

VORTRAGSTÄTIGKEITEN – ACKERMANN

Grenzen verschieben – Zukunft gestalten: Digitale Räume als Lern- und Erfahrungsfelder. Geladene Keynote im Rahmen des Fachtags Grenzen(LoS): Digitale Kommunikation sicher, fair und selbstbestimmt gestalten. Digitale Räume brauchen klare Haltung und starke Strategien, Bad Langensalza, 13.11.2025

Tiefgang, Trust und TikTok – neue Wege von Wissenschaftsvideos in Lehre, Forschung und Transfer (gemeinsam mit Nicolas Wöhrl und Christian Spannagel). Geladenes Keynote-Gespräch im Rahmen der Fachveranstaltung Science Video Camp, Digital, 07.10.2025.

Sichtbarkeit von Wissenschaftlerinnen in den Medien: Forschungsergebnisse, Handlungsempfehlungen und Netzwerken. Geladener Workshop gemeinsam mit Anna-Sophie Barbutov und Anne Gerlieb, RWTH Aachen, 24.06.2025.

Sichtbarkeit in Social Media. Geladener Workshop für die Mentees des frauenspezifischen Mentoringprogramms Siegen (FraMeS), Siegen: 21.05.2025.

Prompting Interaction Disasters. Workshop im Rahmen des „Spielekulturfestivals: Labor Künstliche Intelligenz“, Remscheid: 28.04.2025

Sichtbar(er) werden als Wissenschaftlerin. Einblick in das Forschungs- und Anwendungsprojekt „WIM - Wissenschaftlerinnen in die Medien“ (gem. mit Anna-Sophie Barbutov & Anne Gerlieb). Geladener Vortrag im Rahmen der Vortragsreihe für die Fellows von „Zia Visible Women in Science-Fellowship“, Zoom, 25.03.2025.

*TikTok und Bildung. Geladener Vortrag im Rahmen der Fortbildung „Von Challenges zu Chancen. TikTok im Klassenzimmer“ für Lehrer*innen. Landeszentrale für politische Bildung Baden Württemberg, 18.03.2025.*

TikTok hacken? – Protest und Bildung auf Videoplattformen. Geladene Podiumsdiskussionsteilnahme. Ruhr Universität Bochum, 21.02.2025.

*TikTok aus Forschungs- und Creator*innen-Perspektive. Geladener Impuls für das die Veranstaltung „Creator.festival“ im Rahmen des Projekts „TikTok-Slam“ von Mediale Pfade. Berlin, 7.12.2024*

Strategien von und für Wissenschaftlerinnen zur Sichtbarkeitssteigerung in Sozialen Medien (gem. mit Anne Gerlieb und Johanna Hartmann). Geladener Vortrag im Rahmen der Vortragsreihe „IFIF-Impulse“ des Metvorhabens „Innovative Frauen im Fokus“. Online: 18.11.2024

Medienästhetische und -praktische Bedingungen der Wissenschaftskommunikation auf TikTok. Geladener Gastvortrag im Seminar „Identität aus ethnologischer und literarischer Perspektive“ von Lena Rose und Anna-Maria Post an der der Universität Konstanz. Konstanz, 16.11.2024.

Chancen und Herausforderungen im Bereich der Demokratieförderung durch (performative) Strategien in den Sozialen Medien. Geladene Keynote im Rahmen der Fachkonferenz „Verbindungen fördern“ des Bundesverbands Freie Darstellende Künste. Hamburg, 11.11.2024.

#bildungsinfluencer – Inszenierung von Bildung und Wissensvermittlung auf TikTok. Geladener Vortrag im Rahmen der Veranstaltungsreihe „#TikTokTalks“ der Fernuniversität Hagen. Zoom, 07.11.2024.

Warum TikToks, Reels, Shorts auf meinem Channel? Kurzvideos in der Social-Media-Kommunikation. Geladener Vortrag im Rahmen der Veranstaltung Creator.Salon des Projekts „TikTok-Slam“ von Mediale Pfade. Berlin, 6.11. 2024

VORTRAGSTÄTIGKEITEN – ACKERMANN

Communicative Appropriation of Digital Sports. An Explorative Analysis of Chat Communication in Esports using the example of the Paris Major Blast 2023. Vortrag nach Review im Rahmen der Esports Research Network Conference (ERNC). London, 31.10.2024 (gemeinsam mit Lisa Triebe, Lara Zimmermann und Tobias Scholz)

*Digitale Narrative zu Wissenschaftler*innen: Chancen und Grenzen der automatisierten Erfassung von Gender in Social-Media-Analysen.* Posterpräsentation nach Review im Rahmen der DGPK-Fachgruppentagung Diversität und Geschlecht im Journalismus: Intersektionale Perspektiven auf Berufsfeld und Berichterstattung, 12.09.2024 (gemeinsam mit Mareike Schumacher, Uni Stuttgart, Johanna Hartmann und Anna-Sophie Barbutev).

