatment und Drehbuch zu einem Spielfilm nach dem gleichnamigen Roman. Im Auftrag von MOOVIE - The Art of Entertainment GmbH, Berlin. Erste Fassung Drehbuch abgenommen im Frühjahr 2002, zweite Fassung abgenommen Frühjahr 2003.

Baud und Boden. Glosse zur Cyberkultur. Deutschlandradio, 6. Mai 1997.

Virtuelle Verbrechen. Glosse zur Cyberkultur. Deutschlandradio, 17. April 1997.

Pressespieglein. Hessischer Rundfunk, 1997.

Planet Hollywood. Hessischer Rundfunk, 1997.

Der Patriotismus der Einwanderer. Hessischer Rundfunk, 1997.

Wanderer zwischen den Welten. Hessischer Rundfunk, 1997.

Paranoia im Netz. Glosse zur Cyberkultur. Deutschlandradio, 1997.

Paarungen. Drehbuch zu einem Spielfilm nach dem gleichnamigen Roman von Peter Schneider, in Zusammenarbeit mit Volker Schlöndorff. 108 Manuskriptseiten. Im Auftrag der Bioskop-Film München. Abgenommen 1994.

Der Ausweg. Drehbuch zu einem zweiteiligen Fernsehfilm nach dem gleichnamigen Roman. Teil 1: 86 Manuskriptseiten. Teil 2: 90 Manuskriptseiten. Im Auftrag der AllianzFilm, Berlin. Abgenommen im Frühjahr 1991.

Meine Lieblingsbücher 4: Henry Millers „Der Koloss von Maroussi". Telethema Kultur, SAT 1, November 1988, ca. 4 Min.

Meine Lieblingsbücher 3: Gustave Flauberts „Sentimentale Erziehung". Telethema Kultur, SAT 1, November 1988, ca. 4 Min.

Meine Lieblingsbücher 2: Raymond Chandlers „Der tiefe Schlaf". Telethema Kultur, SAT 1, 03. November 1988, ca. 4 Min.

Meine Lieblingsbücher 1: Bert Brechts „Die Geschäfte des Herrn Julius Caesar". Telethema Kultur, SAT 1, 20. Oktober 1988, ca. 4 Min.

Beim nächsten Mann wird alles anders. Drehbuch zu einem Spielfilm nach dem gleichnamigen Roman von Eva Heller. Zusammen mit Stefan Lukschy, im Auftrag der Rialto Film, Berlin. Abgenommen 1987.

Hans Magnus Enzensbergers „Andere Bibliothek". Bayrischer Rundfunk, 23. Dezember 1984, 15 Min. (Pseudonym: Dirjana Wassermann).

Der falsche Malteser. Original-Drehbuch für eine Kriminalkomödie. Zusammen mit Stefan Lukschy. Drehbuchprämie der Filmförderungsanstalt vom November 1982 und Mai 1983.

Nichts gegen Raucher (Hörspiel, 60 Min.). Hessischer Rundfunk, 26. Dezember 1982

Café, Kneipe, Laden – Alternative Karrieren. SFB, 16. Mai 1981, 30 Min.

E Mündliche Publikationen

Vorträge, Panels, Moderationen

20. April 2023

Panel „Modern Retro Games: Between Nostalgia and Design Philosophy", mit Jay Tholen, DFG-Graduiertenkolleg Gegenwart / Literatur: Geschichte, Theorie und Praxeologie eines Verhältnisses, Universität Bonn, Genscherallee 3, 16 Uhr.

13. April 2023

Keynote „Utopian Audio Visions in the Future's Modern History: From the Total Work of Art to the Metaverse", Subotron Arcademy, MuseumsQuartier / Q21 / Raum D, Museumsplatz 1, 1070 Wien, 19 Uhr.

17. November 2022

Presentation „Starting an Institute for Game Development and Game Research," University of Arkansas, JBHT 207, 12:30 pm.

16. November 2022

Keynote „Utopian Audio Visions in the Future's Modern History: From the Total Work of Art to the Metaverse", University of Arkansas, Giffels Auditorium in Old Main, 5 pm.

04. November 2022

Keynote „Utopian Audio Visions in the Future's Modern History: From the Total Work of Art to the Metaverse", Tagung des DFG-Schwerpunktprogramms „Das Digitale Bild", LMU, online.

24. Oktober 2022

Präsentation „Spiel/en: Audiovisualität in der Neuzeit", Ringvorlesung „Promovieren? Forschungsperspektiven in den Kulturwissenschaften", TH Köln, Fakultät für Kulturwissenschaften, Ubierring 40, 50678 Köln.

29. September 2022

Moderation des Game Studies Summits *Gaming the Metaverse* im Rahmen der *Clash of Realities – 13th International Conference on the Art, Technology, and Theory of Digital Games*, Cologne Game Lab, Schanzenstr. 28, 51063 Köln.

29. Juli 2022

Präsentation „Serious Games—In History and at the Cologne Game Lab," GAIA Session, São Paulo, Brasilien, online.

01. Juli 2022

Keynote „Zukünfte | Entwerfen | Durchspielen: Design und Games in der digitalen Kultur", Konferenz Design für Spiel, Spaß, Spannung – Gestaltung von Artefakten zum spielerischen Handeln, Gesellschaft für Designgeschichte, Nürnberg, 18 Uhr.

07. April 2022

Präsentation „Inventing Futures in Modern Media: From Artistic Anticipation to Scientific Projection (and Back)", Vanderbilt University, Nashville, Tennessee, online.

08. Februar 2022

Präsentation "Die Erfindung der Zukunft in den neuzeitlichen Medien: Vom Buchdruck und literarischen Utopien zu Game Engines und Zukünften in digitalen Spielen", Universität Gießen, online.

02. Dezember 2021

Präsentation „Serious Games – In History and at the Cologne Game Lab", International Conference Games and Emerging Technologies GET 2021, Higher Institute of Multimedia Arts of Manouba (ISAMM), Tunis, Tunesien, online.

19. November 2021

Präsentation „Hoffen und Bangen: Zukünfte in Literatur, Film und Games", Tagung „Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen", Universität Klagenfurt, in Kooperation mit dem Institut für Österreichkunde, Stift Melk, Österreich, online.

09. Juli 2021

Ko-Moderation des Game Studies Summits „Playful Materialities II" (zusammen mit Benjamin Beil und Hanns Christian Schmidt) im Rahmen der *Clash of Realities – 11th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games*, Cologne Game Lab, Köln, online.

02. Juli 2021

Präsentation „Hoffen und Bangen: Zukunft als historisches Konzept", im Rahmen der Lecture Series *Hoffnung in der deutschen Kultur*, Deutsche Sommerschule am Pazifik, Portland, OR, USA, online.

01. Juni 2021

Talk „Games in NRW: Industrie und Ausbildung" sowie Teilnahme am Panel „Kreativwirtschaft" mit Bernd Fesel und Thomas Nückel, im Rahmen der von der FDP-Fraktion des Landtags NRW veranstalteten Reihe „Schlaglicht", online.

21. März 2021

Talk „Dual Use im Gaming", im Rahmen des Workshops „Digitales Gaming als Kulturgut: Videospiele und Gesellschaft im 21. Jahrhundert", Friedrich Naumann Stiftung, online.

19. November 2020

Ko-Moderation des Game Studies Summits „Playful Materialities" (zusammen mit Benjamin Beil und Hanns Christian Schmidt) im Rahmen der Clash of Realities – 11th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games, online.

14. September 2019

Präsentation „Serious Games vs. Gamifizierung: historische, systematische und anwendungsorientierte Aspekte", im Rahmen des Lehrgangs „Digital Officer & Data Science im Kultursektor", Pausanio Akademie, Gateway Gründungsservice der Universität zu Köln, Ägidiusstr. 14, 15:30-18:30 Uhr.

05. März 2020

Talk „Playing Utopia" mit Björn Bartholdy im Rahmen der Konferenz "The Future of Service Design", KISD, TH Köln, Ubierring 40, 14:15-14:45 Uhr.

21. November 2019

Moderation des Town Hall Talks mit Ian Bogost und Gabriela Granic im Rahmen der Clash of Realities –10th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games, Cologne Game Lab der TH Köln, Schanzenstr. 28, 12:15-13:00 Uhr.

20. November 2019

Ko-Moderation (mit Benjamin Beil und Hanns Christian Schmidt) des Panels „Paratextualizing Games" mit Ian Bogost, Katarzyna Marak und Jan Svelch, Game Studies Summit im Rahmen der Clash of Realities – 10th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games, Cologne Game Lab der TH Köln, Schanzenstr. 28, 13:00-13:30 Uhr.

11. Oktober 2019

Präsentation „Die Geschichte der Holographie", Cologne Futures 19: Der indiskrete Charme der Holographie, Film Festival Cologne, Schanzenstraße 28, 51063 Köln, October 11, 10:30 Uhr.

20. September 2019

Präsentation „Spielendes Lernen: Serious Games vs. Gamification," TH Köln, Campus Deutz, 10:30 Uhr.

16. September 2019

Präsentation „Serious Games vs. Gamifizierung: historische, systematische und anwendungsorientierte Aspekte", im Rahmen des Lehrgangs „Digital Officer & Data Science im Kultursektor", Pausanio Akademie, Gateway Gründungsservice der Universität zu Köln, Ägidiusstr. 14, 15:30-18:30 Uhr.

17. Mai 2019

Präsentation „Digitale Spiele und Künstliche Intelligenz: Geschichte und Gegenwart einer interdisziplinären Forschungssymbiose", Zentrum für Künste und Kulturtheorie, Universität Zürich, Rämistrasse 71, KOL-F-103, 18 Uhr.

9. April 2019

Moderation des Panels „Commercial Requirement vs. Cultural Function: The Games Industry in the Digital Society", mit Karsten Lehmann (Ubisoft), Odile Limpach (Cologne Game Lab), Stephane Natkin (CNAM/Enjmin), Wolfgang Walk (Spieleentwickler) and Robert Yang (NYU), im Rahmen des Summits "Studying Games", Quo Vadis '19, Kulturbrauerei Berlin, Schönhauser Allee 36, 10435 Berlin, 17:10-18:00 Uhr.

9. April 2019

Präsentation „How to Study Games in Germany" mit Björn Bartholdy, Linda Breitlauch und André Czauderna, Summit „Studying Games", Quo Vadis '19, Kulturbrauerei Berlin, Schönhauser Allee 36, 10435 Berlin, 14:00-14:30 Uhr.

29. März 2019

Präsentation „Serious Games vs. Gamifizierung: historische, systematische und anwendungsorientierte Aspekte", im Rahmen des Workshops „Zukunftskonzept LMUexcellent", Ludwig-Maximilians-Universität München, Professor-Huber-Platz 2, Lehrturm, Raum W401, 13:30-14:30 Uhr.

18. März 2019

Präsentation „Learning from Las Vegas … about Video Games and Virtual Reality“, Workshop „Architectonics Of Game Worlds – On Aesthetics and Mechanics, Spaces and Places, Rhythms and Philosophies,“ Universität zu Köln, 14:45-15:30 Uhr, 911 Modulbau, Weyertal 119a, Seminarraum S224.

14. März 2019

Präsentationen „Geschichte digitaler Spiele und Serious Games vs. Gamifizierung: historische, systematische und anwendungsorientierte Aspekte“, im Rahmen des Lehrgangs „Digital Officer & Data Science im Kultursektor“, Pausanio Akademie, Gateway Gründungsservice der Universität zu Köln, Ägidiusstr. 14, 15:30-18:30 Uhr.

13. November 2018

Moderation des Town Hall Talks mit Clara Fernandez-Vara und Jesper Juul im Rahmen der Clash of Realities - 9th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games, Cologne Game Lab der TH Köln, Schanzenstr. 28, 12:15-13:00 Uhr.

