



Die Spielerinnen kommen

Was Frauen wollen

Ausnahmeerscheinung oder vernachlässigte Zielgruppe? Wir haben mit Spielerinnen und Fachleuten gesprochen, um dem »unbekannten Geschlecht« nachzuspüren.

Frauen interessieren sich nicht für Computerspiele. Falls ausnahmsweise mal doch, spielen sie **Moorhuhn**. Oder gehen im **Counterstrike**-Duell mit Männern gnadenlos unter. Alles falsch! Immer mehr Frauen

finden zum Hobby PC-Spiel, tüfteln an Komplexitätsmonstern wie **Pharao**, feilen an jedem Charakterwert ihres Helden in **Neverwinter Nights**. Und der **Counterstrike**-Clan Waterjoe Girls gewinnt mit ausschließ-

lich weiblichen Mitgliedern nach eigenen Angaben mehr als 80 Prozent seiner Spiele.

Nur Ausnahmen? Mitnichten, aber auch längst noch nicht »Normalität«. Frauen stellen gerade mal rund 10 Prozent der GameStar-Leserschaft, Spiele-Hersteller beziffern den Anteil weiblicher Kunden sogar nur auf etwa 5 Prozent. Wir haben mit mehr als 50 unser Leserinnen ausführlich über ihr Lieblingshobby gesprochen. Und wir befragten Nicht-Spielerinnen, Experten aus der Branche sowie den bekannten Psychoanalytiker Dr. Wolfgang Schmidbauer (»Du verstehst mich nicht«) über das Verhältnis von Frauen zu PC-Spielen.

Flexible Frau

Ruzica Tomic erinnert sich lächelnd: »Man sitzt daneben, will's irgendwann auch mal probieren, findet Spaß dran – und, schwuppdwupp, hat's einen erwischt!« Die 22-Jährige arbeitet in München als Leiterin eines Promotion-Teams. Im GameStar-Interview erzählt sie, wie sie durch ihren Freund PC-Spiele kennen und lieben gelernt hat. Als wir sie nach ihrem favorisierten Genre fragen, denkt sie keine Sekunde

Die 22-jährige Ruzica Tomic beim Interview mit GameStar: »Frauen gehen Computerspiele wesentlich entspannter an.«



nach: »Ego-Shooter – ich mag diesen Zitterkick, wenn man um die Ecke biegt.« Ihr absolutes Lieblingsspiel ist allerdings **Blade Runner**, ein stimmungsvolles Adventure von Westwood. Mit ihrer Vorliebe für mehrere Genres ist sie nicht allein: Auch die anderen Befragten zeigen sich äußerst flexibel und nennen häufig gleich vier oder mehr Favoriten. Für Rennspiele, Simulationen und Sportspiele mag sich allerdings kaum eine Frau erwärmen.

Überraschend: Nur hauchdünn hinter der Aufbau-Strategie (**Die Sims**, **Anno 1602**) platzierten sich gleichauf die Rollenspiele sowie die totesagten Adventures. Viele Frauen begründen das wie Diplom-Kauffrau Barbara Emmerich-Klein: »Ich liebe es einfach, Geschichten zu erleben!« Aber auch die weib-

Mann so viele Stunden am PC verbringt. Inzwischen spiele ich mehr als er.«

Entspannung vom Alltag

Obwohl das »klügere Geschlecht« für fast alle Genres offen ist, stellt es entgegen dem Klischee durchaus hohe Qualitätsansprüche. Die Angestellte Yvonne Schmidt erklärt

»Ich liebe es einfach, Geschichten zu erleben.«

uns, auf was sie bei Spielen Wert legt: »Bei einem Buch muss man in genau einer Richtung lesen. Ein gutes Spiel gibt einem zumindest die Illusion, Einfluss auf den

Ablauf zu nehmen und größtmögliche Freiheit zu besitzen.« Das Erleben einer Geschichte, Entspannung vom Berufs- und Alltagsstress – für die meisten Spielerinnen ist der PC einfach die bessere Alternative zum abendlichen Fernsehprogramm. Auch wenn dabei vielen die Romantik eindeutig zu kurz kommt. Der Wettkampfaspekt spielt dagegen kaum eine Rolle. Während sich mehr als 20 Prozent der Spieler regelmäßig im Internet duellieren (laut GameStar-Umfrage im Heft 1/02), sind es bei den weiblichen PC-Fans gerade mal 8 Prozent. »Frauen spielen in erster Linie just for fun und nehmen's weniger ernst«, vermutet dazu die Biologie-Studentin Anette Vogl.

