

Monographie (Habilitation):

Spielerische Fiktionen – Transmediale Genrekonzepte in Videospiele. Marburg: Schüren Verlag 2012.

Monographie (Dissertation):

Das Phänomen Star Trek – Virtuelle Räume und metaphorische Weiten. Mainz: Ventil Verlag 2003.

Monographien:

100 Seiten - Star Wars. Einführungsband in der Reihe **100 Seiten** des Reclam Verlags Stuttgart 2019.

Veröffentlichungen als Herausgeber und Autor:

1. zusammen mit Michael Gruteser und Thomas Klein:

Subversion zur Prime-Time: Die Simpsons und die Mythen der Gesellschaft. Marburg: Schüren Verlag, 2001, erweiterte und aktualisierte 2. Auflage, 2002, 3. Auflage – 2013

2. zusammen mit Cord Krüger, Georg Mannsperger und Bernd Zywiets:

Mythos 007 – Die James Bond-Filme im Focus der Popkultur. Mainz: Bender Verlag, 2007.

3. zusammen mit Andreas Friedrich:

Superhelden zwischen Comic und Leinwand / Reihe Filmkonzepte Band 6. München: Edition Text und Kritik, 2007.

4. zusammen mit Eva Lenhardt und dem Deutschen Filminstitut:

Katalog zur Ausstellung *Film & Games - Ein Wechselspiel* Berlin:
Bertz Verlag, 2015

Parallel erschien im Juni 2015 die englischsprachige Ausgabe *Film & Games - Interactions*.

5. Zusammen mit Judith Ackermann und Daniel Stein: *Playin' the City. Artistic and Scientific Approaches to Playful Urban Arts*. (Navigationen 1/2016). Universität Siegen.
6. Zusammen mit Jun.-Prof. Dr. Benjamin Beil und Prof. Dr. Thomas Hensel: *Einführung in die Game Studies*. Wiesbaden: VS Verlag 2017.
7. Zusammen mit Prof. Dr. Josef Rauscher und Dr. Jonas Engelmann: *Die Tschechoslowakische Neue Welle*. Mainz: Ventil Verlag 2018.
8. Zusammen mit Prof. Dr. Stephan Packard, Dr. Véronique Sina, Dr. Jan-Noel Thon, Dr. Lukas Wilde, Dr. Janina Wildfeuer: *Comic-Analyse. Eine Einführung*. Stuttgart: Metzler Verlag 2019.
9. Zusammen mit Dr. Jan-Noel Thon und Prof. Dr. Daniel Stein: *Comics | Games. Aesthetic, Ludic, and Narrative Strategies*. London: Routledge 2020.
10. Zusammen mit Dr. Marcel Hartwig und Prof. Dr. Peter Niedermüller: *Networked David Lynch: Critical Perspectives on Cinematic Transmediality*. Edinburgh: Edinburgh University Press 2023.
11. Zusammen mit Prof. Dr. Marcus Stiglegger und Pelle Felsch: *John Carpenter*. St. Ingbert: Deadline Verlag. Erscheint 2023.
12. Zusammen mit Prof. Dr. Jörg Helbig: *Zeitreisen im Film*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier. Erscheint 2023.

Aktuelle Projekte:

Zusammen mit Dr. Willem Strank: *Close Playing – Methoden der Videospiele-Analyse*. Wiesbaden: Springer Verlag erscheint 2022. – bildet zugleich den Auftakt einer

eigenen von mir im Springer VS Verlag herausgegebenen Reihe zum Thema Game Studies. – Weitere Publikationen zum Thema Cineludische Formen, Interieurs in Games und Modding sind in Vorbereitung.

Außerdem befinden sich Publikationen zum avantgardistischen Erbe der Nová Vlna am Beispiel von Jan Němec, zu Spike Lee und den Folgen des New Black Cinema, sowie zu John Carpenters reflexiven Genrevariationen in Vorbereitung.

