

CV Vertr.-Prof. Dr. Rolf F. Nohr

MEDIENÄSTHETIK/MEDIENKULTUR

HBK Braunschweig

Studiengang Medienwissenschaften

Wissenschaftliche Tätigkeiten

12/2002 Beginn der Tätigkeit als Juniorprofessor für Medienkultur am Institut für Medienforschung an der HBK Braunschweig. Arbeit am Qualifikationsprojekt *Nützliche Bilder*

12/2002 Konzeption und Durchführung eines Workshops zur Filmkritik für die Redakteure der TV-Today, Hamburg/ Gruner&Jahr

1/2003 Durchführung des Workshops zu Computer- und Videospielen *Game Over* zur Fragestellung der game studies an der Ruhr-Universität Bochum

5/2003 Gründung und Co-Koordination (zusammen mit Britta Neitzel) der AG Game innerhalb der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM)

8/2003 und 8/2004 Vorträge im Rahmen der *German Developer Conference* auf der Games Convention Leipzig

11/2003 bis 2/2004 Durchführung der Vortragsreihe *Evidenz - ›...das sieht man doch!‹* mit Tom Holert, Herbert Schwaab, Vinzenz Hediger, Ralf Adelmann und Ulrike Bergermann (gefördert durch die Stiftung NORD/LB-Öffentliche)

2/2004 Gründer und Editor der Schriftenreihe *Medien´Welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur* im LIT-Verlag, Münster. Bis dato erschienen: zwölf Bände, neun weitere in Vorbereitung

3/2004 Konzeption, Organisation und Durchführung des Symposiums *Polaroid als Geste* (zusammen mit Meike Kröncke) in Kooperation mit dem Fotografiemuseum Braunschweig (gefördert durch die Stiftung NORD/LB-Öffentliche)

8/2004 Mitglied der Arbeitsgemeinschaft Wissenschaftsforschung der GfM

10/2004 Konzeption, Organisation und Durchführung der Jahrestagung der GfM zum Dachthema *Das Spiel mit dem Medium* (zusammen mit Britta Neitzel)

4/2004 Podiumsdiskussion mit Klaus Theweleit im Rahmen des Literaturfestivals *Seitenweise*

4/2004 und 1/2006 Teilnahme an der Podiumsdiskussion *Traumberuf Wissenschaft? Nachwuchsförderung* in der deutschen Akademischen Landschaft (organisiert von der KörberStiftung und der Jungen Akademie, Berlin) und der Podiumsdiskussion *Karriere ohne Vorlage* (KörberForum, Hamburg)

ab 4/2003 Mitarbeit an der Coachingphase des Projekts *Braunschweig – Stadt und Region der Fotografie und neuen Medien* (exemplarisch hier die Mitarbeit an der Tagung *Auslöser. Fotografie und neue Medien als regionales Profil*)

ab 8/2005 Mitarbeit am daraus resultierenden Projekt *FotoMedienPortal Braunschweig*

6/2006 Positive Zwischenevaluation als Juniorprofessor durch die HBK Braunschweig

von 6/2006 bis 1/2008 Durchführung des Forschungsprojekts *Strategie spielen. Vom Kriegsspiel zum Computerspiel* zum Begriff des Strategischen in (Medien-)Spielen, ausgehend von dem strategischen Kriegsspiel des Braunschweiger Mathematikers Johann Christian Ludwig Hellwig »Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwey und mehreren Personen zu spielen« (Leipzig 1780). Zugehörige Projektstelle gefördert durch die HBK und die Stiftung NORD/LB-Öffentliche

6/2007 Präsentation der Hellwigrekonstruktion im Rahmen der Veranstaltung *Wissen findet Stadt / Braunschweig - Stadt der Wissenschaft 2007*

6/2006 bis 11/2006 Konzeption und Durchführung der Vortragsreihe *StrategieSpielen* mit Gunnar Sandkühler, Markus Stauff, Ramón Reichert, Serjoscha Wiemer u.a. im Rahmen des Forschungsprojekts

10/2007 Wahl in den Vorstand der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM)

ab 2/2008 Durchführung der zweiten Phase des Forschungsprojekts *Strategie spielen Steuerungstechniken und strategisches Handeln in populären Computerspielen (am Beispiel von Wirtschafts-, Militär- und Aufbausimulationen)*. Zugehörige Mitarbeiterstellen bis 2010 gefördert durch die DFG

