Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware

Themenservice

Frauen in der Games-Branche

Weiblichen Fachkräften bietet die Games-Branche spannende Perspektiven. Drei Frauen erzählen von ihrer Karriere. Glenna Buford leitet ein Team aus Programmierern für das beliebte Spiel „Jelly Splash“ des Berliner Entwicklers Wooga. Game-Designerin Jenny Pankratz entwickelt für das deutsche Entwicklerstudio Piranha Bytes Charaktere und Geschichten für Rollenspiele. Cornelia Geppert ist eigentlich Comic-Zeichnerin und arbeitete in der Werbung. Inzwischen hat sie mit Jo-Mei Games ihr eigenes Studio gegründet und entwickelt mit „Sea of Solitude“ einen potentiellen Hit.

Glenna Buford, Engineering Lead bei Wooga

Glenna Buford ist Chef-Programmiererin des beliebten Mobile Games „Jelly Splash“ von Wooga. Die studierte Mathematikerin und Informatikerin stammt aus den USA und hat vor ihrer Arbeit in Berlin für ein Startup in San Francisco gearbeitet. In Deutschland engagiert sie sich für Coding-Workshops für junge Mädchen.

Was waren deine ersten Gaming-Erfahrungen?

Glenna Buford: Ich war elf Jahre alt und habe die Sommerferien bei meiner Cousine verbracht. Damals spielten wir auf der Nintendo 64 „Mario Kart“ oder „Diddy Kong Racing“. Oft zehn Stunden am Stück, nur unterbrochen von kurzen Ausflügen in den Pool und dem Essen.

Wie bist du in die Spiele-Industrie gekommen?

Glenna Buford: Bevor ich zu Wooga kam, arbeitete ich in San Francisco für ein Start-up, das einen Compiler – also ein Programm, das Quelltext in ausführbaren Code umsetzt – für plattformübergreifende Entwicklung von Mobile Apps entwickelte. Dieses Tool wurde vor allem von Spiele-Entwicklern genutzt. Wooga war damals einer meiner Kunden. Meinem heutigen Arbeitgeber half ich dabei, „Jelly Splash“ von iOS auf Android zu übertragen. Ein Jahr später wurde mir ein Job in Berlin angeboten.

Warum bist du Programmiererin geworden?

Glenna Buford: Während meines Mathestudiums belegte ich Informatikkurse und programmierte nebenbei für einige Forschungsprojekte. Es war total befriedigend zu sehen, wenn meine Code-Zeilen am Ende zu einem kleinen Programm wurden. Dieses Glücksgefühl hat mir gezeigt, dass mir Informatik noch mehr liegt als die Mathematik. Deshalb machte ich noch einen Master in Computer Science.

Was genau ist deine Aufgabe als Engineering Lead bei Wooga?

Glenna Buford: Ich kümmere mich um „Jelly Splash“, eins der derzeit erfolgreichsten Spiele von Wooga. Bei dem Mobile Game müssen die Spieler gleichfarbige „Jellies“ verbinden und so mehrere hundert Level lösen. Wir sind fünf Programmierer in meinem Team. Als Lead Engineer bin ich für alle technischen Entscheidungen und Entwicklungen verantwortlich. Trotz der Führungsaufgabe ist mein Hauptjob immer noch das Programmieren. Wir haben einige Millionen Spieler, die auch nach dreieinhalb Jahren immer neue Features und Level erwarten. Um diese Ansprüche zu befriedigen und die Qualität des Spiels zu halten, gibt es alle zwei Wochen Updates.

Wie schätzt du die Rolle von weiblichen Fachkräften in der Spieleindustrie ein?

Glenna Buford: Die Zahl der weiblichen Experten in der Games-Industrie wächst. Ich glaube, das ist eine tolle Inspiration für andere Frauen. Wichtige Voraussetzungen für diese Vorbildfunktion ist allerdings Öffentlichkeit und Aufmerksamkeit. Die hochqualifizierten Frauen in der Industrie brauchen mehr Sichtbarkeit in den Medien und auf Konferenzen. Nur so können sie den Nachwuchs für eine Karriere in der Spiele-Branche begeistern.

Schreckt es junge Mädchen ab, dass die Spiele-Industrie sehr männerdominiert ist?

Glenna Buford: Ich glaube, dass größere Problem ist, dass die Mädchen selbst kaum an die Spiele-Industrie als berufliche Perspektive denken. Deshalb ist es wichtig, schon früh den Nachwuchs für sich zu begeistern. Zusammen mit anderen Freiwilligen habe ich deshalb die Girls' Games Workshops in Berlin ins Leben gerufen. Dabei zeigen wir den Mädchen, wie Spiele entstehen und welche Berufschancen die Spiele-Industrie bietet. Das ist eine spannende Erfahrung. Die Jugendlichen machen sich nur selten Gedanken darüber, wie viel Arbeit hinter der Entwicklung ihrer Lieblingstitel steckt. Gleichzeitig erklären wir mit einfachen Mitteln die Grundprinzipien des Programmierens und entwickeln innerhalb eines Tages ein eigenes Spiel.

