

**Menschen
der Wirtschaft**



„Das ist zu platt“

Linda Breitlauch » Europas erste Game-design-Professorin will Computerspiele attraktiver machen – vor allem für Frauen.

Frau Breitlauch, wie viele Stunden spielen Sie am Computer?

Im Durchschnitt acht bis zehn Stunden pro Woche, manchmal mehr. *Half-Life 2* beispielsweise habe ich, glaube ich, in 14 Tagen durchgespielt. Da habe ich dann auch mal acht Stunden am Stück vor dem Rechner gesessen.

Bei *Half-Life* muss der Spieler gegen Monster kämpfen. Unter den Fans solcher Spiele sind nur wenige Frauen. Warum?

Die Spielerstruktur ist über Jahre gewachsen, und lange haben die Produzenten mit ihren Angeboten schöne Wachstumsraten erzielt. Da störte der Männerüberhang nicht weiter. Nun lässt das Wachstum nach, und plötzlich fragt jeder, wo neue Zielgruppen sein könnten, warum kaum Frauen vor PCs und Spielekonsolen sitzen.

Und: Woran liegt es?

Zum Beispiel daran, dass sich Frauen gemeinhin eher für ei-

nen komplexeren und geistreichen Plot begeistern. Geschichten können sich entwickeln und auch mal mehreren Erzählsträngen folgen. Das ist bei vielen der aktuellen PC- und Konsolen-Games nicht der Fall. Andererseits zeigen alle Studien, dass gute Spielideen wie „*Fahrenheit*“, „*Assassin's Creed*“ oder auch „*Sims 2*“ durchweg besser ankommen als relativ platte Konzepte – unabhängig vom Geschlecht der Spieler.

Nun sollen Frauen der Spieleindustrie helfen?

Meine Kernkompetenz ist nicht das Geschlecht, sondern meine Qualifikation als Dramaturgin. Ich soll den Studierenden vermitteln, wie gute Geschichten erzählt werden. Aber es ist schon augenfällig, dass bei fast allen Studios inzwischen verstärkt Frauen eingestellt werden – bis in Führungspositionen.

Reicht es, Spielekonsolen wie Sonys PlayStation Portable oder

Breitlauch, 41, ist Europas erste Professorin für Computerspiele-Design. Vor ihrer Berufung an die Mediadesign-Hochschule in Düsseldorf arbeitete sie unter anderem an der Potsdamer Hochschule für Film und Fernsehen.

einen Nintendo DS in ein rosafarbenes Gehäuse zu stecken?

Das ist echt zu platt – das wirkt höchstens bei Mädchen bis acht Jahren.

Was zählt stattdessen?

Leichte, intuitive Bedienbarkeit zum Beispiel, eine ansprechende Geschichte, eine überraschende Spielidee, ausgefeilte, mehrdimensionale Charaktere. Die Spieleindustrie kann viel von den Filmstudios lernen. Da sind erfolgreiche Filme auch nicht Filme für Männer oder Filme für Frauen – sondern schlicht gute Filme.

Das Computerspiel als Fortsetzung des Films?

Zumindest bei aufwendigen Produktionen entwickelt es sich da hin. Wobei es übrigens viel anspruchsvoller ist, einen Spannungsbogen zu entwickeln, der über 50 Stunden Computerspiel trägt, als einen, der eineinhalb Kinostunden füllt?

Jeder bessere Hollywood-Streifen erzählt auch eine Lovestory. In einem Computerspiel mit Monstern ist das kaum vorstellbar.

Warum nicht? Selbst in einem Spiel wie *Half-Life* ist eine Liebesgeschichte angedeutet.

Ein mutiger Schritt, oder?

Ich sagte: angedeutet – aber immerhin. Und das Thema stört dort niemanden. Grundsätzlich aber haben Sie recht: Neue Kunden gewinnt die Game-Branche nur, wenn sie auch mal etwas wagt. Bisher ist dieser Mut nicht sehr ausgeprägt. Aber er lohnt sich. Warum ist denn eine Spielekonsole wie Nintendos Wii so erfolgreich? Weil sie mit ihrer innovativen Steuerung durch Körperbewegungen auch Leuten einen Zugang zu Computerspielen bietet, die mit Gaming zuvor nie etwas zu tun hatten.

thomas.kuhn@wiwo.de