Dr. Dr. Stefan Höltgen
Württemberger Straße 10
D-34131 Kassel

Tel: 0561 50333583
Mobil: 0173 9025982

Web: www.stefan-hoeltgen.de
E-Mail: stefan@hoeltgen.org

Veranstaltungs- und Projektverzeichnis

(Veranstaltungsorganisationen und -teilnahmen sowie Ausstellungs-, Hard- und Softwareprojekte)

Veranstaltete Tagungen

- Zus. mit Torsten Roeder. »Quid ergo est Ludus? Wovon wir reden, wenn wir von/m Spiele/n reden«, 18.09.2024 (online), Workshop der *AG Spiele*. ()
- Zus. m. Jens Schröter. »Commodore 64 – Past, Present, and Future of a Home Computer«, 05.-07.07.2024 in der *Abteilung Medienwissenschaft, Universität Bonn*. (rtro.de/c64)
- »Hard Bit Rock. Computer und Musik – Lecture Performances«, Tagung im Rahmen des »Vintage Computing Festivals Berlin 2022«, 09.10.2022 im *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin.* (txt3.de/vcfbt6)
- »Was war Künstliche Intelligenz? Konturen des Forschungsfeldes in Deutschland 1975 – 2000«, in Zusammenarbeit mit der *Arbeitsgruppe Informatik- und Computergeschichte* der *Gesellschaft für Informatik e.V.*, 13.-15.05.2022 im *Institut für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft* der *Humboldt-Universität zu Berlin. (txt3.de/waswarki)*
- Zus. m. Melanie Fritsch: »Game Science – Digital Humanities for Games and Gaming«. Kickoff-Workshop der *AG Spiele* im *DHd e.V.*, 12.03.2022, online (https://dhd-blog.org/?p=17342)
- »Computer_Space. 50 Jahre Hardware, Software und Wetware im Weltraum«, Tagung im Rahmen des »Vintage Computing Festivals 2019«, 13.10.2019 im *Deutschen Technikmuseum,* Berlin (txt3.de/vcfbt5)
- »Computerdemos. Zum 50. Geburtstag der ›Mother of all Demos‹«, Tagung im Rahmen des »Vintage Computing Festivals 2018«, 14.10.2018 im *Deutschen Technikmuseum,* Berlin (txt3.de/vcfbt4)
- Zus. m. Michael Rücker, MSc: »Kids & Codes. Programmierenlernen gestern und heute. Zum 50. Geburtstag von LOGO«, Tagung im Rahmen des »Vintage Computing Festivals 2017«, 08.10.2017 im *Deutschen Technikmuseum*, Berlin (txt3.de/vcfbt3)
- Zus. m. Marianna Baranovska, MA: »Hello, I'm ELIZA. Zum 50. Geburtstag eines Chatbots«. Tagung im Rahmen des »Vintage Computing Festivals 2016«, 02.10.2016 im *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin* (txt3.de/vcfbt2)
- Zus. m. Dr. Jan Claas van Treeck: »Time After Time. Zeit/Ge/Schichten des Computers. 50 Jahre Timesharing«, Tagung im Rahmen des »Vintage Computing Festivals 2015«, 04.10.2015 im *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin* (txt3.de/vcfbt1)
- Zus. m. Prof. Dr. Michael Wetzel: »Serienmord als ästhetisches Phänomen«, Tagung am *Institut*

für Germanistik, Vergleichende Literatur- und Kulturwissenschaft, 19.04.2008, *Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn* (txt3.de/bonnt)

Veranstaltete Vorlesungsreihen

- Wintersemester 2024/25: »Die Welt der Game-Labs«, Ringvorlesung am *Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft, Martin-Luther-Univesität Halle-Wittenberg* (txt3.de/gamelabs)
- Sommersemester 2013: »SHIFT – RESTORE – ESCAPE. Retrocomputing und Computerarchäologie«, Vortragsreihe/Ringvorlesung am *Institut für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft, Humboldt-Universität zu Berlin* (txt3.de/sre)

