Interaktive Medien: Interfaces – Netze – Virtuelle Welten (Kiel)

Kiel
Eingabeschluss : 11.01.2016
www.immersive-medien.de

Patrick Rupert-Kruse

Jahrbuch immersiver Medien 2016
Call for Papers: «Interaktive Medien: Interfaces – Netze – Virtuelle Welten»

Einsendeschluss für Abstracts: 11. Januar 2016
Einsendeschluss für Artikel: 30. Mai 2016
Einsendeschluss für Rezensionen, Produktionsberichte, Interviews usw.: 30. Mai 2016

Wir akzeptieren ab sofort Einsendungen für die kommende Ausgabe des Jahrbuches immersiver Medien zum Thema «Interaktive Medien: Interfaces – Netze – Virtuelle Welten».
Das Jahrbuch immersiver Medien als begutachtete, bewusst multi- und interdisziplinäre Fachpublikation lädt ein, sich den komplexen Zusammenhängen zwischen Interaktion und Immersion zu widmen. Neben themenbezogenen und freien Artikeln freut sich die Redaktion über Rezensionen relevanter Medien und Publikationen zum übergeordneten Thema der immersiven Phänomene und Medien, Texte zur Praxis immersiver oder innovativer interaktiver Medien, Interviews und Ergebnisse aus der angewandten Forschung.

Diskutiert man über die spezifischen immersiven Strategien unterschiedlicher technologischer Medien und deren Inhalte, offenbart sich schnell die notwendige Unterscheidung in interaktive und nicht-interaktive Medienformen. In der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit den Zusammenhängen zwischen immersiven Prozessen bzw. Phänomenen und der Interaktion – also dem aktiven Einwirken der Nutzenden auf das Dargestellte – haben sich diesbezüglich unterschiedliche Positionen und Herangehensweisen etabliert. Dieses Spektrum an Theorien, Modellen, Paradigmen und Konzepten zu den Potentialen und Effekten von Interaktion mit ihren je unterschiedlichen Methoden möchte das Jahrbuch immersiver Medien 2016 abbilden.

Mögliche Fragestellungen sind u.a.:
- Wie ermöglichen und strukturieren technologische Interfaces die Interaktion? Welche Wirkungen haben immersive Interface-Ensembles auf das Verarbeiten von Reizen bzw. Informationen oder auf das Erleben digitaler Bilder?
- Mit welchen Strategien der Interaktion bringen uns soziale Netzwerke dazu, uns immer wieder intensiv mit ihnen zu beschäftigen? Inwiefern können soziale Medien als immersiv bezeichnet werden?
- Welche neuen Formen von Interaktion werden das Internet der Zukunft und das Internet der Din-

ge ermöglichen oder fordern?
- Welche interaktiven Strategien nutzen Spiele oder VR-Umgebungen, um die Spielenden affektiv, kognitiv oder konativ in den virtuellen Räumen oder Welten zu verankern?
- Wieviel Interaktion braucht interaktives Erzählen? Wie unterscheidet sich das Erleben traditioneller interaktiver Geschichten von dem Erleben vollkommen spielerabhängiger Geschichten?

Die Länge der eingesandten Exposés zu Artikelvorschlägen sollte zwischen 600 und 900 Worten liegen (exklusive Literaturangaben), bei Rezensionen und anderen Texten zwischen 1500 und 3000 Worten.

Bitte senden Sie die aussagekräftigen Exposés zu Artikelvorschlägen bis zum 11. Januar 2016 an Prof. Dr. Patrick Rupert-Kruse über immersive-medien@fh-kiel.de; er steht Ihnen bei Rückfragen gerne zur Verfügung.

Über die Auswahl der Beiträge wird bis zum 25. Januar 2016 entschieden. Der Einsendeschluss für die vollständigen Artikel (aber auch für Rezensionen, Produktionsberichte, Interviews usw.) ist der 30. Mai 2016. Bitte beachten Sie für Ihre Einsendungen zwingend die Formatierungsvorlagen (style sheet) auf unserer Internetseite: www.immersive-medien.de.

Quellennachweis:
CFP: Interaktive Medien: Interfaces – Netze – Virtuelle Welten (Kiel). In: ArtHist.net, 30.11.2015. Letzter Zugriff 24.11.2026. <https://arthist.net/archive/11629>.