Dabei muss es allerdings nicht zwangsläufig friedfertig zugehen. Viele Frauen dadeln auch, um Frust und Ärger abzureagieren. »Den Computergegner kann man schließlich eher verhalten als Freunde bei einem Brettspiel!«, bekräftigt die Hausfrau Petra Speich. Und der 22-jährigen Nina Lehninger macht es Spaß, »einfach mal mit Freundinnen ein paar Monster zu kloppen.«

Spätes Spielen

Viele Frauen finden deutlich später als Männer zum Hobby PC-Spiel. Etwa die Hälfte aller Befragten sind 30 Jahre oder älter – das männliche Interesse für Computerspiele beginnt dagegen schon im Teenageralter. »In der Clique unterhält man sich halt äußerst selten über Spiele«, so die 13-jährige Schülerin Carina Rosenstein. Interessieren sich jüngere Mädchen doch für Spiele, greifen sie meist zur weniger komplizierten Konsole. Oft lernen Frauen erst in Studium oder Beruf den PC als Arbeits- und Spielgerät kennen.

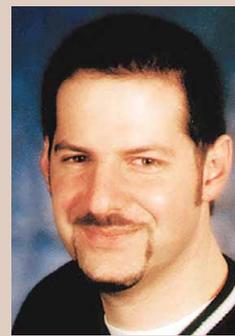
Das teilweise hohe »Einstiegsalter« mag erklären, warum viele Frauen entgegen gängiger Vorurteile ein besonderes Faible für komplexe Programme haben. So tüfelt die 35 Jahre alte Iris Maronne nächtelang am Bau einer Pyramide in **Pharao**, und Elke Luschnat docktort mit Hingabe an den Charakterwerten ihres Helden in **Gothic** herum. Auch bei den Ego-Shootern ist das sehr knifflige **Jedi-Knight 2** am beliebtesten.

Das sagt die Branche



Nicole Mayer (EA Games):
»Der weiblichen Zielgruppe ist in den letzten Jahren viel zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt worden. Dabei ist es gerade die Frau, die in der Familie die meisten Kaufentscheidungen trifft. In der Zielgruppe Frau liegt für uns als Industrie ein enormes Potenzial brach, welches wir noch nicht ausreichend bedienen. Somit erlangt die Zielgruppe Frau für die Spielebranche in den nächsten Jahren mit Sicherheit einen besonderen Stellenwert.«

Markus Wilding (Take 2 Interactive):
»Die Themen der Spiele von Take 2 sprechen traditionell eher Hardcore-Spieler an, und diese sind immer noch zum größten Teil männlich. Natürlich gibt es Ausnahmen wie z.B. Tropicco, das durch die Themen Aufbau, Tourismus und dem karibischen Flair auch weiblichen Spielern gefällt. Auch bei der You Don't Know Jack-Reihe haben wir einen größeren Frauenanteil festgestellt. Im Normalfall spielt aber die Zielgruppe Frau für uns eine geringe Rolle.«



Sabine Kaiser (Sunflowers):
»Frauenadäquate Themen sollten vor allem besser aufbereitet und technisch leichter zugänglich gemacht werden. Allgemein muss die Domäne »Mann und PC« fallen. Wichtig ist, dass die technische Komplexität des PC auch für Frauen verständlich wird, damit das PC-Spielvergnügen nicht schon bei der Installation scheitert. Gerade im Hinblick auf unser historisches Aufbau-spiel Anno 1503 ist uns die weibliche Kundschaft sehr wichtig.«