Vorträge auf Tagungen

- (mit Torsten Roeder): »›Geld, Macht und fiese Tricks – Für ein bis vier Spieler‹ Kapitalismus als Spielmechanik historischer Gesellschaftsformen im Wirtschaftssimulationsspielen« auf der Tagung »Game Interfaces. Digitale Schnittstellen sozialer Welten.«, AG Soziologie Digitaler Spiele, 13.12.2024, Universität Mainz.
- Keynote-Vortrag: »When Games AI'ed. The Use of Artificial Intelligence in Video Game History« auf der Fachkonferenz »AI Utopia and Dystopia: How Artificial Intelligence and Games Are Shaping Futures« im Rahmen des »Games Ground Festivals« der Stiftung Digitale Spielkultur, 14.11.2024, Alte Münze Berlin.
- Vortrag »LLIST"P:" – Software auf Papier – und Aspekte ihrer Bewahrung« auf dem Workshop »<philtag / n="17">«, 09.02.2024, Zentrum für Philologie und Digitalität, Universität Würzburg.
- Vortrag »PLAY BEEP SOUND. Akustische Effekte in BASIC-Abtippspielen des Homecomputer-Zeitalters.« auf dem Workshop »Kulturen der Heimcomputermusik«, 09.10.2023, Hochschule für Musik und Theater »Felix Mendelssohn-Bartholdy« Leipzig, Online.
- Vortrag »LLIST überträgt das Programmlisting auf den Drucker. Paperware (Preservation) des Homecomputer-Zeitalters.« auf dem Workshop »Computergeschichte zwischen Papier, Menschen, Möbeln und Maschinen«, 25.05.2023, Universität Paderborn.
- (mit Thomas Fecker): »›From Daisies to @;&?$@‹ Computer Voices in Early Electronic Games« auf der Konferenz »Ludomusicology 2023«, 23-25.03.2023, University of Edinburgh.
- Vortrag: »›Humanities of the Digital‹ – Philologische Perspektiven auf Codes als Beitrag einer computerarchäologischen Knowledge Preservation« auf der Tagung »Digitale Schriftlichkeit – Programmieren, Prozessieren und Codieren von Schrift«, 09. & 16.12.2022, Institut für Germanistik, Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf.
- Kurzvortrag »10 REM * DR.TOM'S CASTLE * (C) BY K.E * – What we could learn from reading historical game codes« auf dem Workshop »Platform studies and code reading« zus. m. Shankar Ganesh, Jesper Juul, Patryk Wasiak; History of Games Conferende 2022, 08.11.2022, Online (txt3.de/hgames22)

- Vortrag: »Raum und Zeit der Medien« im Rahmen der Ringvorlesung »Künste außer Raum und Zeit«, 02.02.2022, Hochschule für Musik und Theater Felix Mendelssohn-Bartholdy, Leipzig.
- Vortrag (mit Melanie Fritsch): »BOING BOOM TSCHAK. (Be)Schreibungen von Sounds in BASIC-Manuals« auf der Tagung »Hard Bit Rock – Computer und Musik – Lecture Performances«, 08.10.2022, Humboldt-Universität zu Berlin. (txt3.de/vcfb-boing)
- Vortrag (mit Thomas Fecker): »Retro Fitting History: Vorbereitung einer Ausstellung historischer Computer in epistemologischer Reflexion« auf der Jahrestagung des Interdisziplinären Gremiums Technikgeschichte des *VDI*, 15.-16.09-2022, Deutsches Technikmuseum, Berlin. (txt3.de/vdi22)
- Vortrag: »Doomsday Machines. Computers and Computing in Cold War Fiction«, auf dem Workshop »Post-apocalyptic computing« am »Center for Unconventional Computing«, 07.07.2022, University of West England (Bristol, England).
- Vortrag: »Spiele(nd) Programmieren Lernen. Gamification der Homecomputerära mit BASIC-Abtippspielen« auf der Tagung »History of Games – PAtCH'D. Symposium zur Frühgeschichte der Computerspiele in der Schweiz, Österreich und Deutschland«, 04.06.2022, Bergische Universität Wuppertal.
- Vortrag (mit Martin Schmitt und Thomas Nitsche): »Zeitschichten der Künstlichen Intelligenz Computer-Schach ausstellen, erforschen und nachvollziehen« auf der Konferenz »Was war Künstliche Intelligenz? Konturen des Forschungsfeldes in Deutschland 1975 – 2000«, 14.05.2022, Humboldt-Universität Berlin. (txt3.de/waswarki)
- Vortrag: »Paperware. Informatische und linguistische Verfahren der Knowledge Preservation von Codes und Sourcecodes« auf der Tagung »(Er)Zeugnisse des Digitalen im Museum. Unsichtbares sichtbar machen«, 02.-04-05.2022, Deutsches Museums, Bonn.
- Vortrag: »Layers of Decay. Computerarchäologische Reflexionen zur ›Vielschichtigkeit‹ der Game Preservation« im Kolloquium der NFDI4Culture, 20.04.2022, Mainz.
- Vortrag (mit Rolf Nohr): »Teaching machines, Lernen als messbare Leistung und Feedback-Loop« auf der Tagung »Was leisten wir (uns) in der Schule? Leistung in Bildung und Bildungsmedien«, 02.-03.09.2021, Georg-Eckert-Institut – Leibniz-Institut für internationale Schulbuchforschung (Braunschweig) (txt3.de/gei, Videomitschnitt: http://txt3.de/gei-talk)
- Vortrag: »Hardwhere – Softwhere. Eine Archäologie der/als Navigation durch Strukturspeicher« auf dem Autor:innen-Workshop »Navigationen«, 18.08.2021, Universität Siegen/Graduiertenkolleg »Medien der Kooperation«.
- Vortrag: »Glass Works. Silizium als Medium des Speichers, Übertragens und Prozessierens« im Rahmen der Ringvorlesung »Die Rohstoffe der Medien: Globale Material-, Wissens- und Techniktransfers«, 27.04.2021, Humboldt-Universität Berlin.
- Vortrag (mit Shintaro Miyazaki): »Tennis for Two – Re-enacted« auf dem DEMA-Workshop »Performative Experiments in Media Archaeology«, 18.12.2020, Universität Luxembourg, Online-Event.
- Vortrag: »Die kybernetischen Lehr/Lern-Apparate des Instituts für Kybernetik« auf den Tandem-Workshop »Die Frühe Geschichte der Künstlichen Intelligenz im deutschsprachigen