10/2008 Kooperation mit dem Internationalen Filmfest Braunschweig: Sonderreihe *Can a Videogame make you Cry?*

12/2008 Berufung zur Vertretungsprofessur Medienästhetik/Medienkultur an der HBK Braunschweig

5/2009 Wahl zum Studiendekan Medienwissenschaften

5/2009 bis 9/2009 Kooperationsprojekt »Unternehmensplanspiel Life-Cycle-Management« mit dem Institut für Werkzeugmaschinen und Fertigungstechnik / TU Braunschweig

7/2009 Ruf auf die Stelle *Professur für Medienästhetik / Medienkultur*, HBK Braunschweig

Mitgliedschaften

Mitgliedschaft Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM)

Mitglied der Deutschen Gesellschaft für Publizistik und Kommunikationswissenschaften (DGPuK)

Gründung der AG Computergame in der GfM

Mitglied der AG Medienwissenschaft und Wissenschaftsforschung in der GfM

Mitglied des FotoMedienPortals Braunschweig

Mitglied des *Forum Wissenschaft und Kunst* der Schering Stiftung

Mitglied der AG Kompatibilität (Arbeitsplattform der GfM zur Kompatibilität bundesweiter Medienwissenschaftsstudiengänge mit BA/MA-Abschluss)

Durchgeführte
Lehrveranstaltungen

WS 02/03	<i>Die Produktion von Positionierung. Kartografie im Fernsehen (PS/HS)</i>
SoSe 03	<i>Tierfilm: Darwin, Disney, Dinos (PS)</i> <i>›Aneignung‹–Ansätze der Rezeptionstheorie (HS)</i>
WS 03/04	<i>Digitalität und Medien (PS)</i> <i>Nützliche Bilder – Die Evidenz des Wissensbildes (HS);</i> <i>Lust auf Chaos (Projekts., mit Eku Wand und Gerd Gillmaier)</i>
SoSe 04	<i>Einführung in die Fernsehwissenschaft (PS)</i> <i>PCGame – zwischen Technik, Spiel und Narration (HS)</i> <i>Audiocave (Projekts., mit Eku Wand, Ulrike Stolz, Regina Henze u.a)</i>
WS 04/05	<i>Einführung in die cultural studies (PS)</i> <i>Clip – Die kurze Form (HS)</i>
SoSe 05	<i>Objekte und Begriffe der Medientheorie (VL)</i> <i>Normalismus (HS)</i>
WS 05/06	<i>Begriff und Geschichte der Digitalität (PS)</i> <i>Wissen und Bild (HS)</i>
SoSe 06	<i>Einführung in die visual culture (mit Meike Kröncke) (PS)</i> <i>Strategie Spielen (HS)</i>
WS 06/07	<i>Einführung in die Medienwissenschaft (Propäd)</i> <i>Naturalisierung. Vom Unsichtbar-Werden der Medien (HS)</i>
SoSe 07	<i>Western-Kino (PS) (zusammen mit Florian Krautkrämer)</i> <i>Marshall McLuhan – Close Reading (HS)</i> <i>forward2business-Zukunftsuniversität (Professionalisierungsbereich)</i>
WS 07/08	<i>Einführung in die Medienwissenschaft (Propäd)</i> <i>Medien und Räume. Die Produktion von Positionierung (HS)</i> <i>Orinetierung und Vernetzung (Projekts, zus. m. Elke Reinhuber und Julia Schreiber)</i>
SoSe 08	<i>Einführung in die Fernsehwissenschaft (S)</i> <i>Aneignung(S/HS)</i> <i>Strategie Spielen (OberS)</i>
WS 08/09	<i>Einführung in die Medienwissenschaft (Propäd)</i> <i>Can a Videogame make you cry (S)</i> <i>Strategie Spielen 2 (OberS)</i>
SoSe 09	<i>Einführung in die cultural studies (S)</i> <i>Dissidenz, Emanzipation, Widerstand – Mediengebrauch als politisch</i> <i>-alternative Form (S/HS)</i> <i>Die Geste des Privat-Videos als mediales Phänomen (S)</i> <i>Strategie Spielen 3 (OberS)</i>
WS 09/10	<i>Einführung in die Medienwissenschaft (Propäd)</i> <i>Snow Crash - Medientheorie & Cyberpunk (S/HS)</i> <i>Kriegsfilm (S) (zusammen mit Florian Krautkrämer)</i> <i>Strategie Spielen 4 (OberS)</i>

