

Veröffentlichungen

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

„12 Years of Suffering‘. Seriell-transformative Fanpraktiken am Beispiel der RollerCoaster Tycoon-Reihe“, in: Anne Ganzert, Isabell Otto, Benjamin Schäfer (Hrsg.): *AugenBlick [78/79], Smarte Serienfans. Resistente Praktiken der Teilhabe in Fan-Gemeinschaften*, Marburg 2020, S. 227-247.

„Virtuelle Realitäten – virtuelle Spielfelder“, in: Claudia Emmert, Ina Neddermeyer (Hrsg.): *Schöne neue Welten. Virtuelle Realitäten in der zeitgenössischen Kunst*, Friedrichshafen 2018, S. 166-179.

Mit Benjamin Schäfer: „Angewandte Computerspielforschung im Media Lab“, in: *KIM kompakt, Heft 102*, Konstanz 2018, S. 40-41.

Mit Anne Ganzert, Theresa Gielnik, Julia Ihls, Isabell Otto: „In the Footsteps of Smartphone-Users. Traces of a Deferred Community in Ingress and Pokémon Go“, in: *Digital Culture & Society Vol. 3: Mobile Digital Practices 2/2017*, S. 41-57.