Hast du Ratschläge für junge Mädchen, die sich für die Games-Branche interessieren?

Glenna Buford: Es gibt zum Glück heute unendlich viele tolle Initiativen und Tools, mit denen man Programmieren lernen kann. Ich würde jedem Interessierten raten, an einem solchen Angebot teilzunehmen. Auch freie Online Tools wie Scratch oder Code.org sind eine gute Möglichkeit und an Universitäten in der Nähe findet man Vorbilder und Inspirationen.

Wären Spiele anders, wenn mehr Frauen in der Entwicklung beteiligt wären?

Glenna Buford: Ein Entwickler-Team besteht idealerweise aus ganz unterschiedlichen Menschen. Diese Heterogenität in Geschlecht, Alter und

Kompetenzen sorgt für ein besseres Verständnis für die eigenen Spieler. Immerhin werden auch Games wie „Jelly Splash“ von Menschen überall auf der Welt gespielt – Jung und Alt, Frau und Mann und mit ganz unterschiedlichen kulturellen Hintergründen.

Jenny Pankratz, Game-Designerin bei Piranha Bytes

Jenny Pankratz ist Game-Designerin bei Piranha Bytes. Sie ist bei dem kleinen Studio Piranha Bytes aus dem Ruhrgebiet für die Entwicklung von Games Stories und Charakteren zuständig; außerdem arbeitet sie zurzeit am Open World Rollenspiel „Elex“. Pankratz ist eine klassische Quereinsteigerin. Vorher arbeitete sie als Sozialarbeiterin im Jugendamt und Gefängnis.

Wie bist du in die Games-Branche gekommen?

Jenny Pankratz: Auf Umwegen. Ich bin gelernte Sozialarbeiterin und habe früher im Gefängnis und Jugendamt gearbeitet. Aber ich war schon länger mit den Gründern von Piranha Bytes befreundet. Anfangs teste ich in der Freizeit die Spiele auf Fehler. Doch es gab bald immer mehr zu tun, neben der

Behebung von Fehlern fing ich beispielweise auch damit an, erste kleinere Stories zu schreiben. Am Ende gab ich meinen alten Beruf auf.

Mit welchen Spielen bist du selbst aufgewachsen?

Jenny Pankratz: Ich war in meiner Kindheit ein großer Adventure Fan. Ich habe Lucas-Arts-Titel wie „Monkey Island“ oder „Indiana Jones“ geliebt. Später kamen immer mehr Genres hinzu. Ich habe auch viele Shooter und große Rollenspiele wie „Gothic“ gespielt.

Kannst du einmal deine Aufgaben als Game-Designerin beschreiben?

Jenny Pankratz: Ich bin Game-Designerin im Story-Bereich. Das heißt, ich entwickle zusammen im Team einzelne Quests in einem Spiel, bin für Gestaltung von Charakteren zuständig und schreibe Dialoge.

Wie entsteht ein Spielcharakter?

Jenny Pankratz: Es beginnt mit dem Blick auf das große Ganze. In welcher Zeit spielt das Spiel, wie ist die Landschaft beschaffen, was beschäftigt die Bewohner, welche Berufe haben sie und welche Typen brauchen wir für die Handlung? Von diesen Rahmenbedingungen ausgehend entwickeln wir die einzelnen Charaktere. Dafür haben wir ein eigenes Wiki, in dem alle wichtigen Informationen zusammengetragen sind. Im nächsten Schritt bekommt der Charakter dann seinen Platz in der Story, erst dann schreiben wir Dialoge für ihn. Natürlich unterscheidet sich der Entwicklungsaufwand je nach Tiefe der Figur. Ein Klassiker wie der mürrische Schmied ist schneller entwickelt als die wichtigsten Gefährten des Spielers.

Woher bekommst du deine Inspirationen?

Jenny Pankratz: Wir spielen im Team unheimliche viele Spiele wie beispielsweise „Outcast“ und schauen Fantasy- und Science-Fiction-Filme wie „Equlibrium“. So bekommen wir die meisten Inspirationen.

Wie technisch ist deine Arbeit?