12. November 2018

Moderation des Panels „Playing Utopia - Futures in Digital Games“ mit Jesper Juul, Gerald Farca, Carmen NG und Alex Gekker, Game Studies Summit im Rahmen der Clash of Realities - 9th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games, Cologne Game Lab der TH Köln, Schanzenstr. 28, 13:00-13:30 Uhr.

10. Oktober 2018

Keynote „Mediale Immersion. Eine kurze Geschichte“, Der Große Immersive Day im Rahmen des Film Festival Cologne, Auditorium des Cologne Game Lab der TH Köln, Schanzenstr. 28, 10:15-11 Uhr.

27. Juli 2018

Vorstellung des Cologne Game Lab and Teilnahme an dem Panel „Next Level Creating Larger Research Units in Game Studies“, organisiert von Frans Mäyrä, mit Espen Aarseth, Jen Jensen, Mia Consalvo, Hiroshi Yoshida, DiGRA 2018 – The 11th Digital Games Research Association Conference, Universität Turin, Aula Magna, 14:30-15:50 Uhr.

8. Juni 2018

Keynote „Digitale Spiele und Künstliche Intelligenz. Geschichte und Gegenwart einer interdisziplinären Forschungssymbiose“, DAAD-Stipendiatentreffens, TH Köln, Ubierring 48, 17:30-19:00 Uhr

9. Mai 2018

Impuls-Referat „Games-Ausbildung an staatlichen Hochschulen in NRW“ im Rahmen des ersten „Games-Gipfel" in der Staatskanzlei NRW, Düsseldorf, 10:30-12:30 Uhr.

26. April 2018

Ko-Moderation (mit Björn Bartholdy) des Summits „Academic and Artistic Research on Digital Games“ im Rahmen der A MAZE – 7th International Games and Playful Media Festival, Berlin, Urban Spree 10:30-13:30 Uhr; Teilnehmer u.a. Frans Mäyrä, Pippin Barr und Isabel Granit.

3. Februar 2018

Präsentation „Non-Identical Twins. Similarities and Dissimilarities of Film and Games“ im Rahmen des FACT–Festival Arts Cinema Theatre, University of Film and Theatrical Arts, Budapest, 16:30 Uhr.

30. November 2017

Präsentation „Serious Games vs. Gamification. Was ist was und was ist besser“ im Rahmen des 5. Netzwerktreffen Diversity, Tagungs- und Gästehaus St. Georg, Rolandstraße 61, 50677 Köln, 16-17:30 Uhr.

29. November 2017

Präsentation „Is the AI Apocalypse Near. An Introduction to High Hopes, Even Greater Fears, and Scientific Reality in AI Research“ und Präsentation „Serious Games vs. Gamification. What Is What And What Is Better?“ im Rahmen der Bayer Academy, Dorint Hotel, 14-17 Uhr.

7. November 2017

Präsentation „Games and Literature. An Introduction“ im Rahmen des Summits „Games and Literature“ der Clash of Realities Conference, Cologne Game Lab, Schanzenstr. 28, 51063 Köln, 10:20-11:00 Uhr.

6. November 2017

Präsentation „Non-Identical Twins. Similarities and Dissimilarities of Film and Games“ im Rahmen der Eröffnung des gemeinsamen Medien-Campus von Cologne Game Lab und ifs internationale filmschule köln, Auditorium, Schanzenstr. 28, 51063 Köln, 17 Uhr.

26.-27. Oktober 2017

Presentation „Digital Games. A Very Short History“, Shanghai Conservatory of Music, Shanghai, 26. Oktober, 10:00 – 11:30 Uhr, 27. Oktober 13:30-15:00 Uhr.

25. Oktober 2017

Presentation „Vanishing Point VR: The Modern Desire for Audiovisual Immersion“, Shanghai Theater Academy, Shanghai, 13:30 – 16:30 Uhr.

12. Oktober 2017

Teilnahme am Panel „Virtual Reality / Augmented Reality: Was kommt nach dem Hype? “ Mads Pankow im Gespräch mit Gundolf S. Freyermuth und Christian Schiffer, Buchmesse Frankfurt, Halle 3.1 / Stand F69, 12-13 Uhr.

20. September 2017

Presentation „Is the AI Apocalypse Near? High Hopes, Even Greater Fears, and Scientific Reality in AI Research“ bei der Zukunft Personal, Kölnmesse, Messeplatz 1, 50679 Köln, Eingang Süd, 9:30 – 10:00 Uhr.

19. September 2017

Teilnahme am Panel Corporate Learning & Working Knowledge Bar: Gaming (mit Thorsten Unger, Wegesrand GmbH & Co. KG, Moderator; Christian Felber, Key Account und Projektmanager, CREATE.21st century; Jannis Goossens, Creative Director, IJsfontein Interactive Media GmbH; Banu Katircioglu, gamelearn; Prof. Dr. Niels Högsdahl, Prorektor, Hochschule der Medien Stuttgart) bei der Zukunft Personal, Kölnmesse, Messeplatz 1, 50679 Köln, Eingang Süd, 13:30 – 15:00 Uhr.

19. September 2017

Präsentation „Gamification versus Serious Games: Was ist was und was ist besser?“ bei der Zukunft Personal, Kölnmesse, Messeplatz 1, 50679 Köln, Eingang Süd, 12:00 – 12:45 Uhr.

7. September 2017

Presentation „Vanishing Point VR: The Modern Desire for Audiovisual Immersion“, Goethe Institut Los Angeles, 5750 Wilshire Boulevard, Suite 100, Los Angeles, CA 90036, 19 Uhr.

5. September 2017

Presentation „Games and Literature. A Short History“, California State University, Long Beach, 1250 Bellflower Blvd., Long Beach, CA 90840, CSULB German Club, HSCI-102, 15:30 bis 17:30 Uhr.

12. Juni 2017

Präsentation „Virtuelle Realität als Fluchtpunkt neuzeitlicher Audiovisualität“ bei der medienpädagogischen Netzwerktagung „Digitale Spielräume im Wandel: Trends, Themen, Technologien“ anlässlich des zehnjährigen Bestehens des Instituts Spielraum der TH Köln, 12. Juni, 14:30-15:00 Uhr, TH Köln, Campus Südstadt, „Bildungswerkstatt“, Ubierring 48, 50678 Köln.

1. Juni 2017

Teilnahme an dem Panel „Was geht bei uns? Die Potentiale von Gamification am Standort“ im Rahmen des „Future Zone Summit. Gamification als Weltenretter“ im Camphausen-Saal der IHK Köln, Unter Sachsenhausen 10-26, 50667 Köln, 16-17 Uhr.

13. April 2017

Moderation des Werkstatt-Gesprächs mit dem Regisseur Johannes F. Sievert nach der Vorführung der Dokumentation „Offene Wunde Deutscher Film“ (Regie: Dominik Graf und Johannes F. Sievert, D 2017), ebenfalls dabei Prof. Dr. Lisa Gotto und Regie-Legende Roger Fritz, Lecture Hall/Cinema von CGL und ifs, Schanzenstr. 28, 51063 Köln, 17:30-20:00 Uhr.

13. März 2017

Moderation (gemeinsam mit Simone Stewens) des Werkstatt-Gesprächs mit der Regisseurin Ildiko Enyedi nach der Vorführung ihres Film „On Body and Soul“ (2017), der gerade den Goldenen Bären der Berlinale gewann; Semester-Auftaktveranstaltung ifs internationale filmschule köln, Schanzenstr. 28, 51063 Köln, 12:45-13:30 Uhr.

27. Januar 2017

Lesung aus dem von Lisa Gotto und mir herausgegebenen Sammelband *Der Televisionär*, im Rahmen des Wolfgang-Menge-Abend, Traumathek, Engelbertstr. 45, 50674 Köln, 20 Uhr.

20. Januar 2017

Impulsvortrag Games und Literatur: eine transmediale Perspektive im Rahmen der Reihe Subotron Arcademy Meets BuK sowie Teilnahme an einem Panel mit Cornelia Travnicek (Autorin), Jorghi Poll (Verleger Edition Atelier), Mateusz Gorecki (Game Developer Rarebyte), moderiert von Robert Glashüttner (ORF/FM4), am 20. Januar 2017, 19 Uhr im MuseumsQuartier / Q21 / Raum D, 1070 Wien.

6. Dezember 2016

Impulsvortrag „Games studieren – was, wie, wo? Übersicht über staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele“ (gemeinsam mit Björn Bartholdy, Linda Breitlauch und André Czauderna) im Rahmen der zweiten Fachkonferenz Games & Ausbildung, 6. Dezember, 12:00-12:45 Uhr, KOMED im MediaPark, Im MediaPark 6, 50670 Köln.

15. November 2016

Impuls-Referat „Transmedia in Modern Media History“ und Ko-Moderation (mit Hanns Christian Schmidt) des Game Studies Summits „Digital Games – Transmedia Works of Art“ der Clash of Realities – International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games am Cologne Game Lab der TH Köln, Schanzenstr. 28, 51063 Köln, 10-13:30 Uhr.

26. Oktober 2016

Impulsvortrag „Virtual Reality – Begriff, Geschichte und Kontextualisierung in der Geschichte neuzeitlicher Audiovisualität“ im Rahmen der Fachtagung 7. Kölner Mediensymposium Cologne.Games.Law – Virtual Reality! Legal Reality? am 26. Oktober 2016 an der TH Köln, 15-17 Uhr, Campus Südstadt, Claudiusstraße 1, Raum 69.

13. Oktober 2016

Präsentation „Camera Virtualis & Universalis: Die Game Engine als Medium prozeduraler Bildgenerierung“ im Rahmen der Tagung „In, über, unter, jenseits und dazwischen – Ebenen digitaler Bilder“, veranstaltet von prometheus – Das verteilte digitale Bildarchiv für Forschung & Lehre, 12.-14. Oktober 2016 an der Universität zu Köln, 12. Oktober, 10:30-11:00 Uhr, Seminargebäude, Tagungsraum (EG).

9. Oktober 2016

Ko-Moderation (mit Lisa Gotto) der Buchvorstellung „Der Televisionär: Wolfgang Menges transmediales Werk“ sowie der Panel-Diskussion mit Gisela Marx, Gunther Witte und Jakob Menge im Rahmen der „Kultnacht – Wolfgang Menge: Der Televisionär“, im Filmforum NRW e.V. im Museum Ludwig, Bischofsgartenstr. 1, 50667 Köln, ab 19 Uhr.

09. Mai 2016

Präsentation „Transmedia: Geschichte und Theorie“ im Rahmen des DOK.forum München und der Reihe Melting Realities, veranstaltet von den Bundesverbänden eco und Game, Hochschule für Fernsehen und Film München, Bernd-Eichinger-Platz 1, 80333 München, Kino 1, 13:30 Uhr.

26. Februar 2016

Lightning Talk „Camera Virtualis & Universalis. Die Game Engine im Kontext neuzeitlicher Audiovisualität“ im Rahmen der Vorbereitung eines Schwerpunkts Das digitale Bild, Deutsche Forschungsgemeinschaft, Bonn.

