
Vorwort

Zu Beginn dieses Buches möchten wir einige Anmerkungen für unsere kritischen und interessierten Leserinnen und Leser anführen.¹ So beschäftigen wir uns seit geraumer Zeit mit dem Thema „Games“. Auf internationalen Tagungen fiel uns dabei auf, dass sich das Thema „Women in Games“ vermehrt als eigener Forschungsgegenstand der Games-Studies etabliert hat und eigene Sessions zu diesem Thema durchgeführt werden. Für Deutschland lassen sich hingegen kaum ähnliche Forschungsbemühungen finden. Dies veranlasste uns, dieses Thema aufzugreifen und zu beleuchten. Wir haben Interviews mit Expertinnen geführt, damit sie uns aus ihrer persönlichen Sicht und von ihren Erfahrungen berichten. So entwickelte sich aus einer anfänglichen Neugier – fast wie ein Selbstläufer – dieses Buch.

Wir möchten Frauen aus der deutschen Games-Branche zu Wort kommen lassen, die über ihre Erfahrungen in Interviews berichten und somit dem interessierten Nachwuchs und Branchen-Interessierten Einblicke in eine spannende Industrie geben. Wie ist nun dieses Buch aufgebaut? Zuerst gibt es eine Einführung – in die Nutzung digitaler Spiele, die Games-Branche im Allgemeinen und die Rolle von Frauen in dieser spannenden Industrie. Anschließend präsentieren wir konkret unsere Forschungsfragen und die methodische Konzeption der Expertinnenbefragung. Hieran schließt der zentrale Teil dieses Buches an: die detailreichen Aussagen von 15 Frauen über ihre Arbeit in der Games-Branche. Diese Sicht auf die Games-Branche wird nach diesen Einzelvorstellungen synoptisch auf wichtige Gemeinsamkeiten und Unterschiede hin untersucht.

Bevor wir nun zum Gegenstand, den Computer- und Videospielen kommen, möchten wir hier noch die Möglichkeit nutzen und uns bei einigen Personen

¹ Zur besseren Lesebarkeit wird in diesem Buch hauptsächlich die maskuline Schreibweise verwendet. Es sei ausdrücklich darauf hingewiesen, dass in der Regel beide Geschlechter gemeint sind, sofern nicht explizit eine abweichende Verwendung erfolgt. In den abgedruckten Interviews wurde die Wortwahl der Expertinnen beibehalten, z. B. bezeichnet Kathleen Kunze sich selbst als Game Designer und nicht als Game Designerin.

bedanken. Zunächst bedanken wir uns bei den Studierenden der Universität Paderborn, die an den Expertinneninterviews mitgewirkt und damit selbst Einblicke in ein für sie interessantes Berufsfeld bekommen haben. Weiterer Dank gilt Prof. Susanne de Castell, University of Ontario, Prof. Jennifer Jenson, York University Canada, Prof. Dorothee Meister und Prof. Jörg Müller-Lietzkow von der Universität Paderborn für ihre Ideen und ihre Unterstützung. Bei den redaktionellen Arbeiten haben mitgewirkt: Alina Schultz, Julia Huneke und Horst Haus. Stefanie Laux und Stefanie Loyal waren unsere kompetenten Partnerinnen des VS-Verlages. Vielen Dank dafür!

Unser besonderer Dank gilt natürlich unseren Expertinnen – für ihre Teilnahme am Projekt und die konstruktive Zusammenarbeit – ohne sie wäre dieses Buch nicht möglich gewesen.

Paderborn und Leipzig, Juni 2014

Sonja Ganguin
Anna Hoblitz

High Score & High Heels

Berufsbiografien von Frauen in der Games-Industrie

Ganguin, S.; Hoblitz, A.

2014, X, 304 S. 15 Abb., 14 Abb. in Farbe., Softcover

ISBN: 978-3-658-03824-3