

# 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“, Abschlusstagung „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