

Frauen in die Games-Branche!

Goodgame Studios tritt „Komm, mach MINT.“ bei



**NATIONALER PAKT
FÜR FRAUEN
IN MINT-BERUFEN**

Hamburg, 14. Januar 2013. Um mehr Frauen für die Games-Branche zu begeistern, schließt sich der Hamburger Entwickler dem nationalen Pakt für Frauen in MINT-Berufen an.

Frauen sind in den sogenannten MINT-Berufen leider immer noch unterrepräsentiert. Vor allem in Deutschland gibt es verhältnismäßig wenige Absolventinnen in den Fachbereichen Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik (MINT). Um dem entgegenzuwirken, rief das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) 2008 den [nationalen Pakt für Frauen in MINT-Berufen](#) „Komm, mach MINT.“ ins Leben. Über 125 Partner aus Wirtschaft, Wissenschaft, Politik und Medien engagieren sich bereits. [Goodgame Studios](#) schließt sich nun als erster unabhängiger Entwickler aus der deutschen Gamingbranche an.

Beim Wachstum verstärkt auf weibliche Fachkräfte setzen

Goodgame Studios aus Hamburg entwickelt und vertreibt Onlinespiele und befindet sich erfolgreich auf Expansionskurs. „Bis Ende 2013 wollen wir von derzeit etwa 300 auf 800 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter wachsen. Qualifizierte Nachwuchskräfte zu finden ist in Zeiten des Fachkräftemangels die größte Herausforderung. Wir freuen uns über jede Bewerberin und hoffen sehr, dass immer mehr junge Frauen sich für Berufe in der IT und gerade in der Spieleentwicklung entscheiden. Vor allem Mathematikerinnen und Programmiererinnen in den Bereichen Datenanalyse und Entwicklung sind auch bei uns noch in der Minderheit. Obwohl unser Frauenanteil mit 30 Prozent für die IT-Branche schon beachtlich ist, wünschen wir uns noch mehr Kolleginnen“, sagt Dr. Christian Wawrzinek, Mitbegründer und COO von Goodgame Studios.



Twitter-Aktion zeigt Problem in der Branche auf

Die Zusammenarbeit mit dem nationalen Pakt für Frauen in MINT-Berufen soll dazu beitragen, die Gamingbranche als Arbeitgeber speziell für Frauen attraktiver zu machen. Viele Frauen empfinden die Bedingungen in der Branche als diskriminierend, wie auch eine Ende 2012 auf Twitter gestartete Aktion gegen Diskriminierung und Sexismus in der Gamingbranche ([#1reasonwhy](#)) zeigt. „Die Twitter-Aktion griff ein ernstes gesellschaftliches Thema auf, mit dem wir uns aktiv beschäftigen und deutliche Zeichen gegen

Diskriminierung von Frauen in der Spielebranche setzen müssen. Die Kooperation von Goodgame Studios mit „Komm, mach MINT.“ ist ein Schritt in diese Richtung“, so Dr. Wawrzinek weiter.

Infoveranstaltungen für Frauen bei Goodgame Studios in 2013

2013 wird es beim Hamburger Entwickler öffentliche Veranstaltungen für Frauen geben, bei denen Mitarbeiterinnen ihre Tätigkeiten vorstellen und die Vorteile der Branche aufzeigen. Die Veranstaltungen sollen Interesse wecken, sowohl bei Frauen, die sich nach dem Schulabschluss noch nicht für einen Studiengang entschieden haben, als auch bei Frauen, die vor der konkreten Berufs- oder Arbeitgeberwahl stehen.

Über „Komm, mach MINT.“

„Komm, mach MINT.“ – der Nationale Pakt für Frauen in MINT-Berufen zwischen Politik, Wirtschaft, Wissenschaft und Medien, will das Bild der MINT-Berufe in der Gesellschaft verändern. „Komm, mach MINT.“ ist Teil der Qualifizierungsinitiative der Bundesregierung „Aufstieg durch Bildung“ und wurde 2008 auf Initiative von Bundesbildungsministerin Annette Schavan mit dem Ziel gestartet, junge Frauen für naturwissenschaftliche und technische Studiengänge zu begeistern sowie Hochschulabsolventinnen für Karrieren in der Wirtschaft zu gewinnen. Bereits über 125 Partner unterstützen aktuell diese Zielsetzung mit vielfältigen Aktivitäten und Maßnahmen zur Studien- und Berufsorientierung junger Frauen. Die Geschäftsstelle von „Komm, mach MINT.“ ist im Kompetenzzentrum Technik-Diversity-Chancengleichheit e.V. angesiedelt.

Das Informationsportal www.komm-mach-mint.de bietet einen Überblick über das breite Spektrum von Angeboten zur Gewinnung weiblicher Nachwuchskräfte mit konkreten Tipps, Handlungsempfehlungen und einer bundesweiten Projektlandkarte. Mit mehr als 1.000 Projekten ist es gelungen, bis heute insgesamt 436.800 Teilnahmen von Mädchen und jungen Frauen zu erzielen.

Über Goodgame Studios

Goodgame Studios in Hamburg ist das am schnellsten wachsende Spieleunternehmen Europas. Seit der Gründung im Juni 2009 ist der Entwickler und Publisher von Onlinespielen auf gut 330 Mitarbeiter gewachsen. Weltweit spielen über 103 Millionen Menschen diese Social Online Games. Die rasante Entwicklung wurde durch zahlreiche Auszeichnungen gewürdigt, unter anderem als „Entrepreneur des Jahres 2011“. Das Spiel Goodgame Empire wurde ebenfalls ausgezeichnet und erhielt 2012 sowohl den „European Games Award“ als auch den „BÄM! Award“. Bis Ende 2013 will Goodgame Studios auf 800 Mitarbeiter wachsen, um die Erfolgsgeschichte gemeinsam fortzuschreiben.



Ihr Kontakt

Eline Konopka, Junior PR Manager

E-Mail: ekonopka@goodgamestudios.com

Tel.: +49 (0)40 / 851 92 49-15

Fax: +49 (0)40 / 851 92 49-24

Presse Neuigkeiten und Pressekits

www.goodgamestudios.com/de/neuigkeiten

Abmeldung aus dem Presseverteiler

www.goodgamestudios.com/presseverteiler/unsubscribe.php

Weiterführende Links

www.twitter.com/GoodgameStudios

www.facebook.com/GoodgameStudios

www.xing.com/companies/GoodgameStudios