16. Dezember 2015

Keynote “Fehlstarts, Sonderwege, Lichtblicke. Zehn Thesen zur deutschen Games-Ausbildung” im Rahmen der ersten Fachkonferenz “Games & Ausbildung”, 16. Dezember, KOMED im MediaPark, Im MediaPark 6, 50670 Köln, 10:30-11:30 Uhr

10. Dezember 2015

Teilnahme am Panel „Blut, Schweiß und Kreisch! Der Weg des Genrefilms zum Publikum“ im Rahmen des Symposiums „Von Caligari bis ins finstere Tal: Der neue deutsche Genrefilm – Wunschdenken oder Realität?”, veranstaltet vom Filmbüro NW, Filmforum NRW im Museum Ludwig, Bischofsgartenstr. 1, 50667 Köln, 16:30 Uhr

28. November 2015

Impulsreferat “Historische Medientheorie des Spiels” im Rahmen des Panels Von Leitmedien, Sonderwegen und Kulturgütern, MAKK, An der Rechtschule, 50667 Köln, 9:45-13:30 Uhr

26. November 2015

Präsentation „Menschmaschinenbilder: Roboter und Cyborgs in Film, Fernsehen und Games“ im Rahmen der DASA Sonderausstellung „Die Roboter – Eine Ausstellung zum Verhältnis von Mensch und Maschine”, Friedrich-Henkel-Weg 1-25, 44149 Dortmund, 18:00-19:30 Uhr

03. November 2015

Präsentation “Game Studies in Germany” im Rahmen des Game Studies Summits der Clash of Realities – International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games, Cologne Game Lab, Schanzenstr. 28, 51063 Köln, 10-18:30 Uhr

Oktober 2015

Präsentation “Die Welt als Datenbank. Zum historischen Potential des 3D-Drucks”, BKS Bank, Casino Helden, Kärnten, 19 Uhr

02. Oktober 2015

Präsentation “Der Körper im Dorf, das halbe Leben woanders. Verortung und Entortung in der digitalen Kultur” im Rahmen des IBA Forum STADTLAND, Bibliotheksinnenhof und Audimax der Bauhaus-Universität Weimar, Steubenstraße 6/8, 99423 Weimar, 11:30 Uhr

29. September 2015

Keynote “Games-Kultur: Das neue Medium für Musik, Film, Theater, Literatur und Bildende Kunst” im Rahmen der Cologne Conference “Der Große Culture Day 2015”, WDR Kleiner Sendesaal Köln, 15:30-16:00 Uhr

15. September 2015

Präsentation “Die Welt als Datenbank. Zum historischen Potential des 3-D-Drucks: Kultur, Gesellschaft, Wirtschaft, Medizin”, Kliniken Sindelfingen, Chesterfield-Saal, Arthur-Gruber-Str. 70, 71065 Sindelfingen, 19 Uhr

31. Oktober 2014

Präsentation “Von Albertis Fensterblick zur Interaktion mit Real-Time 3D Engines: Die digitale Transformation des neuzeitlichen Bildraums” im Rahmen der Konferenz „iii4 – illusion, immersion, involvement”, Institut für immersive Medien, Fachhochschule Kiel, 11 Uhr

7. Oktober 2014

Präsentation "As We May Communicate: Media Imprints on the Techno-Social Construction of Future Culture", Cologne Conference Futures - Annual Symposium on Media Evolution, Stiftersaal, Wallraf-Richartz-Museum, Köln, 10:15 Uhr

4. Juni 2014

Präsentation "Übermenschenbilder: Cyborgs und andere Visionen transhumanen Lebens", Abendvortrag im Rahmen des 18. Berliner Kolloquiums der Daimler und Benz Stiftung „MenschMaschine-Visionen: Technik, die unter die Haut geht", Langenbeck-Virchow-Haus, Luisenstr. 58/59, 19:30 Uhr

26. Mai 2014

Moderation "Showrunner Morgan Gendel im Gespräch", nach der Vorführung von „Star Trek: The Next Generation – The Inner Light" (1992), Filmforum, Kino im Museum Ludwig, 19 Uhr

15. Mai 2014

Präsentation "From Looking Through Alberti's Window to Playing with Real-Time 3D Game Engines: The Digital Transformation of the Modern Image Space" im Rahmen der KISDConference „Design of Operative Images / Gestaltung operativer Bilder", KISD, Ubierring 40

08. Mai 2014

Einführung "Playing the Story: Seven Assumptions" und Moderation des Tracks „Play the Story" im Rahmen der Konferenz „Clash of Realities. 5th International Computer Game Conference Cologne", Fachhochschule Köln, Ubierring 40, Raum 11, 14 Uhr

24. April 2014

Teilnahme "Game Zone Education Talks" im Rahmen des 23. Internationalen Trickfilm Festivals Stuttgart, Jugendhaus Mitte, Club Zentral, 15 Uhr

29. Januar 2014

Teilnahme Panel "Interaktive Medien als Jobmotor: Welche neuen Beschäftigungspotentiale ergeben sich für Kreative?" im Rahmen der Arbeitsmarktkonferenz Medien und Kultur; Moderation Lars Gräßer, weitere Teilnehmer Rita Bollig (Leiterin Bastei Entertainment in der Bastei Lübbe AG, Harald R. Fortmann (Vizepräsident des Bundesverbandes Digitale Wirtschaft e.V.), Joachim Vranken (Geschäftsführer der Kalaydo GmbH & Co, Sprecher des Vorstands von Web de Cologne e. V.), Mediapark 7, 12:30 Uhr

26. November 2013

Präsentation "Das doppelte Schisma der Game Studies: Geschichte und Konzeption einer neuen Disziplin" im Rahmen der Ringvorlesung „New Game+ Neue Perspektiven der Game Studies", Universität zu Köln, 16 Uhr

18. November 2013

Presentation "The Schisms of Game Studies - On the History and Conception of a New Discipline, Alpen Adria Universität Klagenfurt, 18 Uhr

24. Oktober 2013

Präsentation "Transmediales Storytelling in der Unternehmenskommunikation"; Visuelle Bilanz 2013, Wälderhaus auf der Elbinsel Wilhelmsburg, Hamburg, 14 Uhr

13. September 2013

Präsentation "Liebe, Hass und Gleichgültigkeit - Zum Verhältnis von Game Design und Game Studies", GamesCampus – Treffen der bayerischen Games-Professoren Mediadesign-Hochschule München, Claudius-Keller-Straße 7, 81669 München, 11-12 Uhr

06. September 2013

Präsentation "Artists and Audiences in Modern Times: What Mechanical and Industrial Culture Can Tell Us About the Emerging Digital Culture"; Torino Film Lab Alumni Meeting, San Servolo Conference Center, Venedig, 11-13 Uhr

14. Mai 2013

Präsentation "Game Studies und Game Design"; Ringvorlesung „Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung", Zentrum für Medienforschung, Eberhard Karls Universität Tübingen, Kupferbau, Hörsaal 22, 18 Uhr

6. März 2013

Präsentation „Autorenschaft und Urheberrecht: Konsequenzen des Übergangs von der industriellen zur digitalen Kultur aus medienhistorischer Perspektive"; im Rahmen der Veranstaltung Fortentwicklung des Urheberrechts in der digitalen Welt, Kölner Forum Medienrecht, Rathaus der Stadt Köln, Ratssaal, 14:00 Uhr

28. September 2012

Präsentation „Open-Source-Praxis und partizipatorische Kultur: Serious Games und Gamification"; SUBOTRON electric MEETING, Veranstaltungsreihe zur Theorie von Computerspielen 2012 im MuseumsQuartier, Museumsplatz 1, 1070 Wien, 19:00 Uhr

26. September 2012

Präsentation „Fernsehen 2020"; 2. Evangelischer Medienkongress: „Deutschland 2020 - Nach welchen Werten wollen wir senden?", Konferenzzentrum des ZDF in Mainz, 13:30 Uhr

12. September 2012

Vortrag „Wie die digitalen Medien unser Leben verändern", Rotary Club, Hardtwald Hotel, Bad Homburg, 19:30 Uhr

22. Juni 2012

Präsentation „The Big Bang of Digital Visuality: 3D, Touch & Gesture in the Context of Modern Media History"; 3D-Symposium BEYOND 2012 im Zentrum für Kunst und Medientechnologie der Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe,14:45 Uhr

6. Juni 2012

Keynote „Serious Games; Exhibit Nature / Explain Science", Senckenberg Naturmuseum Frankfurt am Main, 11 Uhr

30. Mai 2012

Keynote „People on Sunday - Deutsch-Amerikanisches Filmemachen"; Filmforum, Kino im Museum Ludwig, 19 Uhr

24. Mai 2012

Keynote „Indie vs. Mainstream in the Perspective of Media History"; 4th International Computer Game Conference Cologne, FH Köln, 11 Uhr

23. Mai 2012

Teilnahme Panel „Computerspiele an der Schwelle zur Kunst"; Moderation Martin Lorbeer, weitere Teilnehmer Till Hardy (Film- und Medienstiftung), Lea Schönfelder (Computerkünstlerin) und Krystian Majewski (Game Designer); 4th International Computer Game Conference Cologne, FH Köln, 15:45 Uhr

25. Februar 2012

Präsentation „Vom Straßennetz zum Internet: Kommunikative Vernetzung als Basis audiovisuellen Erzählens"; Nell-Breuning-Symposium 2012: „Medien und Gesellschaft, Gesellschaft und Transformation, Social Networking, Wissensvermittlung und Pädagogik - die Geschichte der Medien", Kulturhalle Rödermark, 63322 Rödermark, 13:20-14:10 Uhr

5. Februar 2012

Laudatio auf Volker Schlöndorff im Rahmen der Kulturpreisverleihung der Otmar-Alt-Stiftung, Obere Rothe 7, 59071 Hamm, 11 Uhr.

9. Dezember 2011

Präsentation „Lost in L.A. Noire – Games und transmediales Storytelling"; Marler Tage der Medienkultur 2011, Grimme Institut, Eduard-Weitsch-Weg 25, 45768 Marl, 11:45-12:30 Uhr

8. Dezember 2011

Präsentation „Loving Las Vegas: Spiel/Räume" (gemeinsam mit Prof. Dr. Lisa Gotto) zur Verräumlichung von Fiktionen in Film-Ritten und Fantasy-Architektur; im Rahmen der Reihe Intermediale Lektionen, Filmforum NRW, Kino des Museum Ludwig, Köln, 19 Uhr

3. Dezember 2011

Presentation New Media, Crossmedia, Transmedia – Change and Challenges; at „Global Education Conference on Creative Industries Shanghai 2011", Shanghai Theater Academy

08. November 2011

German-American Filmmaking – Past and Present at the Villa Aurora in Los Angeles on November 8th, 2011 at 8 pm. Actor Eric Braeden read a montage of texts by Billy Wilder, Curt Siodmak and Fred Zinnemann (edited by Gundolf S. Freyermuth). The short documentary „Wolfgang Petersen – Mein Leben, mein Werk" was screened (D 2011, written and directed by Gundolf S. Freyermuth, German w/ English subtitles); Wolfgang Petersen discussed his German-American experience (moderated by Gundolf S. Freyermuth).

12. Oktober 2011

Moderation der ifs Begegnung „Krieg auf Distanz – Schlachtfelder aus dem Rechner" mit Prof. Dr. Ursula Frohne (Kunsthistorikerin) und Dr. Claudia Reiche (Medienwissenschaftlerin), Kino des Museum Ludwig, Köln, 19 Uhr

7. September 2011

Podiumsgespräch anlässlich der Vorführung meiner Dokumentationen „Wolfgang Petersen - Mein Leben, mein Werk" (D 2011) und „Wolfgang Petersen - Back to the Boat" (USA 2011) sowie des Spielfilms Das Boot - Director's Cut (1981, Buch und Regie Wolfgang Petersen), im Rahmen der Reihe ifs Begegnungen Schnitt, Filmforum NRW, Kino des Museum Ludwig, Köln, 19 Uhr

20. Juni 2011

Einleitender Kurzvortrag und Moderation der Präsentation „The Future is Gaming“ von Dr. Bernd Fakesch (General Manager Nintendo Deutschland), im Rahmen des Medienforum NRW, Staatenhaus am Rheinpark, 15:45 - 16:45 Uhr.