Esther Manga (Jowood):
»Generell bevorzugen Frauen eher Spiele voller Geheimnisse und Abenteuer, die zugleich auch komplexe Problemlösungen und kooperatives Vorgehen erfordern. Auch die Möglichkeit, Entscheidungen zu treffen und strategisch vorgehen zu können, scheint ihnen wichtig zu sein. Bei der Entwicklung unserer Spiele sind zunehmend Frauen beteiligt und bringen so völlig neue Aspekte in Sachen Design, Handlung und kreative Konzeption ein.«



Peter Fränsemeier (Codemasters):
»Der Anteil an Frauen bei den Computer- und Video-Spielern ist zurzeit eher gering. Allerdings belegen die aktuellen Studien, dass der Anteil der weiblichen Zocker immer weiter ansteigt. Wir denken jedoch, dass man Spiele nicht geschlechterspezifisch entwickeln kann. Ein qualitativ hochwertiges Spiel spricht unserer Meinung nach durchaus beide an, männliche wie weibliche Spieler. Folglich ist uns die Zielgruppe Frau bereits sehr wichtig!«



Die 13-jährige Schülerin Carina ist sich sicher, dass Computerspiele bei Mädchen nur sehr selten ein **Gesprächsthema** sind.

lichen Ego-Shooter-Fans, wie Ruzica oder die 25-jährige Studentin Melanie, legen Wert auf eine spannende Story. Sind dann Frauen einmal von einem Spiel gefesselt, bleibt das für Monate so. Erstaunliche 66 Prozent der Befragten zocken dann durchschnittlich drei bis fünf Stunden am Stück, wie auch Sabine Mietkammer aus Pfullingen: »Ich wollte verstehen, warum mein

Hitliste

Welche Spiele-Genres mögen GameStar-Leserinnen? (Mehrfachnennungen waren möglich.)

1	Aufbauspiele (z.B. Die Sims)	54%
2	Adventures (z.B. Monkey Island 4)	52%
3	Rollenspiele (z.B. Baldur's Gate 2)	52%
4	Echtzeit-Strategie (z.B. WarCraft 3)	42%
5	Action-Rollenspiele (z.B. Diablo 2)	40%
6	Ego-Shooter (z.B. Jedi Knight 2)	40%
7	Wirtschaftsim. (z.B. Patrizier 2)	30%
8	Taktik-Shooter (z.B. Counterstrike)	26%
9	Rundenstrategie (z.B. Civilization 3)	20%
10	Rennspiele (z.B. Grand Prix 4)	14%
11	Simulationen (z.B. Comanche 4)	8%
12	Sportspiele (z.B. Fifa WM 2002)	6%

Anette Vogl

Alter: 20
 Beruf: Biologiestudentin
 Wohnort: München
 Spielt durchschnittlich am Stück: drei bis fünf Stunden



»GTA 3 macht mir zurzeit am meisten Spaß. Die Mischung aus meinen Lieblings-Genres ist einfach super. Mir gefällt besonders, dass ich mich in Liberty City völlig frei bewegen kann.«



Alexandra Winnewisser

Alter: 30
 Beruf: Krankenpflegerin
 Wohnort: Freiburg
 Spielt durchschnittlich am Stück: ein bis zwei Stunden



»Das Adventure Monkey Island 4 hat immer noch einen Stamplatz auf meiner Festplatte. Man findet schnell ins Spiel und kann die schönen Rätsel und flotten Sprüche richtig genießen.«



Nina Lehninger

Alter: 22
 Beruf: Einzelhandelskauffrau
 Wohnort: Waldsassen
 Spielt durchschnittlich am Stück: drei bis fünf Stunden



»Mein Favorit ist das Rollenspiel Neverwinter Nights, vor allem wegen der detaillierten Grafik. Am Anfang entläßt sich die Story zwar nur schleppend, dafür fesselt sie mich jetzt umso mehr.«



Berührungsangst

Spielende Frauen sind also ebenso begeistert von ihrem Hobby wie die männlichen Kollegen. Warum wächst ihre Zahl dann doch nur langsam? »Viele Frauen haben Angst vor dem Medium Computer oder der Videospielkonsole an sich«, glaubt Nicole Mayer, Produktmanagerin von Electronic Arts. Nur den Wenigsten mache es Spaß, regelmäßig am Rechner zu schrauben oder sich mit Konfigurationsmenüs auseinander zu setzen. Die meisten unserer Leserinnen sind sich sicher, dass neben dem

überwiegend negative Berichterstattung in den Medien Frauen abschreckt. Computerspiele werden nach der Meinung fast aller Befragten schlichtweg falsch dargestellt. »Im Fernsehen sieht man immer nur stupide Ballereien – von Spielen, bei denen man seinen Grips einschalten muss, ist nie die Rede«, meint auch Ruzica.