Raum - Manuskripte, Artefakte, Quellen, Methoden«, 17.-18.09.2020, KIT - Institut für Technikzukünfte, Karlsruhe.

- Vortrag: »›Hand's-On History‹. Gegenwart und Vergangenheit einer Didaktik der Computer« auf dem virtuellen Workshop »Geschichte der Praxis des (Fach)Unterrichts. Zur Nutzung neuer Quellengattungen in der Historischen Bildungsforschung«, 26.06.2020, *Bibliothek für Bildungsgeschichtliche Forschung* des *Leibniz-Instituts für Bildungsforschung und Bildungsinformation*, Online.

- Vortrag: »Die Aktualisierung kybernetischen Lernens. Der Modellrechner (MORE) des Instituts für Kybernetik im Signallabor der Medienwissenschaft« in der Reihe »Applied Cybernetics«, 13.11.2019, *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin.*

- Vortrag (zus. m. Thomas Fecker): »Künstliche Dummheit. Stationen der maschinellen Akkommodation an die natürliche Intelligenz« auf dem Workshop »Deep Learning. Techniknahe Antworten auf die Metaphysik der Künstlichen Intelligenz«, 16.10.2019, *Institut für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft, Humboldt-Universität zu* Berlin.

- Vortrag: »GOTO MOON. Wie die Programmiersprache BASIC in den Kinderzimmern landete.« auf der Tagung »Computer_Space. Fünfzig Jahre Hardware, Software und Wetware im Weltraum« im Rahmen des »Vintage Computing Festivals Berlin 2019«, 13.10.2019, *Deutsches Technikmuseum*, Berlin.

- Vortrag: »›Und wenn ich diese Taste drück'‹ – Programmierung der Soundhardware in frühen Computerspielen« auf der Konferenz »Pixel-Art und Chiptunes«, 20.-22.06.2019, *Hochschule für Musik und Theater*, Leipzig.

- Vortrag: »Hard Bit Rock. Challenges and Chances of Preserving Soundware« auf der Konferenz »Ludomusicology 2019«, 28.04.2019, *Leeds Beckett University*, Leeds/England

- Vortrag: »ArtWare: (Teaching) Digital Art History as Re-Enactment« an der *Winchester School of Art,* 01.03.2019, *University of Southampton*, Southampton/England.

- Vortrag: »Heart of Glass. Silicon, a Medium within Media« am *Sussex Humanities Lab,* 28.02.2019, *University of Sussex*, Brighton/England.

- Vortrag: »Computer Archaeology as Unconventional Computing« am *International Center for Unconventional Computing,* 27.02.2019, *University of West England*, Bristol/England.

- Vortrag: »From Bugs to Features. An Archaeology of Errors in/and/as Computer Games« an der *School of Design,* 14.01.2019, *University of Greenwich*, London/England.

- Vortrag: »Maschinensprache. Die Demonstration als methodisches Instrument und technischer (Selbst-)Ausdruck«, auf der Tagung »50 Jahre Computerdemos. Geschichte – Theorie – Programmierung« im Rahmen des »Vintage Computing Festivals 2018«, 14.10.2018, *Deutsches Technikmuseum*, Berlin.

- Vortrag: »Der sogenannte Computer. Zum Problem des Kollektivums der Digitalisierung« beim *11. Magdeburger Theorieforum* der *Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft*: »Medienbildung zwischen Subjektivität und Kollektivität«, 30.06.2018, *Otto-von-Guericke-Universität,* Magdeburg.

