

UNBESCHREIBLICH WEIBLICH?

DIE COMPUTER-SPIELE-INDUSTRIE ZWISCHEN
KREATIVITÄT, KOMMERZ UND ROLLENKLISCHEES



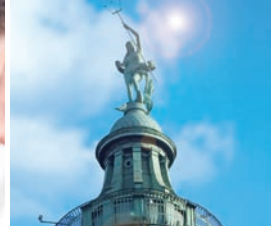
KREATIV

WEIBLICH

ERFOLGREICH

KREATIV.WEIBLICH.ERFOLGREICH

VERANSTALTUNGSREIHE DER FRAUENBEAUFTRAGTEN



KREATIV

WEIBLICH

ERFOLGREICH

Viele wirtschaftliche Hoffnungen richten sich derzeit auf die Kreativwirtschaft als wirtschaftlicher Zukunftsmotor. Frauen sind unter den Beschäftigten und Gründern in den kreativen Branchen überproportional vertreten. Lediglich in der Software/Spiele-Industrie sind sie unterrepräsentiert. Aber die Computer-Spiele-Industrie hat auch in anderer Hinsicht Nachholbedarf. Nicht zuletzt stoßen die in den Spielen angebotenen Geschlechterrollen, Handlungsangebote und Wertvorstellungen immer wieder auf Kritik.

Der Computer-Spiele-Industrie wird mit ihrem hohen kreativen Potential und ihren Chancen, gesellschaftliche Lerninhalte spielerisch zu vermitteln, erhöhte gesellschaftliche Bedeutung zugeschrieben, aber:

DIE ANALYSE VON COMPUTER-SPIELEN ZEIGT:

- Spielentwickler haben in der Regel die Zielgruppe der männlichen 12-18-jährigen Jugendlichen im Sinn.
- Mädchen und Jungen spielen anders.
- Jungen interessieren sich vor allem für Abenteuer, Wettkampf und Strukturen.
- Mädchen stellen Kommunikation und soziale Interaktion ins Zentrum, Fähigkeiten, die moderne Gesellschaften zunehmend mehr wertschätzen.

So erscheint die Computer-Spiele-Industrie als eine männlich beherrschte Branche, die für eine männliche Zielgruppe arbeitet und in ihren Programmen (weiblich konnotierte) soziale und kommunikative Kompetenzen vernachlässigt.

IST DIE COMPUTER-SPIELE-INDUSTRIE GENDERBLIND? SOLL DAS SO BLEIBEN?

Diese und andere Fragen rund um die Computer-Spiele-Industrie, ihre Inhalte und die Rolle von Geisteswissenschaftlerinnen als Spielentwicklerinnen sind Inhalt des Workshops.

UNBESCHREIBLICH WEIBLICH?

DIE COMPUTER-SPIELE-INDUSTRIE ZWISCHEN
KREATIVITÄT, KOMMERZ UND ROLLENKLISCHEES

PROGRAMM

- **Ort:** Katakomben, Schloss Ostflügel, Universität Mannheim, Eingang über den Ehrenhof
- **Datum:** 27. November 2010

- 9:30** Anmeldung
- 10:00** Beginn/Begrüßung
- 10:15** Spielregeln für Frauenspiele
Prof. Dr. Linda Breitlauch,
Mediadesign-Hochschule Düsseldorf,
Fachbereichsleitung Gamedesign
- 11:15** Computerspiele – Eine Männerdomäne im Wandel
Dr. Stefan Blanck,
Chromatrix GmbH, Creative Director
- 12:30** Mittags- und Spiel-Pause
- 14:30** UNBESCHREIBLICH WEIBLICH?
Die Computer-Spiele-Industrie auf dem Prüfstand
Eine Podiumsdiskussion mit u. a.
Oliver Hoffmann (Feder und Schwert),
Sebastian Dresel (Beauftragter für Musik
und Popkultur, Stadt Mannheim) und
Natalja Schmidt (Literaturagentin und PC- Spielerin)
Moderation: **Prof. Dr. Sylvia Schraut**
(WisaWi – Kompetenz verbinden)
- 16:30** Ende der Veranstaltung

Wir bitten um Ihre Anmeldung bis 18. November, siehe Rückseite.

ANTWORTFAX

0621 / 293-95 76

»UNBESCHREIBLICH WEIBLICH?«

DIE COMPUTER-SPIELE-INDUSTRIE ZWISCHEN KREATIVITÄT, KOMMERZ UND ROLLENKLISCHEES

Termin: 27. November 2010, 10:00 bis 16:30 Uhr

Ort: Katakomben, Schloss Ostflügel, Universität Mannheim,
Eingang über den Ehrenhof Ost, Bismarckstraße

Kosten: Für Verpflegung und Getränke werden 15,- Euro
vor Ort erhoben.

Name: _____

Ich nehme an der Veranstaltung gerne teil.

Ich komme in Begleitung.

Leider kann ich nicht teilnehmen.

Anmeldung telefonisch unter **0621 / 293-95 84** oder **-96 74**
oder per Fax unter **0621 / 293-95 76**

Stadt Mannheim · Frauenbeauftragte

Rathaus E5 · 68159 Mannheim

Tel: 0621 / 293-95 84 oder -96 74

Fax: 0621 / 293-95 76

Email: frauenbuero@mannheim.de

Web: www.mannheim.de

KREATIV

WEIBLICH

ERFOLGREICH



STADT MANNHEIM²

Frauenbeauftragte