

LEBENS LAUF

Name Margarete Jahrmann
Akademischer Grad Prof. Sen. Lect. Mag.Art. Dr.Phil.
Geburtstag und -ort 21.06.1967 in Oberwart/Burgenland
Staatsangehörigkeit Österreich
Adresse Zürcher Hochschule der Künste
Ausstellungsstrasse 60,
Postfach, CH-8031 Zürich

Telefon +43 699 11850315
E-Mail margarete.jahrmann@zhdk.ch
WWW <http://gamedesign.zhdk.ch/personen/team/margarete-jahrmann/>
<http://www.margaretejahrmann.net>



Performance. Matteotihof Wien 2018

Aktuelle Position

Professorin ZHDK subject area Game Design, Zürcher Hochschule der Künste
<http://gamedesign.zhdk.ch/personen/team/margarete-jahrmann/>

Ausbildung

- 1988 - 1990 Studium an der Universität Wien: Kunstgeschichte, Philosophie, Psychologie. Erster Studienabschnitt.
- 1990 - 1995 Studium an der Universität für Angewandte Kunst Wien. Hauptfach: Kunstvermittlung / Malerei und Medien. Nebenfächer: Textilgestaltung/ Medienkunst
- 1992 - 1993 Erasmus Stipendium, Media Arts and Textile Arts, Gerrit Rietveld Academy Amsterdam
- 5.06.1995 Abschluss: MagisterArtis, summa cum laude, Universität für Angewandte Kunst. Magisterarbeit über *What the hell is Public Access. Modelle der Medienaneignung in USA und Österreich.*
- 2006 - 2010 Doktoratsstudium/ arts based PhD under the guidance of Prof. Roy Ascott/ Gaiia All Stars Programm, an der University of Plymouth, UK, School of Computing and Communication.
- 05.06.2008 MSc School of Computing and Communication, University of Plymouth
- 2010 - 2011 Dissertation und Defense PhD Thesis with seven exemplary art works, published on DVD. Title: *Ludics for a Ludic Society. The art and politics of play.* School of Computing and Communication, Philosophical Doctorate (PhD) University of Plymouth. Published online:
<http://pearl.plymouth.ac.uk/handle/10026.1/453>
- 12.09.2011 Abschluss: Philosophical Doctorate PhD/ Dr.Phil.

Akademische Erfahrung

- 2010 - Senior Lecturer für Medienkunst, Bereich Digitale Kunst, Prof. Ruth Schnell, davor Prof. Peter Weibel, Universität für Angewandte Kunst Wien.
- 2007 - Professorin Game Design (Theorie und Praxis), Zürcher Hochschule der Künste; Dozentin Game Design in Bachelor of Arts und Master of Arts ZHdK; Dozentin Theorie im Design Department Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK).
- 2003 - 2006 Professorin Zürcher Fachhochschulen, im Bereich Mediale Künste der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK).
- 2003 - 2006 Budgetverantwortliche Leiterin Studienbereich Medien Kunst, Zürcher Hochschule der Künste.
- 2000 - 2006 Leitungsteam Mitglied und Dozentin Neue Medien, Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK).
- 1998 - 2000 Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Forschungsprojekt „Virtuelles Museum für Valie Export“, Landesmuseum Linz/ Institut Archimedia, Kunstuniversität Linz.
- 1996 - 1998 Wissenschaftliche Mitarbeiterin Film und Medienkunst, Prof Konradiuk, Kunstuniversität Linz.

Gastprofessuren

- 2017 - 2018 Gastprofessorin für das Doktoratsprogramm Künstlerische Forschung (PHD in ART) an der Universität für Angewandte Kunst Wien.
- 2013 - 2016 Gastprofessorin Playful Ludic Interfaces, Institut Interface Cultures, Kunstuniversität Linz.
- 1999 - 2001 Gastprofessorin Experimentelle Künste, Institut Kulturwissenschaften und Kunst, Kunstuniversität Linz.

Preise, Residencies/ Fellowships

- 2019 Fellow am Center for Advanced Studies der Ludwig-Maximilians-Universität München (CASLMU).
- 2016 – 2017 Artist-in-Residence, Zentrum für Literatur und Kulturwissenschaftliche Forschung Berlin (ZfL), ehem. Verlagshaus Mosse Berlin zu *Warburg Memnosyne and Pathos-Formula Performances*.
- 2011 Leverhulme Post Doc research award. Leverhulme Trust and University of Plymouth. Research project title: *Prosumer Plays. Viral interventions in arts and Reputation Management*.
- 2010 artist residency at MIT Medialab, *Ludic Society performance plays– We Sell Play no Games* am Gamebit Institute, Comparative Media Studies CMS, Boston.
- 2006 artist in lab residency award ZHDK, Artificial Intelligence Institute (Leitung Rolf Pfeiffer) und University of Zurich. Projekt: *GO APE ENGINE, Bottom up Robots and Simulation Engine*. Game Engine development mit Max Moswitzer, A und Daniel Bisig, CH.
- 2004 software arts award, Preis Transmediale Berlin, mit Max Moswitzer, *Nybble Engine Reloaded*.
- 2003 Prix Ars Electronica, Auszeichnung interactive arts, mit Max Moswitzer mit der Arbeit *Nybble Engine, An Anti-war shooter Installation*.
- 2002 artist in residence, V2 lab Rotterdam/ Dutch Electronic Arts Festival/ Las Palmas Gallery. *Unreal Engine Total Conversion mit Linux Server Funktionen – beyond Game Modding*.

Jury/ Peer Review Tätigkeiten sowie Mitgliedschaften in Kunst- und Forschungsgesellschaften

- 2018 Mitgliedschaft SLSA-EU, European Society for Literature, Science and the Arts, Copenhagen.
- 2018 Evaluator/ Expert for the Horizon 2020 FET Future of Emerging Technologies PROACTIVE, call TIME 2018, European Union Commission Bruxelles.
- 2018 Evaluator/ Expert, call Game Design and Game Art, Creative Europe MEDIA sub-Programme - Development of European Video Games 2018, European Union Commission Bruxelles.
- 2018 Peer Reviewer for PLOS ONE Magazine, peer reviewed open access journal.
- 2017 Reviewer Swiss National Science Foundation (SNF), "Ambizione", call Scientific independence.
- 2017 ITFS17 Jurymember, Animated Games Award, Deutscher Computerspielpreis, Stuttgart.
- 2016 ISEA, International Society Electronic Arts member, International programme committee, Auswahl juried exhibition ISEA Hongkong.
- 2016 Gründungsmitglied D-A-CH, German Speaking Chapter, Digital Games Research Association.
- 2014 - 2016 Jurymember Content Award Vienna, Creative Games, ZIT Technologieagentur der Stadt Wien.
- 2014 - 2018 Reviewer Game Design Kreativwirtschaftsförderung Wien, Programm creative Industries, Departure/ Social Entrepreneurs.
- 2013 Peer Reviewer für Scan.net.au, special issue *The In/Visibilities of Code*.
- 2013 Jury Mitglied für European Interactive TV Conference series, Como, Italy.
- 2013 Jury member Assessment Committee for Professorship in Media Design, with Stale Stenslie, Roy Ascott, Falk Heinrich, University of Aalborg, Norway.
- 2012 – 2014 Jury Mitglied Games Content Award Vienna, ZIT - Die Technologieagentur der Stadt Wien.
- 2006 – 2011 Medienkunstbeirat. BMUK Wien. Jurytätigkeit, beratende Funktion und full member, alternierend.
- 2006 – 2016 Gründerin der Game Art Forschungsgesellschaft Ludic Society {} www.ludic-society.net {}.
- 2003 transmediale Berlin 2003, Jury member software arts award.
- 1995 – 2006 Mitbegründerin Konsum Art Server {} www.konsum.net {}.