So ist es kein Wunder, dass nur rund ein Viertel unserer Abonnementtinnen aus eigenem Antrieb zu ihrem Hobby fand. Die überwiegende Mehrheit benötigte einen kleinen Schubser von Freunden, Bekannten oder auch Familienmitgliedern – wie bei der Lehrerin Karen Marenske:

»Ich wollte wissen, was meinen Sohn so an **Command & Conquer** interessiert, und habe es selbst mal ausprobiert. Seitdem spiele ich regelmäßig.« Dass es aber auch andersherum laufen kann, erzählte uns Elke Luschnat: »Als mein Mann feststellte, dass ein Computer auch Skat spielen kann, wollte er auch einen Rechner haben. Also habe ich mir einen neuen PC gekauft, mit dem ich endlich vernünftig **Gothic** spielen konnte.«

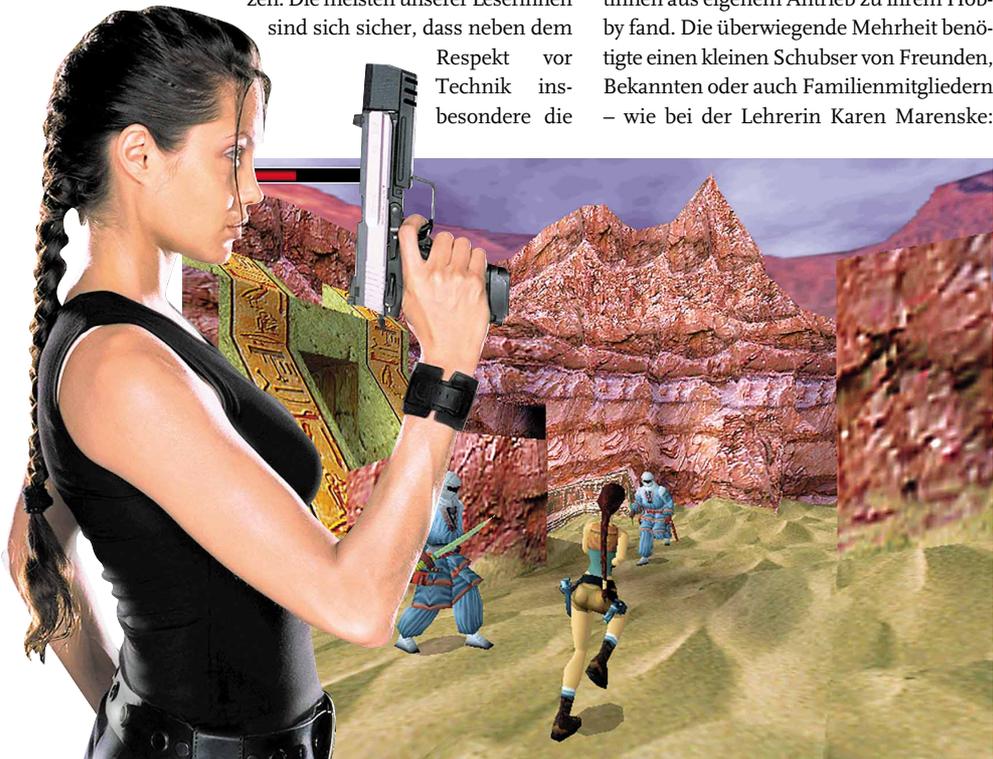
»Ich wollte wissen, was meinen Sohn an Command & Conquer interessiert.«

