

Was Frauen wollen

Die Computerspiele-Branche wird von Männern dominiert, doch ihre Kundinnen verlangen spezielle Produkte. Die Hersteller suchen deshalb händeringend Entwicklerinnen.

tiger Moderator war damals eine Sensation. Er erregte ähnlich viel Aufsehen wie die erste Frau, die im deutschen Fernsehen die Nachrichten vorlas. Heute sind wir zum Glück weiter.“

Nicht alle Einsätze im deutschen Fernsehen verlaufen jedoch glimpflich. Der türkischstämmige „Tatort“-Kommissar Cenk Batu, gespielt von Mehmet Kurtulus, musste jüngst sein Leben lassen. Seine Freundin, deren Leben er heldenhaft gerettet hatte, weinte bitterlich. Nur sieben Millionen Zuschauer weinten mit. Für einen Sonntagskrimi ziemlich wenig.

Das Publikum hatte immer gefremdelt mit dem Hamburger „Tatort“. Es gab keine Kaffee kochende, Dialekt sprechende Sekretärin. Überhaupt gab es kein heimeliges Polizeirevier.

„Batu war als verdeckter Ermittler ein Eigenbrötler, er streunte in immer wieder neuen Identitäten als einsamer Wolf über den Bildschirm. Für die Zuschauer war es nicht so einfach, Vertrauen zu fassen“, sagt Christian Granderath, Fernsehfilmchef des NDR und verantwortlich für den Hamburg-„Tatort“. „Ihre Skepsis hatte aber nach meiner persönlichen Überzeugung auch mit seiner Herkunft zu tun. In Deutschland gibt es häufig noch ein Misstrauen gegenüber Fremden.“

Künftig wird es in Hamburg wieder einen Ermittler türkischer Herkunft geben, jedoch nur als Sidekick von Hauptkommissar Til Schweiger.

Beim Kieler „Tatort“, der ebenfalls vom NDR verantwortet wird, ermittelt an der Seite von Axel Milberg neuerdings die türkischstämmige Schauspielerinnen Sibel Kekilli. Nachdem sie von Regisseuren bisher immer nur als Migrantin gebucht wurde, spielt sie auch auf eigenen Wunsch eine deutsche Ermittlerin. „Das ist die nächste Stufe“, sagt Granderath. „Die Frage der Herkunft wird bei der Besetzung von deutschen Fernsehfilmen irgendwann gegenstandslos sein. Darauf arbeiten wir hin.“

Bülent Ceylan hat derweil schon mal in stundenlanger Handarbeit 42 000 Autogrammkarten signiert. Jeder Besucher soll am Eingang der Frankfurter Arena eine in die Hand gedrückt bekommen. Geschenk vom Künstler.

Nicht nur in puncto Devotionalien sorgt Ceylan sich um seine Fans. Er sagt: „Ich habe eine Verantwortung. Für mein türkisches Publikum und für mein deutsches.“

Einmal habe ihm ein erkennbar stramm konservativer Mann geschrieben, der von seiner Frau widerwillig in Ceylans Programm mitgeschleppt worden war: „Sie sind der erste Türke, den ich mag!“ Einige Wochen später folgte eine weitere Mail: Er habe sich jetzt sogar mit seinen türkischen Arbeitskollegen angefreundet. Ceylan ist noch heute stolz darauf.

ALEXANDER KÜHN



Programmiererin Lavillonnière: „Sehr angestrengt, um ernst genommen zu werden“

Wenn Katja Baumrucker auch nur einen winzigen Fehler macht, können vier flauschige Schafe nicht mehr Kettenkarussell fahren. Oder das Erdbeerfeld kann nicht mehr abgeerntet werden. Das Schlimmste aber ist, dass sie mit einem falschen Buchstaben oder einem unsauberen Befehl Millionen Menschen den Spaß am Spielen verdirbt.

Baumrucker, 27, arbeitet als Programmiererin bei Bigpoint, einem Hamburger Spieleentwickler, der den Online-Bauernhof „Farmerama“ erfunden hat. Menschen aus der ganzen Welt besuchen ihre kleine Farm mehrmals täglich, bestellen Felder, fahren Traktor. Sie sind Gamer.