Wichtigste Einladungen/ Invited Talks zu künstlerischer Forschung

- 2018 Medical Museion Copenhagen, Theatrum Anatomicum at occasion of 12th [European Society for Literature, Science and the Arts](#) Conference *GREEN*. Margarete Jahrmann and Stefan Glasauer. BOLD G/Flow: A game experiment on a speculative flow model of the brain.
- 2018 Bernstein Netzwerk Computational Neurosciences, Bernstein Konferenz 2018. Podiumsdiskussion zum Thema "Erkenntnisgewinn in Wissenschaft und Kunst", TU Berlin.
- 2018 Amaze Playful Media Festival Berlin, Conference VR and Neurogames. Presenting *Neuroflow*. Neuroflow Game Art as Practical Neurophilosophy. <https://youtu.be/sxZGfYzCFN4>
- 2017 BrainReading/Mindcontrol, screening und Vortrag, Technopolitics *Tracing Information Society*, transmediale/ Neue Gesellschaft für Bildende Kunst (nGbK) Berlin.
- 2017 Speaker und Filmpräsentation anlässlich der Technopolitics Timeline Ausstellung und workshop Serie, Connecting Spaces Gallery Hongkong.
- 2017 The future of Demonstration, Media Arts Festival Vienna – invited speaker, für den Film und die theatrale Aufführung der Naurutica Episode im Ballsaal Gschwandtner, Wien. <http://thefutureofdemonstration.net/e03/index.html>
- 2016 Leonardo/Laser Talk Zurich, kuratiert von Prof. Dr. Jill Scott, mit Stefan Glasauer. Title: Science as Game — Arts as Play, ideas about the experimental system as hermeneutical surface in contemporary performing arts and game design. <http://laserzurich.com/talks.php>
- 2016 Invited speaker zu Ludic Method soirées as artistic research format, ISEA, Run Run Shaw Media School, City University Hongkong.

Künstlerische Forschungsprojekte als Hauptgesuchstellerin

- 2016 – 2018 Games in Concert: Collaborative music making in a gaming environment. Funded by SNF, Swiss National Research Fonds research project of the Institute for Computer Music and Sound Technology at the University of the Arts Zurich Project-entry: Prof. Dr. Martin Neukom (ICST); Prof. Dr. Margarete Jahrmann (Game Design); Project-leader: Olav Lervik (ICST). Virtuelle Game Umgebung für live Bühnen Performances mit VR Goggles für MusikerInnen. <https://blog.zhdk.ch/gamesinconcert/contact/>
- 2015 – 2016 Babel Replay. Babel Re-Play» ist im Wesentlichen als Trigger eines zukünftigen Hubs zu weiteren Forschungsprojekten um Spiel und Urbanität zu verstehen. Forschungsprojekt zu Urban Interventions und dem Tumbau Mythos. ZHDK in cooperation mit der Witwatersrand University Johannesburg, Capital City Programme der University of Pretoria und dem Centre Dürrenmatt. Unterstützt von der Professur für Kulturvermittlung und Theaterpädagogik in Partnerschaft mit der Fachrichtung Game Design der Zürcher Hochschule der Künste, ZHdK. <http://www.fhnw.ch/ph/iwb/professuren/kulturvermittlung-theaterpaedagogik/team>
- 2010 – 2013 *PLAY& PROSUME*. As Part of the EU HERA funded research project “Technology Exchange and Flow: Artistic Media Practices and Commercial Application”. <http://trans-techresearch.net/tef>
The final high concept exhibition has been curated by Margarete Jahrmann and Brigitte Felderer an apparatus for dynamic public-facing interactions at the Kunsthalle Projectspace Vienna and associated presentations in the Filmmuseum Vienna. It brings together the key research findings of the project research teams at Plymouth University, VU University Amsterdam and the University of Applied Arts Vienna together with contributions from the EYE Film Institute, Amsterdam and the Netherlands Institute for Sound and Vision, Hilversum. <http://heranet.info/tef/events/play-prosume-technology-exchange-and-flow>

Künstlerische Forschungsprojekte/ Beteiligungen

- 2009 – 2011 European Masters in Ludic Interfaces – EACEA. Project funded by the EU program for Lifelong Learning/ Erasmus Curriculum Development Projects. Led by Prof. Matthias Fuchs, University of Salford. Associate Partner. The Ludic Interfaces Curriculum Development Project (LUDICI) war im Rahmen des EU Programms Life Long Learning realisiert worden. Innerhalb von drei Jahren

wurde ein Curriculum für einen internationalen Masterstudiengang für Playful Interfaces entwickelt. Das Projekt war als European Joint Masters mit vier beteiligten Universitäten geplant. Der Studienbeginn für das akademische Jahr 2012/ 2013 konnte mangels institutioneller Förderung nicht realisiert werden. Dennoch war das Projekt als Vernetzungsprojekt erfolgreich. http://eacea.ec.europa.eu/LLp/project_reports/documents/erasmus/multilateral_actions_2009/era_e_cdsp_503951.pdf

2008 – 2009 Illicit Ludic Metaverse, Forschungsanschub/ research focus generation, Avatar Rights. Schweizer Forum für Kulturrecht und Zentrum für Kulturrecht ZHdK, mit Mischa Senn, Abteilung Kulturrecht, Zürcher Hochschule der Künste.