17. Juni 2011

Vortrag „Die Emergenz des digitalen Bildraums - Von Separation und Rahmung zu Integration und Immersion“ (Interdisziplinäre Tagung des Munich Arts Research Centre (MARC) an der LMU München: Immersion - Historische und zeitgenössische Perspektiven auf einen Schlüsselbegriff der Kunst- und Medien-wissenschaften, IBZ München (Internationales Begegnungszentrum der Wissenschaft e. V.), Amalienstr. 38, 10:15 - 11:00 Uhr

27. Mai 2011

Presentation A New Global Cinema – Mission or Illusion, at „Global Village: Calamity or Chance”, 2nd German-Canadian Professionals Conference, part of the McLuhan in Europe 2011 // Berlin Centennial Weekend May 27-29, Embassy of Canada in Berlin, Leipziger Platz 17, 3:35-4:15 pm

4. Mai 2011

Presentation „Movies and Games: Historical Changes in Audiovisual Story Telling and the Forming of a Digital Media Dispositive”, New Skills for New Jobs, New Skills for Old Jobs: Exploring the Changing Audiovisual Landscape, An International Conference organized by the University of Film and Theatre of Budapest, Hungary, Urania Cinema, 9:30-11 am

22. März 2011

Moderation des Panels New Media – New Profiles – New Competencies, Teilnehmer: Gunnar Wille: Den Danske Filmskole; Martin Zimper: Zurich University of The Arts, Head of CAST; Thorsten Schütte: Filmakademie Baden-Württemberg GmbH; Jasmin Srouji: Student at the Filmakademie Baden-Württemberg GmbH; Ian Ginn: Transmedia Learning Network; Pauls Kesteris: Baltic Film student/participant in „Anything is a story telling device?!”; MEDIA Initial Training Conference on Future Challenges and Funding Opportunities for Film and Audiovisual Schools and Universities in Europe, Albert Hall, 9 Avenue Eudore Pirmez, 1040 Brussels, 10am - 1pm.

16. März 2011

Moderation der Diskussion Warum wir Spielen. Was macht ein „gutes“ Game aus? im Rahmen der Fachkonferenz Sportlich spielend lernen: Lehren und Lernen mit Exergames?, Teilnehmer: Stephan Reichart (G.A.M.E., Aruba-Events), Thorsten Unger (Zone2Connect), Jörg Müller-Lietzkow (Universität Paderborn), Markus Wiemker (Gamedesign-Dozent), ifs internationale filmschule köln, Werderstraße 1, 50672 Köln, 14:00 Uhr.

10. Februar 2011

Vortrag Cyborgs – Transhumane Visionen von der Überwindung der menschlichen Natur, Evangelisches Forum Kassel, 19:30 Uhr.

28.–30. Januar 2010

Global Game Jam im Cologne Game Lab, FH Köln, Ubierring 40, 50678 Köln, 19 Uhr.

27. Januar 2011

Moderation der Podiumsdiskussion nach dem Vortrag „Can a Videogame Make You Cry? Überlegungen zur Teilhabe in Kino und Videospiel“ von Prof. Dr. Rolf F. Nohr (mit Prof. Dr. Lisa Gotto) im Rahmen der Reihe Intermediale Lektionen, Filmforum NRW, Kino des Museum Ludwig, Köln, 19 Uhr

25. Januar 2011

Ringvorlesung Bild & Bit. Moderation, gemeinsam mit Prof. Dr. Lisa Gotto, der vierten Veranstaltung: Prof. Dr. Angela Keppler (Universität Mannheim) - Fern-Bild: Television, ifs internationale filmschule köln, Werderstr. 1 / 50672 Köln, Raum 202/203, 17:30-19:00 Uhr

14. Dezember 2010

Ringvorlesung Bild & Bit. Moderation, gemeinsam mit Prof. Dr. Lisa Gotto, der zweiten Veranstaltung: Prof. Dr. Jörn Glasenapp - Standbild: Fotografie, ifs internationale filmschule köln, Werderstr. 1 / 50672 Köln, Raum 202/203, 17:30-19:00)

2. Dezember 2010

Movies and Games: The Forming of a Digital Media Dispositive (Präsentation, The Image Conference 2010, University of California, Los Angeles, 6:10 PM, Room 1)

23. November 2010

Ringvorlesung Bild & Bit. Moderation, gemeinsam mit Prof. Dr. Lisa Gotto, der Auftaktveranstaltung: Prof. Dr. Frank Hartmann - Organisation: Wissen, ifs internationale filmschule köln, Werderstr. 1 / 50672 Köln, Raum 202/203, 17:30-19:00)

19. November 2010

Cinema in the Digital Age. Ten Assumptions (Präsentation im Rahmen der 15th Europa Cinemas Network Conference, Track „How to Develop the Paying Offer in Film Theatres in the Era of Free Access?”, Novotel Tour Eiffel Hotel, 61, Quai de Grenelle, 75015 Paris, 11:30-13:00 Uhr)

17. November 2010

Der Big Bang digitaler Bildlichkeit: 3D & Touch im Kontext der neuzeitlichen Mediengeschichte (Präsentation an der Ludwig-Maximilians-Universität München, 19:00 Uhr)

13. November 2010

Moderation des Branchen-Dialogs des 21. Kinofests Lünen Film und Games – der Beginn einer wunderbaren Freundschaft? (Teilnehmer: Csongor Baranyai, Game Designer und Projektleiter für Mobile Media an der ifs Köln; Jan Bonny, Drehbuchautor und Regisseur; Martin Ganteföhr, Interactive Writer, Designer und Director; Michael Rueger, Creator, Consultant und Evangelist; Anne von Vaszary, Drehbuchautorin und Game-Designerin; 11–13 Uhr, LÜNTEC Technologiezentrum Lünen GmbH, Am Brambusch 24, 44536 Lünen)

11. November 2010

Design in der digitalen Epoche: Krise & Konsequenzen (Präsentation an der Hochschule Offenburg, 14 Uhr)

27. September 2010

Teilnahme am Panel Feature Film meets Games, gemeinsam mit Michael Endres, Art Production Manager Crytek, Julian Foddy, CG-Supervisor Double Negative, und Philip Weiss, Managing Partner metricminds; im Rahmen des eDIT Filmmaker's Festivals, E-Kinos, Frankfurt a.M., 14:00-15:30 Uhr)

26. September 2010

Jenseits der Linearperspektive – 3D und die Zukunft der Audiovisualität (Präsentation im Rahmen der eDIT Film Lectures des eDIT Filmmaker's Festivals, anschließend Podiumsdiskussion mit Georg Seeßlen, Filmwissenschaftler und Publizist, sowie Marks Metz, Autor und Journalist, Moderation Dr. Daniela Kloock, Medienwissenschaftlerin, E-Kinos, Frankfurt a.M., 15:00-18:30 Uhr)

25. September 2010

What Game-Education Can Learn from Film-Education (and Vice Versa)(Presentation, with Katharina Tillmanns, 4th Vienna Games Conference on the Future and Reality of Gaming, City Hall Vienna, Austria, 17:00-17:30 Uhr)

16. September 2010

Der Big Bang digitaler Bildlichkeit (Präsentation im Rahmen der Jubiläumsveranstaltung 10 Jahre ifs , Kino Cinedom, Mediapark, Köln, 10 Uhr, Einladung)

8. September 2010

Die Dritte Dimension (Podiumsdiskussion mit Prof. Dr. Lisa Gotto nach der Vorführung von „House of Wax" im Rahmen der Reihe ifs-Begegnungen Schnitt in Kooperation mit der Bonner Kinemathek, Kino in der Brotfabrik, 19:30 Uhr)

20. August 2010

Medienkonvergenz (Teilnahme am Panel mit Prof. Dr. Linda Breitlauch und Horst Schröder, Moderation Tom Putzki; Gamescom, Stand des AV-Gründerzentrums, 14:00-15:00 Uhr)

16. August 2010

What Game-Education can Learn from Film-Education (and Vice Versa) Moderation im Rahmen des Games & Movies/TV Workshop der Games Developer Conference Europe 2010, Panel-Teilnehmer: Prof. Björn Bartholdy (Cologne Game Lab), Prof. Dr. Lisa Gotto (ifs internationale filmschule köln), Christian Kluckner (CEO & Development Director, Chimera Entertainment), Dr. Julian Kücklich (Medienwissenschaftler), Cologne Congress Center East, 17:45-18:35 Uhr

7. Juli 2010

Transmedialisierung & ihre Konsequenzen: Konkurrenz, Konvergenz, Komplementarität (Präsentation im A/V-Gründerzentrum NRW GmbH, Schanzenstr. 36, 51063 Köln)

2. Juli 2010

Design in der digitalen Epoche: Krise & Konsequenzen (Präsentation im Rahmen der Tagung „Netz.Ökologien. Zur Ethik des Abfalls im Zeitalter digitaler Medialisierung", Hochschule der Bildenden Künste Saar, Handwerkergasse Völklingen)

29. Juni 2010

Ästhetische Innovation und Neue Medien (Moderation im Rahmen des medienforum.film, mit Jens-Uwe Bornemann, Anil Jacob Kunnel, Christopher Becker, Jörn Hintzer, Jacob Hüfner, Sebastian Poerschke, Frank Seyberth; Medienforum NRW, Staatenhaus am Rheinpark, 16:00-17:30 Uhr)

24. Juni 2010

Next Generation TV - Die Migration des Contents von der Fernsehtruhe zum Laptop (Teilnahme am Panel mit Alexander Elbertzhagen, Tobias Trosse et al, Moderation Prof. Knut Foeckler; C'n'B – CREATIVE BUSINESS CONVENTION, Staatenhaus am Rheinpark, 16:30-17:45 Uhr)

17.-21. Juni 2010

Games & Movies. Convergence vs. Complementarity: Towards a Theory of Audiovisuality in the Digital Age (Präsentation im Rahmen der Crossroads 2010 Konferenz, Lingnan University, Hongkong, 17. Juni, 11:30-13:00 Uhr)

4. Mai 2010

Fernsehen und Spiel: Wie sich die Spielregeln fiktionalen Erzählens verändern (Präsentation im Rahmen des vom ZDF veranstalteten Trendtags, ZDF, Mainz, 13-17:30 Uhr)

29. April 2010

Phoenix, Arizona: Der kühle Kult der Kryonik (Lesung im Rahmen der Vorstellung des von Hilmar Schmundt, Milos Vec und Hildegard Westphal herausgegebenen Buchs „Mekkas der Moderne. Pilgerstätten der Wissensgesellschaft", Museum für Naturkunde, Sauriersaal, Invalidenstraße 43, 10115 Berlin, 19 Uhr)

27. April 2010

Zwischen Konkurrenz, Konvergenz und Komplementarität: Zum ästhetischen Verhältnis von digitalem Film und digitalem Spiel (Präsentation im Rahmen der Ringvorlesung des ProDoc Graduiertenprogramms „Intermedialität. Spiel - Ritual - Performanz", Kollegiengebäude der Universität Basel, 18:15-19:45 Uhr)

22. April 2010

Narration: Games und Film (Impulsreferat und Moderation, gemeinsam mit Martin Ganteföhr, Interactive Writer, Director; im Rahmen der Clash of Realities, 3rd International Computer Game Conference Cologne, Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften der Fachhochschule Köln, Mainzer Straße 5 / Ubierring 40, 50678 Köln, 14-15 Uhr)

21. April 2010

Kulturtechnik Gaming - Ein Trialog (Panel, gemeinsam mit Prof. Dr. Rolf F. Nohr im Rahmen der Next Level-Konferenz, AbenteuerHallenKALK, Christian-Sünner-Str. 8, 51103 Köln, 10:00-10:45 Uhr)

