

Vorträge

Philip Hauser, M.A. // philip.hauser@uni-konstanz.de

„Virtuelle Spielfelder als Begegnungsorte von Menschen und Computern“, Online-Vortrag im Rahmen der Ringvorlesung *Künstliche Intelligenz*, Hochschule München, 26. November 2020.

„Mobilität und Macht – Drohnen und künstliche Intelligenz aus medienwissenschaftlicher Perspektive“, Vortrag bei der Fachtagung *Game of Drones – Von unbemannten Flugobjekten*, Zeppelin Museum Friedrichshafen, 18.-20. Juli 2019.

„Um-Spielen. Spielweisen und Transformationsprozesse“, Vortrag im Rahmen des Seminars *Indie & Art Games* von Tim Glaser, HBK Braunschweig, 29. Mai 2019.

„Spielen mit Spielverderbern – Bugs, Glitches und Exploits“, Vortrag im Rahmen der Ringvorlesung *Spielverderber – Logiken des Spiels in interdisziplinärer Perspektive*, Universität Konstanz, 15. Mai 2019.

„Spektakuläre Performance – Die OpenAI-Matches bei ‚The International Dota 2-Championships‘“, Vortrag im Rahmen der Ringvorlesung *Medien der Gefolgschaft*, Universität Konstanz, 23. November 2018.

„Medienwissenschaftliches Archaeogaming – Potentiale und Notwendigkeit einer Methode“, Vortrag beim Eröffnungsworkshop des GameLab Universität Konstanz *Regel-Bildung. Dimensionen des Vermittelns im Computerspiel*, Universität Konstanz, 18.-19. Oktober 2018.

„The Play‘ – Spielzüge und Spielfelder im American Football und Dota 2“, Vortrag im Rahmen der Vorlesung *Einführung in die Medienwissenschaft II* von Prof. Dr. Isabell Otto, Universität Konstanz, 13. Juni 2018.

„Wirklichkeiten virtueller Spielfelder“, Vortrag im kunstwissenschaftlichen Forschungskolloquium der Universität Konstanz, 8. Mai 2018.

„Welche Unterschiede machen virtuelle Spielfelder?“, Vortrag bei der Fachtagung *Schöne neue Welten. Virtuelle Realitäten als gesellschaftliches Phänomen in Museen, Wissenschaft und Gaming*, Zeppelin Museum Friedrichshafen, 5.-8. April 2018.

„GameLab Universität Konstanz“, Vortrag mit Benjamin Schäfer beim Workshop *Meta-Gaming 2.0 – Lehrkonzepte in den medienwissenschaftlichen Game Studies*, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, 9.-10. März 2018.

„Rat Dota': Serres' Ratten spielen *Dota 2*“, Vortrag im Rahmen der Vorlesung *Einführung in die Medienwissenschaft I* von Prof. Dr. Isabell Otto, Universität Konstanz, 29. November 2017.

„Smartphone-Gemeinschaften in webbasierten Umwelten – Ein Fallstudienversuch mit *Ingress* und *Pokémon Go*“, Vortrag mit Anne Ganzert beim Workshop *Möglichkeitsräume webbasierter (Um-)Welten*, Technische Universität Chemnitz, 1.-2. Dezember 2016.

„Spielräume im Spielfeld schaffen? Zum Wechselspiel der Situationen im Computerspiel“, Vortrag im Rahmen der Sommerakademie *Situationen der Teilhabe*, Universität Konstanz, 12.-16. September 2016.

„Ich und mein Clan – Gemeinschafts-Utopien in *Clash of Clans*“, Vortrag bei der Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaften *Utopien. Wege aus der Gegenwart*, Universität Bayreuth, 30. September - 3. Oktober 2015.