Organisation von Konferenzen

- 2016 „Babel Re-play“, am Centre Dürrenmatt Neuchâtel 8./9. April 2016. Die Forschungstagung wurde von der Professur Kulturvermittlung und Theaterpädagogik in Partnerschaft mit der Fachrichtung Game Design der Zürcher Hochschule der Künste, ZHdK, dem Capital City Programme der University of Pretoria und dem Centre Dürrenmatt durchgeführt.
- 2016 Salon Dürrenmatt, zu Turmbaumetaphern, mit Goerges Pfründner, in Partnerschaft mit Madeleine Betschart, Leiterin des Centre Dürrenmatt, Neuchâtel.
- 2016 Ludic Society Dada Soirée 11. April, Cabaret Voltaire Zürich anlässlich 100 Jahre Dada. Präsentation des VOIDBOOKS, mit Max Moswitzer, A, Prof. Dr.-Ing. Stefan Glasauer, neuroscientist, German Vertigo Center, München, Prof. Dr. Marc Rölli, philosopher, Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig, Prof. Dr. Georges Pfründer, performance artist, research fellow of the Capital Cities Programme of the University of Pretoria/ FHNW Switzerland.
- 2013 Kunsthalle Wien Karlsplatz: Tagung PLAY & PROSUME. schleichender Kommerz und schnelle Avantgarde. Tagung 5. – 17. März. Programm siehe http://heranet.info/system/files/play_prosume_program_web.pdf

Journalistische und Kuratorische Tätigkeiten

- 2017 – 2018 Curator of Artistic Interventions in cooperation with Computerspiele Museum Berlin: Role Play and arts performances in Public Space Berlin.
- 2016 – Curatorial board member, Leonardo Art Science Talks, Laser Zurich, initiated by Jill Scott.
- 2006 – 2008 Editing Board member „Ludic Society Magazine“, des Ludic Sociey-Verlag, Wien/Zürich.
- 1998 – 2000 Kuratorin für die Vortragsreihe Intertwinedness, Ars Electronica Center Linz.
- 1996 – 2000 Permanent Columnist of Telepolis Online, the first German speaking online netculture and theory magazine, Heise Verlag München.
- 1998 – 2000 Curator for netculture, Editor of Numerous exhibition catalogues. (Book: Margarete Jahrmann (ed.) *Art Server Stargate To Netculture*, Linz 1999) OK Center for Contemporary arts, Linz.

Artistic Resumé

- 2016 – Art and Neurogame Experiments {} www.margaretejahrmann.net {}.
- 2016 – Micro Performance Videos {} <https://vimeo.com/user1566601> {}.
- 2016 – Voidbook & Ludic Method soirées {} <http://ludic-society.net/voidbook/> {}.
- 2006 – 2016 Game Art research, urban games and ludic writing, Ludic Society and Ludic Society Magazine {} www.ludic-society.net {}.
- 2005 Game Fashion {} <http://ludic.priv.at> {}.
- 2004 QR-Nymphae, Quick-Read-Code Camouflage Collection {} <http://ludic-society.net/sema> {}.
- 2000 – 2004 Game art Installations {} www.climax.at {}.
- 1995 – 2000 Net art and lectures Konsum Art Server {} www.konsum.net {}.

Auswahl repräsentativer künstlerischer Arbeiten

2018



Neuroflow, Game Art Installation mit Neurointerface, gezeigt bei der Ausstellung des *Amaze Playful Media Festival* Berlin. Game für eine Spielkonsole mit Neuro-Computerschnittstelle, entwickelt mit Thomas Wagensommerer. Hirnaktivitäten beeinflussen eine Spielumgebung deren Ziel es ist in einen Zustand der Meditation zu gelangen. Spielziel ist der entspannte Fluss von Gedanken und Aufmerksamkeit, Flow als kreatives Grundprinzip. Ironisch wird an die Versprechungen der biometrischen Geräte für Formen der Selbst Optimierung herangegangen. Selbst und Fremdkontrolle sind der eigentlich Inhalt der Installation, die sich als Spiel mit den eigenen Gedanken darstellt. Die Installation war eine Folge der *Neurospace* Performance Serie 2017. In mehreren Aufführungen, wurde eine Narration zwischen Neurowissenschaften und Spieltheorie vorgestellt. Ein LARP Live Action Roleplay Spiel mit historischen Spielkonsolen, 2017-2018, gezeigt im *Roten Rathaus Berlin* und *Computerspielmuseum Berlin*, unterstützt durch Hauptstadt Kulturfonds Berlin.

2018



Bold G. A Green Model of the Brain. Mit Stefan Glasauer. Installation mit Aktions Potential Brunnen und handgedrucktem bioluminescent Green Marker Neuronenstoff. Ausgestellt beim *FENS Forum Exhibition, 11th Forum of Neuroscience* in Berlin. Erstmals gezeigt im Juni 2018 im *Medical Museion Kopenhagen, Theatrum Anatomicum*, im Rahmen der Ausstellung der *SLSA Society for Literature, Science and the Arts, Kopenhagen*. Aufbauend auf einen dialogischen Vortrag das Bold G genannte FLOW Modell des Aktionspotentials im Gehirn vorstellte. Das Modell kann als Beispiel einer neuen Sichtweise von Metaphern und Funktionsweisen des Gehirns in der Neurowissenschaft gesehen werden, die im Austausch mit Spiel- und Flow Theorie sowie künstlerischer Praxis entstand: "An associative play experiment about the cultural and psychological, cognitive philosophical and neuroscientific implications of the game principle of Flow — in the inner self of the human condition in play with historical metaphors."

2017



I Want to See Monkeys, by Area7 lab (mit S. Glasauer). Installation, gezeigt in der Artificial Intelligence Ausstellung der *ars electronica 2017*. In diesem inszenierten neurophysiologischen Experiment zur Bewegungswahrnehmung wurde das brisante Thema der künstlichen Intelligenz in Verbindung mit Gesichtserkennung und einem künstlichen Neuronalen Netz verbunden. Während die BesucherInnen der Installation zu ProbandInnen wurden, die auf etwas Anderes hin observiert wurden als es die vermeintliche Aufgabe war. Formal bestand die Installation aus der Artefakten aus einem neurowissenschaftlichen Labor kombiniert mit einem Textil das mit Daten meines funktionalen Hirnscans im Kernspin dramaturgisch gestaltet war. In einem Verhaltensexperiment wurde Narration, Methoden und Disziplinen strukturell gekoppelt. Am Ende wurde jedes Gesicht vom künstlichen Neuronalen Netzwerk als Versuchs-Affe klassifiziert und die Subjekte über die eigentliche Versuchsanlage zum Thema Überwachung und Gesichtserkennung aufgeklärt.

2017



Pre_Cognition: Pre-Enactment Self-Experiment in Space Habitat. Film Performance aufgeführt in der International Space University Strasbourg, im SHEE Space Habitat der Liquifier Systems Group. Psychophysikalisches Duration Experiment mit Pathos Formeln von minimalen Bewegungen die Zukunft voraussagen. Film mit Samuel Dématraz. Gezeigt in einer Installation anlässlich des Festivals *Future of Demonstration*, im historischen Ballhaus Gschwandtner, Wien. Begleitet von einem Phosphat Dinner serviert von der Episode Naurutica mit prominentem Line Up: a.ACHAT, Daniel Colucciello Barber, Stefan Becker, Hannes Broecker, James Hoff, Barbara Imhof, Margarete Jahrmann, Marian Kaiser, D. Kaufman, Jonas Loh, Fred Rapid, Klaus Schafler, Claudia Schötz, Christina Wessely. <http://thefutureofdemonstration.net/de/e03.html>.