17. März 2010

Ko-Moderation (mit Simone Stewens) der Podiumsdiskussion Jung- und Altsein heute: „Aufstand der jungen Generation", Teilnehmer Patrick Wegner (Geschäftsführer der Stiftung für die Rechte zukünftiger Generationen); Prof. Dr. Mathias Albert (Politikwissenschaftler, Fakultät für Soziologie der Universität Bielefeld, Co-Leiter der 15. Shell-Studie Jugend 2006); Ric Graf (Autor von iCool); Lucas Risse (2. stellvertretender Bürgermeister der Stadt Monheim, Stellvertretender Vorsitzender von Peto - Die junge Alternative); im Rahmen der Reihe ifs-Begegnungen, Kino des Museum Ludwig, Köln, 19 Uhr

9. Februar 2010

Neue Gesetze der Filmvermarktung (Moderation im Rahmen des Alumnitags des Studiengangs Film, ifs internationale filmschule köln, Werderstr. 1, 50672 Köln, 11:30-12:30 Uhr)

29.–31. Januar 2010

Global Game Jam (Moderation im Cologne Game Lab, gemeinsam mit Prof. Björn Bartholdy, FH Köln, Ubierring 40, 50678 Köln, 19 Uhr)

26. Januar 2010

Schule des Sehens: Neuzeitliche Menschenbilder (Präsentation im Rahmen der Vortragsreihe „Leitmetapher Bild", Katholische Akademie Hamburg, Herrengraben 4, 20459 Hamburg, 19 Uhr)

4. Dezember 2009

Transmedialisierung & ihre Konsequenzen: Konkurrenz, Konvergenz, Komplementarität (Präsentation im A/V-Gründerzentrum NRW GmbH, Schanzenstr. 36, 51063 Köln)

20. November 2009

Wie Video ins Web kam (Präsentation im Rahmen der Weiterbildung „Mobile Animation Content, ifs internationale filmschule köln, Werderstr. 1, 50672 Köln, 10-11 Uhr)

13. November 2009

Digitales Design (Präsentation im Rahmen der Symposiums Design Zoom im Roemer und Pelizaeus Museum Hildesheim)

18. Oktober 2009

Ko-Moderation (mit Simone Stewens) der Podiumsdiskussion Die Chancen der gewonnenen Jahre - eine Kulturrevolution?, Teilnehmer Uwe-Karsten Heye (Autor des Buchs „Gewonnene Jahre"), Dr. Miriam Haller (stellv. Leiterin des Centrums für Altersstudien der Universität zu Köln), Prof. Dr. Christian Behl (Lehrstuhl für Pathobiochemie an der Universität Mainz); im Rahmen der Reihe ifs-Begegnungen, Kino des Museum Ludwig, Köln, 19 Uhr

25. September 2009

Netze & Neuigkeiten. Was sich aus der analogen Vergangenheit für die die Kunst & Unterhaltung der digitalen Gegenwart lernen lässt (Präsentation im A/V-Gründerzentrum NRW GmbH, Schanzenstr. 36, 51063 Köln)

24. Juni 2009

Impulsvortrag Exergames – Exerlearning und Teilnahme an dem Panel Gesundheit! Serious Games des Internationalen Konvergenzkongresses „Spiele in Bewegung: Alles. Immer. Überall", Moderation Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow, Teilnehmer Thomas Jarzombek, Thomas Zeitner, PD Dr. Dr. Christine Graf, Dennis Schellhase, Daniel Schellhase; im Rahmen des Medienforum NRW 2009, Köln, 11:30-13:00 Uhr

18. Mai 2009

Ko-Moderation (mit Simone Stewens) der Podiumsdiskussion Forever Young – Älter werde ich später, Teilnehmer Dr. med. Claudia Hennig (Vorstandsmitglied der GSAAM – Deutsche Gesellschaft für Prävention und Anti-Aging-Medizin), Claudius Seidl (Ressortleiter Feuilleton Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, Autor), Prof. Peter Wippermann (Trendforscher); im Rahmen der Reihe ifs-Begegnungen, Kino des Museum Ludwig, Köln, 19 Uhr

6. Mai 2009

Spiel & Film (Präsentation) sowie Moderation der Podiumsdiskussion Film & Games: Konkurrenz, Konvergenz, Kollaboration mit den Spieleentwicklern Georg Backer (Lionhead Studios, London) und Martin Ganteföhr (House of Tales, Bremen) im Rahmen der Reihe Digitale Lektionen, Filmforum NRW, Kino des Museum Ludwig, Köln, 19 Uhr

24. April 2009

Spiel & Film: Konkurrenz, Kooperation, Komplementarität (Präsentation vor dem Kuratorium der ifs internationale filmschule köln)

22. April 2009

Das Cologne Game Lab: Ausbildung, Weiterbildung, Forschung (Präsentation beim G.A.M.E. Academic & Education Summit Germany 2009, Quo Vadis - Die Entwicklerkonferenz, Berlin, Urania, 10 Uhr)

20. März 2009

Teilnahme an dem Panel Vergleich von Ästhetik und Produktionsbedingungen im Film- und Games-Business, Workshop Games & Film. Eine öffentliche Veranstaltung im Rahmen der Weiterbildung Mobile Animation Content, ifs internationale filmschule köln, Werderstr. 1, 50672 Köln, 10:30-13:00 Uhr

4. Februar 2009

Fakten / Fiktionen / Faktionen: Gibt es Authentizität in digitalen Bildern? (Präsentation im Rahmen der Reihe Digitale Lektionen, Filmforum NRW, Kino des Museum Ludwig, Köln, 19 Uhr)

1. Dezember 2008

Moderation der Veranstaltung Fiktionales Erzählen - Online II, ZDF, Mainz, 13-17:30 Uhr

24. November 2008

Teilnahme an der Podiumsdiskussion Digitalisierung des Alltags — Mehrwert oder Zeitverschwendung? im Rahmen der Reihe Zeit Wissen Zukunftswerkstatt, Hamburg, Ehemaliges Hauptzollamt Hafen Hamburg, Alter Wandrahm, 19:00 Uhr

19. November 2008

Medien(r)evolution: Krise & Umbruch der Medien zu Beginn des 21. Jahrhunderts (Präsentation im Rahmen von Fiktionales Erzählen - Online I, ZDF, Mainz, 13-17:30 Uhr, sowie Moderation dieser Veranstaltung)

17. November 2008

Ko-Moderation der Veranstaltung Kurzfilm — Neue Formen, neue Foren — Offline, online im Rahmen der Verleihung des Deutschen Kurzfilmpreises, ifs internationale filmschule köln, Werderstr. 1, 50672 Köln, 14-17 Uhr

14. November 2008

Teilnahme an der Podiumsdiskussion Mobile Spielewelten im Rahmen der Mobile Content Cologne, veranstaltet von eco e.V., Stadt Köln, ifs im Museum Ludwig, Köln, 13:30 bis 15:00 Uhr.

13. November 2008

The Power of Networks — Media and Copyright History (Präsentation im Rahmen der Konferenz Innovation Journalism: Copyright and the Use of Creative Commons, veranstaltet vom European Journalism Centre, Avenue Ceramique 50, Maastricht, 10:00-17:30 Uhr)

6. November 2008

Konkurrenz & Kollaboration: Zum kreativen Verhältnis von Film und Games (Impulsvortrag im Rahmen der Open Games Academy, parallel zu den World Cyber Games, Kölnmesse, 18:30 Uhr)

1. November 2008

Edges & Nodes // Cities & Nets: The History and Theories of Networks and What They Tell Us About Urbanity in the Digital Age (Präsentation im Rahmen der Konferenz „Transcultural Spaces. Challenges of Urbanity, Ecology, and the Environment in the New Millennium", John F. Kennedy Institute for North American Studies, Freie Universität Berlin, 30. Oktober bis 1. November 2008)

25. September 2008

Netze & Neuigkeiten. Was sich aus der analogen Vergangenheit für die die Kunst & Unterhaltung der digitalen Gegenwart lernen lässt (Präsentation im A/V-Gründerzentrum NRW GmbH, Schanzenstr. 36, 51063 Köln)

2. September 2008

Netze & Nachrichten. Was sich aus der analogen Vergangenheit für die digitale Gegenwart und Zukunft lernen lässt (Präsentation bei der Konferenz „Was die Welt bewegt. Fernsehen und andere Informationsangebote", veranstaltet von der Grimme-Akademie im Rahmen der Medienwoche Berlin-Brandenburg, ICC Berlin)

14. August 2008

Teilnahme an der Podiumsdiskussion Entertainment Business für Long Tail, Luftgitarre und Mensch 3.0 im Rahmen der dma Rheinau Summer Academy 2008 – „Innovation-by-Practices „ in ITKM, Electronic Arts, Im Zollhafen 15-17, 50678 Köln

3. Juni 2008

Kino als sozialer Ort (Präsentation in der Veranstaltung Kino 2.0 und Teilnahme an der Podiumsdiskussion im Rahmen der Internationalen Medienstrategietage Hamburg 2008, Bucerius Law School)

28. Mai 2008

Ko-Moderation (mit Simone Stewens) der Veranstaltung Glück und Globalisierung – Wie kann Globalisierung gerechter gestaltet werden? Gäste: Prof. Dr. Mathias Middell, Peter Krämer, Annalena Edler, Christine Wernke, Felix Hassenfratz; im Rahmen des Filmforums NRW, Museum Ludwig, Köln

26. Mai 2008

Thesen zu einer Theorie der Transmedialität (Präsentation im Studiengang Design der Hochschule Anhalt, Dessau)

19. Mai 2008

Fakten - Fiktionen - Faktionen // Authentizität in den Bildern der digitalen Epoche (Präsentation in der Reihe Wirklichkeit zwischen Daten, Deutung und Fiktion, Haus am Dom, Frankfurt)

17.-19. April 2008

Thesen zu einer Theorie der Transmedialität (Präsentation bei und Teilnahme an dem Colloquium Kultur und Digitalisierung im L'arc Romainmôtier, Schweiz)

16. April 2008

Mehr als Kino? (Teilnahme an der Podiumsdiskussion „Mehr als Kino“ in der Reihe „Kino als Ort – vom Wanderkino zum digitalen Datenstrom“ (Filmforum, NRW, Museum Ludwig, Köln, Einladung)

11. April 2008

Film als Software (Präsentation und Panel-Teilnahme bei der Veranstaltung Zukunft Kino - The End of the Reel World in der Akademie der Künste, Berlin)

2. April 2008

Medien(r)evolution (Einführende Präsentation bei der Veranstaltung Kino digital in der Reihe „Kino als Ort – vom Wanderkino zum digitalen Datenstrom“, Filmforum, NRW, Museum Ludwig, Köln)

21. Januar 2008

Die Zukunft des Buchs in der digitalen Epoche (Präsentation im Studiengang Angewandte Literaturwissenschaft der FU Berlin)

15. Januar 2008

Fernsehen Online (Präsentation bei dem ZDF-Seminar HR Fernsehspiel / Onlineklausur, Oppenheim)

7. Dezember 2007

Cyborgisierung – Visionen transhumanen Lebens (Präsentation bei der Jahrestagung des Arbeitskreises Naturwissenschaft und Theologie im Institut für Kirche und Gesellschaft der Evangelischen Kirche von Westfalen zum Thema Wenn Computer und Gehirn verschmelzen ... Wie weit darf die Technisierung des Menschen gehen?, Evangelische Akademie Iserlohn)

30. November 2007

Kurzfilme Online (Präsentation beim 1. Alumni-Tag der Internationalen Filmschule Köln)

2. November 2007

Die doppelte Zukunft des Buchs (Präsentation bei der Jahrestagung des Internationalen Arbeitskreises Druck- und Mediengeschichte im Berliner Museum für Kommunikation)

26. Oktober 2007

Mensch 3.0 - Das vernetzte Individuum und seine Bedürfnisse (Präsentation im Rahmen des 1. Workshops der Weiterbildung Mobile Animation Content, ifs internationale filmschule köln, Museum Ludwig, Köln)

16. Oktober 2007

Transmedialisierung und ihre Konsequenzen für Hörfunk, Fernsehen und Online-Angebote (Präsentation für die AG Digitalstrategie des Mitteldeutschen Rundfunks, Leipzig)

2. Oktober 2007

Kunst als Kompass – Warum und wie ästhetische Wahrnehmung Wegweisung in Richtung Zukunft geben kann (Präsentation beim 14. Hörspielforum NRW zum Thema Kristallkugel, Kaffeesatz, Kartenlegen? – Wer sagt uns die Zukunft voraus in Köln, WDR)

12. Juli 2007

Das obskure Objekt digitaler Begierden – Buch 2.0. Oder: Von der doppelten Zukunft des Buchs (Präsentation beim 4. Münchner Typotag, veranstaltet von der Typographischen Gesellschaft München e. V.)