Respekt vor Technik insbesondere die

Spiele-Botschafterin Lara

Was die Computerspiel-Industrie im Umgang mit der potenziellen weiblichen Kundschaft verbessern kann, zeigte sich bei unserer Umfrage in Münchner Parks und Einkaufsstraßen. Fast alle interviewten Frauen kannten Lara Croft oder **Tomb Raider**. Kinofilm und permanente Medienpräsenz machten die Archäologin auch bei Nicht-Spielerinnen bekannt. Als wir dagegen **War-Craft 3** oder **GTA 3** ansprachen, ernteten wir nur fragende Blicke. Wenig überraschend, denn über diese Titel informieren fast ausschließlich Fachmagazine wie GameStar. Doch immerhin zeigt **Die Sims**, wie viel Potenzial noch in der »Zielgruppe Frau« steckt. Mehr als 30 Prozent aller Käufer der friedlichen Privat-Chaos-Simulation sind laut Publisher Electronic Arts weiblich.

Dass die Damenwelt Computerspielen grundsätzlich eher abgeneigt sei, entpuppt sich als völlig falsches Vorurteil. Denn immerhin mehr als zwei Drittel der (noch) nicht spielenden Mädchen und Frauen glauben, dass ihnen Computerspiele Spaß machen könnten. Nur müssten dazu eben



Fast jede auf der Straße befragte Frau kannte die **Tomb-Raider-Serie** – auch ein Verdienst des Kinofilms mit Angelina Jolie.

Sandra Sistermann

Alter: 31
 Beruf: Zahnmedizinische Fachassistentin
 Wohnort: Düren
 Spielt durchschnittlich am Stück: ein bis zwei Stunden



»Das Aufbauspiel Cultures 2 hat mir sehr gut gefallen. Da geht es nicht ums Rumballern, sondern man muss mit List vorgehen. Leider habe ich das Spiel schon durch, hoffentlich kommt bald ein Addon.«



Angela Floss

Alter: 22
 Beruf: Verwaltungsfachangestellte
 Wohnort: Schwarzenbruck
 Spielt durchschnittlich am Stück: drei bis fünf Stunden



»Das Action-Rollenspiel Diablo 2 ist auch heute noch mein absoluter Favorit. Es macht mir immer wieder Spaß, auf Monsterjagd zu gehen und neue Gegenstände für meinen Charakter zu finden.«



Elke Luschnat

Alter: 42
 Beruf: Softwaretechnikerin
 Wohnort: Chemnitz
 Spielt durchschnittlich am Stück: drei bis fünf Stunden



»Das Rollenspiel Gothic habe ich jetzt bereits zweimal durchgespielt, zuletzt als Feuermagier. Mir gefällt es, neben der eigentlichen Geschichte viele Handlungsmöglichkeiten zu haben.«



»Spielende Frauen sind die wachstumsstärkste Zielgruppe.«

die Themen passen. Mit »Rambo-mäßigem Rumballer«, wie es die 24-jährige Antonia Egerer nennt, können die wenigsten etwas anfangen. Die Journalistin Julia Weidenbach würde zum Beispiel gern ihre Lieblingsfilme nachspielen. Auch ein interaktiver Robbie Williams, wie ihn die 15 Jahre alte Laura Neumann fordert, ist gar nicht so abwegig. Das wissen wir spätestens seit *Britney's Dance Beat* – mit dem man freilich die meisten unserer Redakteure jagen könnte.

Was tut die Branche?

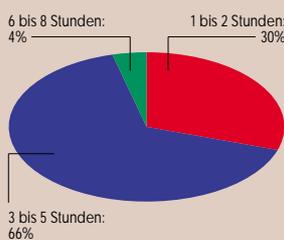
Die Software-Branche scheint das brachliegende Potential zu erkennen und will aus den Fehlern der Vergangenheit lernen. Leo Jackstädt, PR-Manager bei Vivendi Universal, spricht sogar von der »wachstumsstärksten Zielgruppe«. Nicole Mayer von Electronic Arts bezeichnet es als Aufgabe von Me-



Die Münchner Studentinnen Antonia (25) und Karin (24) spielen zwar nicht, können sich jedoch durchaus vorstellen, dass ihnen ein Adventure mit einer guten Geschichte und spannenden Rätseln viel Spaß machen würde.

