

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 Göllicher, 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 Browergame-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