- Vortrag: »Hands-on-Zugänge zu epistemologischen Fragen an Computerspiele im Signallabor der Medienwissenschaft« auf dem Workshop »Meta-Gaming 2.0 –

Lehrkonzepte in den medienwissenschaftlichen Game Studies« im Rahmen der Jahrestagung der *Gesellschaft für Medienwissenschaft,* 09.-10.03.2018, *Institut für Theater- und Medienwissenschaft*, *Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg.*

- Vortrag: »End/Zeit/Ge/Schichten des Computers. Das Telos des Rechners und die Unendlichkeit des Rechnens« auf dem Symposium »End/Zeit. Das Apokalyptische zwischen Politik, Prognose und Technologie«, 23.09.2017, *paraflows-Festival*, *Literaturhaus Wien,* Österreich.
- Vortrag (zus. mit Marius Groth): »Wissens-Appa/Repa/raturen. Ein epistemologisch-archäologischer Werkstattbericht von der Restauration eines frühen Mikrocomputers« auf dem Workshop »Kulturen des Reparierens und die Lebensdauer technischer Dinge«, 19.-20.01.2017, *Interdisziplinäres Zentrum für Wissenschafts- und Technikforschung*, *Bergische Universität Wuppertal.*
- Vortrag und Live Coding: »Vintage Computing und Medienarchäologie«, in der Vortragsreihe »Basis Zwei. Digitaltechnik – Kunst – Denken. Eine transdisziplinäre Veranstaltungsreihe (1.10.-24.11.2016), 24.11.16, *Technik-Salon*, Hannover.
- Vortrag: »ELIZA und BASIC. Urszenen des Homecomping« – Tagung »HELLO, I'M ELIZA. Zum 50. Geburtstag eines Chatbots« im Rahmen des »Vintage Computing Festival Berlin 2016«, 02.10.2016, *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin.*
- Vortrag: »Objekt(Ge)Schichten. Medien- und Computerarchäologie als Methoden operativer Geschichtsschreibung und -kritik« auf derTagung »Objektgeschichte(n) – Stand und Perspektiven« des *VDI-Arbeitskreises »Technikgeschichte«,* 11.-12.02.2016, *Deutsches Bergbau-Museum*, Bochum.
- Lecture Performance: »Open (the) Architectures« auf derTagung »Object Lessons and Nature Tables: Research Collaborations Between Historians of Science and University Museums«, 23.09.2016, *University of Reading*, Reading/England.
- Vortrag: »Hertz aus Glas. Silicium-basierte Halbleiter in den Medien« auf der Tagung »Glas. Materielle Kultur zwischen Zeigen und Verbergen«, 12.12.2015, *Leibniz-Zentrum für Literatur- und Kulturforschung*, Berlin.
- Vortrag: »Media Archaeological Fundus« auf der Tagung »Re-Create: Theories, Methods and Practices of Research-Creation in the Histories of Media Art«, 5.-8.11.2015, *University of Montreal*, Montreal/Kanada.
- Vortrag: »Time Invaders – Zeit(ge)schichten in Computer(spiele)n« auf der Tagung »Time After Time. Zeit/Ge/Schichten des Computers« im Rahmen des »Vintage Computing Festival Berlin 2015«, 03.10.2015, *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin.*
- Vortrag: »Codes & Circuits. Obstacles, bypasses and short cuts in teaching and researching (with) vintage hard- and software« auf dem Expert Workshop »Save Game – Legal Challenges in Game Preservation« der *Gesellschaft für Informatik,* 22.04.2015, *Humboldt-Universität zu Berlin.*
- Vortrag: »How To Do Things With Keys. Programming (Assembly) as a (Kind of) Gesture« auf dem Workshop »MEDIA PERFORMANCE 4 / GESTURE«, 20.11.2014, Brno, Tschechien.