Zwischen Spam und Emotes – E-Sport-Kommunikation im Chat. Vortrag im Rahmen der Ringvorlesung „Understanding & Diversifying eSports – Interdisziplinäre Perspektiven auf Digitalen Sport aus Forschung und Praxis, Universitäten Siegen & Konstanz, FH Potsdam/Zoom, 28.05.2024 (gemeinsam mit Lisa Triebe, Lara Zimmermann und Tobias Scholz).

Playing with visibility. Trial-and-Error-Prozesse in der Aneignung des TikTok-Algorithmus. Geladener Vortrag im Rahmen des Workshops “Social Gaming | Playing Social Media”, Universität Konstanz/Zoom, 25.04.2024.

Wissenschaftlerinnen sichtbar(er) machen. Geladener Vortrag für die ZiA. Visible Women in Science-Fellows des ZEIT-Verlags. Zoom: 07.03.2024 (gemeinsam mit Anna-Sophie Barbutev).

Postdigitale Begegnungsräume. Geladener Vortrag im Rahmen der Online-Veranstaltung „PINK Zukunftsforum #1: Digital Culture in Forschung, Kultur und Bildung“. PINK-Plattform des PT DLR/Webex, 24.01.2024.

Followe Me? – Social Media in der Wissenschaftskommunikation. Geladene Podiumsdiskussionsteilnahme. Justus Liebig Universität/Zoom, 09.05.2023

Ansprache junger Menschen mithilfe von Bewegtbild. Schulung für die Kommunikations-Mitarbeitenden der Studierendenwerke Deutschlands. Göttingen, 06.2023

*Wissenschaftlerinnen sichtbarer machen – Fortbildung für die PR-Referent*innen der geistes-, sozial- und humanwissenschaftlichen Max-Planck-Institute,* München, 03.2023

*Bildungs-Influencer*innen auf TikTok zwischen Selbstvermarktung und Wissensvermittlung.* Geladene Keynote im Rahmen der Fachtagung „Memefication und Performance: Interdisziplinäre Zugänge zur Videoplattform TikTok“, TU Dresden, 30.03.2023.

Wissenschaftskommunikation in Mikroformaten. Geladener Workshop im Rahmen des Vernetzungstreffens der Jungen Akademien zum Thema „Das Wissenschaftssystem von morgen“, Mainz, 16.03.2023

Wissenschaftsinhalte auf Social Media Geladener Vortrag im Rahmen der Veranstaltungsreihe 4hoch3 zum Thema "FYI: (Des)Information im Digitalen". MIZ Brandenburg/ZOOM: 20.09.2022.

*Influencer*innen @ Gamescom. Basiswissen.* Geladener Vortrag im Rahmen der Veranstaltung Games im Fokus der Jugendhilfe. ZOOM: 07.09.2022.

*Pädagogik meets TikTok IV - Content Creator*innen & Verantwortung* Geladener Vortrag im Rahmen der Veranstaltungsreihe "Pädagogik meets TikTok" der Amadeu Antonio Stiftung. ZOOM: 25.04.2022.

VORTRAGSTÄTIGKEITEN – ACKERMANN

Kulturelle Bildung in und mit Digitalen Spielen. Geladene Keynote im Rahmen des 38. Forum Kommunikationskultur der GMK. Erfurt, 19.11.2021.

Performative Künste mit und auf TikTok. Geladener Vortrag im Rahmen der Fachtagung "#CoronaTheater. Der Wandel der performativen Künste in der Pandemie" der Universitäten Mainz und Padua, Zoom, 05.11.2021.

Bildung, Politik und Performance als 60sek-Dauerschleife? Geladener Vortrag für die Reihe Kunstpädagogische Positionen der Universität Köln. Zoom, 28.10.2021.

Theater auf TikTok? Praktiken, Formate und App-bezogene Potenziale für den Theaterbereich. Geladener Vortrag mit Workshop als Teil der Veranstaltungsreihe „#theatreLAB: Digitale Herbstakademie“, BAG Spiel & Theater, Zoom, 25.10.2021

Digital Wellbeing zwischen individuellen und gesellschaftlichen Bedürfnissen. Geladene Keynote (gem. mit Leyla Dewitz) für die Fachtagung „Digitale Balance ...da gibt es doch eine App! - Wie Medienbildung zum gesunden Umgang mit Medien beitragen kann“. Potsdam, 6.10.2021.

Erleben und Gestalten immersiver, interaktiver und generativer Momente im postdigitalen Kindertheater. Oder: warum digital erweiterte Theaterarbeit mit Kindern absolut Sinn macht. Geladener Vortrag im Rahmen der Onlinefachtagung „Click, click, play. Digitalität und Partizipation im Theater mit und von Kindern. Ständigen Konferenz „Kinder spielen Theater“. Zoom, 01.10.2021.

Nutzung von TikTok zur Optimierung des Dialogs mit Universitätspersonal, Studierenden und Arbeitgebern in der DACH-Region. Geladene Podiumsdiskussionsteilnahme. Times Higher Education/TikTok, Zoom, 21.6.2021.

Wechselwirkungen zwischen Storytelling in Sozialen Medien und Performativen Künsten" Geladener Fachvortrag im Rahmen des Theaterfestivals transeuropa[x], Zoom, 30.05.2021.