Administration und Betreuungen

Abschlussbetreuungen

Promotionsbetreuungen: 6

Erst- und zweitbetreute Magisterarbeiten: 89

Erst- und zweitbetreute BA-Arbeiten: 7

Mündliche Abschlussprüfungen: ca. 200

Mündliche Zwischenprüfungen: ca. 65

Diplomprüfungen Design: 45

Staatsexamen Lehramt: 13

Diplomprüfungen Freie Kunst: 12

Projektbetreuungen

Betreuung des studentischen Teilprojekts *patanga* im Rahmen des Kooperationsprojekts zwischen der HBK und VW (cockpitVisionen)

Betreuung des Projekts *Rechenschaftsbericht* (Auftragsarbeit für die Stiftung NORD/LB-Öffentliche)

Betreuung des Projekts *Sportberichterstattung und Geschlecht* (Kooperation m. Gleichstellungsbüro TU / Genderzentrum)

Betreuung des Projekts *CareerDay* und *Alumni-Netz* der Medienwissenschaften

Betreuung des Forschungsprojekts (i.Gr.) *MedienKompetenz*

u.v.m.

Selbstverwaltung

ab 2002 Mitglied von FK III

2003-2006 Mitglied Studienkommission (Vertretung)

WS 06/07 Vertretender Studiendekan Medienwissenschaften

2006-2009 Vorsitzender Magisterprüfungsausschuss Medienwissenschaft

ab 2003 Studiengangskommission Medienwissenschaft

2003-2008 Arbeitskreis BA/MA

2004-2009 Arbeitskreis Gemeinsamer Master / Ph.D-Studiengang

2004 Arbeitskreis Kunstvermittlung

ab 2005 Stellvertretender Vorsitzender FK3

ab 2009 Studiendekan Medienwissenschaften

ab 2009 Mitglied Promotionsausschuss

VERÖFFENTLICHUNGEN (IN AUSWAHL)

Monographien

(2002) *Karten im Fernsehen: Die Produktion von Positionierung*. Münster: LIT

(2008) *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel*. Münster: Lit [Reihe Medien ´ Welten Bd. 10]

(2009) mit Stefan Böhme: »Die Auftritte des Krieges sinnlich machen«. *Johann C. L. Hellwig und das Braunschweiger Kriegsspiel*. Braunschweig: Appelhaus

Herausgaben

(2002) mit Hilde Hofmann / Ralf Adelman *Video als mediales Phänomen*. Weimar: VDG

(2003) mit Matthias Grimm (Edition): Sonderteil *Computergame und Film*. In: Schnitt - Das Filmmagazin, Nr.30, 1/2003

(2004) *Evidenz - »...das sieht man doch!«*. Münster: LIT [Reihe Medien ´ Welten Bd.1]

(2005) mit Britta Neitzel / Matthias Bopp »See I'm real...« *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ›Silent Hill‹*. Münster: LIT [Reihe Medien ´ Welten Bd. 5]

(2005) mit Meike Kröncke / Barbara Lauterbach *Polaroid als Geste - Gebrauchsweisen einer fotografischen Praxis*. Stuttgart: Hatje Cantz

(2006) mit Britta Neitzel *Das Spiel mit dem Medium – Immersion, Interaktivität, Interface. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg: Schüren [Band 14 der Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft].

