
Zeit & Ort

Wann?

Donnerstag, 25.01.18, 14:25 – 18:05 Uhr

Wo?

ComputerStudienWerkstatt (CSW)

Adresse?

S1 13/218 | Alexanderstr. 6, 2. OG, Raum 218



Kontakt

Franco Rau (f.rau@apaed.tu-darmstadt.de)

Benedikt Pielenz (benedikt.pielenz@stud.tu-darmstadt.de)

Ann-Kathrin Steiner (ann-kathrin.steiner@tu-darmstadt.de)

Allgemeine Pädagogik | Medienpädagogik

Technische Universität Darmstadt

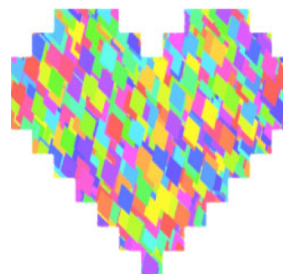
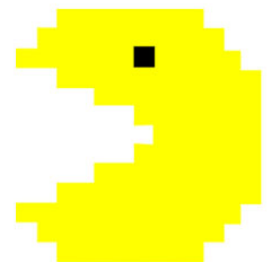
S1 | 13 209, Alexanderstr. 6

64283 Darmstadt

www.medienbildung.tu-darmstadt.de

Queers in Games – Spielen mit Differenzen

GameOn-Workshop der Medienpädagogik
zur Queeren Woche an der TU Darmstadt



Ausgangslage und Motiv des Workshops

Die Themen Computerspiele, Queer und Sexismus werden in gesellschaftlichen Debatten sehr kontrovers diskutiert. Shitstorms gegenüber sich als weiblich und/oder/auch queer identifizierenden Spieler*innen und Spielentwickler*innen in den vergangenen Jahren zeigen dies. Uns interessiert die Frage, inwiefern klischeehafte Geschlechterdarstellungen in digitalen Spielen stereotype Rollenbilder reproduzieren bzw. provozieren.

Ein Beispiel für die einseitige Darstellung von Geschlechtern ist das 1988 veröffentlichte Super Mario Bros. 2, wie Nina Kiel analysiert: In dem digitalen Spiel sollte der (vom Namen her als männlich zu identifizierende) Mini-Boss Birdo nach der ursprünglichen Beschreibung einen Charakter darstellen, welcher sich eher als weiblich bestimmen und Birdetta genannt werden möchte. Diese reflexive Auseinandersetzung mit der eigenen Wahrnehmung wurde für die Veröffentlichung auf dem US-Spielemarkt aus allen Beschreibungen entfernt.

Im Rahmen des Workshops möchten wir allen aktuell schon Spielenden und Interessierten Möglichkeiten für gemeinsame Spielsessions und Diskussionsrunden zum Thema "Queers in Games, Spielen mit Differenzen" bieten. Zur Wahl stehen Sessions zum "Freien Zocken", zu Spielanalysen und Diskussionen zur Spielindustrie und -politik.

Vorgehen und Programm

Wir bieten euch eine themenorientierte Einführung an und spielen gemeinsam digitale Spiele, welche auch ohne Vorkenntnisse gespielt werden können. Für unsere darauffolgenden Spielsessions stehen verschiedene Spieletitel, Systeme und analoge Medien (Gamographie) zur Auswahl. Wir beginnen um 14:25 Uhr, anschließend stehen verschiedene Angebote zur Auswahl.

Zeitplan

	Station 1 „Gone Home“	Station 2 Queer, EU & Games	Station 3 Bunte Auswahl	Station 4 „Dragon Age“
14:25	Intro			
14:45 15:45	Spiel und Analyse: Sams	Vortrag: Queer, EU & Games	Freies Zocken (PCs)	Freies Zocken (PS4)
15:50 16:45	Tagebucheinträge	Pause		Analyse: Romanzen im Spiel
16:50 17:45	Freies Zocken (PS4)	Q&A: Queer, EU & Games		Freies Zocken (PS4)
17:55	Outro			

Gamographie (Auswahl)

- Butterfly Soup (2016): Brianna Lei
 - Dys4ia (2012): Anna Anthropy
 - Dragon Age: Inquisition (2014): BioWare / Electronic Arts
 - Gone Home (2013): The Fullbright Company / Majesco Entertainment
 - Mighty Jill Off (2008): Anna Anthropy / Dessgeega
-