- Vortrag: »Phantome im Netz – Militär und Hacker im Kalten Krieg der Protokolle« auf der Tagung »Medien – Krieg – Raum«, 12.07.2014, *Institut für Theater- und Medienwissenschaft*, *Universität Erlangen-Nürnberg.*
- Vortrag: »Die ›Aufhebung‹ des Retrocomputings in der Medienarchäologie« im Rahmen der Ringvorlesung »SHIFT – RESTORE – ESCAPE. Retrocomputing und Computerarchäologie«, 09.04.2013, *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin.*
- Vortrag: »Spiel/Regel(n)/Bruch. Analoge Devices an digitalen Spielen« auf dem Workshop »Think Analogue!«, 13.04.2012, *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin.*
- Vortrag: »Das Denkmonster mit den Killer-Applikationen« auf der Tagung »Recht und Moral. Mediale Konstellationen gesellschaftlicher Selbstverständigung über ›Verbrechen‹ vom 17. bis zum 21. Jahrhundert«, 20.10.2011, *Christian-Albrechts-Universität*, Kiel.
- Vortrag: »Am Apparat, im Netz, unter Strom. Telefonate zwischen Menschen und Maschinen im Horrorfilm« auf der Tagung »Electrified Voices: Medial, Socio-Historical and Cultural Aspects of Voice Transfer«, 17.06.2011, *Universität Konstanz.*
- Vortrag: »Programmed for Pleasure – Destined for Domination. Roboter als das dritte Geschlecht« auf der Tagung »Queer Horror«, 28.11.2009, *Marburg.*
- Vortrag: »›I did it again and again.‹ Paradoxe Authentisierungsstrategien im Serienmörderfilm« auf der Tagung »Authentizität/Wiederholung: Künstlerische und kulturelle Manifestationen eines Paradoxes«, 02.12.2010, *Institut für Theaterwissenschaft*, *Freie Universität*, Berlin.
- Vortrag: »Hard Gore – Hybride zwischen Horror- und Pornofilm« auf dem Symposium »IndideOut«, 19.01.2008, *Goethe-Universität,* Frankfurt am Main.
- Vortrag: »Es hat (nicht) geschmeckt. Der ›Kannibale von Rotenburg‹ und der verstehende Horrorfilm« uf dem Symposium »Zur intermedialen Ästhetik des Horrors«, 31.03.2007, *Universität Wien*, Österreich.
- Vortrag: »Entgrenzung im Film. Über die Rollen der Teilnehmer am Diskurs über Film« auf der »FSK-Prüfertagung 2006«, 10.11.2006, *Kino »Caligari«,* Wiesbaden.
- Vorträge zu den Filmen »Eraserhead«, »Blue Velvet«, »Lost Highway« und »Mulholland Drive« im Rahmen der Kurztagung »Kafka und Lynch – Das Unheimliche im modernen Roman und postmodernen Film« der *Studienstiftung des Deutschen Volkes,* 14.-17.04.2005, St. Augustin.
- Vortrag: »Arbeit am Körper. Das authentische Moment im Snuff-Movie« auf der Tagung »Arbeit am Leben. Das gespenstische Soziale des Kinos« im Rahmen des Projektes »Vom Horror der Kunst«, 07.-09.11.2003, *Grazer Kunstverein*, Graz/Österreich.
- Vortrag: »close-up – open-up. Distanzverlust als Motiv des modernen Horrorfilms« auf der Tagung »Bodies that Splatter«, am Graduiertenkolleg »Codierung von Gewalt im medialen Wandel«, 24.04.2003, *Humboldt-Universität zu Berlin.*

Sonstige Vorträge

- Vortrag: »Analogcomputer. Theorie, Geschichte und Programmierung« im Doktoranden-Kolloquium der *Universität der Bundeswehr* München, 20.02.2025.
- Vortrag: »›Literatur für Compiler‹ – Was können Computer lesen, was Menschen gelesen haben, was eigentlich nur Computer lesen sollten?« in der Ringvorlesung »Digital Humanities im Focus«, *Institut für Germanistk, Universität Rostock*, 27.06.2024.
- Bewerbungsvortrag »Spiele(n) mit Zukunft und Vergangenheit: Space Laser« für die Professur »MedienInformatik und Game Development« an der *Technischen Hochschule Mittelhessen*, Friedberg, 26.06.2024.
- Vortrag: »Was ist ein Heimcomputer? Archäologische Einhegung einer parasitären Medientechnologie« im Kolloquium »Medien, die wir meinen« im *Institut für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft* der *Humboldt-Universität zu Berlin* am 06.06.2024.
- Vortrag: »It's more fun to compute! Operative Methoden der Computerarchäologie« in der Ringvorlesung »Methoden der Mediengeschichte« im *Institut für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft* der *Humboldt-Universität zu Berlin* am 06.06.2024.
- Vortrag: »Computerspiele im Science-Fiction-Film« auf dem »Mathematik- und Informatik-Filmfestival 2023« im *Karlstor-Kino* Heidelberg am 09.11.2023.
- Vortrag: »BASIC Breakout« auf dem Treffen des Vintage Computing Circle am *Institut für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft, Humboldt-Universität Berlin*, 06.07.2023.
- Bewerbungsvortrag: »Nullpersonenspiele? Zelluläre Automaten in Game Design und Game Studies« und »Game Science as/and Applied Game Thinking« für die Professur »Game Studies und Digital Knowledge« am *Fachbereich Design* der *Fachhochschule Dortmund*, 25.05.2023.
- Bewerbungsvortrag: »Spieltheorie als Design-Grundlage von Spielentscheidungen« für die Professur »Game Studies and Game Design« an *Fakultät für Information, Medien und Desgin* der *SHR Hochschule Heidelberg*, 09.05.2023.
- Vortrag: »Hands-on-Medienexperimente im Kontext medienarchäologischer Forschung« im Rahmen der Ringvorlesung »Methoden der Medienwissenschaft« (Sommersemester 2023), 06.06.2023, Medienwissenschaft, *Universität Bonn.*
- Bewerbungsvortrag: »Medienstrukturwissenschaft. Für eine reflexive Digitalisierung der Medial Humanities« für die Professur »Digital Humanities« am *Institut für Medienwissenschaft* der *Universität Paderborn*, 18.10.2021.
- Vortrag (zus. m. Wolfgang Härdle): »Computer – Gehilfe oder Gehhilfe?« (Hintergründe der Computerausstellung im *Humboldt-Lab*) in der Reihe »Meet the Scientists«, 21.04.2022, *Humboldt-Forum*, Berlin. (txt3.de/gehh)
- Bewerbungsvortrag: »›Der Computer als ästhetisches Laboratorium‹. Das Re-enactment als praktische Medientheorie und gegenwärtige Mediengeschichte«. Bewerbungsvortrag für die Professur »Medientheorie und Mediengeschichte« am *Institut für Bildende und Mediale Kunst*, 01.02.2021, *Universität für Angewandte Kunst* Wien, Österreich.
- Vortrag: »Theory of Operation. Praktische Computerarchäologie« am *Institut für Sprach-, Medien- und Musikwissenschaft,* 29.01.2020, *Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität,*