2016



Mindreading/ Thought Transmission, Film, 16 min. Mit Samuel Dématraz (Kamera und Performance) und Marian Kaiser (dialogischer Text und Stimme). Film zu Selbstkontrolle und Überwachung und der Technogeschichte des Gedankenlesens. Gezeigt in der *NGBK Neue Gesellschaft für Bildende Kunst* und *Connecting Spaces Gallery Hongkong 2017*. Microperformances und Filmshooting on location als aktivistische Aktionen auf NSA Satelliten Abhörstationen in Europa: Kreta, Chavalon, den ehemaligen Satelliten Abhör-Einrichtungen Teufelsberg Berlin und dem aktiven ONYX Satelliten Feld, Leuk/ Sion, Schweiz. Als Film gezeigt wird die illegale Performance gesellschaftlich wirksam. <https://vimeo.com/202574242>.

2016



Decision Demon, Installation, Game, Performance, gemeinsam mit Stefan Glasauer. Neuro-Game Experiment mit EyeSeeCam Augentracker, Untersuchungs- und Daten-Kutte mit live generiertem Input für eine Opern-Aufführung und Bühnenbild. In der Installation kann von BesucherInnen ein psychophysisches Game-Experiment mit live Augentracker gespielt werden. In der Gestaltung erinnert die Software-Installation und Game-Mechanik an frühe Elektronenröhren und Radar-Bildschirme. In der Narration ist das Spiel-Experiment an Stanislaw Lems Geschichte vom Pilot Pirx angelehnt, der einem vermeintlichen Punkt in der Leere folgt, der eigentlich eine Spiegelung der Maschine ist. In der Installation werden Spielerdaten ausgewertet, BesucherInnen erfahren theoretische, wissenschaftliche und praktische Bedingungen des Forschens. Der Neurowissenschaftler und die Künstlerin spielen sich selbst. Aufgeführt als Beitrag zur *Opera of Entropy*, Regie Thomas Jelinek, Musik: Jorge Sanchez, zur Eröffnung der *Experimentellen Musiktheatertage Wien* im WERK X, 2016. <https://vimeo.com/202618042>

2016



VOID Book, ein leeres Kunst-Buch für Ludic Soirées, mit Max Moswitzer im Ludic Society Eigenverlag, Zürich/Wien. VOID ist ein Funktionsargument, das nichts annimmt — `int myFunc(void)`, das nichts zurückgibt — `void myFunc(int)`, auf nichts hinweist — `void* data`. Das VOID Book als Artefakt impft, induziert, entfacht und spielt mit der philosophischen Bedingung einer Möglichkeit von Welt. Real Play jenseits des gedruckten Buches. Das VOID Book ist Initialzündung zu einer ludischen Wissenschaftstheorie mit dem verführerischen Klang der Jouissance statt Nuisance. <http://ludic-society.net/voidbook/>



Präsentiert wurde das VOID-Buch in Soirées mit internationalen Gästen, unter anderem der Babel Replay Gruppe aus Südafrika, begleitet von Performances mit Georges Pfründner, CH und Michel Ignoiola, South Africa, Technophilosophie von Marc Rölli, DE, Neurowissenschaft, S. Glasauer, DE, Dada-Intro Adrian Notz, CH. Lanciert wurde VOID in einer Soirée im historischen Gründungsort von Dada, dem Cabaret Voltaire in der Spiegelgasse, meinem Wohnort in Zürich. VOID wurde in einer Serie von performativen Soirées mit Beiträgen internationaler Ludic Society Members vorgestellt. Weitere Aufführungen im Auditorium Goldschydey Wien und bei ISEA Hongkong/RunRun Shaw Media Center. Die Soirée dient als Format um ludische Methoden durch Anwendung spielerischer Inszenierungen und formaler Regeln zu erproben. Teilnehmerinnen aus Philosophie, Life Sciences, Geisteswissenschaften und Kunst kollaborieren im Rahmen der Soirée. Ludic Texts und Artefakte entstehen. Das zugehörige Paper "The Ludic Society's VOID BOOK soirées" wurde präsentiert anlässlich ISEA 2016 in Hongkong.



2013



Play & Prosume. Alternate Reality-Ausstellung, Kunsthalle Wien Karlsplatz. Ausstellungs-Interface und Game-Design, interaktive Installation und Parcours durch eine sich ständig ändernde Ausstellung, die den Versuch unternimmt, Film zu veräumlichen. Durch die Interaktion mit visuellen technischen Codes, die auf Projektionen und Vorhängen zu finden sind, wurden neue Filme und Texte abgerufen und der Besucher getrackt und bewertet. Diese Daten wurden gespeichert und als Teil eines künstlerischen Forschungsprojektes ausgewertet. Die Sammlung über Verhaltensdaten wurde den Besuchern nach Besichtigung kommuniziert.



Die Ausstellung war wesentlicher Teil des Forschungsprojektes *TEF, Technology Exchange and Flow*, Humanities in the European Research Area HERA. Die Ausstellungsarchitektur wurde lediglich über Vorhänge geschaffen, Spieltische im Glaskubus der Kunsthalle verteilt, die den Blick auf den Stadtraum durch geöffnete Vorhang-Segmente mit einbeziehen. Architektur wurde als persuasives Spiel gestaltet. Kuratiert mit Brigitte Felderer. <https://vimeo.com/62735976>

2011/2018



AAA Profiler. Augmented Reality App, Handgedruckter Stoff, Performance mit Live-Twitterfeed. *Schauraum Digitale Kunst*. Electronic Avenue, Museumsquartier Vienna. Ein Stoff mit Augmented Reality Codes, gedruckt an der Zentralwerkstätte für Textil (2011). In einer Performance im Schauraum Electronic Avenue lag die Künstlerin im Kostüm im Museumsquartier Schaufenster und animierte dazu, mit der App Fotos zu machen - die sofort mit neuen Texten verbunden und auf Twitter gepostet sowie in der Installation projiziert wurden.

