



**Forschungskolloquium Gender Studies HS 2019**

**No Girls Allowed**  
**Gender in Video Games und der Game-Industrie**  
**Projektpräsentation von Tabea Iseli, Zürich**

**Mittwoch, 9. Oktober 2019, 16:15–17:45**  
**Asien-Orient-Institut, Raum RAA-E 12**  
**Rämistrasse 59, 8001 Zürich**

Frauen sind immer noch eine Minderheit in der Techbranche, wie auch in der Gamebranche im Besonderen. Viele Frauen berichten von Vorurteilen, Belästigung oder gar Diskriminierung in ihrem Job. Das Thema wird hitzig diskutiert: Was sind die Ursachen für die tiefe Frauenquote im Techbereich? Können Frauen tatsächlich gute Software Engineer sein? Spielen Frauen überhaupt Videospiele? Das Projekt AVA befasst sich mit der Frage, wie die Themen der Gleichstellung und Diskriminierung in einem Game behandelt werden können – auf eine fruchtbare und doch unterhaltsame Weise. So soll in einem Spiel gleichzeitig die Geschichte von Gender in Games behandelt, neue Zielgruppen an das Medium Videospiele herangeführt und aufgezeigt werden, wie Games ohne gängige Gender-Stereotypen aussehen könnten.

Tabea Iseli studierte Game Design an der Zürcher Hochschule der Künste. Ursprünglich aus der Print-Branche, ist sie eine ausgezeichnete Generalistin: Sie arbeitet in der Gestaltung, im Game Design, in der Programmierung wie auch im Projekt-Management. Tabea Iseli ist heute als selbständige Spielentwicklerin tätig und hat mit intelligenten Spielen wie «Cloud Chasers» auf ihr Können aufmerksam gemacht. Momentan arbeitet sie am Projekt «AVA», einem interaktiven Märchen über Gender.