Veröffentlichungen in Sammelbänden:

1. „The Immaterial Girlie Show– Madonnas Strategien der Selbstinszenierung“ (zusammen mit Florian Gassmann) in: Jürgen Felix (Hg.): *Unter die Haut – Signaturen des Selbst im Kino der Körper*. St. Augustin: Gardez Verlag, 1998. S. 127-138.
2. „Mondo Mitomane – Postsituationismus und Luther Blissett“ (zusammen mit Emanuel Ernst) in: Martin Büsser / Roger Behrens / Johannes Ullmaier / Jens Neumann: *Testcard – Beiträge zur Popgeschichte Nr. 6: Pop – Texte*. Mainz: Ventil Verlag, 1998. S. 162-181.
3. „Signifying Rappers und Independent Visions“ in: Bernd Kiefer / Marcus Stiglegger (Hg.): *Die bizarre Schönheit der Verdammten – Die Filme von Abel Ferrara* Marburg: Schüren Verlag, 2000. S. 134-147.
4. „I’m a Stranger Here Myself – Sigourney Weaver und die *Alien*-Filme“ in: Norbert Grob / Susanne Marschall (Hg.): *Ladies, Vamps, Companions – Schauspielerinnen im Film*. St. Augustin: Gardez Verlag, 2000. S. 185-202.
5. „Die dunkle Seite von Disneyland – Die Filme von Tim Burton“ in: Marcus Stiglegger (Hg.): *Splitter im Gewebe – Filmemacher zwischen Autorenfilm und Mainstream* Mainz: Bender Verlag, 2001. S. 264-286.
6. „Zwischen Final Frontier und Inner Space – *Star Trek* und seine Captains“ in: Thomas Klein / Christian Hißnauer (Hg.): *Männer, Machos, Memmen – Männlichkeit im Film* Mainz: Bender Verlag, 2002. S. 111-129.

7. „Generation X'd – Die Filme von Kevin Smith“ in: Martin Büsser / Roger Behrens / Jens Neumann / Tine Plesch / Johannes Ullmaier (Hg.): *Testcard – Beiträge zur Popgeschichte Nr. 11: Humor*. Mainz: Ventil Verlag, 2002. S. 164-170.
8. „Never Mind the Situationists – The Sex Pistols und The Clash im Film“ in: Martin Büsser / Roger Behrens / Jens Neumann / Tine Plesch / Johannes Ullmaier (Hg.): *Testcard – Beiträge zur Popgeschichte Nr. 12: Linke Mythen*. Mainz: Ventil Verlag, 2003. S. 96-101.
9. „Soul Searching – Der Sound der Blaxploitation und seine Folgen“ in: Bernd Kiefer / Marcus Stiglegger (Hg.): *Pop und Kino*. Mainz: Bender Verlag, 2004. S. 107-116.
10. „Von der Bronx in die 8 Mile – Hip Hop im Film“ in: Bernd Kiefer / Marcus Stiglegger (Hg.): *Pop und Kino*. Mainz: Bender Verlag, 2004. S. 269-282.
11. „The Madonna Show – Reflexionen des Sweet Shine“ (aktualisierte Version) in: Bernd Kiefer / Marcus Stiglegger (Hg.): *Pop und Kino*. Mainz: Bender Verlag, 2004. S. 212-227.
12. „Doing the Right Thing – Die Filme von Spike Lee“ in: Martin Büsser / Roger Behrens / Tine Plesch / Johannes Ullmaier: *Testcard – Beiträge zur Popgeschichte Nr. 14: Discover America*. Mainz: Ventil Verlag, 2005. S. 154-163.
13. „Dark Knights and Marvelous Mutants – Neue Bilder des Comicfilms“ in: Thomas Koebner / Thomas Meder / Fabienne Liptay (Hg.): *Bildtheorie und Film*. München: Edition Text und Kritik, 2006. S. 557-571.
14. „Von Nashville nach Kansas City – Soundtracks bei Robert Altman“ in: Thomas Klein / Thomas Koebner (Hg.): *Robert Altman*. Mainz: Bender Verlag, 2006. S. 217-227.
15. „Straßen der Verdammnis – *Mad Max* und das postapokalyptische Road-Movie“ in: Norbert Grob / Thomas Klein (Hg.): *Road-Movies*. Mainz: Bender Verlag, 2006. S.149-164.