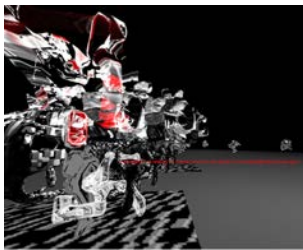
Subliminal Message Game (formerly known as AAA Profiler) mit Bobby Rajesh Malhotra, A/India (2018) Material: Textil, Kleiderpuppe. Genre: Augmented Reality Performance Game App/ Roleplay. In diesem Augmented Reality Game entstehen



2006 – 2008



2003



aus einem Stoffmuster neue Wörter. In der App ziehen Spieler diese Wörter im virtuellen Raum zu neuen Sätzen zusammen. Sie spielen "Text-Tetris"!
 Unterschwellige Botschaften aus Werbung und Propaganda werden sichtbar. Fotos der Ergebnisse werden auf Instagram und ähnlichen Kanälen aus der Game App heraus gepostet. Die neuen Bilder entstehen aus der Interaktion mit Personen in der Installation, mit dem Textil als Foto-Hintergrund. Jede SpielerIn wird zur Role Playerin versteckter Aussagen. http://ludic.priv.at/AAA/AAA_Profiler/a.html

Ludic Society: Urban Games and Journals. Pervasive Spiele die mit subtilen Mitteln in den Stadtraum intervenieren und Spielmechaniken als Interaktionen und Aktivismus Auslöser nutzen. In RFID Judgement day/Reverse Gear Race wurde der local car club und Hafnarbeiter aus Plymouth, UK eingebunden, in Gijon Login Namen von Stadtpaziergängern in den Ausstellungsraum übertragen. Diese Form der Spiele wurde unter anderem vom Kunsttheoretiker und Kurator Stephan Schwingeler, ZKM Karlsruhe als Game Art Pionier Arbeiten kategorisiert. Schon eine Dekade vor dem erfolgreichen Pokemon Go wurden im Ludic Society Projekt antikapitalistische Spiele im öffentlichen Raum aufgeführt, die Tagging und Auspreisungssysteme aushebeln. Die Publikation theoretischer Texte zu den als Games getarnten Aktionen erfolgte in Artikeln einer losen Gruppe von ca. 45 internationalen Mitgliedern der Ludic Society. Die gedruckten und grafisch individuell gestalteten Magazine wurden bei verschiedenen Kunst- und Medienfestivals (transmediale Berlin, Laboral Gijon, ars electronica Linz, Social Hacking Festival Plymouth, Arco Madrid, Dutch Electronic Arts Festival Rotterdam, Pixel Festival Bergen, Kunstmuseum Aros Aarhus) mit Performances und Referaten präsentiert. <http://ludic-society.net>

Auszeichnung Interactive Arts Prix Ars Electronica für Nybble Engine ToolZ, <http://www.climax.at/nybble-engine-toolz>. Interactive Arts Exhibition, OK Centrum für Gegenwartskunst Linz/ Arco Madrid/ transmediale, Haus der Kulturen der Welt Berlin. Mit Max Moswitzer, A. Die Game Art Arbeit wurde in einem Residency im V2 Lab Rotterdam erstellt. Ergebnis war die totale Konversion eines Shooterspiels in eine Protest Installation gegen den damaligen Krieg im Irak. In einer Installation wurde aus dem in einem Surround Screen von 12 Metern Durchmesser projizierten Game-Environment mit jedem Schuss automatisch eine Anti-War Protest Mail an die Adresse president@whitehouse.gov gesandt. Auch ästhetisch war ein kommerzielles Spiel völlig in eine abstrakte circular and causal feedback Umgebung verwandelt worden. Das Artefakt war damit auf rechtlich nicht eindeutigem Terrain erstellt worden, gerade weil es öffentlich ausgestellt worden war und international von einer Vielzahl von BesucherInnen gespielt wurde: *DEAF Festival/ ars electronica/ Arco Madrid*. In der Folge wurde der Arbeit zusätzlich der **Software Arts Award der transmediale Berlin 2004** verliehen. Rückblickend war diese Arbeit ein Schlüsselwerk im Genre der Critical Activism/ Game Art — und in meinem persönlichen künstlerischen Resumée.

Ausstellungsbeteiligungen (Auswahl)

- 2018 **Bold G.** Mit Stefan Glasauer. Installation mit Aktionspotential Brunnen und handgedrucktem bioluminescent Green Marker Neuronenstoff. Ausgestellt beim *FENS Forum Exhibition*, 11th Forum of Neuroscience in Berlin, Federation of European Neuroscience Societies/ Neurowissenschaftliche Gesellschaft.
- 2018 **Green FLOW Model of the Brain.** *Medical Museion Kopenhagen*, Theatrum Anatomicum, im Rahmen der Ausstellung der *SLSA Society for Literature, Science and the Arts, Kopenhagen*.
- 2018 **Neuroflow**, Game Art Installation mit Neurointerface, gezeigt bei der Ausstellung des *Amaze Playful Media Festival* Berlin. Game für eine Spielkonsole mit Neuro-Computerschnittstelle, entwickelt mit Thomas Wagensommerer.
- 2018 **Alea-Agon-Ilinx.** Performance und Ausstellungsbeitrag mit Studierenden Design ZHDK. Im Rahmen der Ausstellung *Revisiting Black Mountain*, Zufall, Einfall, Strategie: das (un)mögliche Lehren, ZHDK Zürich, Kaskadenhalle Toniareal Zürich.

- 2018 **Decision Demon Remake**, Installation und Beteiligung am Arts Lab Opera of Entropy by Jelinek & Sanchez. Künstlerhaus 1050 Wien.
- 2018 **Laundry cabin Area7**, Installation mit Stefan Glasauer, Artefakte aus dem Neurolab, EyeSeeCam brain analysis tool und Decision Demon game. Mit Mara Niang. Anlässlich NOMAD.theatre / brut/ Wien Brainwash Laundry Entropy, micro-Performance Session im Matteotihof Wien.
- 2017 **I Want to See Monkeys**, by Area7 lab, mit Stefan Glasauer. Artificial Neural Network und Gesichtserkennungs Installation, gezeigt in der Artificial Intelligence Ausstellung, grosse Rutschenhalle Post City Linz der *ars electronica 2017*.
- 2017 **Pre_Cognition: Pre-Enactment Self-Experiment in Space Habitat**. Film Performance aufgeführt in der International Space University Strasbourg, im SHEE Space Habitat der Liquifer Systems Group. Film mit Samuel Dématraz. Gezeigt in einer Installation anlässlich des Festivals *Future of Demonstration*, Wien.
- 2017 **Resilience**. Film mit Samuel Dématraz, Inszenierung und 12 Ludic Texte mit Marian Kaiser zu Brainwave devices, arts research in der Ausstellung. *Neue Gesellschaft für Bildende Kunst (nGbK)* Berlin, Im Rahmen der Ausstellung *Tracing Information Society – a Timeline*, TECHNOPOLITICS working group, presented by transmediale 2017.
- 2017 **Ludic Profiler Remake**, Installation mit partizipativer Performance. Ausstellung: Appdate, Neuwerk Konstanz. <https://mediaandparticipation.com/2016/12/21/appdate-einladung-zur-vernissage-am-19-01-2017/>
- 2017 **Resilience /Mindreading**, Film Gameplay workshop und Screening, Ausstellung: Technopolitics Working Group- Timeline Project. *Connecting Spaces Galerie* Hongkong.
- 2016 **Babel Tower Installation**, Fototapete Horror Vacui Skulptur. Ausstellungsbeteiligung mit Oswald Oberhuber, Franz Vana, Gisela Stiegler, Hervé Massard, Robert Jelinek, Franz Graf. GRAUZONE, Ateliergalerie Wien.
- 2014 **Alternate Reality curtain**, Installation, Shopwindow, App und Alternate Reality performance. Die große Illusion, Wandzeitung Steinbrenner/ Dempf, Ateliergalerie Wien.
- 2014 **Alternate Reality Tableau**, Interactive Installation. RE-culture III, "RISK", 3rd International Visual Art Festival Patras, Greece, <http://www.artinprogress.eu>
- 2013 **AR Trench_Code**, Installation mit Video, Ipad und APP. Ausstellung: Artists in Exchange. In Kooperation mit Digitale Kunst, Universität für Angewandte Kunst Wien, Lalit Kahla Academy, New Delhi, India.
- 2013 **Endless Sail**. Silver 3-D Print, Vienna Art Fair, Galerie Lisi Hämmerle, Bregenz/Wien.
- 2012 **Symbolic performance Object**. Djinni in a Bottle – Materialisation und Medialität. Beteiligung Gruppenausstellung Galerie Lisi Hämmerle, Bregenz. 3D Print, Silber.
- 2012 **Ludic Society Games**. Installation and video. Ausstellung: Play Again: games and Culture. Pro Helvetia Warsaw, Tabacka Cosice, Sl. Game Culture Seminar Pro Helvetia.
- 2012 **Endless Sail Logfile**. 3D Print, duration performance sculpture und GPS logfile installation, curated by Hervé Massard, Sail Against The End. Sabotage Gallery Vienna, Wien.