Neue Wege im digitalen Alltag von Jugendlichen: Bildungsaktivitäten und kreative Verarbeitung von Schulerfahrungen auf TikTok. Geladenes Workinar als Teil der digitalen Themenwoche "Von der Raupe zum Schmetterling - Digitalität macht Schule", Kreis Paderborn, 28.05.2021.

Wie wird Diversität in Kunst und Kultur Realität? Geladene Podiumsdiskussionsteilnahme im Rahmen des Programms #CreatorsForDiversity. Betterplace lab/TikTok, Zoom, 27.5.2021.

„Identitätsbildung und digitales Einfühlungsvermögen - Digividualpädagogik: Beziehungsarbeit zwischen Testung, Wahnsinn und Impfdosis" Geladenes Impulsreferat mit Podiumsdiskussionsteilnahme im Rahmen des Deutschen Kinder- und Jugendhilfetags. Zoom, 19.05.2021.

„Ask a Scientist“, Geladene Frage- und Antwortformat als Teil der Potsdamer Tage der Wissenschaft, Potsdam/Zoom, 09.05.2021.

„Digitalisierung in der (sozialen) Jugendarbeit" Geladener Fachvortrag im Rahmen der Delegiertenversammlung der hessischen Jugendfeuerwehr. Zoom, 08.05.2021.

Wonderwomen – Women in Games & Animation. Organisation und Moderation einer Podiumsdiskussion gem. mit Stephan Schwingeler im Rahmen des Internationalen Trickfilmfestivals Stuttgart. Zoom, 07.05.2021.

„Zwischen was ihr wollt und was es braucht: Digitale Transformation im Spannungsfeld von Konzepten, Strukturen und Ausstattung" Geladener Fachvortrag im Rahmen der Konferenz „Zukunft. KULTUR.NRW". Zoom, 05.05.2021.

VORTRAGSTÄTIGKEITEN – ACKERMANN

Performing Identity. Jugendkulturelle Praktiken der Inszenierung auf Social Media Plattformen. Geladener Fachvortrag im Rahmen des Landesgruppentreffens der GMK Bayern, Zoom, 12.03.2021.

Partizipative Bildungsprojekte in Sozialen Medien realisieren. Geladener Vortrag im Rahmen des Fachtags „Freiraum Netz? Jugendarbeit und Jugendpolitik im digitalen Raum“ Zoom, 11.03.2021.

Erfahrungsformen postdigitaler Kunst: Interaktiv, Immersiv, Generativ. Geladene Keynote im Rahmen des Think Tank new normal des Theater Basels, Zoom, 05.03.2021.

Let's Play des Sims Character-Editors (gem. mit Christiane Schwinge). Geladenes Spiel- und Diskussionsformat im Rahmen des zweiten Teils der Jahrestagung der Dramaturgischen Gesellschaft zum Thema „Dig-it-all“. Zoom, 12.02.2021.

TikTok statt Facebook und Co.?. Geladener Impulsvortrag im Rahmen des WVS-Steinfurt- MittagsMeeting zum Thema "Digitales Marketing", Teams, 04.02.2021.

Designing Hybrid Reality Games for Situated Learning in Higher Education. Geladener Vortrag im Rahmen des Online-Workshops Playing with method II: Educational Matters. FU Berlin, 28.01.2021.

Spielformen postdigitalen Theaters. Geladene Keynote im Rahmen der Jahreskonferenz der Dramaturgischen Gesellschaft zum Thema „DIG IT ALL“. Mozilla Hubs/Dortmund, 23.01.2021.

*Me AND ME AND ME – Verschmelzungen zwischen Publikum und Darsteller*innen auf der Plattform TIKTOK. Geladener Vortrag im Rahmen des Workshops „Zwischen Stream und Präsenz: Aktuelle Publikumskonzepte aus interdisziplinärer Perspektive“ des Forschungsprojekts „Extended Audiences“ im Exzellenzcluster „Temporal Communities – Doing Literature in a Global Perspective“. Webex Meeting/Berlin, 15.01.2021.*

Neue Medien und Digitalisierung in der Corona-Krise. Geladene Diskussionsteilnahme im Rahmen des Projekts „#Digitalisierung, oder irgendwas mit Medien“. Zoom/Frankfurt, Oder, 5.12.2020.

Digitale Lebenswelten: Explorieren. Geladener Vortrag und Workshop im Rahmen des Projekts „#Digitalisierung, oder irgendwas mit Medien“. Zoom/Frankfurt, Oder, 4.12.2020.

*Political Influencer*innen. Geladener Workshop im Rahmen des Online-Forum Kommunikationskultur der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur. Zoom/Bielefeld, 21.11.2020*

„#foryou. Digital-performative jugendkulturelle Praktiken zwischen Viralität und Identität. Geladener Vortrag im Rahmen des Fachtags KoFo Digital. Zoom/München, 11.11.2020.

*Influencer*innen als Chance und Herausforderung für die Medienpädagogik und Suchthilfe. Workshop für Webcare+, Edudip, 26.10.2020.*

Transdisziplinäre Potenziale von Games in der Kulturellen Bildung. Geladener Vortrag im Rahmen der Online-Fachkonferenz Digitale Spielekultur und Kulturelle Bildung. ZOOM: 17.06.2020.

