

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Frauen in der Games-Branche – Ein erster Einblick | 1 |
| 1.1 | Digitale Spiele – längst kein „Jungs-Thema“ mehr | 2 |
| 1.2 | Computerspiele als Kulturgut | 5 |
| 1.3 | Der Computer- und Videospielemarkt in Deutschland | 6 |
| 1.4 | Die Games Branche: Ein männerdominiertes Arbeitsfeld? | 10 |
| 1.5 | Frauen in der Games-Industrie: 15 Beispiele aus Deutschland | 16 |
| 1.6 | Aufbau des Buches | 23 |
| | | |
| 2 | Expertinnen-Gespräche | 27 |
| 2.1 | „Klassische“ Spielebranche: Publisher und Entwickler | 27 |
| 2.1.1 | Interview mit Franziska Lehnert, Senior PR-Managerin | 27 |
| 2.1.2 | Interview mit Silja Gülicher, PR-Managerin | 44 |
| 2.1.3 | Interview mit Sabine Hahn, Senior Business Managerin (Mobile) | 57 |
| 2.1.4 | Interview mit Freya Looft, Managing Director | 72 |
| 2.1.5 | Interview mit Renate Grof, Leiterin Gamesload | 81 |
| 2.1.6 | Interview mit Odile Limpach, Managing Director | 90 |
| 2.2 | „Neue“ Spielebranche: Online- und Browsergame-Anbieter | 105 |
| 2.2.1 | Interview mit Victoria Busse, Leiterin User Experience | 105 |
| 2.2.2 | Interview mit Wiebe Fölster, Business Analyst | 120 |
| 2.2.3 | Interview mit Gitta Blatt, Head of Human Resources | 131 |
| 2.2.4 | Interview mit Catherina Herminghaus, Product Director | 139 |
| 2.2.5 | Interview mit Kathleen Kunze, Game Designerin | 151 |

| | | |
|----------|--|------------|
| 2.3 | „Mitwirkende“ Spielebranche: Organisationen, Beratung, Presse | 164 |
| 2.3.1 | Interview mit Katharina Dankert, Testerin | 164 |
| 2.3.2 | Interview mit Sandra Urban, Senior Consultant | 178 |
| 2.3.3 | Interview mit Ruth Lemmen, Projektmanagerin und Referentin für Medienkompetenz | 189 |
| 2.3.4 | Interview mit Petra Fröhlich, Chefredakteurin | 204 |
| 3 | Frauen in der Games-Branche – eine vergleichende Analyse der Interviews | 221 |
| 3.1 | Digitale Spiele – Private und berufliche Leidenschaft? | 221 |
| 3.2 | Wege in die Games-Industrie – Verschlungene Pfade oder gerade Laufbahnen? | 231 |
| 3.3 | Arbeiten in einer Männerdomäne – Vorteile und Vorurteile? | 241 |
| 3.4 | Motivationsfaktor Games-Branche – Zufriedene „Workaholics“? | 258 |
| 3.5 | Praktische Ratschläge für den Berufseinstieg | 276 |
| 3.6 | Ausblick: Professionalisierung der Games-Branche? | 280 |
| 4 | Nachwort | 285 |
| | Übersicht: Initiativen | 287 |
| | Glossar | 291 |
| | Literatur | 295 |