
Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
	Benjamin Bigl und Gabriele Hooffacker	
	Literatur	4
2	Game Design im Kontext des intersektionalen Feminismus	5
	My-Nhat Nguyen	
	1 Feminismen	6
	2 Einführung in die Designtheorie	8
	3 Machtverhältnisse im Design	12
	4 Fazit	18
	Literatur	19
3	Manipulation als Machtmittel – Über die Kraft des japanischen Game Storytelling weibliche Protagonistinnen zu etablieren	23
	David Lochner	
	1 Einführung: Die Erforschung der weiblichen Identität	24
	2 Die Entwicklung der weiblichen Geschlechterrolle in der modernen japanischen Dramaturgie	26
	3 Klischee als Katharsis oder Frauenpower: Die zwei Gesichter japanischer Videospiele	29
	4 Der Einfluss Japans auf westlich geprägtes Storytelling: Ein Fazit	32
	Literatur	35

4	Spielend Geschlechtergrenzen überschreiten: Einblicke in die Rezeption von Resident Evil IV	37
	Benjamin Bigl	
1	Einleitung – Vielfältig Spielen?	38
2	Experimentell forschen	42
3	Eintauchen in die Spielwelt – Ausgewählte Ergebnisse	50
4	Diskussion – Vielfältig spielen & vielfältig forschen	58
	Literatur	59
5	Computerspielsucht: Eine Männersache?	
	Geschlechterunterschiede bei der exzessiven Nutzung von digitalen Spielen und ihre Ursachen	63
	Felix Reer	
1	Einleitung	64
2	Gaming Disorder – Computerspielsucht	65
3	Mögliche Ursachen für geschlechtsspezifische Unterschiede bei der Verbreitung von Computerspielsucht	67
4	Fazit	72
	Literatur	74
6	Prototypische Entwicklung einer immersiven VR-Erfahrung für Menschen mit Sehbehinderung und Blindheit unter Einsatz eines Smartphones als Ausspielweg	79
	Greta Drews und Gabriele Hooffacker	
1	Motivation	80
2	Hintergrund	81
3	Entwicklung einer immersiven VR-Erfahrung	86
4	Ergebnisse	97
5	Zusammenfassung und Reflexion	99
	Literatur	99
7	Gender, Sex, Diversity – überbewertet oder Aufholbedarf?	
	Zwei Interviews zum Science MashUp 2023	103
	Adina Stampa	
1	Interview mit Barbara Mendes Jenner	106
2	Interview mit einem Gast des Science MashUp	111
	Literatur	112
	Liste der Videos	113