(2008) mit Serjoscha Wiemer: *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Münster: LIT [Reihe Medien ´ Welten Bd. 9]

(2008) mit Serjoscha Wiemer / Matthias Bopp (Hg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*. Münster: LIT [Reihe Medien ´ Welten, Bd.12]

Aufsätze

- (1999) *Die Karte im Fernsehen: Reflexionen über Mental Maps und poly-seme Texte*. In: Hans Krahl / Eckhard Pabst / Wolfgang Struck (Hg.): FFK 11 - Dokumentation des 11. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums an der Christian-Albrecht-Universität Kiel Oktober 1998. Hamburg: Kovac
- (2000) mit Ralf Adelman: ›Man versucht sich zu öffnen.‹ *Video und RAF - eine abgeschlossene Geschichte*. In: Ästhetik und Kommunikation, Heft 108, Jg. 31, 3/00
- (2000) *Imaginäre Landschaften. Der Blick in den Raum, digitale Flüge und Wetterkarten*. In: Anton Holzer / Wieland Elfferding (Hg.): Ist es hier schön: Landschaft nach der ökologischen Krise. Wien: Turia und Kant
- (2002) *Rückprojizierter Dschungel*. In: Schnitt - Das Filmmagazin, Nr. 25, 1/2002
- (2002) mit Ralf Adelman / Hilde Hoffmann *Phänomen Video*. In: dies. (Hg.) REC - Video als mediales Phänomen. Weimar: VDG
- (2002) mit Ralf Adelman: *Almost Dead. Magnetbandaufzeichnung, RAF und Videogeschichten, die Geschichte(n) erzählen*. In: dies. / Hilde Hoffman (Hg.) REC - Video als mediales Phänomen. Weimar: VDG
- (2003): *Berlin Connection - Berlin bleibt doch Berlin*. In: Schnitt - das Filmmagazin, 2/03, Nr. 30
- (2003): *Les Liaisons Dangereuses*. Game Face, Nr. 2/2003
- (2004): *Narration und Fernshekartographie*, in: Birgit Wagner / Herbert Hrachovec / Wolfgang Müller- Funk (Hg.) Kleine Erzählungen und ihre Medien. Tagungsband der Internationale Graduiertenkonferenz Kulturwissenschaft / Cultural Studies, Reihe: Kulturwissenschaft, Wien: Turia + Kant
- (2004): ›Denken mit dem Auge‹. *Der Trick im Industriefilm unter der Perspektive der Wissenskommunikation*. In: Ferrum – Nachrichten aus der Eisenbibliothek, Nr. 76, Schaffhausen
- (2004): *A Dime – A Minute – A Picture. Polaroid & Fotofix*. In: Leander Scholz / Petra Löffler (Hg.) Das Gesicht ist eine starke Organisation. Tagungsband der Konferenz des SFB 427 zur Medialität des Gesichts. Köln: DuMont
- (2004): *Selbstdisziplinierung und Normalisierung - Intro*. In: Leander Scholz / Petra Löffler (Hg.) Das Gesicht ist eine starke Organisation. Tagungsband der Konferenz des SFB 427 zur Medialität des Gesichts. Köln: DuMont
- (2004): *Americas Army*. In: Bauwelt, Nr. 30/04
- (2004): *Einleitung: Das Augenscheinliche des Augenscheinlichen*. In: Rolf F. Nohr (Hg.) Evidenz - ›...das sieht man doch!‹. Münster: LIT
- (2004): *Medien(a)nomalien - Viren, Schläfer, Infiltrationen*. In: Rolf F. Nohr (Hg.) Evidenz - ›...das sieht man doch!‹. Münster: LIT
- (2004): mit Britta Neitzel *Das Spiel mit dem Medium – Immersion, Interaktion, Interface*. In: Mitteilungen der GfM, 1/2004
- (2005): ›Nun haben wir endlich in unserem Heim ein Fenster zur Welt‹. *Topographien des Fernsehens*. In: Robert Stockhammer u.a. (Hg.) TopoGraphien der Moderne Medien der Repräsentation und Konstruktion von Räumen im 20. Jahrhundert, München: Fink

