erstellt: 06.08.2015

Programmiererinnen gesucht! Women in Tech soll Netzwerke schaffen

O-Ton: Maximilian Schenk, Geschäftsführer, Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (BIU), 10117 Berlin

Länge: 0:43 (3 Antworten, kürzbar und einzeln einsetzbar)

Autor: Harald Schönfelder

Info: Nur jeder fünfte Spieleentwickler ist eine Frau. An dem Missverhältnis hat sich in den vergangenen Jahren nur wenig geändert. Nun hat auf der gamescom die Konferenz "Women in Tech" Premiere. Sie richtet sich grundsätzlich an Frauen, die in den Technik-Branchen Fuß fassen wollen, im Speziellen aber an angehende und bereits erfahrene Programmierinnen und Entwicklerinnen.

Anmoderation: Frauen an die Rechner! Das ist die Forderung hinter dem ersten Women in Tech Day, den es auf der gamescom gibt. Damit zeigt die Messe für Computerspiele in der Koelnmesse ein ernstes Gesicht, denn um leidenschaftliches Spielen geht hier nicht. Denn die Branche der Spieleentwickler hat einen ziemlichen Männerüberschuss. Warum Frauen als Entwicklerinnen und Programmierinnen für die Branche wichtig sind, sagt Maximilian Schenk, der Geschäftsführer des Branchenverbandes BIU.

O-Ton 1: "Unsere Branche bemüht sich sehr, Frauen zu integrieren ... im Zweifel, weil Frauen besser wissen, was Frauen spielen wollen ... oder Frauen, die in der Tech-Branche arbeiten wollen, die sich austauschen."

Zwischenmoderation: Nur jeder fünfte Mitarbeiter in der Branche ist eine Frau. Auf der anderen Seite gibt es Spiele, zum Beispiel Onlinespiele mit Millionen Teilnehmerinnen, bei denen Frauen in der Mehrheit sind. Nun könnte man argumentieren, dass die doch bisher auch zufrieden waren. Doch als wir Handies statt Smartphones hatten, waren wir mit denen auch zufrieden. Die Veranstaltung der Women in Tech soll also auch ein Ort für Rat werden.

O-Ton 2: "Wie komme ich damit zurecht, dass in manchen Unternehmen 80 % Männer sind ... wie bringe ich Kinder und Beruf zusammen."

Zwischenmoderation: Dass Frauen mitunter von Spielefans oder in der Branche angefeindet werden, das ist spätestens seit dem Gamergate bekannt, während dem es Anfeindungen bis zu Todesdrohungen gegen Spielentwicklerinnen gab. Die Kampagne begann vor ziemlich genau einem Jahr (August 2014). Maximilian Schenk sagt, die Monate dauernde Kampagne sei nicht der Auslöser, habe aber zum Nachdenken angeregt.

O-Ton 3: "Ein Stück weit war das schon auch Anlass für uns, das Thema nochmal zu gestalten ... auch beim gamescom congress."

Abmoderation: Wie bunt die Computerspielentwicklung wirklich ist, das zeigen gerade auf Twitter unter dem Hashtag #Ilooklikeanengineer zahlreiche Frauen und auch ein paar Männer. Sie wollen zeigen, dass nicht alle Entwickler und Programmierer weiße Männer sind und treten aus ihrer Arbeit hinter den Kulissen der Programme ins Licht.

zum Beitrag gehörende mp3-Datei:

gamescom_15_women_in_tech_MTN.mp3