16. „Melancholischer Minimalismus – Bill Murray“ in: Susanne Marschall / Fabienne Liptay: *Mit allen Sinnen: Gefühl und Empfindung im Kino*. Marburg: Schüren Verlag, 2006. S. 197-210.
17. „Video Game Culture und intermediale Wechselspiele“ in: Martin Büsser / Roger Behrens / Johannes Ullmaier (Hg.): *Testcard – Beiträge zur Popgeschichte Nr. 15: The Medium is the Mess*. Mainz: Ventil Verlag, 2006. S. 144-149.
18. „Heroes – Helden des Comic-Alltags“ in: Sascha Seiler (Hg.): *Was bisher geschah – Serielles Erzählen im zeitgenössischen amerikanischen Fernsehen*. Köln: Schnitt Filmverlag, 2008. S. 10-22.
19. „Exile on Mean Street: Popkulturelles Genre Cruising in der Grand Theft Auto-Reihe“ in: *It's all in the Game – Computerspiele zwischen Spiel und Erzählung*. Marburg: Schüren Verlag, 2009. S. 25-38.
20. „Indiestream: Der amerikanische Independent-Film zwischen Nische und Backlash.“ in: Martin Büsser / Atlanta Athens / Roger Behrens / Jonas Engelmann / Johannes Ullmaier (Hg.): *Testcard – Beiträge zur Popgeschichte Nr. 18: Regress*. Mainz: Ventil Verlag, 2009. S. 153-158.
21. „Von Gotham nach Sin City: Antiheldenkonzepete in Graphic Novel-Verfilmungen“ in: Barbara Kainz (Hg.): *Comic.Film.Helden: Heldenkonzepte und medienwissenschaftliche Ansätze*. Wien: Löcker Verlag, 2009. S. 33-49.
22. „Filmische Spielwelten in Shooter-Games“ in: Matthias Bopp, Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer (Hg.): *Shooter - Ein Genre in multidisziplinärer Perspektive*. Münster: LIT Verlag, 2009. S. 373-391.
23. „I Never Drink Vine - Kleine Mahlzeiten im Genrekino“ in: Anton Escher / Thomas Koebner (Hg.): *Ist man, was man isst? – Essrituale im Film*. München: Edition Text und Kritik, 2009.
24. „The Marvel universe on screen“ und „Teaching Comics and Film Studies – Sample Analysis of Ang Lee's *Hulk*“ in: Mark Berninger u.a. (Hg.): *Comics as a Cultural Nexus* Jefferson, NC: McFarland Press, 2010.

25. „The Last Action Hero's Swan Song – Graphic Novelty or Never-Ending Story?“ in: Dan Hassler-Forest / Joyce Goggin (Hg.): *Graphic Novels*. Jefferson, NC: McFarland Press, 2010.
26. „Grand Theft Godfather – Die Corleones im Videospiel“ in: Norbert Grob / Bernd Kiefer (Hg.): *Die Godfather-Filme*. Berlin: Bertz Verlag, 2010.
27. „Cinematic Arcade – Representations of Vintage Gaming in Film and TV“ in: Matteo Bittanti / Ian Bogost (ed.): *Ludologica Retro Volume 1*. Mailand 2012.
28. „Am Rande des Universums – Wüstenplaneten im Science-Fiction-Film“ in: Anton Escher / Thomas Koebner (Hg.): *Todeszonen.- Wüsten aus Sand und Schnee im Film*. München: Edition Text und Kritik, 2010
29. „Das Meer als Manege – Vom klassischen Piratenfilm zu den *Pirates of the Caribbean*“ in: Roman Mauer (Hg.): *Das Meer im Film*. München: Edition Text und Kritik, 2010.
30. „Kriegsbilder und Kino-Geschichten – von *Les Carabiniers* zu *Notre Musique*“ in: Bernd Kiefer (Hg.): *Filmkonzepte. Jean-Luc Godard*. München: Edition Text und Kritik, 2010.
31. „Digitale Dungeons und Story-Labyrinth: Spielerische Irrwege in PC-Adventures und Rollenspielen“. in: Matthias Däumer, Maren Lickhardt, Christian Riedel, Christine Waldschmidt (Hg.): *Irrwege – Zur Ästhetik und Hermeneutik des Fehlgehens*. Heidelberg: Universitätsverlag Winter, 2010.
32. „Antihero Superstar – vom Außenseiter zum Konsenshelden“ in: Joseph Imorde, Jörg Scheller, Alexander Schwinghammer (Hg.): *Heroen, Übermensch, Superhelden. Zu Ästhetisierung und Politisierung menschlicher Außerordentlichkeit*. Ulm, 2011.
33. „The Beat Goes On – Eine Spurensuche zu Gus Van Sants popkulturellen Wahlverwandtschaften“ in: Manuel Koch (Hg.): *Filmkonzepte. Gus Van Sant*. München: Edition Text und Kritik, 2011.
34. „Scoring Play – Soundtrack Structures in Video Games“ in: Peter Moormann (Hg.): *Music and Game – Perspectives on a Popular Alliance*. Wiesbaden: VS Verlag, 2012.

