

Quellen

Spieleprojekte

- Tower Tag von VRNerds
- Mizuguchi Synaesthesia

Literatur

Wissenschaftliche Arbeiten/Knowledge bases über Haptik allgemein

- Martin Grunwald – Der bewegte Sinn (Martin Grunwald/Lothar Bayer, 2001)(*im Bestand der Bibliothek in der Finkenau*)
Standardwerk zu Grundlagen und Anwendung haptischer Wahrnehmung
- Lea Podgajnik – Virtuelle Haptik (Masterarbeit, HAW Hamburg, 2016)
- <https://www.hapticlabs.io/>

Körperlichkeit in Spielen

- Jan Fisher – Harry Potter und der Muskelkater (aus "Build 'Em Up, Shoot 'Em Down – Körperlichkeit in digitalen Spielen", Inderst/Just (Hrsg.), 2013)
Ein subjektiver Erfahrungsbericht eines Selbstversuchs anhand der Nintendo WiiMote und über die Abstraktheit von Spielcontrollern

Interfaces, Mensch-Maschine-Interaktion

- Stefan Hölzgen – Digitale Analogien (aus "Build 'Em Up, Shoot 'Em Down – Körperlichkeit in digitalen Spielen", Inderst/Just (Hrsg.), 2013)
Über den Zusammenhang zw. Körper, Eingabegerät und Computer(-programm)

Organisationen/Assoziationen

- Association for Computing Machinery
 - und die Digital Library

Konferenzen/Festivals etc.

- MUC2019 (8. – 11. September in Hamburg)
- CHI Play (22. – 25. Oktober 2019 in Barcelona) (hier auch einfach mal die vergangenen Konferenzen googlen)
- TechTextile
- Tenable Embedded Interfaces (auch von ACM)
- Tenable, Embedded, Embodied Interaction (auch von ACM)