- 2011 **The Third Woman Game, Augmented Reality Kostüme** und Inszenierung einer Code Reading Tanz Performance, mit Nina Yankowitz, Martin Rieser, Rasmus Vuori, und Pia Tikka. Galapagos Art Club, New York.
- 2010 **Semacode Costumes.** mit Art Clay und Anna Dimitriu, UK. Bio Hazard Installation, costumes and students play. Digital art weeks, Xian, China.
- 2010 **Space Invaders,** Clip mit Max Moswitzer. Parcour Installation. FACT Centre Liverpool, UK.
- 2009 **Sema Dress und Sema Code Dessous.** Game Fashion Wearables und mobile phone App. Edith Russ Haus Oldenburg.
- 2008 **Pong Dress,** video und interaktives Kleidungsstück/ performance. Ausstellung: Art and Politics of Games, kuratiert von Ernst Strouhal. Kunsthalle Wien.
- 2007 **RFID judgement Day.** Installation and Urban Game. RFID Live Implantat Performance, mit Max Moswitzer und Duncan Shingleton, UK. Social Hacking Show, kuratiert von Joashia and Geoff Cox. Plymouth Arts Centre/ Gallery, Plymouth UK.
- 2006 **LudicSociety Nouveaux Objets Célibataires/GoApe Chindogus,** mit Max Moswitzer. Video, Vitrine, Ludic Magazine und circuitboard objects. Neue Galerie Graz; Medialab Madrid.
- 2005 **LinX 3D.** Arcade Installation, objets Célibataires/ Self etched Curcuit Board objects, Game Art Show, curated by Inke Arns. Hartware Medienkunstverein, Stahlwerk Phönix West Dortmund.
- 2004 **LinX 3D Arcade Konsole.** Game Art Show. Curated by Stephan Schwingeler. Permanente Sammlung ZKM Karlsruhe.
- 2004 **Taunting Bots Shooting towards Heavenly Peace on Red Square.** Installation, Shooter. Mit Max Moswitzer, curated by Roy Ascott at Qui and Complexity. Red Gate Gallery, Beijing.
- 2004 **Climax.at,** mit Max Moswitzer. Interaktive Game Engine Installation Dancemachine, Stahlteile, dancepad. Game Art Show. Curated by Tilmann Baumgärtel. Völklinger Hütte, DE.
- 2004 **Nybble-Engine.** Game Software und Installation. Transmediale, Berlin 2004, Haus der Kulturen der Welt Berlin.
- 2003 **Nybble Engine toolz.** An Anti-war Shooter, mit Max Moswitzer. Raum Installation mit 3 D Print, Surround Projektion, Game und tuned transparent Computers. Prix Ars Electronica, Interactive Arts Exhibition, OK Centrum für Gegenwartskunst Linz.
- 2003 **Nybble-Engine-ToolZ Anit-War Shooter.** Surround Cinema Installation und 3D Print, mit Max Moswitzer. Mama Gallery/Dutch Electronic Arts Festival, DEAF 2003. Ls Palmas Rotterdam.
- 2002 **Data-Objectiles.** Interaktive Installation und 3D Print, mit Max Moswitzer und F.E. Rakuschan. Casino Luxembourg 2002.
- 2000 **LinX3D.** Konsole und Netzwerkinstallation. Mit Max Moswitzer. Ausstellung: Net Condition. Cover Ausstellungskatalog. Zentrum für Kunst und Medientechnologie, ZKM Karlsruhe.
- 1999 **Super Secreretary Chat.** Chatbot und VRML object mit Kathy Rae Huffmann, VRML Arts exhibition, Siggraph 99, Los Angeles.

- 1999 **Schreibtisch mit Chatbot.** Ein simulierter Sekretärinnen Arbeitsalltag. Ausstellung: Work and Culture, Tabakfabrik Linz.
- 1998 **Avatara Amsterdam. SuperFemPER4mance,** live VRML databodies installation und performance, lecture. European Media Arts Festival, EMAF Osnabrück.
- 1997 **TRANS FOR MO/ATIV.** Lecture Performance und Server Installation. Ausstellung: Zones of Disturbance. Steirischer Herbst97, Graz.
- 1996 **Konsum Art Server selfdestruction night,** mit Max Moswitzer und SITO, John van Quast, Boston. Hacking Performance und Installation, DEAF Festival/ V2 Lab Rotterdam.

