

erstellt: 17.08.2012

Frauen zocken anders - wie die Spieleindustrie umdenken muss

O-Ton: Gunnar Lott, flaregames GmbH, 76133 Karlsruhe;
Anna und Franziska, Besucherinnen gamescom, 50679 Köln;
Felix R. Buschbaum, Astragon, 41236 Mönchengladbach;
Professor Tobias Breiner, Hochschule Kempten, 87435 Kempten.

Länge: 2:15 (4 O-Töne, einzeln einsetzbar)

Autor: Markus Dohmann

Info: Zocken Frauen nun anders oder nicht? Sind sie in der Computerspiele Welt schon angekommen oder mischen sie sie erst gerade auf. Was Experten zum Thema "Frauen und Computerspiele" sagen, gibt es hier frisch von der gamescom.

Anmoderation: Auf der gamescom in Köln sieht man es zur Zeit. Der Anteil der Frauen an den Computerspielfans steigt. Das liegt auch daran, weil es gute, einfache und meist auch kostenlose Spiele für's Smartphone gibt. Frauen wollen nicht stundenlang vor dem Computer sitzen. Das kleine Spiel für zwischendurch ist "in". Das hat auch die Spieleindustrie entdeckt, sagt Gunnar Lott von den mobile-games-Profis von flaregames.

O-Ton 1: "Also, der Anteil an weiblichen Spielern steigt ja seit Jahren ... dass sich das in den Genres ... 70 Prozent weibliche Nutzer."

Zwischenmoderation: Das Bild vom Computerspieler als Jugendlicher oder kontaktarmer Einzelgänger stimmt längst nicht mehr: 45 Prozent der Spieler sind Frauen, Tendenz steigend. Auch Anna und Franziska sind auf der gamescom. Die beiden 15- und 16-jährigen sind begeisterte Computerspiele-Fans und glauben nicht an die Vorurteile von Frau und Game.

O-Ton 2: "Ich spiele jetzt auch mal Ballerspiele ... Was spiele ich? ... Es gibt ja haufenweise Mädchen ... das finde sich total unnötig, total sinnlos."

Zwischenmoderation: Sie diskutieren mit den Jungs gleichberechtigt über Spiele, sagen sie. Trotzdem meint Felix Buschbaum vom Spielehersteller Astragon aus Mönchengladbach, dass Frauen besondere Vorlieben bei der Spieleauswahl haben.

O-Ton 3: "Frauen spielen eben ganz andere Spiele ... wir haben den ganz ganz großen Bereich ... je nach Genre einen Frauenanteil von über 75% ... schon seit Jahren."

Zwischenmoderation: In der Szene der Spielentwickler sind Frauen aber noch in der Unterzahl. In den Studiengängen "Spieleentwicklung" lassen sich Frauen noch zu selten blicken, sagt Professor Tobias Breiner von der Hochschule Kempten im Allgäu.

O-Ton 4: "Sie ist definitiv noch unterrepräsentiert. Ich war letztes Jahr froh, als sich die erste Frau eingeschrieben hat ... es ist schade ... haben große Karrierechancen in dem Bereich."

Abmoderation: Aber auch an den Hochschulen wird sich die Situation wohl in Zukunft ändern. Und schon jetzt treiben Frauen die Spieleentwickler vor sich her. Spielende Frauen sind sehr anspruchsvoll. Sie wünschen sich laufend Spieländerungen und neue Inhalte. Da müssen die Jungs also schwer reinklotzen.

zum Beitrag gehörende mp3-Datei:

2012_gamescom_frauenspieler_MTN.mp3