20. Juni 2007

Games – Vom Pariah zum ästhetischen Vorbild? (Präsentation beim Internationalen Konvergenzkongress des Medienforums NRW 2007)

18. Juni 2007

Webvideo und Clip-Kultur (Präsentation beim Treffen der Rektoren und Kanzler der deutschen Filmhochschulen in der ifs internationale filmschule köln)

13. Juni 2007

Kurzvortrag Religion in der digitalen Epoche und Ko-Moderation der Veranstaltung Gefühlte Religion – messbare Erleuchtung. Gottes- und Menschenbilder zu Beginn des 21. Jahrhunderts. (moderiert zusammen mit Simone Stewens, Teilnehmer: Prof. Dr. Hans Dieter Mutschler, Krakau; Prof. Dr. Joachim Valentin, Frankfurt; Kino im Museum Ludwig Köln, eine Veranstaltung im Rahmen des Filmforums NRW)

8. Juni 2007

Audiovisionen vor und nach dem Kino (Impulsreferat bei der Sommerakademie 2007 Das Kino der Zukunft / Die Zukunft des Kinos des Internationalen Filmfestivals Mannheim-Heidelberg)

19. April 2007

Arbeit & Identität – Vom Individuum zum Multividuum (Präsentation beim ersten Salon d'Innovation des IAK in Köln)

18. April 2007

zdf.de von außen (Präsentation bei der Klausurtagung der HR Neue Medien des ZDF in Bad Kreuznach)

13. Februar 2007

Präsentation Those Unforgettable Next Ten Years und Moderation der ersten Berlinale Keynotes zur Zukunft der Filmindustrie (veranstaltet vom Medienboard Berlin im Rahmen der Berlinale, Videostream unter http://www.medienboard.de)

7. Februar 2007

Designforschung morgen (Präsentation an der Hochschule Pforzheim, Fakultät für Gestaltung)

16. Januar 2007

Transmedialität (Präsentation am Institut für Deutsche Literatur, Humboldt Universität, Berlin)

1. Dezember 2006

Angewandte Medienwissenschaften – ein innovatives Konzept (Präsentation vor dem Kuratorium der Internationalen Filmschule Köln)

30. November 2006

Medien(r)evolution (Präsentation im Rahmen des WDR-Fernsehforums)

17. November 2006

Körperkult & Medien (Präsentation beim 23. Forum Kommunikationskultur der GMK: Körper, Kult und Medien – virtuelle und reale Lebenswelten. Konzepte für Pädagogik und Bildung, Deutsches Hygiene-Museum, Dresden)

29. September 2006

Journalism in the Digital Age (Vortrag sowie Panelteilnahme beim Workshop Innovation Journalism, Crossmedia Week Picnic 06, Amsterdam)

13. September 2006

Moderation der Veranstaltung Ist die Welt doch flach? – Auswirkungen der Digitalisierung auf die Arbeitswelt (Teilnehmer: Ullrich Klotz, IG Metall, und Dr. Stefan Münker, ZDF, Kino im Museum Ludwig Köln, eine Veranstaltung im Rahmen des Filmforums NRW)

10. Juli 2006

Die Zukunft der Reportage – Analoge Intermedialität vs. digitale Transmedialität (Präsentation am Institut für Deutsche Literatur, Humboldt Universität, Berlin)

14. Mai 2006

Moderation der Veranstaltung Unser audiovisueller Alltag: Wie und warum wir alle zu Filmamateuren werden und was das für Profis bedeutet (Kino im Museum Ludwig Köln, eine Veranstaltung im Rahmen des Filmforums NRW)

12. Mai 2006

Wo Hardware war, soll Software werden – die Virtualisierung der Bilder & Blicke (Präsentation im Freihaus Münster im Rahmen der Ausstellung Theresa Frölich, Soul Surfer)

21. April 2006

Wissensarbeit und der Wandel des Menschenbilds (Präsentation vor Führungskräften der Firma Drees & Sommer in der Internationalen Filmschule Köln)

25. März 2006

Sex Degrees of Separation. Oder: Kann denn Liebe Seuche sein? (Präsentation bei der Tagung Dating21, Fachhochschule Salzburg)

23. März 2006

Konsequenzen der Digitalisierung für die Wahrnehmung von Wirklichkeit (Präsentation bei der Tagung Clash of Realities – Computerspiele und soziale Wirklichkeit, Fachhochschule Köln)

27. Januar 2006

Technikjournalismus (Präsentation im Fachbereich Allgemeinwissenschaft der Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt, Abt. Würzburg)

28. November 2005

Gewalt in den Medien als Thema in Wissenschaft und Öffentlichkeit (Präsentation an der Hochschule der Medien, Stuttgart, Fakultät Information und Kommunikation)

17. November 2005

Theorie der visuellen Kommunikation (Präsentation an der Hochschule für Gestaltung und Kunst, Zürich, Departement Design)

11. Juli 2005

Wozu brauchen wir Medienwissenschaft? (Präsentation an der Fachhochschule Darmstadt, Fachbereich Sozial- und Kulturwissenschaften)

4. Juli 2005

Körperkult – der schöne Schein (Keynote-Präsentation beim Medienpolitischen Kongress des Medienforums NRW 2005)

2. Juli 2005

Raum und Fernkommunikation in der Neuzeit (Präsentation beim Graduiertenkolleg-Kongress Zwischenzweien am medienwissenschaftlichen Institut der Universität Basel)

1. Juli 2005

Transmedialität – Theorie, Praxis, Potenzial (Präsentation an der Universität der Künste Berlin, Fachbereich Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation)

25. Mai 2005

Zur Poetik, Methodik und Didaktik des literarischen Schreibens im Kontext einer universitären Autorenausbildung (Vortrag an der Philologischen Fakultät der Universität Leipzig)

6. Mai 2005

Zivilisatorische Vernetzung (Präsentation im Nietzsche-Kolleg, Weimar, zur Eröffnung der Vortragsreihe Metapher Netz)

Oktober 2004

Der große Kommunikator: Gesellschaftliche Auswirkungen von Mediamerging (Vortragseinladung an die Universität Hannover, Fachbereich Literatur- und Sprachwissenschaften, Kongress Neuere Entwicklungen in der Linguistischen Internet-Forschung / Current Trends In Linguistic Internet Research. Wg. Anreiseproblemen aus den USA nicht gehalten; Druckfassung erschienen in: Jens Runkehl, Peter Schlobinski und Torsten Siever (Hrsg.), WebspracheXT. Sprache und Kommunikation im Internet, Verlag de Gruyter: Berlin / New York, Mai 2005, S. 41-71)

16. Juli 2004

Wo Wetware war, soll Software werden. Die Digitalisierung des Menschenbilds (Präsentation an der Internationalen Filmschule Köln)

14. Juni 2004

Kommunikation und das Internet – Risiken und Chancen (Präsentation an der Fachhochschule Aachen, Studiengang Communication and Multimediadesign)

22. Januar 2004

Analoge Antizipation, digitale Determinierung. Vom Ursprung hyperrealistischer Kunst und Unterhaltung (Vortrag am John-F.-Kennedy-Institut, Freie Universität Berlin)

3. Mai 2003

Wo Wetware war, soll Software werden – Die Digitalisierung des Menschenbilds (Vortrag bei der fmx 2003 – Kongress für digitale Medienproduktion, Stuttgart)

23. Januar 2003

Die neue Hack-Ordnung (Vortrag zur Open-Source-Bewegung an der Universität Kaiserslautern im Rahmen der vom Asta organisierten Kritischen Universität)

27. Juni 2002

Internet: Medialer Segen oder kulturelle Katastrophe (Vortrag am Institut für Medien- und Kommunikationsmanagement der Universität St. Gallen im Rahmen der Ringvorlesung Medienkultur zum vorgegebenen Thema)

10. September 2001

Open Source: Die Aufhebung des Taylorismus und die Selbstermächtigung der Konsumenten (Vortrag während der Internationalen Handels¬tagung am Gottfried-Duttweiler-Institut, Zürich)

Oktober 2000

Teilnahme am Panel des Symposiums Der Neue Mensch, Literaturhaus München

März 1998

Das Visionen-Ding. Versuch, deutschen Führungskräften die amerikanische High-Tech-Kultur zu erklären (Vortrag beim Vorstand der Landesbank Rheinland-Pfalz, Wiesbaden & beim Vorstand Hoechst)

Oktober 1997

On Adaptation (Vortrag beim International Symposium on Electronic Art, ISEA 97 in Chicago, über die kommunikationstheoretische Bedeutung von Hypertext und Online-Textproduktion)

April 1997

The Net Is My Nest (Vortrag am Goethe-Institut, Toronto, über Kommunikation im Datenraum)

März 1997

Wer nicht träumt, wacht müde auf – Rede über die europäische Zukunftsdeprivation (Vortrag beim Symposium Die große Müdigkeit im Marstall, München)

5. Mai 1996

Cyberspace – der neue Wilde Westen (Vortrag bei der Softmoderne, Berlin)

März 1993

Neue Tendenzen im Kulturjournalismus / Kulturjournalismus als Literatur (Vortrag / Lesung beim 25. Münstereifeler Literaturgespräch)

November 1985

Haben Sie jüngst ein kunterbuntes Chamäleon gesehen? Rede über den Neuen Deutschen Journalismus (Vortrag bei den Grazer Autorentagen, Wien)

F Interviews

Print, Radio, Fernsehen

März 2023

Interview über „The Last of Us—Game and Series“, *Deutsche Welle*, 30. März

März 2023

Interview Clip in Markus Lanz, „ChatGPT und Fake News: Die Schattenseite von Künstlicher Intelligenz“, ZDF, 9. März

Januar 2023

Interview für den Beitrag „ChatGPT - wenn Künstliche Intelligenz kreativ wird“, in: *Kulturzeit,* Erstsendung 3Sat, 18. Januar

August 2022

Interview „Gaming in Deutschland“. In: *Das Potenzial von Games für die Gesellschaft*, WDR 5 Spezial, 27. August 2022

April 2022

Interview „Hinter den Kulissen: Prof. Freyermuth“, in: *Kölner Wissenschaftsrunde*, https://koelner-wissenschaftsrunde.de/hinter-den-kulissen-prof-freyermuth/

Juli 2021

Monika Probst, „Verspielte Zeiten“. In: *Inside out. Das Hochschulmagazin der TH Köln*, Sommer 2021, S. 16-18.