Einzelausstellungen (Auswahl)

- 2016 **Aby Warburg arts research Enactment,** Performance und Filmshooting Teufelsberg Berlin. Filmscreening im ehemaligen Verlagshaus Mosse, Berlin. Zentrum für Literatur und Kulturforschung, ZFL Berlin.
- 2016 **Babel Replay. Film und Playing Card Deck.** Mit Georges Pfründner, CH. Filmscreening und performance Vortrag im Salon Dürrenmatt 2016 im Rahmen der Babel Replay Konferenz. Centre Dürrenmatt, Neuchâtel, CH.
- 2015 **BABEL REPLAY.** Performance Filmfragment mit Georges Pfründner, CH. Interaktiver Film, gezeigt in Witwatersrand University Johannesburg, der University of Pretoria, Southafrica, <http://www.fhnw.ch/ph/iwb/professuren/kulturvermittlung-theaterpaedagogik/babel>
- 2014 **Ludic Society Urban games und Pongdress.** Dokumentation derr urban games und interaktiven Game Art Installationen unter dem Label Ludic Society/ permanente Sammlung. Computerspiele Museum Berlin, Karl-Marx Allee Berlin.
- 2013 **Play& Prosume.** Exhibition Interface and Design, Lead Game Design für die interaktive Ausstellung, textile Ausstellungsgestaltung. Realisierung in Kooperation mit dem TEF Team. Kunsthalle Wien Karlsplatz. <https://vimeo.com/62735976>
- 2013 **Ludic Society Urban Games assembly.** Urban Art & Exhibition Games. Mixed media. MERK arts based research group. University of Aalborg, Denmark.
- 2011 **AAA Profiler.** Augmented Reality App, Handgedruckter Stoff, Live Twitterfeed. Schauraum Digitale Kunst. Electronic Avenue Vienna, Museumsquartier Wien.
- 2009 **Exhibition Game Homo Ludens Ludens.** Mit Max Moswitzer und René Bauer, CH. Ausstellungsinterface und Game für die Ausstellung „Homo Ludens“. Laboral Gijon, Espana.
- 1997 **Konsum Art Server. A lecture act of Force.** Installation mit Live VJing sound generation von netprotocols, logfiles, needle printers and teletypers, mit Janos SugR, HU, Franx Xaver und DJ GLOW, Georg Lauteren, F.E. Rakuschan und Max Moswitzer. Media Research Foundation, Mucarnok arts academy Budapest.
- 1994 [Datagold.priv.at](http://www.datagold.priv.at) Mit Max Moswitzer. Konzeptuelle Domain-name related Skulptur (Stahl und Gold), mit Katalog Heft. MAK Galerie, Museum für Angewandte Kunst Wien.

Lehrtätigkeit

- 2017 - 2018 Gastprofessur Methoden künstlerischer Forschung, Doktoratsprogramm Künstlerische Forschung (PHD in ART) Universität für Angewandte Kunst Wien.
- 2018 Prüfungskommission, Overseas External Examiner School of Graduate Research RMIT University Australia, wissenschaftliche und künstlerische Game Art, PhD Candidate Jens M. Stober.
- 2018 Second Supervisor/ Prüfungskommission wissenschaftliche und künstlerische Promotion an der Universität Weimar, PhD Candidate Martin Hawranke.
- 2018 Supervisor PhD Programm Künstlerische Forschung, Candidate Charlotta Ruth.
- 2015 - Second Supervisor PhD wissenschaftliche und künstlerische Promotion an der Kunstuniversität Linz, Österreich. Candidates: Interface Cultures.
- 2011 - Methoden künstlerischer Forschung, Institut für Bildende und Mediale Kunst, Digitale Kunst
- Seminar Künstlerische Forschung, artistic research, arts based research, epistemology
 - Arbeiten und Beispielen aktueller Forschungsprojekte in art&science sowie in den Cultural Sciences and Arts. Neue Methoden künstlerischer Forschung. Die gemeinsame Analyse der eigenen Arbeit eröffnet neue Formen und Zugänge zum Verständnis von Kunst als Forschung. Insbesondere berücksichtigt wird Kunst durch Medien und die Bedeutung der technologischen Objekte – und ihre historischen und zeitgenössischen Ansprüche in der Gesellschaft.“
- 2011 - Human Interface Design, Institut für Bildende und Mediale Kunst, Digitale Kunst
- Seminar Urban Games und Aktivismus: Spiel als künstlerischer Methode. Das Seminar analysiert die künstlerischen Möglichkeiten der sogenannten Urban Games als Mittel aktivistischer Intervention im öffentlichen Raum.
 - Seminar Worldgame, Arts Research Methods, geodesic domes, Buckminster Fuller
- 2011 - 2012 European Masters in Ludic Interfaces, Kunstuniversität Linz, associated partner at the Erasmus Curriculum Development Projects, funded by the Life Long Learning Programme of the EU, Ludicinterfaces.com
- 2003 Willem de Kooning Academie, Piet Zwart Institute, Rotterdam: Postgraduate Programmes, Mentoring
- 2003 Willem de Kooning Academie, Piet Zwart Institute, Rotterdam: Projekt *Slave & Master Engine. A hard- and software critique group experiment*. [Zusammen mit Prof. Margarete Jahrmann, HGKZ, Departement Medien & Kunst, und Doz. Max Moswitzer, University of Applied Arts Vienna, Department Visual Media].
- 2000 – 2006 Dozentin Interactive Visual Computing an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich.
- 1999 – 2000 Gastprofessur Hybridmedien an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz.
- 1998 - 2000 Lehrauftrag Programmiersprachen an der Universität für Angewandte Kunst Wien.

Vorlesungstätigkeit Medien und Kunst/ Game Design/ Zürcher Hochschule der Künste

- 2013 - Berufsvorbereitungsmodul für angehende Game Designer. Bachelor Praxismodul für VGD-Studierende im 6. Semester, Pflichtmodul für VGD Game Design, 6. Semester.

- 2010 - Mentoring II: Interaktion/Game Design. Masterstudent/In oder Projektteam.
- 2010 - Abschlussprüfung: Interaktion/Game Design. Master Game Design, 4. Semester.
- 2010 - Research in Action (Fachinput B): Interaktion/Game Design. Master Game Design, 2. Semester.
- 2010 - Spieltheorie: Corporate Identity und Digital Persona. Seminar Theorie mit praktischer Arbeit. 5. Semester BA Game Design.
- 2010 - Interdisziplinäre Designpraxis: VGD. Disziplinen übergreifendes Praxismodul für alle Design Studenten. 3. Semester BA.
- 2008 - Konzeption BA-Projekt. Entwicklung und Abnahme des angestrebten BA Projektes Konzepts/ Erstellung Design Papers. 6. Semester BA Game Design.
- 2008 - Persönliches und spezifisches Mentorat (Projekt/Thesis), Master Game Design, 4. Semester.
- 2007 - Game Art. Kunst und Spiel - Grundprinzipien von Innovation. Theorie Seminar, 1. Semester BA Game Design.
- 2007 - Pervasive Games. Hybride Spiele und Urbane Interventionen. Praxis Modul/ Seminar, 3. Semester BA Game Design.
- 2007 - Tropes vs Women in Videogames. Genderkompetenz am Beispiel CYBORGS als theoretische Metapher. BA-Theoriemodul vertiefungsspezifisch für Studierende im 4. Semester.
- 2007 - BA-Abschlussarbeit. Themenstellung, Arbeitsmethodik und Ergebnisqualität. Kurs Vertiefung Game Design, 6. Semester, BA-Arbeit.
- 2007 - Einführung In Spieltheorie und Game Studies. Seminar Theorie. 1. Semester BA Game Design.
- 2000 – 2006 Medien und Kunst, Künstlerisches Hauptfach, Abteilung Medien und Kunst. Alle Semester.
- 2000 – 2006 Medien und Kunsttheorie, net art and media cultures, Abteilung Medien und Kunst. Alle Semester.