In Deutschland spielen 25 Millionen Menschen regelmäßig Computerspiele,

die Branche setzt pro Jahr knapp zwei Milliarden Euro um – mehr als die Musikindustrie. Denn Gamer sind längst nicht nur pubertierende Jünglinge, die sich nächtelang durch Phantasiewelten schießen. Auch Hausfrauen, junge Mütter und Omas vertreiben sich mit Computerspielen wie „Die Sims“ die Zeit. Inzwischen ist schon fast jeder zweite Nutzer weiblich, das Durchschnittsalter liegt bei 32 Jahren.

Produziert werden die digitalen Welten allerdings vor allem von Männern. Programmierern wie Baumrucker sind die Ausnahme – zum Leidwesen der Hersteller. Um ihre Produkte besser auf die Bedürfnisse der weiblichen Kundschaft abzustimmen, sucht die Branche händeringend Entwicklerinnen.

„Frauen sind einfach näher dran. Sie wissen eher, was andere Frauen wollen und welche Geschäftsmodelle bei ihnen funktionieren“, sagt Maximilian Schenk, Geschäftsführer des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU). Außerdem seien gemischte Teams im Zweifel besser, vielfältiger und kreativer. „Wir wünschen uns mehr Frauen in der Spiele-Industrie“, betont Schenk.

Dass sich die Geschlechter beim Spielen unterscheiden, ist für Katja Baumrucker offensichtlich. „Frauen würden sich selbst gar nicht als Gamer bezeichnen“, sagt die Flash-Programmiererin. „Sie spielen einfach, ohne darüber nachzudenken.“ Außerdem erreiche man Frauen nicht mit purer Action und Ballerei. Für sie muss alles ein wenig hübscher und netter sein. „Frauen spielen lieber miteinander als gegeneinander“, sagt Baumrucker. Sie wollen Dinge erschaffen, statt sie zu zerstören. So wie im eigenen Garten. Nur ohne Blumenerde unter den Fingernägeln.

Besonders gern mögen Frauen Social Games, wie sie das Berliner Unternehmen Wooga entwickelt. Diese sind als kleine Extraprogramme in Netzwerke wie Facebook integriert. Social Games leben von der sozialen Komponente: Je mehr Freunde mitmachen, desto besser, denn das gibt Extrapunkte. Vor allem Frauen mögen dieses gemeinsame Erlebnis, rund 70 Prozent der 40 Millionen aktiven Wooga-Spieler sind weiblich.

Für Jens Begemann, Gründer und CEO von Wooga, ist es deshalb „logisch und wichtig, viele Frauen in alle Positionen der Spieleentwicklung zu bringen“. Ein gutes Viertel seiner Mitarbeiter ist weiblich, und der Anteil soll weiter steigen, denn „unsere Mitarbeiterinnen sind unerlässlich für den Erfolg unserer Produkte“, so Begemann.

Geballert wird in diesen Spielen nicht. In „Magic Land“ muss das eigene Königreich aufgebaut werden. Dazu drischt mitunter eine kichernde Prinzessin mit einem kleinen Schwert auf Drachen und Trolle ein. Und bei „Monster World“ baut ein grinsendes Riesenwesen Limonadenbüsche an und verkauft die Ernte dann an einen sprechenden Roboter, statt blutrünstig Menschen zu fressen.

Dass Frauen jeden Alters die digitalen Welten für sich entdecken, hat jedoch auch einen ganz praktischen Grund. Mitt-

lerweile ist der Zugang zu Computerspielen deutlich einfacher als noch vor ein paar Jahren. Ein Klick im Internetfenster reicht, schon öffnet sich eine neue Welt, die von Wäschebergen und drohenden Deadlines ablenkt. Browser-Spiele müssen nicht einmal heruntergeladen werden, eine kurze Anmeldung reicht, dann kann gedaddelt werden. Technische Vorkenntnisse sind nicht nötig.