Mai 2021

Interview „The Cologne Game Lab – Bjoern Bartholdy and Gundolf Freyermuth“, *devcom podcast*, 3. Mai 2021

März 2021

Interview für den Beitrag „Zehn Jahre Spieleforschung am Cologne Game Lab“, TH Köln, Aktuelles

November 2020

Interview „Clash of Realities“, *WDR5 Morgenmagazin*, 12. November 2020

Oktober 2020

Interview „10 Jahre Cologne Game Lab“, *WDR 5 Scala – Netzkultur,* 23. Oktober 2020

Interview „Games und Wissenschaft – wie die Spielszene erwachsen wird“, *hr info,* 23. Oktober 2020

Juni 2020

Interview „Science of Gaming: Zocken wissenschaftlich betrachtet“, Live-Stream & Podcast: *Breaking Lab*, 19. Juni 2020

Juni 2019

Interview „Von der Sehnsucht, Teil einer Geschichte zu sein“, Podcast: Woher weißt Du das? *ZeitOnline*, 3. Juni 2019

April 2019

Interview “In einem Videospiel erlebt jeder Spieler eine eigene Geschichte.“ In: *Zeit Wissen*, Mai / Juni 2019, S. 46-51.

Interview "Videospiele als Kunst", Radio Kölncampus, April 12

Interview zu dem Band *Games studieren - was, wie, wo? Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele* in: *Making Games*, 5-6/2019, S. 36

März 2019

Interview zum 25. Todestag von Charles Bukowski, Radio Bremen 2, 9. März 2019

Februar 2019

Interview „NRW soll Gamerland werden", WDR Radio „Westblick", 7. Februar 2019

Interview „NRW wird Gamerland", in: WDR Fernsehen „Aktuelle Stunde", 7. Februar 2019

Interview „NRW soll Gamerland werden", WDR Fernsehen Aktuell, 7. Februar 2019

Dezember 2018

Interview „Mit Games zur digitalen Wissensgesellschaft", in: *HR Performance* 6/2018, S. 50-51.

November 2018

Interview „Dystopische Spiele als Spiegel der Gegenwart. Im Gespräch mit Julius Stucke", Deutschlandfunk Kultur, 12. November 2018.

November 2018

Interview „Clash of Realities 2018", TH Köln Website, 12. November 2018.

Oktober 2018

Interview „Damit Frauen in der Games-Branche erfolgreich gründen können, müssen sie gut ausgebildet sein" (gemeinsam mit Björn Bartholdy und Odile Limpach), in: Sabine Hahn: *Female Founders in der Games- und Medienbranche. Experteninterviews und Erfolgsgeschichten: Gründerinnen berichten über ihren Weg*, Berlin: Springer 2018, S. 81-91.

September 2018

Interview „Perspective" für George Kalmpourtzis: *Educational Game Design Fundamentals. A Journey to Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences*, Boca Raton, London, New York: CRC Press 2018, S. 244-245.

August 2018

Interview für Martin Böhmers Artikel „Zentrum der digitalen Unterhaltung. Hochschulausbildung im Game Lab für Designer und Programmierer", *Kölner Stadtanzeiger*, 17. August 2018

August 2018

Interview für Josef Schnelles „Lange Nacht Billy Wilder", Erstsendung auf Deutschlandfunk, 4. August 2018.

Mai 2018

Interview „Nur sieben Prozent der Games werden hier produziert", meinungsbarometer.info, 11. Mai 2018

Mai 2018

Interview für Moritz Börners „NRW will vom Games-Boom profitieren“, Erstsendung auf WDR 5, Westblick - aktuell, 9. Mai 2018.

Februar 2017

Interview für Matthias Kreienbrinks „Bericht Emotionen sind wichtiger als Blut. Digitale Horrorspiele besinnen sich wieder ihrer literarischen Wurzeln“, in: *Der Tagesspiege* , 20. Februar 2017.

Januar 2017

Interview für den Dokumentarfilm „Offene Wunde deutscher Film“ von Dominik Graf und Johannes F. Sievert, Premiere im Rahmen der Berlinale 2017 am 17. Januar 2017, Delphi Kino, 19 Uhr.

November 2016

Interview „Taugen Games als Mittel politischer Bildung?“ in: DRadio Kultur Studio 9, Erstsendung am 16. November 2016.

November 2016

Interview „Film und Game“ in: WDR 3 Mosaik, Erstsendung am 15. November 2016.

August 2016

Interview für den Fernsehbeitrag World of Games – Der Aufstieg des eSports von Malte Linde, Erstsendung: WDR 1 am 15. August 2016, online ->hier; auszugsweise auch in: Level Eins – mit Keyboard zum E-Sport von Martin Pieck, Sportschau 1.

Juli 2016

“Das Spiel trainiert uns für die digitale Zukunft”. Medienwissenschaftler Gundolf S. Freyermuth spricht im Interview über den Erfolg von Pokémon Go und warum uns das Spiel lehrt, mit neuen Techniken umzugehen, in: SÜDKURIER, 28. Juli 2016, Sektion Leben und Wissen.

Mai 2016

Interview zum Medienstandort NRW in PROMEDIA. Das medienpolitische Magazin, Juni 2016, S. 12-14.

März 2016

Interview für den Radiobeitrag „Digitale Medien: Sind wir krank?“ von Lisa Fleischer in: cantaloup.fm, 16. März 2016.

März 2016

Interview für den Artikel „Lust auf Spielchen“ (über Games-Ausbildung) von Kevin Schrein in: SÜDDEUTSCHE ZEITUNG, 4. März 2016.

Februar 2016

Interview für das Radiofeature „Totally Wired – I am a Cyborg, is that OK?“ von Dörte Wustrack und Jennyffer Puhle in der Reihe „Freistil”, Deutschlandfunk, 21. Februar 2016.

Februar 2016

Interview für das Radiofeature „Serious Games – Wissenschaft und Computerspiele“ von Max Heeke in der Reihe „Das Forschungsquartett”, Erstsendung 4. Februar 2016; detektor.fm.

Dezember 2015

Kurz-Interview zu Newsgames in: Der elektrische Reporter, Folge 140: Spielerinnen, Schafe und News per Konsole, Erstsendung: ZDF info 17. Dezember 2015, 00:20 Uhr.

November 2015

Mit tieferem Sinn? Die Star-Wars-Saga. Das philosophische Radio, Gespräch mit Jürgen Wiebicke, 18. Dezember 2015, WDR 5, 20:05-21:00 Uhr.

November 2015

Von der Wirkung und Gestaltung von Video Games. Gundolf S. Freyermuth im Gespräch mit Adalbert Siniawski, Deutschlandfunk, Corso, 3. November 2015.

November 2015

"Games sind das beliebteste audiovisuelle Medium." Interview MEDIENSTADT KÖLN zur Clash of Realities-Konferenz.

Oktober 2015

"Games üben in die digitale Kultur ein." Ein Gespräch mit Dirk Poerschke. In: ZMB MEDIENBRIEF, Nr. 2 / 2015, S. 40-41.

24. September 2015

Games-Kultur. Anja Backhaus im Gespräch mit Gundolf S. Freyermuth, WDR 5, WestArt, 24. September 2015.

April 2015

"Dinge werden zu Daten – und Daten zu Dingen". Interview zur digitalen Fabrikation. In: ROTARY MAGAZIN, April 2015, S. 40-42,

März 2015

Vom Nerd-Accessoire zum Forschungsprojekt. Gundolf S. Freyermuth im Gespräch mit Sigrid Fischer. Corsogespräch, Sendedatum 23. März 2015, Deutschlandfunk.

09. März 2015

Slapstick, Kunst und Videogames (Interview mit Christoph Mathieu, Broadview TV).

November 2014

Interview für Über den zweiten Sommer der virtuellen Realität: Und dann lieg' ich auf dem Holodeck … von Christian Schiffer. Sendedatum 16. November 2014, Bayern 2.

07. Oktober 2014

"Wir brauchen positive Utopien." Anja Backhaus trifft Gundolf S. Freyermuth, (Online-Interview, West-Art, 07. Oktober 2014)

18. September 2014

Spiele und Filme (TV-Interview, Kulturzeit, Erstausstrahlung 3Sat, 18. September 2014, 19:20 Uhr)

30. Juni 2014

Newsgames (TV-Interview, Shift – Leben in der digitalen Welt, Deutsche Welle, Erstausstrahlung 30. Juni 2014, 17:45 Uhr)

16. Mai 2014

Kulturgut Computerspiele (TV-Interview, Aspekte Erstausstrahlung ZDF, 16. Mai 2014, 23 Uhr, Computerspiele-Thema ab Min. 9:50)

März 2014

Interview für ZeitZeichen: Wolfgang Menge von Veronika Bock. Sendedatum 10. April 2014, WDR 5 (9.05 Uhr) und WDR 3 (17.45 Uhr).

30. Januar 2014

Computerspiele (TV-Interview, Kulturzeit, Erstausstrahlung 3Sat, 30. Januar 2014, 19:20 Uhr)

Dezember 2013

Interview für Radiolab Arbeit von Max von Malotki und Christian Möller. Sendedatum Deutschlandradio Kultur - 28.11.2013, 14:05-15:00 Uhr.

Oktober 2013

Gast in Plan B, moderiert von Max von Malotki. Sendedatum 1Live Netzabend: Darknet, Trolle, Klickfaker, Netzneutralität & die Utopie einer besseren Netzwelt - 08.11.2013, 20-23 Uhr.
Interview für Game Inc. von Raphael Smarzoch. Sendedatum WDR 3 open: pop drei - 28.10.2013.

September 2013

Blockbuster aus der Konsole. Interview mit Jochen Dreier. Sendedatum DRadio Wissen, 13. August 2013, 8:34 Uhr.

August 2013

Corso-Gespräch über Games und Bildung. Gespräch mit Ulrich Biermann. Sendedatum Deutschlandfunk Corso, 9. September 2013.

Juli 2013

Eintauchen in die Fiktion. Interview mit Thomas Kleinspehn. Sendedatum Deutschlandradio Büchermarkt, 2. Juli 2013.

Juni 2013

Die Zukunft des Fernsehens. Interview mit Christine Pilger. Sendedatum Antenne Unna, 3. Juni 2013.

April 2013

Supersize Me. Interview mit Nico Rau zum Wandel audiovisuellen Erzählens, insbesondere Filmlängen. (Deutschlandradio Wissen, 29. April 2013).

März 2013

Die Gamergesellschaft, die keine sein möchte. Interview mit Max von Malotki für das Funkkolleg 2012/13: Wirklichkeit 2.0: Medienkultur im digitalen Zeitalter, Folge 16: „Digitale Weltuntergänge: Shooting Games, Rollenspiele und Suchtphänomene". (Hessischer Rundfunk hr2, 9. März 2013, 11:30 Uhr).

August 2012

Transmediale Medienproduktion. Interview mit Jochen Voß. In: Ders., „Die unendliche Geschichte", SCREEN.TV, Ausgabe 10, http://screen.tv/ausgabe_10/produktion/freyermuth.html.

Juli 2011

Ausblick: Zukunft der Medienwelt. Interview mit Annette Koschmieder. In: Annette Koschmieder (Hrsg.): Stoffentwicklung in der Medienbranche. Von der Idee zum Markt. Cornelsen: Berlin 2011, S. 262-266.

Februar 2011

Digitale Zukunftssicherung. NRW ist ein wichtiger Games-Standort. Wie kann die Filmbranche dieses Potenzial nutzen? Ein Gespräch mit dem Medienexperten Gundolf S. Freyermuth, Filmecho / Filmwoche special: 20 Jahre Filmstiftung NRW, Februar 2011, S. XXVI-XXVII.

16. Februar 2011

Videointerview „Wir müssen neu sehen lernen", edit Filmmakers Festival, 16. Februar 2011 (Aufnahme am 27. September 2010).

11. Februar 2011

Interview „Die Zukunft des Web-TV - Gundolf S. Freyermuth auf der C'N'B" (Aufnahme am 24. Juni 2010).