Publikationsliste (Auswahl)

Peer-reviewed (original publications):

- Jahrmann M (2017). "ShapeShifter Games. Computerspiele als Material und Kontext künstlerischer Praxis". In: Kulturgut Computerspiele. *Politik & Kultur* 05/2017. Zeitung des Deutschen Kulturrats 5:24
<https://www.kulturrat.de/themen/kulturgut-computerspiele/shapeshifter-games/>
- Jahrmann M (2016). "Deep Play. Arts experiments as strategies of participative research". In: *Journal for Research Cultures* 1:6. Ed. Tarasiewicz M, Research Institute for Arts & Technology, Vienna (RIAT)
<https://researchcultures.com/issues/1/deep-play.html>
- Jahrmann M (2008). "Morales du Joujou: Ludic wonder objects". *Technoetic Arts* 6: 149-162

- Jahrmann M (2007). "Charmante M. Real Player Manifesto". In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 1:5. <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/3/27>
- Jahrmann M (2005). "Ich spiele Leben. Real Player in Real Games. Kunstforum 178:86-94.
- Jahrmann M, Moswitzer M, (2006-2016) Regular publishing of peer reviewed arts research articles in each issue of *Ludic Society Magazines*, 1- 6. Verlag Ludic Society Zurich.
- Buchbeiträge**
- Jahrmann M (2018). "Kriegsspiele und kognitives Mapping. Sensomotorische Erfahrung und ihre spielerische Schärfung". In: Novak L (ed.) Medien-Krieg-Raum. Fink Verlag, Paderborn, pp 451-470
- Jahrmann M (2018). "Constant Beyond Gamification. Deep Play in Political Activism". In: Cermak-Sassenrath D (ed.) Playful Disruption of Digital Media, Gaming Media and Social Effects. Springer, Berlin New York, pp 193-213
- Jahrmann M (2017). "TAGGING. The big urban game, re-play and full city tags: Art game conceptions in activism and performance". In: Performing the Digital. Performativity, performance studies and digital cultures. Lecker M, Schipper I, Beyes T (eds.), transcript Bielefeld, pp 171-191
- Jahrmann M (2016). "Newsgames, Wargames, Artgames. Kunst gegen Krieg, Krieg durch Spiele". In: Strouhal E (ed) Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Campus, Frankfurt, pp 361-375
- Jahrmann M, Felderer B (2013). "Creating an Augmented Reality Exhibition". In: Play and Prosume, Schleichende Werbung und schnelle Avantgarde, Verlag für moderne Kunst, Nürnberg, pp 3 -15
- Jahrmann M (2012). "Ludic Chindogus as Erotic Toys—Pleasure, Play, and Politics Beyond Materialism". In: Coded Cultures. New Creative Practices out of Diversity. Russeger G, Tarasiewicz M, Wlodkowski M (eds.), Springer Wien, pp 280-303
- Jahrmann M (2012). "Playful Ludic Interfaces", In: Coded Cultures. Russeger, G. (ed.), 2012, Springer Wien, pp 112 - 126.
- Kayali F, Jahrmann M, Ortner J, Felderer, F, (2011). „Alternate Reality Games: Persuasion in Context". In: Wimmer J, Migutsch K, Rosenstingl H (eds) Applied Playfulness. Proceedings of the Vienna Games Conference 2011, Vienna, pp 253-266
- Margarete Jahrmann, 2009. "Futility is Resistance! Toy-object, Schwarzgerät and Dingpolitik as Ludic Research Objectives". In: New Realities: Being Syncretic. Ascott R, Bast G, Fiel W, Jahrmann M, Schnell R, (eds.), Springer Wien/ New York, pp 156-160
- Jahrmann M, Schnell R, (2009). Ambient DVD. A Dispositive Beyond Documentation. In: New Realities: Being Syncretic. Ascott R, Bast G, Fiel W, Jahrmann M, Schnell R (eds.), Springer Wien/ New York, pp 342-343
- Jahrmann M (2009). "Morales du Joujou / Objects_of_Desire". In: Homo Ludens Ludens. Laboral / Gijon, pp. 206 -211 / pp 348-352.
- Jahrmann M (2009). "Plays on a Metamorphosis of Contemporary Electronic Toys". In: Coded Cultures, Exploring Creative Emergences. MUMOK Vienna. pp 23-27.
- Jahrmann M (2008). The Portable Prison. Nutzlose Spielzeuge als kontingente Spiel-Fetische. In: Gestalten der Kontingenz. Ein Bilderbuch. Jörg Huber, Peter Stoellger, (eds.), Springer Wien/ New York, pp 87-99.

Conference books

Jahrman M (2014) Gamification and beyond. Ernsthaft Spielen. In: „Schwindel der Wirklichkeit“, Akademie der Künste, Berlin.

Jahrman M (2013). Exhibition Game Design. In: "Context Matters! Exploring and Reframing Games in Context. Proceedings of the 7th Vienna Games Conference FROG", new academic press, Wien.

Moswitzer M, Jahrman M (2012) Multiple Selves as Artist and Instructor. In: Gardner M, Garnier F, Delgado Kloos C (eds) Proceedings of the 2nd European Immersive Education Summit, Paris, pp 160-170

Kayali F, Jahrman M, Ortner J, Felderer, F (2011). Alternate Reality Games: Persuasion in Context. In: Wimmer J, Migutsch K, Rosenstingl H (eds) Applied Playfulness. Proceedings of the Vienna Games Conference 2011, Vienna, pp 253-266

Monographien und Herausgeberschaften:

Margarete Jahrman & Max Moswitzer (eds.). The VOID Book. Verlag Ludic Society Zurich, 2016.

Margarete Jahrman & Brigitte Felderer (eds.). Play and Prosume, Schleichende Werbung und schnelle Avantgarde. Technology Exchange and Flow, Verlag für moderne Kunst, Nürnberg, 2013.

Ascott R, Gangvik E, Jahrman M (eds) Making Reality Really Real – Consciousness Reframed XI. TEKS Publishing, Trondheim, 2010.

Ascott R, Bast G, Fiel W, Jahrman M, Schnell R (eds) New Realities: Being Syncretic. Edition Angewandte. Springer, Vienna, 2009

Jahrman M, Schnell R, (eds.) Ambient DVD. A Dispositive Beyond Documentation. In: New Realities: Being Syncretic. Ascott R, Bast G, Fiel W, Jahrman M, Schnell R (eds.). Springer Vienna, 2009.

Margarete Jahrman & Christa Schneeberger/ Ars Electronica Center Linz (eds.), 2000. Intertwinedness. Reflecting the Culture of the net. Ritter, Klagenfurt.