

Curriculum Vitae

Dr. Christina Polak-Rottmann, BA MA

Education

05/2017–12/2021: PhD in Japanese Studies (University of Vienna, graduated with honors)

09/2012–03/2017: Master in Japanese Studies (University of Vienna, graduated with honors)

09/2009–08/2012: Bachelor in Japanese Studies (University of Vienna)

09/2001–06/2009: AHS GRG23 (graduated with honors)

Academic Positions

04/2023–: Affiliate Senior Research Fellow (DIJ Tokyo)

03/2021–02/2023: Lecturer (University of Vienna)

08/2020–01/2021: Grant for dissertation finalization (Abschlussstipendium der Universität Wien)

05/2017–04/2020: University assistant (praedoc) at the Department of East Asian Studies (Japanese Studies, University of Vienna)

Conference Papers

16/06/2014: “Über die Reproduzierbarkeit des ‘Japanischen’: Wie das Medium Manga von deutschsprachigen Mangaka aufgefasst, verarbeitet und weiterentwickelt wird”, Workshop “FREMDES AUGE, EIGENES SEHEN – EIGENES AUGE, FREMDES SEHEN”, University of Vienna

01/11/2017: “Begegnung in 3D: Über Konstruktion und Bedeutung des Verhältnisses zwischen ‘Eigenem’ und ‘Fremdem’ in japanischen Computerspielen”, VSJF 2017

06/08/2019: “Thank you Mario – but our Princess has left the Castle: Female Protagonists in Digital Games for the Japanese Market”, DiGRA 2019

10/08/2019: “‘Minna to issho ni suru na’: Constructing alternative Gender Roles in *Horizon: Zero Dawn*”, Replaying Japan 2019

08/11/2019: “‘Minna to issho ni suru na’: Genderkonstruktionen in digitalen Spielen für den japanischen Mainstream-Markt”, Genderworkshop at the VSJF 2019

- 10/08/2021: “Vulnerable Machines – Negotiating Non-Human Life in *NieR:Automata* and *Detroit: Become Human*”, Replaying Japan 2021 (with Sebastian Polak-Rottmann)
- 19/11/2021: “Warum müssen wir diese unangenehme Unterwäsche tragen?” Konstruktion und Diskussion des geschlechtlichen Maschinenkörpers im Konsolenspiel *NieR:Automata*”, Genderworkshop at the VSJF 2021
- 25/08/2022: “Thank You Mario – but Our Princess Has Left the Castle: Konstruktionen von weiblichen Protagonistinnen in digitalen Spielen für den japanischen Markt”, Japanologentag 2022

Science-to-Public

- 16/05/2018: “Manga: Eine Einführung in Herkunft, Bedeutung und Stilmittel”, Kunsthochschule Wien
- 07/09/2018: “Fremdbegegnung im japanischen Videospiel”, Connichi 2018
- 06/09/2019: “Mehr als nur ein Spiel: Wie japanische Videospiele über gesellschaftliche Themen reflektieren”, Grazer Sommerakademie 2019
- 08/09/2019: “COOL INAKA? Das Land in Japans Popkultur”, Connichi 2019 (with Isabelle Prochaska-Meyer)
- 13/03/2023: “Gaming als innovatives Tool im Dienst der ostasienwissenschaftlichen Didaktik”, Ostasientag 2023 (University of Vienna, with Marco Hamr and Christian Wielander)

Organisation

- 2018 6. Forum für literaturwissenschaftliche Japanforschung

Teaching (University of Vienna)

- 2018 Course “Digitale Spiele in der Japanologie: Theoretische und methodische Grundlagen zur Analyse von Computer- und Videospielen” (BA and MA)
- 2019 Course „Wissenschaftliches Arbeiten in der Japanologie – Basis“ (BA)
Organisation of the lecture series „Theorien und Methoden in der Japanforschung“ (MA)
- 2020 Lecture in the lecture series „Theorien und Methoden in der Japanforschung“ (MA)

- 2021 Course „Zocken für die Wissenschaft: Analyse digitaler Spiele in Japan“ (BA and MA)
 Seminar „Japanische Populärkultur“ (BA)
 Course „Japanologische Zugänge zur Erforschung digitaler Spiele“ (BA)
 Seminar „Genderkonstruktionen in der japanischen Populärkultur“ (BA)
 Seminar „Robotik, Cyborgs und Formen der künstlichen Intelligenz in Japan“ (BA)
 Lecture in the lecture series „Theorien und Methoden in der Japanforschung“ (MA)
- 2022 Course „Wissenschaftliches Arbeiten in der Japanologie – Basis“ (BA)
 Seminar supervising Bachelor’s papers (BA)
 Seminar “Konstruktionen des ‘Eigenen’ und ‘Fremden’ in japanischer Populärkultur” (BA)
 Seminar “Der Zweite Weltkrieg in der japanischen Literatur” (BA, with Adam Gregus)
 Course “Game Design für die Japanologie: Spieleentwicklung als Methode der Wissensproduktion und -sicherung” (BA and MA)

Guest lectures

“Ritsumeikan Global Lecture Series” at Ritsumeikan University:

17/07/2018: “An introduction to the analysis of Japanese videogames”

07/04/2020: “‘He thinks he is a girl’: Constructions of Gender in Japanese Videogames”

06/04/2021: “Constructions of Gender in Japanese Videogames”

“Diversität der Medien – Medien der Diversität” at University of Innsbruck:

24/01/2019: “Diversität in digitalen Spielen”