

Tamara Bodden

Tamara Bodden arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Germanistik der Universität Kassel. Ihre diskurslinguistische Promotion schrieb sie von 2018-2022 zur öffentlichen Finanzierung des Kulturbetriebs am Beispiel der documenta 14 Defizitdebatte. Aktuell forscht sie zur sprachlichen Inszenierung von Geschlecht bei Robotern und KI.

Im Team von Kinderundjugendmedien.de betreut sie gemeinsam mit [Annegret Montag](#) und [Marvin Madeheim](#) die Kategorie Computerspiele.

Ihre Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Diskursforschung, Intertextualität, Kunstkommunikation, Wissenschaft und Popkultur sowie Game Studies.

[tamara.bodden\(at\)kinderundjugendmedien.de](mailto:tamara.bodden(at)kinderundjugendmedien.de)

Publikationen (Auswahl)

- *Des Kaisers neue Kunst*. In: Virchow, Kaiser (Hrsg.) Avenue (10) 2023 Wozu Kunst?
- "Do you really see blue the way that I see it?" Linguistischer Relativismus bei den Puzzleplattformern Typoman und Hue. In: Loading... Game Studies interdisziplinär. Hrsg. von Tamara Bodden, Marvin Madeheim und Annegret Montag. Paderborn: Fink, 2021. S. 183-198.(gemeinsam mit Katharina Zindel)
- 'Life Game Roleplaying' am Beispiel von GTA V. In: Loading... Game Studies interdisziplinär. Hrsg. von Tamara Bodden, Marvin Madeheim und Annegret Montag. Paderborn: Fink, 2021. S. 217-229.
- "C'mon das geht auch klüger." Intertextualität bei Fatoni. In: Rap, Text, Analyse. Deutschsprachiger Rap seit 2000 in 20 Einzeltextanalysen. Hrsg. von Dagobert Höllein, Nils Lehnert und Felix Woitkowski. Bielefeld: transcript, 2020. S. 99-112.
- "In friendly chat with bird or beast". Wittgensteins Sprachspiel und Gespräche in Alice im Wunderland. In: Vom Binge Watching zum Binge Thinking – Untersuchungen im Wechselspiel zwischen Wissenschaften und Popkultur. Hrsg. von Martin Böhnert und Paul Reszke. Bielefeld: transcript, 2019. S. 51-68.

Beiträge auf Kinder- und Jugendmedien.de

Rezensionen Computerspiel:

- [Brainseed Factory: Typoman](#)
- [Double Fine Production: Broken Age](#)
- [Hazelight Studios: It Takes Two](#)
- [Mojang: Minecraft](#)
- [Shedworks: Sable](#)

Quelle: . In: KinderundJugendmedien.de. Erstveröffentlichung: . (Zuletzt aktualisiert am: 30.05.2023). URL: <https://www.kinderundjugendmedien.de/kritik/computerspiele/6308-tamara-bodden>. Zugriffsdatum: 25.04.2024.