
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 Männerache? 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