35. „Die Heldenreise als Do-It-Yourself-Epos und andere Spielerische Fiktionen“
in: Ulrike Weymann, Martin Widmann, Simone Schröder (Hg.): *Odysseus / Passagiere. Über Selbstbestimmung und Determination in Literatur, Medien und Alltag*. Würzburg: Königshausen und Neumann, 2011.
36. „Camera“ in: Marcus Stiglegger (Hg.): *David Cronenberg*. Berlin: Bertz Verlag 2011.
37. „Die Mysterien des Polar – Genre-Cocktails und Heritage-Hybride“ in: Norbert Grob / Ivo Ritzer (Hg.): *Polar –Der französische Kriminalfilm*. Mainz: Bender Verlag 2012.
38. „Filmische Spielräume – Genre-Settings in Videospielen“ in: Benjamin Beil / Thomas Hensel (Hg.): *Bildmedium Computerspiel*. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch, 2014.
39. „Voice Acting in virtuellen Welten – Stimmeinsatz in Videospielen“ in: Oksana Bulgakowa (Hg.): *Elektrifizierte Stimmen*. Berlin: Bertz Verlag, 2012.
40. „Sound of Science – Stimmen künstlicher Intelligenz im Science-Fiction-Film“
in: Oksana Bulgakowa (Hg.): *Elektrifizierte Stimmen*. Berlin: Bertz Verlag, 2012.
41. „Video Game Genres“-Eintrag in: Marie-Laure Ryan (Hg.): *John Hopkins Guide to Digital Media and Textuality*. Baltimore: John Hopkins University Press, erscheint 2013.
42. „Fatal Attractions – Die Paranoia im Privaten in *Presumed Innocent* und *Consenting Adults*“ in: Claudia Mehlinger / Rene Ruppert (Hg.): *Filmkonzepte. Alan J. Pakula*. München: Edition Text und Kritik, 2012.
43. „Deconstructing Darth – Intergalaktische Unmensenbilder in der *Star Wars*-Saga“ in: Jens Eder, Josef Imorde. Maike Sarah Reinerth (Hg.): *Menschenbilder*. Berlin: De Gruyter Verlag, 2012.
44. „A Long Time Ago in a Transmedia Galaxy Far, Far Away – Die *Star Wars*-Saga als World-Building“ in: Karl N. Renner, Dagmar von Hoff, Matthias Krings (Hg.): *Medien. Erzählen. Gesellschaft: Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz*. Berlin: De Gruyter Verlag, 2013.