Hinweis: Aufgrund der Corona-Pandemie wurden alle Vorträge, für die ich zwischen März und Juni 2020 gebucht war, durch Konferenzabsagen storniert.

Digitale Spiele und Ästhetische Bildung. Gastvortrag im Rahmen der Ringvorlesung "Ästhetische Bildung" am Institut für Theaterpädagogik an der UdK. Berlin, 16.01.2020.

VORTRAGSTÄTIGKEITEN – ACKERMANN

Zwischen FOMO, Flüchtigkeit und Verbundenheit – Freundschaft digital und analog. Geladene Podiumsteilnahme im Rahmen des siebten Medienpädagogischen Küchentalks. Museum für Kommunikation, Berlin: 11.12.2019.

Digitale Beziehungskompetenz. Geladener Vortrag im Rahmen des Fachtags „Irgendwas mit Menschendien...“ SFBB Potsdam/Berlin: 15.11.2019

Cause we are living in a mediocratic world. Politische Information zwischen Instagrammability und Algorithmen. Geladene Keynote auf dem 5. Magdeburger Symposium. Magdeburg: 09.11.2019.

About:playin'siegen. Historie, Entwicklung & Idee des siegener International urban games festivals. Geladene Keynote auf der playin'siegen19. Siegen: 19.10.2019.

Virtuelle Spielräume. Das Recht auf Spiel im Digitalen. Geladener Vortrag im Rahmen der Fachtagung Jetzt erst Recht auf Spiel?! Internationalen Spiel(mobil)kongresses 2019. München: 11.10.2019.

Medial vermittelte Familien und digitales doing family. Impulsvortrag auf der Immatrikulationsfeier des Masterstudiengangs Soziale Arbeit mit dem Schwerpunkt Familie. Potsdam: 25.09.2019.

Future Games. Digitales Spielen in der vernetzten Familie. Workshop im Rahmen des Fachtags „Digitale Zukunft – Medienerziehung in der vernetzten Familie“, Potsdam: 04.09.2019

Geliebt, gehasst gefürchtet – Zur Relevanz von Computerspielen in der Jugendhilfe. Geladene Keynote im Rahmen der Fachtagung „Games im Fokus der Jugendhilfe“ anlässlich der Gamescom 2019. Köln: 22.08.2019.

Digitale Freunde: Fans, Follower, Fremde? Geladene Podiumsteilnahme im Rahmen des „Debatten-Dienstag“ des Frankfurter Museums für Kommunikation. Frankfurt: 25.06.2019.

About Games in Education/Museums. Reflections on Games' potentials for museum education. Geladener Vortrag im Rahmen der Fachtagung „Revisiting Collections. Strategies of (Museum) Education in a Digitized World. Berlin: 04.06.2019.

Performing (in)visibility. Gedanken über Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit im Livestream. Geladenes Impulsreferat mit Podiumdiskussionsteilnahme im Rahmen von „Always On. Livestreaming und Spielkultur“. Düsseldorf, NRW-Forum: 10.05.2019.

Gaming im Urbanen Raum als Methode für die Kinder- & Jugendarbeit. Geladener Workshop im Rahmen der Fachtagung „Offene Kinder- und Jugendarbeit in Friedrichshain-Kreuzberg“. Potsdam: 02.04.2019.

Zocken, Looten, Let'sPlays –Perspektiven auf lebensweltliche Phänomene von Kindern & Jugendlichen (und Erwachsenen). Geladene Keynote im Rahmen der NETZWERKSTATT mediafit_sek I - „STARK – SICHER – MEDIENFIT!“. Ludwigsfelde: 21.01.2019.

Social Media Work(s). Geladener Eröffnungsvortrag im Rahmen der Fachmesse Innoprax an der FH Potsdam. Potsdam: 17.01.2019.

Dis-playing art: Appropriation spaces in post-digital exhibitions. Vortrag gemeinsam mit Benjamin Egger und Magdalena Kovarik bei der Fachtagung «The Art Museum in the Digital Age», Belvedere Wien: 11.01.2019.

Qualifizierung und Vermittlung. Geladene Podiumsteilnahme innerhalb des Symposiums »Kunst & digitale Produktion« als Teil des Next Level Festivals. Düsseldorf: 23.11.2018.

VORTRAGSTÄTIGKEITEN – ACKERMANN

Dis-playing art: Creating empathetic feedback loops in digital exhibitions. Posterpräsentation im Rahmen der Fachtagung „Exponat – Raum – Interaktion. Perspektiven für das Kuratieren digitaler Ausstellungen“. Gotha: 10.11.2018.

Übergänge im (post-)digitalen Zeitalter. Festvortrag auf der Abschlussfeier des Fachbereichs Sozial-und Bildungswissenschaften der FH Potsdam. Potsdam: 09.11.2018.

Designing Hybrid Reality Games for Educational Contexts. Geladener Eröffnungsvortrag im Rahmen des Creative Forums “New technology is usual, new thinking is rare” der HITSA (Information Technology Foundation for Education), Estland. Tallinn: 11.10.2018.

