

Sabine Hahn  
Gender und Gaming

**Edition Medienwissenschaft**

**Sabine Hahn** (Mag. Kulturwissenschaften, Soziologie, Journalistik), geb. 1976, forscht und lehrt zu Digitalen Medien, insbesondere Frauen und digitalen Spielen, u.a. an der Universität zu Köln. Zuvor war sie selbst rund zehn Jahre in der Spieleindustrie beschäftigt, mit Stationen bei englischen, koreanischen und amerikanischen Unternehmen.

SABINE HAHN

## Gender und Gaming

Frauen im Fokus der Games-Industrie

[transcript]

Bei der vorliegenden Arbeit handelt es sich um eine an der Philosophischen Fakultät der Universität zu Köln angenommene Dissertation.

#### **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

#### **© 2017 transcript Verlag, Bielefeld**

Die Verwertung der Texte und Bilder ist ohne Zustimmung des Verlages urheberrechtswidrig und strafbar. Das gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen.

Umschlagkonzept: Kordula Röckenhaus, Bielefeld

Umschlagabbildung: © 2016 Electronic Arts Inc. Mirror's Edge and

the DICE logo are trademarks of Electronic Arts Inc. or its subsidiaries.

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

Print-ISBN 978-3-8376-3920-9

PDF-ISBN 978-3-8394-3920-3

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet: <http://www.transcript-verlag.de>

Bitte fordern Sie unser Gesamtverzeichnis und andere Broschüren an unter:

[info@transcript-verlag.de](mailto:info@transcript-verlag.de)