Jenny Pankratz: Die technische Umsetzung meiner Charaktere überlasse ich den Programmierern und Grafikern. Natürlich muss ich die grundlegende

Funktionsweise des Spiels verstehen, um meine Dialoge einzupflegen. Dabei ist ein technisches Grundverständnis zu der Funktionsweise von Computerspielen sehr hilfreich, aber eine Programmiersprache beherrsche ich nicht. Code lesen zu können, ist aber zum Glück für den Kreativbereich auch nicht nötig.

Die Zahl der Frauen in der Games-Branche steigt langsam, aber sicher. Spürt ihr als kleines Studio davon etwas?

Jenny Pankratz: Schwer zu sagen, wir sind zwei Frauen im Team und hatten zuletzt eine tolle Praktikantin. Aber sonst ist die Mehrzahl der Bewerber doch männlich, gerade im Bereich Programmierung.

Was schreckt junge Mädchen ab, in die Games-Branche zu gehen?

Jenny Pankratz: Ich glaube, das Problem hat nicht nur die Games-Branche. Es fehlt einfach immer noch an den weiblichen Vorbildern in technischen Berufen. Schon Eltern sagen zu ihren Töchtern viel zu selten, mach doch was mit Technik. Und wer sich für Technik oder Informatik interessiert, muss dann noch auf die Games-Branche stoßen. Das ist auch keine Selbstverständlichkeit. Immerhin sind im Bereich Programmierung die Sicherheiten und die Bezahlung, die in anderen Teilen der Wirtschaft geboten werden, deutlich besser als bei einem kleinen Indie-Studio. Außerdem wissen die wenigsten, wie Spiele eigentlich gemacht werden. Das sind aus meiner Sicht die großen Baustellen.

Hast du Empfehlungen für den besten Einstieg ins Game-Design?

Jenny Pankratz: Klassische Ausbildungen für Game-Design sind häufig noch im Aufbau, mal abgesehen von den Studienangeboten privater Akademien. Deshalb ist vor allem Interesse an Spielen und Eigeninitiative gefragt. Eine gute Möglichkeit, wertvolle Erfahrungen zu sammeln und ein eigenes Portfolio aufzubauen, sind auf jeden Fall längere Praktika bei verschiedenen Studios. Auch die Teilnahme an Messen, Gaming-Workshops und Game-Jams ist immer toll.

Cornelia Geppert, Gründerin von Jo-Mei Games

Cornelia Geppert arbeitete nach der Schule als Comic-Zeichnerin und Art Director für große Unternehmen und Werbeagenturen. Spät berufen studierte sie Game-Design an der Game Academy und gründete nach Stationen bei großen Studios ihr eigenes Unternehmen. Für ihr Herzensprojekt „Sea of Solitude“ konnte sie gerade Branchegröße Electronics Arts als Publisher gewinnen.

Wie sieht ein typischer Tag als CEO von Jo-Mei Games aus?

Cornelia Geppert: Wir sind ein Indie-Studio. Ich bin deshalb nicht nur Gründerin und CEO, sondern auch Creative Director, Writer und Vision Keeper. Das heißt, ich kümmere mich um neue Projekte und ihre Finanzierung und bin direkt an der Umsetzung beteiligt. Das ist sehr spannend. Oft stecke ich von Montag bis Mittwoch in einer Welle aus Meetings und kümmere mich in der restlichen Woche um die Entwicklung unseres neuen Games „Sea of Solitude“.

Hast du also „Sea of Solitude“ selbst erdacht?

Cornelia Geppert: Ich begann vor zwei Jahren mit einem Programmierer zusammen die Entwicklung. Das heißt, die Idee, Story und die Bilderwelt stammen aus meiner Feder. Bis heute bin ich in alle inhaltlichen Entscheidungen eingebunden. Gleichzeitig kümmere ich mich um die Vermarktung. Für „Sea of Solitude“ haben wir gerade Electronic Arts als Publisher gewonnen.

Wie bist du in die Games-Branche gekommen?

Cornelia Geppert: Über Umwege. Meine Wurzeln liegen eigentlich im Comic. Natürlich habe ich als Kind viel Computer gespielt. Anfangs auf einem Atari, später folgten dann die Lucas-Arts-Adventures. Auch Konsolentitel wie „Super Mario“ habe ich geliebt. Als Teenager fing ich an, mich für Comics zu interessieren. „Sailor Moon“ und „Akira“ waren damals meine Favoriten. Bevor ich in die Games-Branche kam, arbeitete ich als Comic-Zeichnerin und Art Director. Weil mich bewegte Bilder und Animationen interessierten, studierte ich Game Design an der Games Academy in Berlin und arbeitete bei einigen großen Studios.

Wie bist du auf die Idee gekommen, selbst ein Studio zu gründen?

Cornelia Geppert: Ich wollte einfach meine eigenen Ideen umsetzen und das konnte ich nur mit einem eigenen Studio. Nach und nach suchte ich mir die passenden Mitstreiter und steckte viel Zeit, Geld und Leidenschaft in den Aufbau von Jo-Mei Games.