Die Spiele im Internet sind meist kostenlos, zumindest in der Basisversion. Be-



Computerspiel „Die Sims“: Ein wenig hübscher und netter



Online-Spiel „Farmerama“: Erschaffen statt zerstören

zahlen muss der Spieler nur, wenn er sich kleine Extras freischalten will: einen magischen Zauberstab, mit dem die Ernte schneller reift, oder Goldmünzen, um sich ein größeres Schloss zu bauen. Dann fließt echtes Geld – und zwar direkt in die Kassen der Spielehersteller.

Der Social-Games-Anbieter Wooga macht seinen Umsatz vor allem durch den Verkauf solch virtueller Güter. Das Geschäft läuft anscheinend gut, gerade wird das Berliner Büro wieder einmal erweitert. Die Wände sind mit den Figuren der Spiele bemalt, hochkonzentrierter Regenbogenschleim läuft als Lache auf den Dielenboden. Auf den Gängen wird hauptsächlich Englisch gesprochen, ein großer Teil der 180 Mitarbeiter ist extra

für den Job aus dem Ausland in die Hauptstadt gezogen. Und weil ständig so viele neue dazukommen, hängt in der Küche ein Foto von jedem, inklusive Nationalität und Spezialgebiet. In der Technikecke sind die Gesichter jedoch meist männlich.

Carole Lavillonnière, 24, ist die einzige Frau in ihrem Team. Die zierliche Französin sieht ein bisschen aus wie die Schauspielerin Audrey Tautou. Als Flash-Programmiererin erweckt sie böse Drachen und süße Prinzessinnen zum Leben, aus technischen Befehlen baut sie ein magisches Königreich. „Nur mit Männern zusammenzuarbeiten war am Anfang eine Herausforderung“, sagt Lavillonnière. „Ich habe mich sehr angestrengt, um ernst genommen zu werden.“

Wie wenige Frauen es in der Branche gibt – nur etwa 20 Prozent, schätzt der Branchenverband BIU –, war ihr davor nicht klar. „Dass Informatik und auch Computerspiele wirklich eine Männerdomäne sind, wurde mir erst an der Uni so richtig bewusst“, sagt Lavillonnière. Sie hatte schon immer vor, beruflich etwas mit Computern und Medien zu machen. Warum sie nicht mehr Kolleginnen hat? „Vielleicht liegt es daran, dass das Bild von nerdigen Jungs, die den ganzen Tag vor ihrem Computer hocken, auf Frauen eher abschreckend wirkt.“

Katja Baumrucker hat Medieninformatik studiert, einen von vielen Studiengängen, die auf einen Beruf in der Games-Branche hinführen können. Programmierer sind häufig Informatiker, Entwickler und Designer haben oft einen Hintergrund im Grafikdesign. Auch Ausbildungsberufe wie Mediengestalter können eine Grundlage für eine Karriere in der Spieleentwicklung sein.

Einige Hochschulen bereiten gezielt auf einen Beruf in der Spiele-Industrie vor. An der Games Academy mit Hauptsitz in Berlin werden etwa 160 Studenten in Fächern wie Game Design, Game Production und Game Programming unterrichtet, an der Mediadesign Hochschule in München gibt es den Studiengang Gamedesign. Und die Fachhochschule Trier bietet einen Bachelor-Informatikstudiengang Digitale Medien und Spiele an.

Bereits heute gibt es wesentlich mehr Frauen in einzelnen Ausbildungsgängen rund um die Gaming-Industrie als noch vor wenigen Jahren. „Computerspiele sind das Leitmedium der digitalen Kultur“, findet BIU-Geschäftsführer Schenk.

Für Carole Lavillonnière gehören Spiele trotzdem nur im Beruf zum Alltag. Selbst ihre eigenen Kreationen können sie privat nicht vor den Bildschirm locken. Sie löst höchstens mal ein Quiz, mehr nicht. „Die Leute denken, ich würde den ganzen Tag spielen. Dabei ist Programmieren ein komplexer Vorgang.“

SARA WEBER