- (2005): *Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des games*. In: Britta Neitzel / Matthias Bopp / Rolf F. Nohr (Hg.) (2004) »See I'm real...« Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ›Silent Hill«. Münster: LIT
- (2005) mit Meike Kröncke: *Polaroids und die Ungewissheit des Augenblicks*. In: dies / Barbara Lauterbach (Hg.): Polaroid als Geste. Stuttgart: Turia&Kant
- (2006) *Rasur/Tarzan*. In: Petra Löffler / Joanna Barck (Hg.): Lexikon des Gesichts. Bielefeld: transcript
- (2006) *Das Medientier und sein Gesicht: Differenzverhandlungen*. In: Sabine Kampmann (Hrsg.) Tiger-Wäsche. Ausstellungskatalog
- (2006) *Video. Ware, Tauschwert, Speicher*. In: Jens Schröter/Gregor Schwering/Urs Stäheli (Hrsg.) Media Marx. Ein Handbuch. Bielefeld, Transcript, (in Vorbereitung). [Masse und Medium, Bd. 4]
- (2006) *Rhythmusarbeit. Die Interdependenz von Rhythmus und Spiel am Beispiel der Arbeitswissenschaft*. In: Rolf F. Nohr / Britta Neitzel (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Tagungsband der GfM. Marburg: Schüren
- (2006) »Schau dich schlau«. *Zur Medialisierung von Wissenschaft*. In: Julian Nida-Rümelin (Hg.): Wunschmaschine Wissenschaft. Hamburg: Edition Körber
- (2007) *Raumfetischismus. Topografien des Spiels*. In: Jan-Noel-Thon / Klaus Bartels (Hg.) Klaus Bartels / Jan-Noël Thon (Hg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. Sonderheft Tiefenschärfe - Hamburger Hefte zur Medienkultur
- (2007): *Wargames / Tron / The Truman Show*. In: Friedrich v. Borries / Steffen P. Walz / Matthias Böttger (Hg.): Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level. Basel / Boston / Berlin: Birkhäuser, S.414-415
- (2007): *Computer als evokatives ›Objekt‹. Überlegungen am Beispiel des Spieles*. In: Harro Segeberg (Hg.): Digitales Wissen in der Wissensgesellschaft. Literatur, Computerspiel und Wissenschaftspraxis. Neumünster: Wachholtz (Schriften des Graduiertenkollegs Kunst und Technik, H. 1)
- (2008) *Viren infiltrieren. Überlegungen zur Rekonstruktion einer Bedeutungsfigur* in: Tilman Spengler / Michael Naumann (Hg.): Kursbuch Nr. 168 Aufgehobene Grenzen. Hamburg: Zeitverlag, S.114-121
- (2008) *Vom timetable zur Langeweile. Ordnungsstrukturen des Fernsehens* In: Heike Klippel (Hg.): »The Art of Programming«. Film, Programm und Kontext. Münster: Lit , S. 182-198
- (2008): mit Serjoscha Wiemer : *Strategie Spielen. Zur Kontur eines Forschungsprojekts* In: Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hg.) Strategie Spielen. Zur Politik, Medialität und Geschichte des Strategiespiels. Münster: LIT, S.8-27
- (2008): *Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen im Spiel*. In: Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hg.) Strategie Spielen. Zur Politik, Medialität und Geschichte des Strategiespiels. Münster: LIT, S.29-68
- (2008) »Handlungsanweisungen für Siegertypen«. *Diskurse des Strategischen* In: Winfried Kaminiski / Martin Lorbeer (Hg.): Clash of Realities 2. Bielefeld: kopaed, 149-166
- (2009) *Die Produktion von Orten, Ereignissen und Wohnzimmern. Fernsehen als Topographie*. In: Döring, Jörg; Thielmann, Tristan (Hg.): Mediengeographie. Theorie - Analyse - Diskussion. Bielefeld: Transcript-Verl. (Medienumbrüche, 26), S. 587-606.

(2009) *Die schwarze Hornbrille des Freiheitskampfs. Half Life, Ideologie und Dissidenz.* In: Matthias Bopp / Serjoscha Wiemer / Rolf F. Nohr (Hg.) Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung. Münster: LIT, S.125-154

(2009) Mit Serjoscha Wiemer / Matthias Bopp *Shooter. Eine Einleitung.* In: dies. (Hg.) Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung. Münster: LIT, S.7-20

(2009) *Die Rekonstruktion des Hellwig'schen Kriegsspiels. Das medienwissenschaftliche Forschungsprojekt Strategie Spielen.* In: Barbara Straka (Hg.): HBK-Katalog, Vol.4. Kunst - Design - Wissenschaften. Braunschweig: Appelhaus

(2009) *Les Liaisons Dangereuses: Computerspiel und Film* In : Volker Kufahl (Hg.) : Can A videogame make you cry ? filmfest Braunschweig

(2009) «*Wer so fotografieren kann, braucht nicht mehr zu beobachten!*» *Astronomy in action.* In: Kritische Berichte. Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften, Jg. 37, H. 3, S. 102–117.

