

AutorInnen dieses Heftes

Natascha Adamowsky (1968) ist Professorin für Spieltheorie und Medienkultur am Kulturwissenschaftlichen Seminar der Humboldt-Universität Berlin. Publikationen: *Spielfiguren in virtuellen Welten*, Frankfurt am Main 1999; «Eine Natur unbegrenzter Geschmeidigkeit. Medientheoretische Überlegungen zum Zusammenhang von Aisthesis, Performativität und Ereignishaftigkeit», in: *Was ist ein Medium?* hg. v. Stefan Münker u. Alexander Roesler, Frankfurt am Main 2008; *Das Wunder in der Moderne* (erscheint 2009).

Inke Arns (1968) ist künstlerische Leiterin des Hartware MedienKunstVerein Dortmund (www.hmkv.de). Seit Anfang der 1990er Jahre freie Kuratorin und Autorin mit den Schwerpunkten Medienkunst und -theorie, Netzkulturen, Osteuropa – kuratierte u.a. «rwin:Retro-prinzip 1983-2003» (2003), «History Will Repeat Itself» (2007) und «Anna Kournikova ... Kunst im Zeitalter des Geistigen Eigentums» (2008).

Söke Dinkla (1962) ist künstlerische Leiterin des Kulturhauptstadtbüros Duisburg RUHR.2010. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in der Ästhetik und Geschichte der interaktiven, digitalen Kunst und neuen Formen der Kunst im öffentlichen Raum. Zu ihren wichtigsten Publikationen zählt das Standardwerk *Pioniere interaktiver Kunst*, zu ihren wichtigsten Ausstellungen gehören «Connected Cities. Kunstprozesse im urbanen Netz» (1999), «Inter-Act! Schlüsselwerke interaktiver Kunst» (1997), beide Wilhelm Lehmbruck Museum Duisburg sowie «Jenny Holzer. Xenon for Duisburg» (2004), «PubliCity» (2006) und «Paradoxien des Öffentlichen» (2008).

Tracy Fullerton (1965) is currently an Associate Professor in the Interactive Media Division of the USC School of Cinematic Arts where she is Director of the Electronic Arts Game Innovation Lab and holder of the Electronic Arts Endowed Chair in Interactive Entertainment. Tracy is the author of *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, a design textbook in use at game programs worldwide. Recent credits include faculty advisor for the award-winning student games *Cloud*, *f10w*, *Dafur is Dying* and *The Misadventures of P.B. Winterbottom*, and game designer for *The Night Journey* a unique game/art project with artist Bill Viola.

Stephan Günzel (1971) ist Mitarbeiter am Zentrum für Computerspielforschung der Universität Potsdam und derzeit Gastprofessor für Kulturtheorie an der Humboldt-Universität zu Berlin. Seine Forschungsschwerpunkte liegen

in den Bereichen Kultur-, Medien- und Raumtheorie. Neueste Publikationen: *Raumwissenschaften* (Hg.) (2009), *The Philosophy of Computer Games* (Mithg.) (2008). Homepage: www.stephan-guenzel.de

Sabine Himmelsbach (1966) hat in München Kunstgeschichte studiert. 1999 übernahm sie die Ausstellungsleitung am ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe. Seit Oktober 2005 leitet sie das Edith-Ruß-Haus für Medienkunst in Oldenburg. Zu ihren Ausstellungsprojekten gehörten u.a. «Fast Forward» (2003), «Coolhunters» (2004), «Playback Simulierte Wirklichkeiten» (2006), «SOUND//BYTES» (2007) und «Ökomedien. Ökologische Strategien in der Kunst heute» (2007).

Michael Liebe (1978) ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Rahmen des DFG-Forschungsprojekts «Medialität des Computerspiels» am Institut für Künste und Medien sowie Mitbegründer des Zentrums für Computerspielforschung, DIGAREC; beide an der Universität Potsdam. Dort schreibt er seine Dissertation zu Regeln im Computerspiel. Er hat das Kunstfestival A MAZE mitbegründet und begleitet die Konvergenz von Computerspiel und Kunst. www.michael-liebe.de

Markus Lohoff (1968) ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Kunstwissenschaft der Universität Koblenz-Landau, Campus Koblenz. Seine Lehr- und Forschungstätigkeiten liegen im Bereich Kunst- und Bildwissenschaft, Computervisualistik, Theorie und Praxis digitaler Bildgestaltung. Seit 2007 Lehrtätigkeit an der FH Aachen, Fachbereich Design. Neueste Publikationen: *Wissenschaft im Bild* (Diss., RWTH Aachen 2008), «Das neue Gesicht des Krieges», in: *Bildatlas des 21. Jahrhunderts*, Bd. 2, hg. v. Gerhard Paul, Göttingen 2008, «Mediale Transformationen», in: *Bildlinguistik*, hg. v. Hajo Diekmanshenke, Michael Klemm u. Hartmut Stöckl, Berlin 2009.

Claus Pias (1967) ist Professor für Erkenntnistheorie und Philosophie der Medien an der Universität Wien. Seine Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich Geschichte und Theorie der digitalen Medien, sowie Wissenschafts- und Technikgeschichte des 20. Jahrhunderts. Neueste Publikationen: *Abwehr. Modelle – Strategien – Medien* (Hg.) (2009). *Herman Kahn: Szenarien für den Kalten Krieg* (Hg.) (2009).

Stephan Schwingeler (1979) studierte Kunstgeschichte und Medienwissenschaft in Trier und Florenz. Zurzeit promoviert er zum Thema «Das Computerspiel als künstlerisches Material» Neueste Publikation: *Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel*, Boizenburg 2008.