Bonn

- Bewerbungsvortrag: »Back to the $ROOT. Möglichkeiten einer Retro-Didaktik digitaler Medien.« Probevortrag zur Gastprofessur »Digitale Medien im Bildungsbereich« am *Zentrum für LehrerInnenfortbildung,* 21.06.2018, *Universität Wien,* Österreich (txt3.de/bwien)
- Seit 2013 Vorträge zur Computergeschichte, Computerarchäologie und Computerdidaktik auf dem »Vintage Computing Festival Berlin« und dem »Vintage Computer Festival Europa«, München
- Vortrag: »Digitale Analogien: Menschen und Controller« im Rahmen der Ausstellung »6. Lange Nacht der Computerspiele«, *Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur*, 05.05.2012, Leipzig
- Vortrag: »Data – Dating – Datamining. Der Computer als ›Beziehungskiste‹ und ›Zwischending‹ in Medien-, Technik- und Informatik-Geschichte« im Forschungskolloquium »Medien, die wir meinen«, 19.01.2011, *Fachgebiet Medienwissenschaft, Humboldt-Universität zu Berlin*
- Vortrag: »Was ist Pornografie?« im Rahmen des Theaterstücks »Rough Cuts #3: Sexfilm« 18.12.2008, *Theater »Hebbel am Ufer«*, Berlin
- Vortrag: »The Extensions of Wo/Men – Maschinen und Roboter im Pornofilm« auf dem 4. PornFilmFestival, 24.10.2009, *Moviemento-Kino*, Berlin
- Vortrag: »Serien/Mörder – Medien/Mörder. Der postmoderne Serienmörder als Sterbeforscher« beim Lehrer-Fortbildungsseminar »Six Feet Under. Der Umgang mit dem Tod in Literatur, Film und Fernsehen der USA«, 31.10.2008, St. Thomas
- Vortrag: »Mumien, Zombies, Werwölfe und andere Sex-Monster. Monsterdarstellungen im Pornofilm« auf dem 3. PornFilmFestival, 25.10.2008, *Moviemento-Kino*, Berlin
- Vortrag: »Symptom or Cause? Der Diskurs über die Gewalt in und zu Oliver Stones Natural Born Killers« im Rahmen der Filmreihe »Gewaltfilme«, 14.04.2007, *Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, Universität zu Köln*
- Vortrag: »Blood Feast und die deutsche Filmzensur« am *Institut Filmwissenschaften*, 12.07.2004, *Universität Mainz*
- Vortrag: »Vergewaltigung und Vergeltung – Film, Zuschauer und Zensur im Simulationsraum der Gewalt« am *Institut für Kunstpädagogik* der *Universität Bremen,* 08.07.2004, *Kino 46*, Bremen
- Vortrag: »›The Retina of the Mind's Eye‹ – Philosophie als Film am Beispiel von David Cronenbergs Videodrome« im Kolloquium »Philosophie und Medien«, 04.12.2003, *Rheinische Friedrich-Wilhelms Universität*, Bonn

Veranstaltete/Kuratierte Ausstellungen

- »Vintage Computing Festival Berlin 2024«. Internationale Ausstellung zur Computergeschichte, 18.-19.10.2024, an der *Hochschule für Technik und Wirtschaft*, Berlin (txt3.de/vcfb24)