Webauftritte

www.nuetzliche-bilder.de

www.strategiespielen.de

www.aggames.de

Unveröffentlichte Vorträge (in Auswahl)

Video, televised revolution, Red Army Fraction and media (hi)stories. (zusammen mit Ralf Adelman) Konferenz: »RAF's Germany: Terrorism, Politics, Protest«. Harvard University 12.4.2003

The Future of Games. German Developer Conference im Rahmen der Games Convention, Messe Leipzig , 19.8.2003

›*One Dime - one minute – one picture.* *Reflections on Photobothes as media technologies.* Konferenz: »Visual Knowledge«, University of Edinburgh, 8./9.9.2003 (Paper unter <http://webdb.ucs.ed.ac.uk/malts/other/VKC/dsp-all-papers.cfm>)

Deutschlandfilme: Filmdenken und Gewalt. Podiumsdiskussion mit Klaus Theweleit im Rahmen des Literaturfestivals ›Seitenweise‹, Braunschweig, 26.4.2004

Arbeitsrhythmus. Vortrag auf der Tagung »Megaphon und Mikrophon. Der Sound der Politik«, Hattingen, 4.7.2004

Das Game und das Medium. Medienwissenschaftliche Perspektiven auf die Spielkultur. German Developer Conference im Rahmen der Games Convention, Messe Leipzig, 17.8.2004

Raumfetischismus. Topografien des Computerspiels. Vortrag am Institut für Raumgestaltung / Architektur der Universität Stuttgart, 19.12.2004

›*Endlich verständlich.* *Thesen zur wissenschaftlichen Illustration von Vesalius bis Brai-niac.* Screening Science Konferenz, Linz, 28.4.2005

- Rechnerbasierte Spiele in der digitalen Kultur. Prologema zu einem transdisziplinären Forschungsverbund.* Vortrag im Graduiertenkolleg »Digitales Wissen in der Wissensgesellschaft der Zukunft« Universität Hamburg / TH Hamburg-Harburg, 16.6.2005
- Nützliche Bilder - Vom Labor zur Evidenz.* Vortrag im Rahmen der Klausurwoche des DKFZ, Projekt: »Technisierung des Lebendigen!? Zum Verhältnis von Wissenschaft, Ethik und Kunst im Zeitalter der biotechnologischen Revolution«, Keysermühle / Klagenmünster, 8.12.2005
- Verspielte Maschinen. Überlegungen zum Verhältnis von game studies und Medienwissenschaft.* Vortrag an der Universität Paderborn, 14.12.2005
- Der rasierte Affe. Mediale Übergangsinszenierungen zwischen Mensch und Tier.* Vortrag im Rahmen der Reihe »Tier und Wir« HBK Braunschweig, 20.12.2005
- Tarzans Gesicht und die ›letzte Differenz‹.* Konferenz »Tiere im Film, eine Menschheitsgeschichte«, Universität Köln / Filmhaus Köln, 7.7.2006
- Die Produktion von Positionierung. Raum und Fernsehen.* Tagung des FK 516 / Siegen »Der Geocode der Medien – Eine Standortbestimmung des spatial turn«, 12.10.2006
- Die Ökonomie der Medien.* Vortrag in der Reihe »Wettbewerb oder Partnerschaft«, Stadtbibliothek Wolfsburg, 20.6.2007
- Video als Geste und mediales Phänomen.* Vortrag im Rahmen des Festivals »Durchgedreht 24«, Braunschweig, 24.6.2007
- Einsamer war sterben nie. Peter Lorre - ein Wiedergänger.* Vortrag im Rahmen der Ringvorlesung *Tod im Kino*, HBK Braunschweig 8.1. 2008
- „Handlungsanweisungen für Siegertypen“. Diskurse des Strategischen.* Clash of Realities - 2nd International Computer Game Conference, FH Köln, 6.3.2008
- Das orbitale System der Sichtbarkeit. Satellitenblicke auf die Erde und ins All.* Vortragsreihe: Kultur und Raumfahrt, Braunschweigisches Landesmuseum, 24.4.2008
- 11 Jahre Medienwissenschaft BS. Fragmente eines Festvortrags (mit Fußnoten),* HBK Braunschweig, 23.4.2008
- Diskursives Wissen und Narration im Computerspiel* »The Computer Wore Tennis Shoes! Erzähl- und Spielformen digitaler Spiele«. Arbeitstagung des Teilprojekts B9 »Mediennarrationen und Medienspiele« des SFB/FK 615 der Universität Siegen, 26.9.2008
- Spielerisch Wissen erlangen. Formen von Wissensproduktion im ludischen Handeln – Implizites Wissen.* GfM-Jahrestagung "Was wissen Medien", Ruhr-Universität Bochum. 4.10.2008
- Die kritische Diskursanalyse als Methode der Analyse von Medieninhalten.* „Methoden der visuellen Kommunikations- und Medienforschung“. Jahrestagung der DGPK-Fachgruppe »Visuelle Kommunikation«, TU Braunschweig, 17.10.2008
- Johann Ludwig Christians schachbasiertes Kriegsspiel.* Fachtagung der Chess Collectors Society International (deutsche Sektion), Landesmuseum Braunschweig, 18.10.2008
- Les Liaisons Dangereuses: Computerspiel und Film.* Eröffnungsvortrag des Sonderprogramms „Can a Videogame make you cry? Film und Game“, Internationales Filmfest Braunschweig, 5.11.2008
- »Wer so photographieren kann braucht nicht mehr zu beobachten!« – Der Blick des Amateurastronomen in den Himmel(und zurück).* Tagung Planetarische Perspektiven, HBK Braunschweig, 21.11.2008
- »All is full of love«. Der Cyborg als Erlösungsphantasie.* Vortragsreihe: Kultur und Raumfahrt, Braunschweigisches Landesmuseum, 18.12.2008