Political Education with the youth in the Social Web. Geladener Workshop im Rahmen der M100-Young European Journalists-Academy. Potsdam, 09.2018.

*Zwischen Bildung und Bulls** - Potentiale von Webvideo für die Politische Bildung. Geladene Podiumsteilnahme im Rahmen der Fachtagung Bewegtbildung 2018. Berlin: 26.09.2018.*

Politische Bildungsarbeit mit Jugendlichen im Social Web. Geladene Keynote im Rahmen der Fachtagung Bewegtbildung 2018. Berlin: 25.09.2018.

Wertebildung und Wertegemeinschaften im Social Web. Geladene Podiumsteilnahme im Rahmen der Fachtagung Bewegtbildung 2018. Berlin: 25.09.2018.

Urban Gaming zwischen Games und Theater. Workshop im Rahmen der Sommeruni „Theatre Gaming“. Villigst, 08.2018.

Feministischer Game Jam. Geladener Workshop im Rahmen der Henrike Iglesias Academy. Berlin: 09.05.2018.

Nicht-lineares Erzählen. Geladene Podiumsteilnahme im Rahmen der Fachtagung Theater & Netz. Berlin: 06.05.2018.

Digitale und physische Räume durch Mobilmedien verbinden. Geladener Eröffnungsvortrag im Rahmen der 5. Fachtagung Medienkompetenz verbindet. Medienbildung in Schule und Jugendarbeit. Berlin: 17.04.2018.

Gaming in der Bildung – Potentiale zwischen Game-Based-Learning, Serious Games und Gamification. Geladener Vortrag im Rahmen des Gautinger Internettreffens "Digital ist besser!? Goldene Zeiten für Medienpädagogik, oder: Der Hype um digitale Bildung". Gauting: 12.-14.03.2018.

Postdigitale Kunst und Soziale Arbeit. Ein Manifest. Impuls im Rahmen des Kick-Off-Treffens des BMBF-Projekts PKKB (Postdigitale Kunstpraktiken in der Kulturellen Bildung). Berlin: 25.01.2018.

Gaming in der Sozialen Arbeit – zwischen Gegenstand und Methode. Geladener Vortrag im Rahmen der USK-Sachverständigen-Fortbildung. Berlin: 14.12.2017.

Digitales Spielen im Analogen Raum. Kulturwissenschaftliche Einordnung neuer Spielphänomene. Geladener Vortrag im Rahmen der interdisziplinären Tagung "Kinderspiel in digitalen Welten. Neue Perspektiven in der frühen Bildung" des JFF. München: 02.12.2017.

Playful Urban Arts – Interventionsgestaltung und öffentliche Medieninteraktion. Antrittsvorlesung. FH Potsdam: 20.11.2017.

As you like it?! Ethik und Ästhetik in Digitalen Kontexten. Geladene Keynote im Rahmen der Veranstaltung „Jugendkonferenz Webdays 2017 – Jugendliche gestalten die digitale Lebenswelt der Zukunft“. Berlin: 03.11.2017.

VORTRAGSTÄTIGKEITEN – ACKERMANN

Ästhetik und Ethik im spielerischen Konflikt. Geladene Keynote im Rahmen der Konferenz preFROG – „Erlaubt ist, was gefällt!? Computerspiele zwischen Ethik und Ästhetik“. Wien: 11.10.2017.

Raumaneignung und Raumbildung zwischen Virtualität & Gegenständlichkeit. Geladener Fachvortrag im Rahmen der Veranstaltung „Kulturelle Bildung 3.0 – Mediale Lern- und Erfahrungsräume in der Jugendkulturarbeit“ des Deutschen olympischen Sportbunds (DOSB). Frankfurt: 12.09.2017.

Designing Hybrid Reality Games for Empathy and Inclusion. Geladener Vortrag im Rahmen der Veranstaltung Cultural Learning and Celebration: Computerspiele aus dem Indigenen Nordamerika. Berlin, Embassy of Canada: 21.06.2017.

Mit Computerspielen die Schule einnehmen? Konzepte für die Integration digitaler Spiele in didaktische Settings. Geladener Fachvortrag im Rahmen der Vortragsreihe IZBF-Vorträge zur Bildungsforschung der Humboldt Universität Berlin. Berlin: 31.05.2017.

Beeinträchtigungen spielerisch erfahrbar machen. Mit Computerspielen das Thema 'Inklusion' im Unterricht behandeln. Geladener Fachvortrag im Rahmen der Ringvorlesung „Videospiele als didaktische Herausforderung“ der Universität Potsdam. Potsdam: 23.05.2017.

Location Based Gaming – Ursprung, Faszination, Varianten, Anwendung. Keynote im Rahmen des Fachtags „Location-Based Gaming“ der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Köln: 04.04.2017.

Gamifying Cities – Loose thoughts about Playful Urban Interventions. Impulsvortrag (auf Einladung) im Rahmen DIGAREC-Workshop zum Thema "Gamification" ZEM Potsdam, 12.01.2017.

Gaming in der Didaktik. Mehr als nur Pausenfüller. Fachvortrag (auf Einladung) und Teilnahme an Podiumsdiskussion im Rahmen der Veranstaltung „Mit Minecraft nach Pisa - Gaming in der Schuldidaktik“ Fachhochschule Potsdam, 24.11.2016.

