



die denkBar

des Gleichstellungsbüros

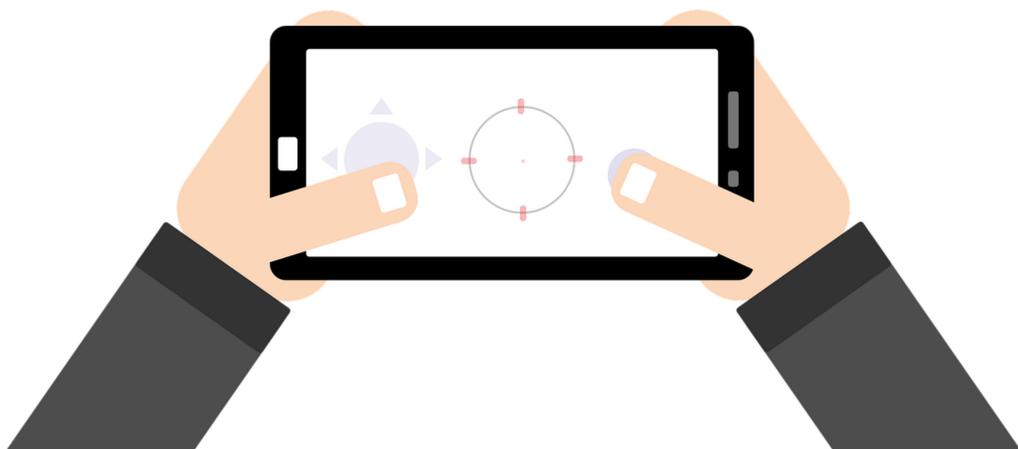
Gender in Games: „Rette die Prinzessin!“



Computerspiele sind mittlerweile als Kulturgut und Kunstwerke anerkannt und zudem längst keine „Jungssache“ mehr.

Es können jedoch durchaus *genderspezifische Unterschiede* in der Nutzungsmotivation und in der Auswahl von Computerspieltiteln ausgemacht werden. Nach einem komprimierten **Einblick** in jene spezielle medienpsychologische Forschung, gibt diese denkBar einen **Überblick** über die Verarbeitung durchaus fragwürdiger Geschlechterstereotype innerhalb der *Gaming-Culture*.

Referentin: Ines Sura (Universität Greifswald)



Für einen Mittagsimbiss
ist gesorgt!

**Dienstag,
17.09.2019**

**12-13 Uhr
R. 284 (Haus 1)**