YouTube und Computerspiele(r). Vortragsreihe im Rahmen der Ausstellung »bookmarks. Wissenswelten von der Keilschrift zu YouTube«, Kestnergesellschaft Hannover, 22.1.2009

From Zoo Tycoon to Age of Empires: Video Games as Interdiscourse. Jahrestagung der Popular Culture Association / American Culture Association, Albuquerque, 28. 2. 2009

Computerspiele: Medienggenre oder Gesamtkunstwerk? Evangelische Akademie Loccum - Kulturgut Computerspiel? Ein Medienggenre zwischen Akzeptanz und Ablehnung, 25. 5. 2009

Invisible structures of fluid knowledge. Games as cultural techniques between common sense and specialized knowledge. Tagung »Logik und Struktur des Computerspiels«. DIGAREC, Universität Potsdam, 6.11.2009

Computer-Strategiespiele und Diskurse geopolitischer Ordnung. Graduiertenkolleg »Topologie der Technik«, Technische Universität Darmstadt (27.11.2009)

Wahrheitsmaschinen. Die Produktion von Evidenz (und deren Theorien). Ringvorlesung Automatismen, Graduiertenkolleg Univ. Paderborn (1.12.2009)

public appearance

(in Auswahl)

Als Star hast du nur noch Probleme. Medienexperte: Big Brother, Osbournes und andere Reality-Formate punkten mit konservativer Botschaft, BSZ, 22.2.2003

Aufgewärmt statt Frischgebackenes. Medienwissenschaftler Rolf Nohr: Fernsehsender wollen in diesem Jahr keine Flops riskieren, BSZ 10.1.2004

Podiumsdiskussion der Jungen Akademie Wissenschaftskarrieren mit Julia Fischer, Randolph Menzel u.a. 14.6.2004

Herzblut muss dabei sein. Wissenschaft als Traumberuf? sciencegarden, 7/2004

Alma Mater, spröde Braut. Manager-Magazin.de, 9.7.04

Russisch Roulette im Hörsaal. Traumberuf Wissenschaft? spiegel-online, 13.7.2004

Podiumsdiskussion »Tacheles - vor Ort: Die Macht der Medien«, Braunschweig, St. Martini, 21.2.2005

Was Plakate erzählen. Braunschweiger Medienwissenschaftler Nohr vergleicht die Wahlwerbung der Parteien, BSZ, 9.9.2005

