

Lebenslauf

Persönliche Daten

Name: Nina Kiel
E-Mail: nina@ninakiel.de
Webseite: <https://ninakiel.de>
Geboren am: 14.07.1987
Staatsangehörigkeit: deutsch



Ausbildung

2019 Abschluss des Studiums mit einer Forschungsarbeit zum Thema „Digital Games and Sexual Education“, Master of Arts (Note 1,1)

2015-2019 Masterstudium im Studiengang Game Development & Research am Cologne Game Lab der TH Köln

2013 Abschluss des Studiums mit einer Forschungsarbeit zum Thema „Gender In Games“, Bachelor of Arts (Note 1,1)

2009-2013 Studium an der Fachhochschule Düsseldorf, Fachbereich Kommunikationsdesign

Beruflicher Werdegang

2009 - heute	Freie*r Illustrator*in, Game Developer (2D Art, Writing, QA)
2012 - heute	Forschung zum Thema Diversität und Inklusion in digitalen Spielen
2013 - heute	Tätigkeit als freie*r Journalist*in und Podcaster*in mit dem Themenschwerpunkt Diversität und Inklusion im Kontext digitaler Spiele; Referent*in, Workshopleiter*in
2020 - heute	Redaktionelle Mitarbeit beim Spielepodcast „Insert Moin“
<hr/>	
2023-2024	Head of Diversity & Inclusion / Lead Writer, Flying Sheep Studios
2022	Speaker Manager und Program Curator, Gamescom Congress
2021	Diversitäts- und Game-Design-Berater*in für das von der Bundesregierung finanzierte Spieleprojekt „Call of Prev“
2020-2022	Freie*r Dozent*in an der TH Köln in den Studiengängen Soziale Arbeit und Gender und Queer Studies (Schwerpunkt: Diversität und Körperbilder in digitalen Spielen)
2018-2019	Redaktionelle Mitarbeit, „The Pod“
2017-2018	Wissenschaftliche Mitarbeit an der TH Köln am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik, Projekt „Ethik & Games“
2017-2021	Mitglied des Program Boards und Programmkoordinator*in der Clash of Realities Conference, Cologne Game Lab
2016-2018	Freie*r Dozent*in am Cologne Game Lab der TH Köln (Schwerpunkt: Spielejournalismus)

Publikationen (Auswahl)

- 2024 „You’re so handsome I might just give you a discount – Die Darstellung von Sexarbeit im digitalen Spiel“, in: Spiel*Kritik – Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus (transcript)
- 2022 „Spielen mit Zwangserkrankungen“ (GamePro)
- 2021 „Teilhabe im Kontext digitaler Spiele“ (Deutsches Kinderhilfswerk)
- 2020 „Games and Ethics – Theoretical and Empirical Approaches to Ethical Questions in Digital Game Cultures“ (Springer VS)
- 2020 „Diversität“, in: Handbuch Gameskultur (Deutscher Kulturrat)
- 2017 „My Hyperideal Self. Identification and Objectification in Digital Games“, in: Clash of Realities 2015/2016 – On the Art, Technology and Theory of Digital Games (transcript)
- 2014 „Gender in Games – Geschlechtsspezifische Rollenbilder in zeitgenössischen Action-Adventures“ (Verlag Dr. Kovac)

Vorträge / Workshops (Auswahl)

- 2023 „Antifeminismus im Gaming: Ein Türöffner für antidemokratische Radikalisierungsprozesse“, Abschlussstagung „Call of Prev“ (Vortrag)
- 2021 “Tackling Your Blind Spots: How to Create Better and More Diverse Characters“, Womenize! Games & Tech (Online-Workshop)
- 2021 „Her own Hero?! Wie steht es um den Feminismus in Videogames und der Spieleindustrie?“, Heinrich-Böll-Stiftung Sachsen-Anhalt (Online-Panel)
- 2020 “Gender Representation in Games and the Industry“, Ubisoft (Online-Vortrag)
- 2017 „Gender und Games“, Gamescom (Panel)
- 2016 “My Hyperideal Self: Identification and Objectification in Digital Games“, Clash of Realities Conference (Vortrag)
- 2015 “Gender in Games“, Gender Salon, Ludwig-Maximilians-Universität München (Vortrag)

Interviews (Auswahl)

- 2022 „Knick Knack – Was unseren Sex beeinflusst“ (Arte)
- 2021 „Frauen über Sexismus: Activision Blizzard ist nur die Spitze des Eisbergs“ (GameStar)
- 2020 „Esports – junge Szene, alte Fehler“ (Spiegel Online)
- 2020 „Sind Games sexistisch? Wie Entwickler*innen das Spiel verändern“ (Hessischer Rundfunk)
- 2017 „Game Boys für Girls?“ (brand eins)
- 2016 „Games und Gender: Denkbare Heldinnen“ (Goethe-Institut)

Auszeichnungen

- 2021 „Spieler*in des Jahres“, Deutscher Computerspielpreis (nominiert)
- 2018 „Digital Moment Award“, AMAZE Berlin (nominiert)
- 2018 „Best Student Game“, IGF Awards (nominiert)

Qualifikationen

Fachkenntnisse

Programme: Adobe Photoshop, InDesign, Illustrator, Microsoft Office

Sprachen: Deutsch (Muttersprache, verhandlungssicher in Wort und Schrift), Englisch (fließend in Wort und Schrift)

Gestaltung: Skizzen, technische Zeichnungen, digitale Illustration, Malerei, Grundkenntnisse Animation

Methoden- kompetenzen

Methodische und strukturierte Arbeitsweise,
Fähigkeit zur selbstständigen Informationsbeschaffung,
analytisches und problemlösungsorientiertes Denken,
leicht verständliche Informationsvermittlung

Soziale Kompetenzen

Kommunikationsfähigkeit, Empathie, Kritikfähigkeit,
Verantwortungsbereitschaft, Teamfähigkeit

Persönliche Kompetenzen

Motiviertes Arbeiten, Entscheidungsfähigkeit, Führungserfahrung

Persönliche Interessen

Gaming, Comics, Umweltschutz, Trödelmärkte, Star Trek, kochen