- »Commodore 64 – Past, Present, and Future of a Home Computer«. Internationale Tagung, 05.07.-07.07.2024, an der *Abteilung Medienwissenschaft, Universität Bonn* (http://rtro.de/c64).
- »Vintage Computing Festival Berlin 2022«. Internationale Ausstellung zur Computergeschichte, 14.-15.10.2023im *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin.* (txt3.de/vcfb23)
- »Zeitschichten der Künstlichen Intelligenz. Computer-Schach ausstellen, erforschen und nachvollziehen«, Ausstellung im Rahmen der Konferenz »Was war Künstliche Intelligenz? Konturen eines Forschungsfeldes 1975-2000 in Deutschland", 14.05.2021 im Signallabor der Humboldt-Universität zu Berlin. (txt3.de/waswarki)
- »Vintage Computing Festival Berlin 2022«, internationale Ausstellung zur Computergeschichte, 08.-9.10.2022 im *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin.* (txt3.de/vcfb22)
- »Vintage Computing Festival Berlin 2021«, internationale Ausstellung zur Computergeschichte, 09.-10.10.2021 im *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin.* (txt3.de/vcfb21)
- »Computer in der Wirtschaftswissenschaft«, Eröffnungsausstellung im *Humboldt-Forum* (Stadtschloss Berlin). Restauration und medienwissenschaftliche Dokumentation der technikhistorischen Sammlung der CASE-Computersammlung des *Instituts für Wirtschaftswissenschaften* der *Humboldt-Universität zu Berlin* (ab 2020). (txt3.de/humfor).
- »Vintage Computing Festival Berlin 2020«, internationale Online-Ausstellung zur Computergeschichte, 10.-11.10.2020 *Online* (txt3.de/vcfb20).
- »Vintage Computing Festival Berlin 2019«, internationale Ausstellung zur Computergeschichte, 12.-13.10.2019 im *Deutschen Technikmuseum,* Berlin (txt3.de/vcfb19).
- »Computer-Spiel-Wissenschaft«, Hands-on-Ausstellung zur wissenschaftlichen Analyse von Computerspielen im Rahmen der »Langen Nacht der Wissenschaft 2019«, 15.06.2019, im Signallabor des *Fachgebiets Medienwissenschaft* der *Humboldt-Universität zu Berlin* (txt3.de/lndw19).
- (zus. m. Thomas Fecker) »Spielen mit und gegen Künstliche Intelligenz«, Vortrag und Ausstellung im Rahmen der »Langen Nacht der Technik 2019«, 11.05.2019, an der *Technischen Universität Ilmenau* (txt3.de/lndt19).
- »Schach dem König? Künstliche Intelligenz als historischer Alltag«, Wanderausstellung in Zusammenarbeit mit dem *Zentrum für Zeithistorische Forschung* (Potsdam) auf der »MS Wissenschaft 2019«, 16.05.-24.10.2019, von *Wissenschaft im Dialog gGmbH,* bundesweit (www.ms-wissenschaft.de).
- »Vintage Computing Festival Berlin 2018«, internationale Ausstellung zur Computergeschichte, 13.-14.10.2018 im *Deutschen Technikmuseum,* Berlin (txt3.de/vcfb18).
- »Classic Computing 2017«, jährliche Ausstellung des *Vereins zum Erhalt klassischer Computer e.V.*, 07.-08.10.2017 im *Deutschen Technikmuseum,* Berlin (txt3.de/cc17).
- »Vintage Computing Festival Berlin 2017«, internationale Ausstellung zur Computergeschichte, 07.-08.10.2017 im *Deutschen Technikmuseum* Berlin (txt3.de/vcfb17).
- »Vintage Computing Festival Berlin 2016«, internationale Ausstellung zur Computergeschichte, 02.-03.10.2016 im *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin* (txt3.de/vcfb16).

- »Vintage Computing Festival Berlin 2015«, internationale Ausstellung zur Computergeschichte, 03.-04.10.2015 im *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin* (txt3.de/vcfb15).
- »Vintage Computing Festival Berlin 2014«, internationale Ausstellung zur Computergeschichte, 04.-05.10.2014 im *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin* (txt3.de/vcfb14).
- »Classic Computing 2013«, jährliche Ausstellung des *Vereins zum Erhalt klassischer Computer e.V.*, 21.-22.09.2013 im *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin* (txt3.de/cc13).
- »Hommage à Horst Völz«, Ausstellung im Atrium des *Pergamon Palais,* 03.07.-12.07.2013, zu Ehren von Prof. Dr. Horst Völz und anlässlich seines Artefakten- und Schriftenvorlasses an das *Institut für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft* der *Humboldt-Universität zu Berlin*
- »Tennis for Two – Das Spiel mit der Physik«, Ausstellung, 18.07.-03.09.2012, *Computerspielemuseum* Berlin (txt3.de/t42csm).