Die Grenze setzt der Zuschauer. Die Europäische Union will Schleichwerbung erlauben. BSZ, 21.12.2005

So viel Macht haben die Medien nicht. Medienwissenschaftler Rolf Nohr im Interview, BSZ, 11.2.2006

Podiumsdiskussion Zukunftsinvestition Studium mit Jutta Allmendinger, Thomas Straubhaar u.a im Körber-Forum Hamburg, 19.1.2006

Spiele erforschen. Digitale Spiele in der Wissenschaft. gameStar/dev 01/2006

Polaroidbilder und Computerspiele. Halbzeit für Rolf Nohr von der HBK, dem einzigen Junior-Stiftungsprofessor in Deutschland, nB, 16.4.2006

Hörspielfeature *Medienspiele* (Teil 1&2), BR 2006 jew. 45 Min. Realisation: Tina Klopp

Auf der Suche nach nützlichen Bildern. Juniorprofessor Rolf Nohr zieht nach drei Jahren Halbzeit-Bilanz. BSZ, 29.3.2006

Egoshooterdebatte: Rohrkrepierer gegen Ballerspiele. Spiegel-Online, 21.11.2006

Interview zu Computerspielmedienwirkung, Morgenreport N24, 22.11.2006

Interview zu Computerspielmedienwirkung, Nordwestradio Journal, NWR-Bremen, 23.11.2006

„*Ein gutes Spiel ist immer unabhängig von der Hardware*“, Interview, Subway Nr.229 12/2006

Wir sind keine Killer. Frankfurter Rundschau, 1.3.2007

Interview zur Zukunft der Computerspiele, Nordwestradio Journal, NWR-Bremen, 13.9.2007

Spiele und Lernen revisited. Sciencegarden – Magazin für junge Forscher, 12/2007

Medienwirkungsforschung und ›Killerspieldebatte‹, Gamona.de, 21.1.2008

Brutale Filme = schlechte Schulnoten. ›Scheiß-Private‹: Ministerpräsident Oettingers Medienkritik und die Gewalt der Jugendlichen. Braunschweiger Zeitung, 26.1.2008

Auf den Spuren von Obamas Erfolgsrezept. Braunschweiger Professor beobachtet Symbolsprache bei den US-Vorwahlen. Braunschweiger Zeitung, 21.2.2008

So hast du deinen Professor noch nie gesehen. HBK-Medienwissenschaftler Rolf F. Nohr ganz persönlich und privat, Braunschweiger Zeitung, 7.5.2008

Und Schach ist doch ein blutrünstiges Spiel! Prof. Dr. Rolf F. Nohr deckt Strategien in Computerspielen auf (Victoria Romei) Subway 7/2008, 1.7.2008

Interview zu Strategiespielen Giga TV , 6.10.2008

»*Das Fernsehen steht unter einem unheimlichen Druck*«. Wissenschaftler warnt vor Generalkritik – Reich-Ranicki stellt hohe Ansprüche (Eva Lienemann), Braunschweiger Zeitung, 14.10.2008

„*Der Allmächtige Autor kann gehen*“ (Wilfried Hippen), TAZ – Nord, 11.11.2008

Interview zu Strategiespielen, Giga TV , 12.11.2008

»*Dieser Todesfall weckt in jedem Urängste*« Prozess um Holzklötz-Attacke geht weiter (Carla Juhre) Braunschweiger Zeitung, 9.12.2008

Spiele bis die Tränen kommen? Film und Games. Film&Medienbüro – Rundbrief, 12/2008

Aufbauen statt draufhauen. Warum verkaufen sich Strategiespiele ausgerechnet in Deutschland so gut? (Nina Ernst) Zeit Wissen, 6/09

Interview zur Zukunft der Computerspiele anlässlich der GamesCom. Nordwestradio Journal / NWR-Bremen, 20.8.2009

„*Sobald der Hai fisch vorbei schwimmt haben sie eine Million Klicks*“ – Phänomen Privatvideo. (Fabian Wachsmuth / Yvonne Buchwald) Braunschweiger Zeitung, 23.9.2009

Krieg als berechenbare Größe (Harald Duin). Braunschweiger Zeitung, 29.9.2009