

07./08. Juli 2023

Gender & Spielkultur

Interdisziplinäre Fachtagung

Universität
Siegen

LEGEND OF
VELDA
BREATH OF THE
MILD

THE
PITCHER

FOURKNIFE



Programm



Aus dem wissenschaftlichen Diskurs um den Themenkomplex Gender und Games sind bis heute zahlreiche Beiträge hervorgegangen, die den Status quo der Spieleindustrie und -kultur vor dem Hintergrund von Genderpartizipation und Gleichstellung kritisch hinterfragen. Für die internationalen Game Studies ist die Gender-Thematik im Positiven mitkonstituierend – und auch im deutschsprachigen Raum beschäftigen Wissenschaftler*innen verschiedener Disziplinen sich mit Genderfragen rund um das Videospiel.



Am 7. und 8. Juli 2023 lädt die Universität Siegen zur interdisziplinären Fachtagung „Gender & Spielkultur“ ein. Hier sollen aktuelle Entwicklungen im Bereich Gender & Gaming zur Diskussion gestellt und die Vernetzung von Expert*innen aus Spielforschung und -praxis ermöglicht werden. Übergeordnetes Ziel der Tagung ist es, im Austausch mit den Teilnehmenden aus unterschiedlichen Wissenschaftsdisziplinen sowie der Praxis den Stand der Genderforschung im Kontext digitaler Spiele aufzuarbeiten, weitere Forschungsdesiderate aufzuzeigen und durch die Reflexion eigener Forschung zur Theoriebildung beizutragen. Im Nachgang der Tagung soll eine gemeinsame Publikation erscheinen.



Veranstaltungsort

Campus Unteres Schloss (US)
Raum US-C 105
Unteres Schloss 3
57072 Siegen

Samstag, 8. Juli 2023

10:00 – Keynote: Veronika Kracher

Gekränkte Gamer-Identität in rechten Kulturkämpfen
Veronika Kracher | Amadeu Antonio Stiftung

11:00 – Kaffeepause

11:15 – Panel 3

Gaming, Identität und Genderpartizipation

- You should've picked Mercy: Die diskursive Konstruktion von Frauen* als Mitspielerinnen
Lajjana Braun | Hochschule für Bildende Künste Braunschweig
- „Wer teilespielt ist selbst ein Superheld“: Männlichkeit in frühen Spielmagazinen
Aurelia Brandenburg | Hochschule der Künste Bern
- „Guck mal, wir sind schwanger!“
Playing (virtual) identities
Ronja Weidemann | Ruhr-Universität Bochum

12:45 – Mittagspause

13:45 – Panel 4

Watch Me Play: Spielpraktiken und Content Creation aus Genderperspektive

- Speedrunning als Queergaming
Tim Glaser | Braunschweig
- Genderpartizipation im E-Sport
Finja Walsdorff | Universität Siegen/
Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf
- Tatort Spielemesse: Sexismus & sexuelle Übergriffe in der Games-Branche
Nora Beyer | Journalistin

15:15 – Kaffeepause

15:30 – Panel 5

Perspektiven aus der Praxis

- Gaming regional & fair: Angebote in der Nachbarschaft als diverser Potenzialträger
Jana Möglich | Fachhochschule Kiel/
Europa-Universität Flensburg
- Gender, Sexuality, Bodies, and Personal Boundaries in the Educational Game „Sibel's Journey“
Öykü Inal & Serenad Yilmaz | Food for Thought Media

17:00 – Ende der Tagung

Freitag, 7. Juli 2023

13:45 – Ankunft und Registrierung

14:15 – Begrüßung

Uta Fenske | Wissenschaftliche Koordination am Gestu_S: Zentrum für Gender Studies Siegen
Finja Walsdorff | Wissenschaftliche Mitarbeiterin Gender Media Studies, Universität Siegen

14:30 – Keynote

Mediengeschichte und Mediengeschlecht des Spiels
Tobias Unterhuber | Universität Innsbruck

15:30 – Kaffeepause

15:45 – Panel 1

Gender in Games

- Reading Gender in Games: Subjektivität und Objektivität in den Methoden der genderzentrierten Analyse von digitalen Spielen
Marie-Luise Meier | Universität Tartu
- Blickkonstruktionen in Cyberpunk 2077: Der Gendered Gaze als Methode
Christina Liemann | Universität Kassel
- Geschlecht erzählen in Ghost of Tsushima
Phillip Brandes | Universität Tübingen

17:15 – Kaffeepause

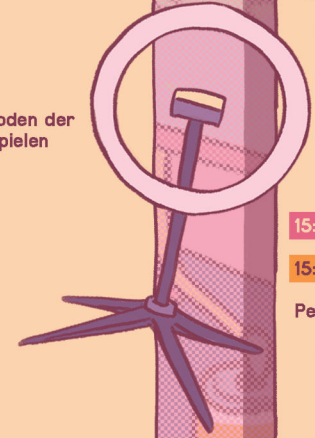
17:30 – Panel 2

Gaming Representation

- Un-Sichtbarkeiten der Game Culture: Zum kritischen Umgang mit Repräsentation(en) im Computerspiel
René Lang | Universität zu Köln
- Repräsentation im zeitgenössischen RPG: Ein Blick in die Zukunft am Beispiel von Baldur's Gate 3
Steven Meenen | Köln
- Diversität- und Inklusionsarbeit in einem kleinen Gaming-Studio: Chancen und Herausforderungen
Nina Kiel | Head of Diversity & Inclusion beim Kölner Spielstudio Flying Sheep

Anmeldung

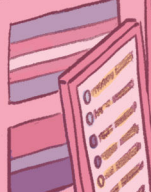
Die Tagung findet in Präsenz statt. Eine Teilnahme ist auch ohne eigenen Vortrag nach voriger Anmeldung möglich. Die Anmeldung kann bis zum 19. Juni an finja.walsdorff@uni-siegen.de geschickt werden. Bitte geben Sie an, ob Sie an einem Tag oder an beiden Tagen an der Veranstaltung teilnehmen möchten.



Impressum

Finja Walsdorff
Universität Siegen
Medienwissenschaftliches Seminar
Herrengarten 3, Raum AH-A 111
57072 Siegen

finja.walsdorff@uni-siegen.de



GENDER
STUDIES
SIEGEN



Gestu_5

