

Frauen spielen anders

Fast die Hälfte aller Computerspieler ist weiblich. Doch Frauen haben andere Erwartungen an Spiele als Männer. Deshalb sucht die Branche nach Frauen, die Spiele speziell für eine weibliche Zielgruppe entwickeln.

Cornelia Geppert arbeitet im Berliner Stadtteil Schöneberg zusammen mit sechs Mitarbeitern an einer neuen **virtuellen Welt**. Sie ist **Game-Designerin** und entwickelt Computerspiele für einen wachsenden **Markt**. Inzwischen ist jeder zweite Spieler eine Frau, und Frauen haben andere Erwartungen an Spiele als Männer.

Bei Frauen **stehen** oft Entspannung und **Gemeinschaftserlebnis im Vordergrund**, deshalb sind bei ihnen vor allem die sogenannten „Social Games“ beliebt. Sie können gemeinsam mit Freunden und Bekannten gespielt werden. „Frauen ist die **Atmosphäre** eines Spieles sehr wichtig, die muss angenehm sein“, sagt Geppert.

Die meisten Spiele werden immer noch von Männern entwickelt. Obwohl der **Anteil** der Frauen in der Branche in den letzten Jahren gestiegen ist, liegt er immer noch bei nur 20 Prozent. Darum wirbt die Spiele-Industrie um weiblichen **Nachwuchs**. Und die **Jobperspektiven** sind gut: In Deutschland gibt es etwa 250 Unternehmen, die Computerspiele entwickeln oder veröffentlichen. Und hunderte Stellen sind derzeit noch **unbesetzt**.

Deswegen soll vor allem die Ausbildung verbessert werden. Mehr als 40 private und öffentliche **Einrichtungen** bieten Studien- oder Forschungsschwerpunkte zum Thema Games an. Die älteste davon ist die Games Academy in Berlin. Hier hat auch Cornelia Geppert vor zehn Jahren den **Einstieg** in die Branche **geschafft**. Sie **schwärmt**: „Für mich ist das der beste Beruf der Welt.“

Glossar

Branche, -en (f., aus dem Französischen) – der Geschäftsbereich; der Wirtschaftszweig

Zielgruppe, -n (f.) – die Personengruppe, für die etwas gemacht ist

virtuelle Welt, -en (f.) – hier: vom Computer erzeugte Welt

Game-Designer, -/Game-Designerin, -nen (aus dem Englischen) – jemand, der Computerspiele entwickelt

Markt, Märkte (m.) – hier: das Gebiet oder Land, in dem man etwas verkaufen will

im Vordergrund stehen – hier: wichtiger sein als anderes

Gemeinschaftserlebnis, -se (n.) – ein Erlebnis, das man mit anderen Menschen zusammen erlebt

Atmosphäre (f., nur Singular) – hier: die Stimmung

Anteil, -e (m.) – hier: ein bestimmter Teil von einem Ganzen

Nachwuchs (m., nur Singular) – hier: diejenigen, die einen Beruf neu erlernen wollen; neue Auszubildende

Jobperspektive, -n (f.) – die Chancen auf einen Job

unbesetzt – nicht besetzt; frei

Einrichtung, -en (f.) – hier: Schule, Hochschule

Schwerpunkt, -e (m.) – hier: ein Thema, das besonders wichtig ist

den Einstieg schaffen – hier: in einem Job anfangen zu arbeiten

schwärmen – hier: begeistert von etwas sein

Fragen zum Text

1. In Deutschland gibt es ..., die Computerspiele spielen.

- a) mehr Männer als Frauen
- b) mehr Frauen als Männer
- c) genauso viele Männer wie Frauen

2. Viele Frauen spielen besonders gerne ...

- a) Actionspiele.
- b) mit anderen zusammen.
- c) unter freiem Himmel

3. Was stimmt nicht? In Deutschland gibt es ...

- a) kaum Möglichkeiten, als Game-Designerin zu arbeiten.
- b) noch immer zu schlechte Ausbildungsmöglichkeiten für Game-Designerinnen.
- c) immer mehr Menschen, die Computerspiele kaufen.

4. Welche Konjunktion passt? Die Spiele-Industrie möchte mehr Frauen einstellen, ... sie Spiele für Frauen entwickeln.

- a) trotzdem
- b) weil
- c) damit

5. Welche Konjunktion passt? Es gibt kaum Frauen in der Spiele-Entwicklung, ... jeder zweite Spieler in Deutschland eine Frau ist.

- a) obwohl
- b) damit
- c) weil

Arbeitsauftrag

Spielt ihr selbst Computerspiele? Wenn ja, was für welche und was ist euch beim Spielen wichtig? Erzählt von euren Erfahrungen.

*Autorinnen: Theresa Tropper/Vanesa Muhić
Redaktion: Ingo Pickel*