Digitally Orchestrated Social Activities in Physical Spaces – Triggering Community Building in Smart Cities via Urban Games. Fachvortrag (auf Einladung) im Rahmen des internationalen Workshops „Playful Design for Smart Cities“ RMIT Europe (Barcelona), 14.11.2016.

Radical & Serious Games. Podiumsdiskussionsteilnahme und Argumentations-Battle (auf Einladung) Im Rahmen des „Next Level Festivals“ (vormals Next Level Conference Kunstforum NRW, Düsseldorf, 03.-06.11.2016.

Performanzen in und mit digitalen Spielen. Fachvortrag (auf Einladung) im Rahmen der Veranstaltung „Hybride Realitäten und Spielerische Fiktionen. Symposium zur Computerspielforschung“ Hannover, 22.-23. 10.2016.

Medienbildung für alle. Podiumsdiskussionsteilnahme (auf Einladung) im Rahmen der 5. Netzwerktagung "Medienkompetenz stärkt Brandenburg" zum Thema „Der digitalen Spaltung begegnen. Chancen der Digitalisierung für alle nutzbar machen.“ Fachhochschule Potsdam, 12. Oktober 2016.

Rezeptionsästhetische Perspektiven auf Let's Play Videos. Keynote (auf Einladung) im Rahmen der Tagung „#Lesen – Transformationen traditioneller Rezeptionskonzepte im digitalen Zeitalter“ Universität Göttingen: 29.09. – 01.10.2016

Situationen der Teilhabe (Sommerakademie des Graduiertenkollegs „Locating Media“ in Kooperation mit der DFG-Forschergruppe „Mediale Teilhabe. Partizipation zwischen Anspruch und Inanspruchnahme“, Uni Konstanz, dem SFB „Medien der Kooperation“, Uni Siegen, sowie dem Graduiertenkolleg „Lose Verbindungen. Kollektivität im digitalen und urbanen Raum“, Uni

VORTRAGSTÄTIGKEITEN – ACKERMANN

Hamburg). Summerschoolorganisation und Moderation gem. mit Isabell Otto, Uni Konstanz; Robert Stock, Uni Konstanz, Michael Liegl, Uni Hamburg, Konstanz: 12. – 16.09.2016.

Urban Gaming in Kinder- und Jugendarbeit, Fortbildungsleitung, Bielefeld & Münster, 30. & 31.08.2016 (gem. m. Vanessa Isenberg).

Webvideos & Bildungsarbeit. Vortrag (auf Einladung) im Rahmen des Fachtags „Games im Fokus der Jugendhilfe“ Köln: 18. – 20.08.2016

Digital Practices: Introduction (gem. mit Tristan Thielmann und Asko Lehmuskallio). Kurzvortrag im Rahmen der internationalen Fachtagung „Digital Practices: Situating People, Things and Data“ Universität Siegen: 07. – 09.06.2016

Digital Practices: Situating People, Things and Data – International Conference of the DFG Research Training Group 'Locating Media'. Tagungsorganisation und Moderation gem. mit Asko Lehmuskallio und Tristan Thielmann, Universität Siegen: 07. – 09.06.2016.

Medienkonvergenzen und vermehrte virtuelle Räume. Abschlusspanelteilnahme (auf Einladung) im Rahmen der Tagung „NextLevelConference – Kunst und Kultur der digitalen Spiele“ U Dortmund: 03./04.12.2015

Urban Gaming: Performatives Lernen und Sozialraumaneignung. Workshop (auf Einladung) im Rahmen der Tagung „NextLevelConference – Kunst und Kultur der digitalen Spiele“ U Dortmund: 03./04.12.2015

Wechselspiele cineludischer Formen – Workshop der AG Games in Kooperation mit Gamescoop Siegen. Workshoporganisation gem. mit Benjamin Beil, Uni Köln; Britta Neitzel, Kunstuniversität Linz; Andreas Rauscher, Uni Siegen; Markus Rautzenberg, MECS Lüneburg & Jochen Venus, Uni Siegen. Filmmuseum Frankfurt: 20. – 21.11.2015.

Teaching Game Studies – Game Studies Lehren. Podiumsteilnahme (auf Einladung) im Rahmen der internationalen Tagung „Clash of Realities“ Köln: 02. – 04.11.2015

Informal Learning – interdisciplinary perspectives. Podiumsteilnahme (auf Einladung) im Rahmen der internationalen Tagung „Informal Learning – State of Play“ Siegen: 05./06.10.2015

Spielerische Szenarien zwischen utopischen Simulationen und dystopischen Settings. Panelgestaltung und Moderation für die Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft gem. mit Andreas Rauscher, Uni Siegen, Bayreuth: 30.09. – 03.10.2015.

Körperutopien, Technikdystopien und Ludotopien. Panelgestaltung für die Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft gem. mit Andreas Rauscher, Uni Siegen Bayreuth: 30.09. – 03.10.2015.