Podiumsdiskussionen und Panel-Teilnahmen

- Workshop-Panelist (zus. m. Adrian Demleitner, Vera Piontkowitz, Daniel Gammenthaler und Manuel Burghardt): »Quellcodekritik aus der Ferne« auf der DHd 2025, *Universität Bielefeld/HSBI*, 04.03.2025.
- Panel-Koleitung (zus. mit Frodo Podschwadek): »Digitale Spiele und Praktische Philosophie« auf der »IX. Tagung für Praktische Philosophie« der *Gesellschaft für Praktische Philosophie* an der *Universität Passau*, 19.-20.09.2024.
- Panel-Vortrag: »Spielen(d) Programmieren Lernen. Gamification als Hacking der Programmierdidaktik« als Teilnehmer des Panels »Spielhandlungen – Gamifikation zwischen Fremdbestimmung und Selbstpraktik« auf der Tagung »Hacking the Computable. Zur ästhetischen Kritik digitaler Rationalität«, *Staatliche Hochschule für Musik und Darstellende Kunst,* Stuttgart, 17.01.2020.
- Panel-Vortrag: »hard-wa_re-turn. Virtualisierte Hardware als paradoxe Episteme« auf der Jahrestagung der *Gesellschaft für Medienwissenschaft* 2019, 25.-28.09.2019, *Universität Köln.*
- Panel-Vortrag: »Symbolische Zeitachsen. Computerspiele als Narrative zwischen unendlicher Performanz und endlicher Operativität« auf dem Panel »Spiel aus Zeit. Facetten der Zeit im Videospiel« im Rahmen des »26. Deutschen Germanistentages 2019«, 22.-25.09.2019, *Universität des Saarlandes*, Saarbrücken.
- Panel-Vortrag: »The Signal Laboratory at Humboldt University« auf dem Panel »Media Archaeology Labs« im Rahmen der Konferenz »Re-Create: Theories, Methods and Practices of Research-Creation in the Histories of Media Art«, 5.-8.11.2015, *University of Montreal,* Montreal/Kanada.
- Podiums-Diskussion: »Mensch 2.0« über Roboter und Künstliche Intelligenz. Mit Basil Gelpke (Regisseur), Dr. Thomas Winter (Neurologe), Prof. Dr. Manfred Hild (Informatiker, Robotik), Dr. Michael Tangermann (Informatiker, maschinelles Lernen), Michael Hensel (Piratenpartei) und »Bina 48« (Roboter), 22.09.2012, *Filmmuesum,* Potsdam.
- Podiums-Diskussion: »Ab 18? über juristische Filmverbote in Deutschland« mit Holger von Hartlieb (Medienjurist), Dr. Michael Nagenborg (Medienethiker) und Prof. Dr. Rupert Vogel

(Medienjurist), 26.02.2005, Amtsgericht, Karlsruhe.

- Podiumsdiskussion: »The Texas Chainsaw Massacre« im Rahmen eines Screenings, 04.09.2010, Kino *»Filmkunst 66«,* Berlin.
- Podiums-Diskussion: »Blair Witch Project« in der Reihe: »ifs-Begegnung« Schnitt: Wendepunkte, 24.02.2010, *Kölner Filmhaus*, Köln.

Sonstige Veranstaltungen

- Projekt »Virtuelle Architektur in Minecraft« im Rahmen der Projektwoche 2023 am Wilhelmsgymnasium Kassel, 11.07.-13.07.2023.
- Workshop: »Artware. Re-Enacting Cybernetic Art« am Department of Culture and Communication, 22.01.2020, *Linköping University*, Linköping/Schweden
- »Elektronik lernen mit historischen Bausätzen«, Workshop im *Heinz-Nixdorf-MuseumsForum* zur »Langen Nacht der Museen 2018«, 25.08.2018, Paderborn
- Seit 2012: »Game Circuits. Operative Computerspielanalyse«, vierteljährlicher Hands-on-Workshop im Signallabor des *Instituts für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft, Humboldt-Universität zu Berlin*
- Arbeitsgruppenleitung: »David Lynch« auf dem Wochenendseminar »Kafka und Lynch – Das Unheimliche im modernen Roman und im postmodernen Film« der *Studienstiftung des Deutschen Volkes*, 14.-17.04.2005, St. Augustin

Softwareprojekte

- »ArtWare« Re-Enactment kybernetischer Computergrafikkunst der 1960er- und -70er-Jahre (seit 2018)
- Computerphilologische Studie »Pong Studies« (seit 2018)
- Computerspiel »(Even More)Huhn« (2016/17, abgeschlossen)
- Computerspiel »Flappy Birds 4000" (2014/15, abgeschlossen)
- Simulation »Game of Memories« (2013, abgeschlossen)
- Computerspiel »Invaders« (2019, abgeschlossen)

Hardwareprojekte

- Computer Kits - Hands-on Retrocomputing (fortlaufend)
- (zus. mit Marius Groth): Wissens-Appa/Repara/turen (2017, abgeschlossen)
- Öffnung und Dokumentation eines 2114-SRAM-Bausteins (2015, abgeschlossen)
- (zus. mit Johannes Maibaum und Matthias Rech): Analogcomputerspiel/Re-Enactment

»Tennis for Two« (2012, abgeschlossen)