

Hoblitz / Ganguin

High Score & High Heels

Berufsbiografien von Frauen in der Games-Industrie

Der Games-Markt in Deutschland zählt ca. 26 Millionen Spielerinnen und Spieler. Obwohl in Deutschland somit fast jede dritte Person spielt und mittlerweile fast die Hälfte der Spieler weiblich ist, ist die Games-Industrie stark männerdominiert. Wie jedoch würden Frauen, die in der Computerspiel-Industrie Karriere machen oder gemacht haben, selbst ihren Beruf beschreiben? Bisher ist wenig über ihre Biografien, Karrieren, Einstellungen und Ansichten zur Branche bekannt. Um Antworten auf diese Fragen zu finden, wurden Experteninterviews mit Frauen geführt, die in der Games-Industrie arbeiten. Ziel der Experteninterviews war es, Entwicklungspfade sowie Chancen und Herausforderungen für Frauen in der Games-Branche aus verschiedenen Perspektiven zu beleuchten, um ein umfassendes Verständnis für die einzelnen Facetten zu erlangen.

Der Games-Markt in Deutschland zählt ca. 26 Millionen Spielerinnen und Spieler. Obwohl in Deutschland somit fast jede dritte Person spielt und mittlerweile fast die Hälfte der Spieler weiblich ist, ist die Games-Industrie stark männerdominiert. Wie jedoch würden Frauen, die in der Computerspiel-Industrie Karriere machen oder gemacht haben, selbst ihren Beruf beschreiben? Bisher ist wenig über ihre Biografien, Karrieren, Einstellungen und Ansichten zur Branche bekannt. Um Antworten auf diese Fragen zu finden, wurden Experteninterviews mit Frauen geführt, die in der Games-Industrie arbeiten. Ziel der Experteninterviews war es, Entwicklungspfade sowie Chancen und Herausforderungen für Frauen in der Games-Branche aus verschiedenen Perspektiven zu beleuchten, um ein umfassendes Verständnis für die einzelnen Facetten zu erlangen. Der Inhalt: · Frauen in der Games-Branche – Ein erster Einblick · Expertinnen-Gespräche · Frauen in der Games-Branche – eine vergleichende Analyse der Interviews Die Zielgruppen: · Interessierte für Berufe in der Games-Branche · MedienwissenschaftlerInnen · SoziologInnen · ErziehungswissenschaftlerInnen · BildungswissenschaftlerInnen Die Autorinnen Dr. Sonja Ganguin ist Professorin für „Medienkompetenz- und Aneignungsforschung“ an der Universität Leipzig. Anna Hoblitz ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienwissenschaften an der Universität Paderborn.



44,99 €

42,05 € (zzgl. MwSt.)

Lieferfrist: bis zu 10 Tage

Artikelnummer: 9783658038243

Medium: Buch

ISBN: 978-3-658-03824-3

Verlag: Springer

Erscheinungstermin: 06.08.2014

Sprache(n): Deutsch

Auflage: 2014

Produktform: Kartoniert

Gewicht: 411 g

Seiten: 304

Format (B x H): 148 x 210 mm