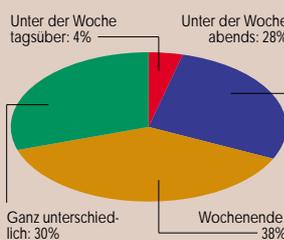
So spielen GameStar-Leserinnen

Spielzeit: Wie viele Stunden spielen Sie normalerweise am Stück?



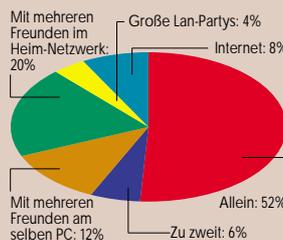
Ergebnis: Die überwältigende Mehrheit der Umfrage-Teilnehmer spielt durchschnittlich mehr als drei Stunden.

Spielzeit: Zu welcher Zeit spielen Sie in der Regel am PC?



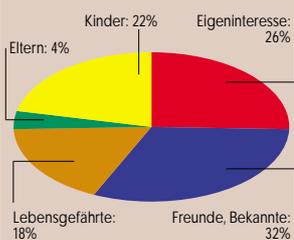
Ergebnis: Da die meisten unserer Leserinnen arbeiten, haben sie unter der Woche kaum Zeit zum Spielen.

Spielgewohnheit: Spielen Sie am liebsten allein oder mit anderen?



Ergebnis: Frauen spielen sowohl allein als auch mit Freunden. Das anonyme Internet ist weniger beliebt.

Spielgründe: Wie sind Sie zum Hobby PC-Spiele gekommen?



Ergebnis: Nur circa ein Viertel fand aus Eigeninteresse zu Computerspielen – die Mehrheit benötigte einen Anstoß.

Quelle: Interviews mit mehr als 50 GameStar-Abonnentinnen.

dien und Spielefirmen, »den Frauen die Berührung Angst vor Computerspielen zu nehmen.« Einige Unternehmen sind in dieser Hinsicht bereits aktiv. So plant THQ, im Rahmen der Aktion »Schulen ans Netz« bundesweit LAN-Parties für Mädchen zu veranstalten. Und Jowood hat sich laut Pressesprecherin Esther Manga vorgenommen, künftig mehr Frauen an der Entwicklung neuer Spielkonzepte zu beteiligen.

Ob den Worten auch Taten folgen, bleibt jedoch abzuwarten. Von einem Adventure-Revival, wie es Vivendi-Veteran Leo Jackstädt prognostiziert, ist in den aktuellen Releaselisten der befragten Spielehersteller jedenfalls noch nichts zu sehen.

Seifenoper gegen PC-Spiel

Ruzica kann sich nicht vorstellen, dass Computerspiele in der Gunst der Damenwelt irgendwann einmal Seifenoperen oder spannenden Romanen den Rang ablaufen werden. Allerdings stellt die Online-Spielerin auch fest, dass »auf den Servern immer mehr Frauen dazukommen, die von den meisten Männern mittlerweile wirklich nett aufgenommen werden.« Auch für fast alle befragten Firmen wird die Zielgruppe Frau nach eigenen Angaben zunehmend wichtiger. Hoffen wir, dass der weibliche Einfluss auf unser Hobby wächst: es würde dadurch noch »normaler« werden. Und gegen spannende Abenteuer oder komplexe Aufbauspiele hat niemand etwas einzuwenden. Den Grund, weshalb der Beamtin Yonca Toepffer-Lasch PC-Spiele Spaß machen, können bestimmt auch Männer gut nachvollziehen: »Weil endlich mal niemand widerspricht!«

HK

Die beliebtesten »Frauen-Spiele«



Die Sims Das erfolgreichste PC-Spiel aller Zeiten ist besonders bei Frauen sehr beliebt. Laut Publisher Electronic Arts sind in Deutschland mehr als 30 Prozent der virtuellen Hauslebauer und Familienpfleger weiblich. Mit bald fünf Addons (inklusive Sims Unleashed) sind der Kreativität für das virtuelle Heim kaum noch Grenzen gesetzt.



Neverwinter Nights Eine spannende Geschichte, Handlungsfreiheit und knackige Rätsel in einer fantasievollen Welt: Die Stärken des Rollenspiel-Epos von Bioware lassen überproportional viele Frauen zum virtuellen Schwert greifen. Auch die Vorgänger aus der Baldur's-Gate-Saga stehen bei weiblichen Helden hoch im Kurs.