Wie schwierig war dein Start als Unternehmerin?

Cornelia Geppert: Die Gründung war schon eine ziemliche Herausforderung. Wir haben eine ganze Zeit nur von unseren Ersparnissen gelebt. Das Büro war nicht mehr als zwei Tische in unserem Wohnzimmer. Mindestens genauso herausfordernd wie die Prototypen-Entwicklung waren später die Vertragsverhandlungen mit den Publishern und möglichen Geldgebern.

Für euren bald kommenden Titel „Sea of Solitude“ gibt es im Moment viel Aufmerksamkeit. Das Spiel behandelt eher ‚untypische‘ Themen wie Einsamkeit und Glück. Was gab die Inspiration dafür?

Cornelia Geppert: Anfangs hatte ich eine postapokalyptische Geschichte über eine überflutete Stadt im Kopf. Im zweiten Schritt kamen dann starke Emotionen wie Glück, Trauer und Einsamkeit als Themen dazu. Ich beschäftigte mich sehr intensiv mit diesen doch sehr alltäglichen, aber trotzdem so starken Gefühlen und las viele wissenschaftliche Artikel dazu. Als Künstlerin konnte ich diesen Input kreativ verarbeiten. Zum Beispiel verändert sich die Handlung des Spiels dadurch, wie glücklich oder traurig der Hauptcharakter gerade ist.

Die Zahl der Frauen in der Games-Branche steigt langsam, aber sicher. Verändert ihre weibliche Perspektive die Themen der Spiele?

Cornelia Geppert: Auf jeden Fall gilt das für mein Spiel. Ich habe natürlich eine weibliche Perspektive auf die Welt und bringe sie auch in die Entwicklung ein. Dieser Einfluss ist mindestens genauso groß und wichtig wie die eigene Sozialisierung. Im Laufe des Lebens verschieben sich die Prioritäten und relevanten Themen. Das gilt natürlich auch für Männer. So wurden viele Spieler und Entwickler aus den 1990ern erwachsen und haben Familie. Das merkt man auch daran, dass Vater-Kind-Beziehungen zunehmend eine Rolle in Games spielen. Außerdem finden erwachsene Themen wie Sterben oder Krebs ihre Nische. Diese Vielfalt ist ein großer Gewinn für die Szene und ein Zeichen für mehr Heterogenität unter den Entwicklern.

Wie heterogen ist Jo-Mei Games?

Cornelia Geppert: Wir haben eine Frauen- oder Männerquote von 50 Prozent. Das ist aber kompletter Zufall. Ich achte bei der Einstellung gar nicht auf das Geschlecht. Wichtiger ist mir die Begeisterung für Spiele und das Know-how. Aber tatsächlich steigt die Zahl der weiblichen Fachkräfte, das zeigen auch die Abschlussjahrgänge der einschlägigen Hochschulen wie der School4Games in Berlin. Allerdings sehe ich immer noch, dass die Programmierung eher männerdominiert ist und die kreativen Berufe eher von Frauen gewählt werden.

Hast du Ratschläge für junge Mädchen, die sich für Games-Branche interessieren?

Cornelia Geppert: Das Wichtigste sind Liebe und Energie für Spiele. Auch Praktika sind sehr wichtig, gerne schon in der Schulzeit. So bekommen die Jugendlichen früh eine klare Vorstellung von unserer Arbeit und können sich gezielt für Programmierung oder das Game Design entscheiden. Ein nicht zu vernachlässigender Faktor ist die Ausbildung, gerade die Qualität der Hochschulen und Studiengänge ist sehr hoch und die Abgänger durchaus gefragt.

Weiterführende Informationen zum Thema

Womenize! – Plattform für neue Talente in Tech, Digital-Business und Medien

#DMW – Digital Media Women

WeHubs – Women Web Entrepreneurs Hubs

Girls' Games Workshop von Wooga am Girls'Day 2017

„Jelly Splash" von Wooga

„Elex" von Piranha Bytes

„Sea of Solitude" von Jo-Mei Games

Verwendungshinweis

Der Abdruck ist honorarfrei. Um ein Belegexemplar wird höflich gebeten.

Auf Wunsch übersenden wir Ihnen die Pressebilder im geeigneten Format.

Weitere Informationen unter: https://www.biu-online.de/

Pressekontakt:

Martin Puppe
BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.
Charlottenstraße 62
10117 Berlin
Tel.: 030 2408779-20
Fax: 030 2408779-11
E-Mail: puppe@biu-online.de
www.biu-online.de
Twitter: @BIU_eV
Facebook.com/BIUeV