45. „Patchwork-Narrative der Mainstream-Minderheiten – Die *X-Men*-Filme im Zeichen des Transmedia Storytellings“ in: Christian Bachmann, Véronique Sina (Hg.): *Comics Intermedial*. Bochum: Christian A. Bachmann Verlag, 2012.
46. Artikel zu den Serien „Dollhouse“ und „Firefly“ in: Jürgen Müller (Hg.): *TV-Serien*. Köln: Taschen Verlag, 2014.
47. „All This Happened Before? – *Battlestar Galactica* als Remake und Rewriting“ in: Sascha Koebner (Hg.): „Ich kenne Dich besser als mich selbst – Serienromane Amerikanischer Herkunft“. München: Edition Text und Kritik 2013.
48. Lexikon-Eintrag über Walt Disney in: Stephanie Wodianka (Hg.): *Metzler-Lexikon – Moderne Mythen*. Stuttgart: Metzler Verlag, 2014.
49. „When Storyworlds Collide – Superhero Movies and Transmedia Patchworks“ in: Matthias Stork (Hg.): *Superhero Synergies*. Los Angeles 2014.
50. „Strange Hybrids from a Hong Kong Studio“ in: Ivo Ritzer, Peter W. Schulze (Hg.): *Genre Hybridisation. Global Cinematic Flows*. Marburg: Schüren Verlag 2013.
51. „Von Bio-Exorzisten, Kopflosen Reitern und Liebenden Toten – Tim Burtons Heimsuchungen des Genrekinos“ in: Thomas Koebner (Hg.): *Gespenster*. München: Edition Text und Kritik 2014.
52. „Avengers Assemblage – Genre Settings und Worldbuilding in den Marvel-Filmen“ in: *Rabbiteye* 006/2014. Online-Journal unter <http://www.rabbiteye.de/>
53. „Modifikationen eines Mythen-Patchworks - Ludonarratives Worldbuilding in den *Star Wars*-Spielen“ in: *IMAGE* 20. Zeitschrift für Interdisziplinäre Bildwissenschaft. Juli 2014. <http://www.gib.uni-tuebingen.de/image>
54. Eintrag zum Film *Rock’N’Roll High School* in: Michael N. Flintrop, Stefan Jung, Heiko Nemitz (Hg.): *Joe Dante – Spielplatz der Anarchie*. Berlin: Bertz Verlag 2014.
55. „Auteuristische Strategien der Adaption und Appropriation in Superhelden-Comicverfilmungen“. In: *Daumenkino* September 2014. Online-Journal unter <http://dkritik.de/schwerpunkte/>
56. „Beyond 2001 - *Portal* als Spatial Odyssey“ in: Thomas Hensel, Britta Neitzel, Rolf Nohr (Hg.): ‚The Cake is a Lie‘ - Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von *Portal*. Münster: LIT Verlag, 2015.

57. „Mise-en-Game - Die spielerische Aneignung filmischer Räume“ in: Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto (Hg.): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres - Künste - Diskurse*. Bielefeld: Transcript Verlag 2015.
58. „Revenge of the Riffing Nerds - Mysteriöse, Mitternächtliche und Mediale Familienbande der Let's Play-Videos“ in: Judith Ackermann (Hg.): *Let's Play*. Wiesbaden: VS Verlag 2016.
59. „Die Errettung der gezeichneten Wirklichkeit - Harvey Pekars transmedialer Comic-Realismus in *American Splendor*“ in: Thomas Metten, Michael Meyer: *Film. Bild. Wirklichkeit. Reflexionen von Film - Reflexion im Film*. Köln: Herbert von Halem Verlag 2016
60. „Fenster zur animierten Welt – Hybride Genrekollisionen in *Who Framed Roger Rabbit*“ in: Franziska Bruckner, Erwin Feyersinger, Markus Kuhn, Maike Sarah Reinerth (Hg.): *In Bewegung setzen... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Wiesbaden: Springer Verlag 2016.
61. „Shall we play a Game? – Die cineludischen Spielformen der *WarGames*“ in: Michael Flintrop (Hg.): *John Badham – Blick und Bewegung*, 2019.
62. „When Galaxies Collide... *Star Trek* und *Star Wars* im transmedialen Vergleich“ in: Rüdiger Zill, Kristiane Jaspers, u.a. (Hg.): *Things to Come. Science – Fiction – Film*. Berlin: Bertz Verlag 2017.
63. „A Game of Playful Art. Transmedia Auteurs, Genre Settings, and the Cineludic Form“ In: Clash of Realities (Ed.): *On the Art, Technology and Theory of Digital Games*. Bielefeld: Transcript Verlag 2017.
64. „In Search of the 36th Virtual Chamber – Martial-Arts in Video Games from Screen Fighting to Wu Xia Worldbuilding“ in: Tim Trausch (Hg.): *Martial Arts and Media Culture*. Köln, 2018.
65. „A *Heavy Rain* is Gonna Fall – vom Interactive Film zur Mind Game Experience“ in: Alexander Schlicker, Marcel Schellong, Tobias Unterhuber (Hg.): *Nach dem Kino – vor dem Spiel. Das Computerspielwerk von David Cage und die Medienkultur*. LIT Verlag 2019.
66. „Die Cartoon-Modalitäten des Batman-Franchise und die Gemachtheit von Gotham City“ In: Hans-Joachim Backe, Julia Eckel, Erwin Feyersinger, Véronique Sina, Jan-Noel Thon (Hg.): *Ästhetik des Gemachten*.

- Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung.* Berlin: DeGruyter 2018.
67. „Genre und Video-Games“ in: Marcus Stiglegger (Hg.): *Handbuch Filmgenres.* Wiesbaden: Springer Verlag 2018.
68. „Queering Game Spaces. Ein Diskussionspapier“ In: *Navigationen* 1/2018. Sebastian Zilles (Hg.): *Queering Popular Culture.* Siegen: Universitätsverlag 2018.
69. „Film und Videospiel“ in: Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch, Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Computerspiels.* Stuttgart: Metzler Verlag 2018.
70. „*Star Trek Generations* - Modifikationen und Konfigurationen eines Mythen-Patchworks“ In: Michael C. Bauer (Hg.): *Neue Welten. Star Trek als humanistische Utopie.* Berlin: Springer Nature 2018.
71. „From Cineludic Form to Mise-en-Game - The Ludification of Cinematic Storyworlds“. In: James Fleury, Steve Mamber, Bryan Hartzheim (Ed.): *Transmedia Hollywood.* Edinburgh: University of Edinburgh Press 2019.
72. „Genretheoretische Comicanalyse“ In: Stephan Packard et al. (Hg.): *Einführung in die Comicanalyse.* Stuttgart: Metzler Verlag 2019.
73. „Playing Propaganda: Participatory Culture und die Games-Modifikationen des IS“ in: Bernd Zywiets (Hg.): *Propaganda des Islamischen Staats.* Wiesbaden: Springer VS Verlag 2020.
74. „Across 110th Street: *Jackie Brown* als Genrereflexion“ in: Jörg Helbig (Hg.): *Film-Konzepte: Quentin Tarantino.* München: Edition Text und Kritik 2020.
75. „Die Phantome des Interaktiven Films“ In: *POP. Kultur und Kritik.* - Heft 16. Bielefeld: Transcript Verlag 2020.
76. „Film und Videospiel“ In: Olaf Zimmermann, Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games.* Berlin: Deutscher Kulturrat 2020.
77. „I know the way to the Meta-Ebene: Selbstreflexivität als künstlerische Subversion“ in: Hans-Edwin Friedrich, Ursula von Keitz, Claus-Michael Ort (Hg.): *Herbert Achternbusch.* erscheint 2022.
78. „Durch die Decke des *Cinéma vérité*: Die frühen Kurzfilme von Věra Chytilová“ in: Margarete Wach (Hg.): *Film-Konzepte: Věra Chytilová.* München: Edition Text und Kritik 2020.

79. „Berliner Thriller-Passionen und Ungewisse Identitäten: Stadtbilder und Genre-Settings bei Jason Bourne und Brian De Palma“. In: Stefan Jung, Marcus Stiglegger (Hg.): *Mapping Berlin*. Berlin: Martin Schmitz Verlag 2022.
80. „Dial M for Mobile: Formen und Funktionen des Mobiltelefons im Film“. In: Oksana Bulgakowa, Roman Mauer (Hg.): *Dinge im Film*. Wiesbaden: Springer Verlag 2022.
81. Eintrag über „Animationsserien“ In: Franziska Bruckner, Julia Eckel, Erwin Feyersinger, Maike Sarah Reinerth (Hg.): *Handbuch Animation Studies*. Wiesbaden: Springer VS, erscheint 2022.
82. „Why so serious? - Die *Dark Knight*-Trilogie“. In: Jörg Helbig (Hg.): *Filmkonzepte - Christopher Nolan*. München: Edition Text und Kritik 2021.
83. „*Westworld* als dystopische Reflexion zwischen Serie und Spielmechanik“ in: Thomas Klein, Marcus Stiglegger (Hg.): *Dystopie in Serien*. Erscheint 2022.
84. „Auf transmedialen Gezeiten - Genre-Passagen zwischen Piratenfilm und Videospiel“. In: Alida Brenner, Andreas Erb und Christof Hamann (Hg.): *Die Horen - Zeitschrift für Literatur, Kunst und Kritik. Im Handgemenge mit Piraten - Allerlei Seestücke*. Göttingen: Wallstein Verlag 2021.
85. „Space Invaders und Cyberpunks: Science-Fiction im Videospiel“. In: *Politik & Kultur. Zeitung des Deutschen Kulturrats*. 7/8 2021.
86. „Spiele zur Pandemie“ in: *POP. Kultur und Kritik*. - Heft 19. Bielefeld: Transcript Verlag 2021.
87. „Cineludische Synergien - Game Studies zwischen Spiel und Film“ in: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Sonderausgabe: Deutschsprachige Game Studies 2011-2021. <https://www.paidia.de/cineludische-synergien-game-studies-zwischen-spiel-und-film/>
88. „Materialities of the Mise-en-Game: Playing with Cineludic Forms“ in: *Navigationen - Materialities of Play*. Siegen: Universitätsverlag 2022.
89. „The Alien behind the Curtain – Konfigurationen und Kontexte der Genre-Settings.“ In: Martin Hennig, Hans Krahl (Hg.): *Spielzeichen IV – Genres*. Glückstadt: Werner Hülsbusch, erscheint 2022.
90. „Spielerische Passagen – Games in transmedialen Kontexten“. In: Ralf Biermann, Johannes Fromme, Florian Kiefer (Hg.): *Games – Gaming – Game Design: Interdisziplinäre Einblicke in die Computerspielforschung*. Erscheint 2023.