Das Spiel mit dem System. Systemische Perspektiven auf digitale Spiele. Podiumsteilnahme (auf Einladung) im Rahmen der internationalen Tagung „PLAY-Conference“ Hamburg: 17. – 19.09.2015

Digitale Spiele in analogen Systemen - Computerspiele auf die Straße bringen. Workshop (auf Einladung) im Rahmen der internationalen Tagung „PLAY-Conference“ Hamburg: 17. – 19.09.2015

Game Design for Urban Spaces. Podiumsteilnahme (auf Einladung) im Rahmen der internationalen Tagung „Digital Spaces. Game, Art, Design“ Siegen: 19.04.2015.

Digital Spaces. Game, Art, Design. Tagungsorganisation und Moderation gem. mit Daniel Stein, Uni Siegen; Andreas Rauscher, Uni Siegen; Anke Lenk, Uni Siegen, Siegen: 19.04.2015.

VORTRAGSTÄTIGKEITEN – ACKERMANN

Die Konversationsanalyse in der Medienwissenschaft. Fachvortrag (auf Einladung) im Rahmen der Vorlesung „Einführung in die Methoden der Medienforschung“ Universität Bonn, Wintersemester 2014/15 Vortragsdatum: 22.01.2015.

Partizipatives Theater in Urban Gaming Performances. Vortrag (nach review) im Rahmen des Workshops „Playful Participation. Experimentelle und künstlerische Strategien der interaktiven Teilhabe“ Universität Köln: 18. – 19.12.2014

Playin' Siegen – Urban-Gaming-Workshop (gem. m. Anke Lenk und Studierenden des Masterstudiengangs „Medienkultur“ der Universität Siegen). Workshop (auf Einladung der Universität Siegen) im Rahmen der Veranstaltung „Medienfest NRW“. Köln: 05. – 06.12.2014

Urban Gaming als Spielart performativen Lernens (gem. m. Anke Lenk und Studierenden des Masterstudiengangs „Medienkultur“ der Universität Siegen). Workshop (auf Einladung) im Rahmen der Konferenz „NextLevelConference – Kunst und Kultur der digitalen Spiele“ U Dortmund: 04. – 05.12.2014

Intraludische Kommunikation. Zur Performanz digitalen Spielens. Fachvortrag (auf Einladung) im Rahmen der Tagung „SPIEL digital ANALOG. Spielkulturen 2.0: Zwischen Sinn und Cyber“ Evangelische Akademie Tutzing: 28. – 30.11.2014.

Mediatisiertes Bewegungshandeln in der Hybriden Realität (gem. mit Nina Kahnwald und Vicki Täubig). Fachvortrag (nach review) im Rahmen des Workshops „Medien|Praktiken der Bewegung“ Graduiertenkolleg „Locating Media“, Siegen: 20. – 21.11.2014.

Medien verstehen. Marshall McLuhans Understanding Media zum Fünfzigsten. Panelmoderation (auf Einladung), Organisation: Jens Schröter, Uni Siegen & Till A. Heilmann, Uni Siegen, Siegen: 27./28.11.2014

Urban Gaming als Instrument in der Medienbildung (Vortrag inkl. Rapid Prototyping). Vortrag (auf Einladung) im Rahmen des Workshops „Innovative Methoden in der pädagogischen Games-Vermittlung“ als Bestandteil der Ausstellung „Film & Games“ (Kurator: Dr. Andreas Rauscher). Filmmuseum Frankfurt: 30.09.2014

Digitales Spiel und Darstellende Kunst – Symbiose, Kontamination, Liaison, Kongruenz. Keynote (auf Einladung) im Rahmen Tagung „Das Videospiel zwischen Kunst, Code und Kommerz“ Universität München: 18. – 19.09.2014.

Digital Gaming as group performance – Theatrical aspects of single- and multiplayer-games Fachvortrag (nach review) auf der internationalen Tagung „MULTI.PLAYER 2: Compete – Cooperate – Communicate. International conference on the social aspects of digital gaming“ Universität Münster: 14./15.08.2014.

The Demoscene as subject to academic teaching and research (gem. mit TeilnehmerInnen des Bachelor-Seminars „Digital Art“ der Universität Siegen). Dialogformat (auf Einladung) im Rahmen der internationalen Veranstaltung „Evoke 2014“ Abenteuerhallen Köln-Kalk, 08. – 10.08.2014.

Mobile Media: Making Cooperation Work – International Conference of the DFG Research Training Group 'Locating Media'. Tagungsorganisation und Moderation gem. mit Constanze Berschuck, Uni Siegen; Sebastian Gießmann, Uni Siegen; Katja Glaser, Uni Siegen; Gabriele Schabacher, Uni Siegen; Tristan Thielmann, Uni Siegen, Universität Siegen: 19. – 21.06.2014.

Designing Urban Games. Game-Design Workshop (auf Einladung) im Rahmen der Veranstaltung „Der Goldene Monaco – Monaco Festival“ Siegen, 12. – 13.06.2014.

VORTRAGSTÄTIGKEITEN – ACKERMANN

Cutting Edges and Dead Ends – Workshop der AG Games. Tagungsorganisation und Moderation gem. mit Benjamin Beil, Uni Köln; Britta Neitzel, Kunstuniversität Linz; Markus Rautzenberg, Freie Universität Berlin, Universität Lüneburg: 10. – 12.04.2014.

