



Einladung zum Dritten n!faculty Wissenschafts-Dialog

Thema: Femaleteams im eSport

Vorgestellt von Wissenschaftlern der Universität Duisburg-Essen.

Was ist der Wissenschafts-Dialog?

Es ist keine weitere Veranstaltung im Elfenbeinturm der Wissenschaft! Der Wissenschafts-Dialog ist eine Veranstaltung in der Wissenschaftler in kurzen und verständlichen Darstellungen ihre Forschungsergebnisse denjenigen präsentieren, die es tagtäglich angeht. Eingeladen sind daher Jugendliche, Eltern, Lehrer, Vertreter von Jugendeinrichtungen, Spieleentwickler und alle anderen, die mit dem Thema Computer- und Videospiele in Berührung kommen.

Wann:

Die Veranstaltung findet am **Dienstag, 27. Dezember 2011 um 17:00 Uhr** statt. Das Veranstaltungsende ist voraussichtlich 19:00 Uhr. Die Teilnehmer haben die Möglichkeit, auch über diese Zeit hinaus miteinander zu diskutieren.

Wo:

Im Vereinsheim des n!faculty e.V., Wiener Platz 2a, 51065 Köln.

Wer kann teilnehmen:

Die Teilnahme steht jedem frei und ist kostenlos. Besonders freuen wir uns über die Teilnahme von jugendlichen Computerspielern, Eltern, Lehrern und Vertretern von Jugendeinrichtungen. Eine Anmeldung ist wegen begrenzter Teilnehmerzahl empfehlenswert. Anmeldungen sind formlos über dialog@faculty.de möglich. Wenn Sie Interesse haben, ihre Forschungsergebnisse vorzustellen, können Sie uns dieses Interesse unter gleicher E-Mail Adresse für die kommenden Veranstaltungen anmelden.

Was sind die wesentlichen Inhalte der Veranstaltung:

Der Anteil der Spielerinnen, die das Computerspielen als Sport betreiben, wächst stetig an - deshalb soll in dieser Studie der Profibereich des eSport näher betrachtet werden. In einem Tätigkeitsfeld, in dem nicht der Körper im Mittelpunkt steht - im eSport ist kein Körperkontakt von Spielern gefordert - wird nicht die körperliche Leistung im Sinne von 'Körper gegen Körper' gemessen und verglichen. Es werden vor allem kognitive Fähigkeiten wie Reaktionsvermögen, strategisches und technisches Verständnis erfordert. Durch den fortschreitenden Grad der Professionalisierung entwickelte sich jedoch in den letzten Jahren ein geschlechtsspezifisch getrennter Wettbewerb. Im Zuge dieser Trennung profitieren vor allem weibliche Spielerinnen von der Trennung der Ligen. Diese haben die Wahl zwischen einem Gender-Mixed und einer rein weiblichen League. Welche Mechanismen führen hier zur Rekonstruktion der Kategorie Geschlecht?

Wer ist Veranstalter:

Veranstalter ist der n!faculty e.V. Der 1999 gegründete Verein gehört zu den ältesten und renommiertesten Computerspielvereinen der Welt. Er unterhält mit der Unterstützung der Stadt Köln in Köln-Mülheim das weltweit erste Vereinsheim für Computerspieler.

Vortragender Wissenschaftler:

Stefan Derpmann ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Soziologie der Universität Duisburg-Essen und Teilnehmer des im Jahr 2007 gegründeten "Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung" (<http://www.uni-due.de/game-research>). In dem Arbeitskreis geht es um die Erforschung von (und vor allem der Tätigkeit des) Computerspielen(s), deren Spieler und Online-Communities. Digital-Game und -Gaming wird dabei von einer soziologischen Perspektive aus betrachtet und als eine neue Form von Sozialität aufgefasst, die immer auch auf gesellschaftliche Entwicklungen bezogen wird.