91. "Ein Aufstand autoritärer Zeichen – Zur Dialektik libertärer Popkultur". In:
Testcard – Beiträge zur Popgeschichte: Popfaschismus. Mainz: Ventil Verlag.
Erscheint 2023.

Mitarbeit an Nachschlagewerken und Handbüchern:

Thomas Koebner (Hg.): *Filmregisseure* Stuttgart: Reclam Verlag, 2000, Neuauflage: 2008,

5 Beiträge

Thomas Koebner (Hg.): *Sachlexikon des Films*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2002., 15 Beiträge)

Thomas Koebner (Hg.): *Genrefilme – Science Fiction*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2003, 13 Beiträge

Norbert Grob / Bernd Kiefer (Hg.): *Genrefilme – Western*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2003, 2 Beiträge

Andreas Friedrich (Hg.): *Genrefilme – Fantasy- und Märchenfilm*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2003, 4 Beiträge

Ursula Vossen (Hg.): *Genrefilme – Horror*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2004, 2 Beiträge

Knut Hickethier (Hg.): *Genrefilme – Kriminalfilm*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2005, 2 Beiträge

Thomas Koebner (Hg.): *Filmklassiker*. Stuttgart: Reclam Verlag, 5. Auflage, 2006, 4 Beiträge

Thomas Klein / Marcus Stiglegger / Bodo Traber: *Kriegsfilm*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2006, 1 Beitrag

Thomas Koebner (Hg.): *Genrefilme – Liebesfilme*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2007, 1 Beitrag

Andreas Friedrich (Hg.): *Genrefilme – Animationsfilme*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2007, 5 Beiträge

Norbert Grob (Hg.): *Genrefilme – Film Noir*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008, 1 Beitrag

Thomas Klein / Christian Hißnauer (Hg.): *TV-Serienklassiker*. Stuttgart: Reclam Verlag 2012, 1 Beitrag.

Thomas Koebner / H.J.-Wulff (Hg.): *Genrefilme – Thriller*. Stuttgart: Reclam Verlag 2013. – 5 Beiträge

Norbert Grob (Hg.): *Classical Hollywood*. Stuttgart: Reclam Verlag 2013. – 1 Beitrag

H.J.-Wulff (Hg.) *Genrefilme – Tierfilme*. Stuttgart: Reclam Verlag 2013. 2 Beiträge.

15 filmhistorische Beiträge für die Online-Version des Brockhaus (2007)

Liner Notes zu den Blu-Ray-Editionen der Filme *Profondo Rosso*, *Phenomena* und *Tenebrae* (2011)

Seit 1997 zahlreiche Kritiken, Features und Artikel für die Magazine *Screenshot – Texte zum Film*, *Splattering Image* und Beiträge für die Zeitschriften *epd Film*, *Filmdienst* und *Musikexpress*.