Filmgespräch zu „Ralph reichts“. Dialogformat mit SchülerInnen (auf Einladung) im Rahmen der bundeweiten „SchulKinoWochen“ Dillenburg, Gloria Kinos: 25.03.2014.

Die Konversationsanalyse in der Medienwissenschaft. Fachvortrag (auf Einladung) im Rahmen der Vorlesung „Einführung in die Methoden der Medienforschung“ Universität Bonn, Wintersemester 2013/14 Vortragsdatum: 30.01.2014.

Digital Games and Hybrid Reality Theatre. Fachvortrag (auf Einladung) Im Rahmen der Ringvorlesung „New Game+ Neue Perspektiven der Game Studies“ Universität zu Köln, Wintersemester 2013/14 Vortragsdatum: 3.12.2013

„Appropriating Game Rules“. Fachvortrag (nach peer review) im Rahmen der internationalen Tagung „7th Vienna Games Conference – Future and Reality of Gaming – F.R.O.G. 2013, Context Matters! Exploring and Reframing Games and Play in Context“ Wien, Österreich: 27. – 29.09.2013.

Spiel/Handlung – Tagung der AG Games. Tagungsorganisation und Moderation gem. mit Benjamin Beil, Uni Köln; Britta Neitzel, Uni Frankfurt; Markus Rautzenberg, FU Berlin, Köln: 18. – 20.04.2013.

Identitätenbildung durch Computer- und Videospiele. Podiumsteilnahme (auf Einladung) im Rahmen der Veranstaltung "Zocken!" des Kulturreferats des Studierendenrats der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg. Magdeburg: 16.01.2013.

Kick Off Medienbildung: Synergien, Akzeptanz, Nachhaltigkeit. Workshop (auf Einladung) Im Rahmen der Fachtagung „eQualification – Mit digitalen Medien zu neuen Wegen der Qualifizierung“ Berlin: 03. – 04.12.2012.

Eröffnung und Begrüßung (gemeinsam mit Katja Liebigt, Helliwood media & education) Eröffnungsvortrag (auf Einladung) im Rahmen der Auftaktkonferenz „Keep cool trust Kompetenzlabor“ des durch das BMBF geförderten Projekts „Kompetenzlabor. Onlinegestützte Entwicklung und Bilanzierung von Medienkompetenz in der Aus- und Weiterbildung“ Berlin: 20.11.2012

Computerspiele/Theaterspiele. Panelkonzeption, Moderation, Podiumsdiskussion (auf Einladung) für die NextLevelConference – Kunst und Kultur der digitalen Spiele, Köln: 15. – 16.11.2012.

Shooting Gamers – spekulative Momente in der filmischen Darstellung von ComputerspielerInnen. Fachvortrag (nach peer review) im Rahmen der Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft. Universität Frankfurt: 03. – 06.10.2012.

„Ich glaube, wenn Du den Kopf triffst, sind die am meisten tot“ – Spezifika verbalisierter Lernprozesse beim Computerspielen Fachvortrag (auf Einladung) im Rahmen der internationalen Tagung „re:publica“ Berlin: 02. – 04.05.2012.

Gendered gaming – Perspectives on teens' digital literacy Keynote (auf Einladung) im Rahmen der internationalen Tagung „Mediatized Gender – Gender Perspectives on Mediatized Societies“ Universität Bonn: 22. – 24.09.2011

Anything but speechless – Face-to-Face-Communication during co-located gaming. Fachvortrag (nach peer review) im Rahmen der internationalen Tagung „The social side of gaming. International Conference on the Social Aspects of Digital Gaming“ Universität Hohenheim: 21. – 23.07.2011.

VORTRAGSTÄTIGKEITEN – ACKERMANN

Community-Media – Definitions, Theory, Usability (mit Esther Dorn-Fellermann M.A.). Fachvortrag (auf Einladung) im Rahmen der Vorlesung „Medientheorie“ Universität Bonn, Sommersemester 2011 (Vortragsdatum: 28.06 2011).

„Ey, wer killt da? Doktor Remix, verpiss Dich!“ – Sprechbesonderheiten Jugendlicher beim gemeinschaftlichen Computerspielen. Fachvortrag (nach peer review) im Rahmen der internationalen Tagung „Jugendsprachen. Dynamiken und kulturelle Kontexte. Die sechste internationale Konferenz zur Jugendsprache 2011“ Freiburg: 31.03 – 02.04.2011.

Kommunikative Herausforderungen des gemeinschaftlichen Computerspielens am Beispiel von LAN-Partys. Fachvortrag (nach peer review) im Rahmen der internationalen Tagung „3rd Vienna Games Conference – Future and Reality of Gaming – F.R.O.G. 2009, Exploring the Edges of Gaming“ Wien, Österreich: 25. – 27.09.2009.

Playing computer games as social interaction. An analysis of LAN-Parties. Fachvortrag (nach peer review) im Rahmen auf der internationalen Tagung „Computer Games / Players / Game Cultures: State and Perspectives of Digital Game Studies“ Magdeburg: 18. – 21.03.2009