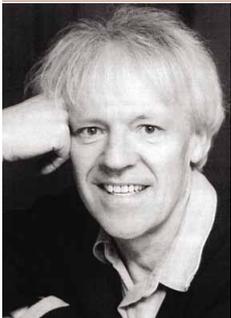


Patrizier 2 Schöne Wirtschaftssimulation im historischen Ambiente. Zur Zeit der Hanse darf mit 20 Waren nach Herzenslust geschachert werden. Vielen Frauen gefällt, dass sie auch gewaltfrei zum Eldermann aufsteigen können und nicht zu Seeschlachten gezwungen werden. Laut Ascaron sind etwa 15 Prozent der Patrizier-Spieler weiblich.



Monkey Island 4 Der letzte richtig gute Vertreter des zweitbeliebtesten Frauen-Genres – dem Adventure. Vor allem die Szenen einer Ehe zwischen Elaine und Guybrush haben es den weiblichen Abenteurern angetan. Neben der kleinen Prise Romantik machen knifflige Rätsel den trottelligen Piraten endgültig zum Helden der Damenwelt.

Interview mit Dr. Wolfgang Schmidbauer



Der promovierte Psycho-Analytiker (61) Wolfgang Schmidbauer ist Therapeut, Lehranalytiker und Schriftsteller.

Dr. Wolfgang Schmidbauer veröffentlichte bereits mehr als 30 Bücher – sowohl Sachtexte als auch Erzählungen. Mit Kommunikationsproblemen zwischen Männern und Frauen beschäftigt er sich in »Du verstehst mich nicht – Die Semantik der Geschlechter« (Rowohlt-Verlag).

GameStar Warum fühlen sich Frauen von Computerspielen weniger angesprochen als Männer?

Schmidbauer Mädchen sind an technischem Spielzeug fast immer weniger interessiert als Jungen. Das setzt sich dann in höhe-

rem Alter fort. Für Männer ist es wichtiger, ihre Umwelt durch Leistung und Geschicklichkeit zu kontrollieren; Frauen setzen hier mehr auf Gefühlsbeziehungen zu anderen Personen. Das Spiel am Bildschirm scheint Ihnen leicht zu beziehungslos, sie finden es nicht ernsthaft genug, weil es zu wenig mit realen Menschen zu tun hat.

GameStar Warum stellen Frauen andere Ansprüche an ein Computerspiel?

Schmidbauer Die meisten Designer von Spielen sind Männer. Frauen können den maskulinen Inszenierungen von Kampf und Krieg nur selten etwas abgewinnen. Wenn, dann vielleicht, um einem Freund einen Gefallen zu tun. Oder sie

sind neugierig auf das, was Männer so treiben. Seltener ist es ihr eigenes Interesse. Computerspiele für Frauen müssten stärker an Kontakt, an realen Beziehungen orientiert sein oder ausgeprägt Bildungsinhalte vermitteln.

GameStar Woher rühren die Berührungängste zwischen Frauen und Computerspielen?

Schmidbauer Frauen fürchten sich mehr als Männer davor, für kindisch oder aggressiv gehalten zu werden. Und solche Urteile richten sich in der Gesellschaft häufig gerade gegen Computerspiele.

GameStar Wie wirkt sich die Erziehung auf das Verhältnis von Frauen zu Computerspielen aus?

Schmidbauer Vermutlich wer-

den Mädchen immer noch mehr kritisiert, wenn sie viel Zeit vor dem Bildschirm verbringen – bei Jungen gilt das eher als normal. Da sich Mädchen mit ihren Müttern identifizieren und Jungen eher Abstand von diesem Rollenbild halten, haben es Letztere auch leichter, neue Technologien zu erobern. Später können dann erwachsene Frauen durchaus Distanz zu ihren Müttern finden und sich neu orientieren. Aber wenn sie sich für Computerspiele interessieren sollten, dann müsste diesen der Beigeschmack von Primitivität und Aggression fehlen, der zumindest die verbreiteten Klischees prägt und Frauen deshalb auch nicht gerade anzieht.