8. Februar 2011

Corsogespräch: Über die Zukunft des Films, 3D & Games (Deutschlandfunk 15:30 Uhr).

15. Dezember 2010

Zukunft Kino. Daniela Kloock im Gespräch mit Gundolf S. Freyermuth. In: GETIDAN. Autoren über Kunst und Leben. Das andere Feuilleton, 15. Dezember 2010.

Eine gekürzte Version erschien unter dem Titel „Games sind die Leitmedien der Zukunft", in: BERLINER ZEITUNG, 23. Dezember 2010.

3. September 2010

Interview für Scala - Aktuelles aus der Kultur, OmU wird digital. Wie unabhängige Kinos für die Zukunft fit gemacht werden, WDR 5, 12:05 Uhr.

21. August 2010

Interview für WDR Lokalzeit, Bericht über die Cologne-Game-Lab-Studentin Linda Kruse (WDR, 19:30 Uhr)

18. August 2010

Corsogespräch: Über Games, Street View & digitale Kultur in Deutschland (Deutschlandfunk 15:30 Uhr)

3. August 2010

Interview mit Frank Olbert für den Beitrag Deutsch-Amerikanische Freundschaft am Sonntag, Kölner Stadtanzeiger.

1. August 2010

Interview mit Hartmut Ernst zum Cologne Game Lab, Choices, August 2010, S. 45.

10. Juli 2010

Apples iPad. Hightech - Spielzeug oder Medienrevolution? (Studiogespräch in der Reihe Funkhaus Wallraffplatz, mit Andreas Gebhard, Geschäftsführer www.newthinking.de, moderiert von Dorothee Dregger, 9:20-10:00 Uhr)

29. Juni 2010

Digitalisierung als Chance. (Interview im Deutschlandradio, 19:05 Uhr)

28. Juni 2010

Ästhetische Innovation und neue Medien. (Interview in der WDR-Kultursendung Resonanzen, 19:05 Uhr)

22. April 2010

Film & Games. (Interview mit Sebastian Sonntag für die WDR-Kultursendung Plan B mit Christiane Falk)

20. April 2010

Kunstform Computerspiel. (Interview mit Daniel Müller für wdr.de)

31. Januar 2010

Interview mit Martin Boldt für den Beitrag Die hohe Kunst der Videospiele, Kölner Stadtanzeiger

24. Juni 2009

Interview mit Benjamin Hensler für den Beitrag Die mediale Revolution: Der Wandel der Berichterstattung in der TV-Sendung „Kulturzeit“ (Erstsendung 3Sat, 30. Juni, 19:20 Uhr).

Februar 2009

Die unsichtbare Revolution (E-Mail-Interview mit Sven von Reden zur Authentizität in digitalen Bildern). In: STADTREVUE. Das Kölnmagazin,, S. 51, sowie Online in einer erweiterten Fassung. 16. Februar 2009

Interview mit Andreas Doms für den Beitrag Immer auf Empfang - wie SMS und Mails unser Leben verändern in der Radio-Sendung „Der Abend“ (Erstsendung SWR1, 20:10 Uhr).

10. Februar 2009

Interview mit Jessica Düster für den Beitrag Wie sieht das Kino der Zukunft aus? in der Radio-Sendung „Scala - Aktuelles aus der Kultur“ (Erstsendung WDR5, 12.05- 13.00 Uhr).

30. Januar 2009

Auf der dunklen Seite der Macht. Suchmaschinen im Internet (Teilnahme an der Radiotalkshow Medienquartett, Deutschlandfunk, 19:15-20:00 Uhr).

28. Januar 2009

Digitale Lektionen: Zukunft des Kinos (Interview mit Sven Lohmann für die Radio-Sendung „filmspur", CampusRadio KölnCampus).

Dezember 2008

Interview mit Daniel Freudenreich für den Artikel Wege aus der Kino-Krise, WAZ, 14. Dezember 2008.

Herbst 2008

Der Körper im Dorf, die Kommunikation woanders (Gespräch mit Francis Müller. In: Themenheft Dorf, swissfuture, Magazin für Zukunftsmonitoring, 03/08, S. 4-7).

16. Juni 2008

Medienhistorische und kulturelle Bedeutung digitaler Spiele (Fernsehinterview mit Chris Bachmann, Schweizer Fernsehen, für den Beitrag „Das erfolgreichste Computerspiel aller Zeiten – Grand Theft Auto IV“ in Kulturplatz, Erstausstrahlung SF1, 18. Juni, 22:50 Uhr).

9. April 2008

Kino als sozialer Ort (Radiointerview mit Sven Lohmann, CampusRadio KölnCampus)

April 2008

Interview mit Wolfgang Hippe für den Artikel Spielen als Beruf (Newsletter — Der Brancheninformationsdienst der Filmstiftung NRW, 02/2008, S. 19)

13. März 2008

Interview für das Radiofeature Ich blogge, also bin ich - Matussek, Martenstein und andere im Videoblog . Von Katja Lückert, Deutschlandradio Kultur, Erstsendung in dem Magazin Fazit, 23. März, 23:42 Uhr.

Frühjahr 2008

Ein Spiel braucht eine grafische Identität (Interview mit Marc Bodmer, erschienen in EA Magazin für digitale Spielkultur, 1/2008, S. 65)

24. Januar 2008

Die Digitalisierung bringt uns eine neue kreative Freiheit (Interview mit Gunter Reinhardt, erschienen in den Stuttgarter Nachrichten, 26. Januar 2008, S. 21)

9. Januar 2008

Kommunikative Konsequenzen der Digitalisierung (Radiointerview in der Sendung „Sie haben Post!“ – Wie E-Mails unseren Alltag verändern", SWR 1, 20.15 bis 22.00 Uhr)

8. Januar 2008

Mediengespräch: Zukunft des Films in der digitalen Distribution (Radiointerview Deutschlandradio Kultur, Erstsendung 8:10 Uhr, Länge 6:17 Minuten)

26. Oktober 2007

suchmaschine wissen macht - feldforschungen zur digitalen kunst und gesellschaft (Radiogespräch, Bayerischer Rundfunk, Bayern2Radio, 20:30 Uhr)

20. Juni 2007

Fernsehen der Zukunft (TV-Interview, Kulturzeit, Erstausstrahlung 3Sat, 20. Juli 2007, 19:20 Uhr)

Mai 2007

„Was Hardware ist, wird Software.“ (Gespräch mit Rainer Rutz über die Zukunft des Sachbuchs). In: SACHBUCHFORSCHUNG – NEWSLETTER 05/07, Hrsg. von der Humboldt-Universität zu Berlin und der Universität Hildesheim. Gefördert von der Fritz-Thyssen-Stiftung; http://sachbuchforschung.de/html/newsletter.html)

Mai 2007

Was Hardware ist, wird Software (Gespräch mit Rainer Rutz über die Zukunft des Sachbuchs). In: Sachbuchforschung – Newsletter 05/07, Hrsg. von der Humboldt-Universität zu Berlin und der Universität Hildesheim. Gefördert von der Fritz-Thyssen-Stiftung)

13. Februar 2007

Interview für das Radiofeature Die digitale Zukunft des Kinos. Die Berlinale Keynotes entwerfen Visionen für die Filmindustrie. Von Robert Bramme, Deutschlandradio Kultur, Erstsendung 13. Februar, 23:09 Uhr (Transkript und Podcast)

30. Januar 2007

So tun als ob – Second Life (TV-Interview Kulturzeit, Erstausstrahlung 3Sat, 30. Januar 2007, 19:20 Uhr)

Januar 2007

Teilnahme an der Radiodiskussion SWR2-Forum zu dem Thema Ein falsches Leben im wahren – das Internetspiel Second Life (weitere Teilnehmer: Prof. Dr. Winfred Kaminski, Dr. Karin Wehn; Leitung Burkhard Müller-Ullrich; Erstsendung 2. Februar 2007, 17:05 Uhr)

Januar 2007

Der technologische Fortschritt prägt unser Selbstbild – Gespräch mit Isabelle Reiff in der Zeitschrift Promotion Business – Das Magazin für vernetztes Marketing, 1/2007, S. 26-29)

Winter 2006

„Ritter von der strahlenden Gestalt“ (Gespräch mit Annika Giese über Journalismus in der digitalen Epoche). In: WEBWATCHING. TRENDS DER NETZKULTUR, http://www.webwatching.info.

Vorpublikation unter dem Titel „Ritter von der strahlenden Gestalt. Gundolf S. Freyermuth über die Blogger-Qualitäten von Karl Kraus, die Freundschaft mit Mac und sein Verhältnis zu Windmühlen“ In: TELEPOLIS Online, 30. Januar 2006.

Nachdruck unter dem Titel „Berichte aus der neusten Welt. Journalistik-Studierende konzipieren ein Netzmagazin“ in: DER FACHJOURNALIST, März 2006, S. 16-19.

26. Juni 2006

Die Macht der Suchmaschinen (Interview in der Sendung Kulturzeit, Erstausstrahlung 3Sat, 26. Juni 2006, 19:20 Uhr)

13. Juni 2006

Teilnahme an der ZDF-Sendung Mensch und Maschine – gemeinsam in die Zukunft als Experte für digitale Kommunikation und Medien (Diskussionspartner: Prof. Dr. Joseph Weizenbaum, Dr. Jutta Weber, Dr. Sven Behnke)

13. Dezember 2005

Interview zu dem TV-Feature Das Ende des Kinos (Erstausstrahlung 15. Dezember 2005 in der Sendung Kulturzeit, 3Sat, 19:20 Uhr)

6. Dezember 2005

Interview zu Gegenwart und Zukunft des Computerspiels (Kulturzeit, Erstausstrahlung 3Sat, 6. Dezember 2005, 19:20 Uhr)

29. Juni 2004

Zur kommunikationshistorischen Bedeutung der E-Mail und ihrer aktuellen Nutzung (Interview für die Abendschau des SWR 3, Sendung Juni 2004)

31. Januar 2004

Teilnahme ZDF-Nachtstudio Die Rückkehr der Utopien als Experte für digitale Kommunikation (Diskussionspartner: Prof. Antonio Negri, Prof. Dr. Heinz Bude, Prof. Dr. Herfried Münkler, Erstsendung ZDF, 2. Februar 2004)

24. Januar 2004

Über die Medialisierung und kommunikative Cyborgisierung des Menschen (Interview für die Radioakademie-Serie Der Körper und sein Geist des SWR 2, Sendung Sommer 2004)

9. Dezember 2003

Zur medien- und kommunikationsgeschichtlichen Bedeutung des Macintosh (Interview für die Wissenschaftssendung Leonardo des WDR 5, Sendung Januar 2004)

3. Mai 2003

Zur Digitalisierung der Medien und Medialisierung des Menschenbilds (Radiointerview, SWR 2)

14. Juni 2002

Teilnahme am ZDF-Nachtstudio Körper, Geist, Maschine - Braucht das Denken einen Leib? als Experte für digitale Kommunikation (Diskussionspartner: Prof. Dr. Rolf Pfeifer, Prof. Dr. Gunter Gebauer; Erstsendung ZDF, 23. Juni 2006)

1. März 2001

Teilnahme am ZDF-Nachtstudio Verschwörungstheorien als Experte für digitale Kommunikation (Diskussionspartner: Prof. Dr. Dieter Groh, Dr. Andreas von Bülow, Dr. Eva Horn)

November 2000

Über die Medialisierung und kommunikative Fy- bzw. Cyborgisierung des Menschen (Interview für die NDR-Dokumentation Vom Homo sapiens zum Cyborg, mehrere Ausstrahlungen Frühjahr 2001)

Februar 1997

Verschwörungstheorien - leben sie noch? (Interview). In: ZIRKELKORRESPONDENZ, S. 64-67.