

«Klassisches Design wie Objekt- oder Möbeldesign hat mit Game Design vieles gemeinsam.»



Foto: Galina Baly
Interview: Rebekka Heerfel

MAIKE THIES
WISSENSCHAFTLICHE MITARBEITERIN GAME DESIGN

Spiele im virtuellen Raum

Als ich ein Kind war, durfte ich zu Hause nicht gamen, deshalb besuchte ich jeweils die Nachbarskinder, wenn ich mich mit Videospiele beschäftigen wollte. Heute setze ich mich als wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Fachrichtung Game Design an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) den ganzen Tag mit Games auseinander. Meine Eltern waren ziemlich überrascht, als ich ihnen von meiner Anstellung hier erzählt habe. Mit klassischen Videospiele hat das, was wir unseren StudentInnen vermitteln, allerdings nur am Rande zu tun. Wir verfolgen einen innovativen, künstlerischen und ehrgeizigen Ansatz, indem wir Bestehendes auf verschiedenen Ebenen weiterentwickeln. Das Ziel ist, unsere AbsolventInnen zu befähigen, mit Videogames in neue Themenfelder vorzudringen. Sie lernen, modernste Technologien mit einer eigenen Ästhetik zu verknüpfen und damit aus der Masse herauszustechen. Die Spiele und Anwendungen, welche die Studierenden entwickeln, sollen ihre eigene Handschrift tragen, so dass sie die für sie passende Nische finden. Damit sind wir sehr erfolgreich: Einige StudentInnen, die an der ZHdK ausgebildet wurden, haben in letzter Zeit bedeutende Preise an internationalen Wettbewerben gewonnen. Der Anspruch, den wir unseren Studierenden vermitteln, geht weit über das Spielerische hinaus. Wir betreiben auch Grundlagenforschung und befassen uns unter anderem mit dem therapeutischen Nutzen von Games. Eines von vielen Beispielen für Forschungsprojekte ist Sphery, ein junges, extrem wendiges Start-up, das den Zeitgeist auf raffinierte Weise aufnimmt. Sphery hat den «ExerCube» entwickelt, bei dem die Spieler von drei Wänden umgeben sind, die als Projektions- und Reaktionsfläche für Interaktionen dienen. Es handelt sich salopp ausgedrückt um eine Art Fitnessspiel im virtuellen Raum, das auch Sportmuffel anspricht. Erforscht wird der Nutzen für adipöse oder hyperaktive Jugendliche oder auch für ältere Personen. Das Klischee, dass Gamer alleine vor ihren Bildschirmen sitzen, trifft nicht zu: Unsere Studierenden sind sehr sozial und sehr engagiert. Mir gefallen diese Buntheit und die ständige Bewegung im Game Design. Als wissbegieriger Mensch habe ich Freude daran, ständig Neues zu entdecken. Ich habe keine Angst vor fremdem Terrain und mag alles, was die Fantasie anregt. Schon als Kind war ich bekannt dafür, dass ich die wildesten Geschichten erfand. Heute ist es für Eltern freilich eine Herausforderung, sich mit digitalen Medien, die Kinder und Jugendliche in ihrer Freizeit sehr intensiv nutzen, auseinanderzusetzen. Ich denke aber, dass das Gamens sein negatives Image allmählich verliert. Die jungen Leute wollen verstehen, wie ein Spiel entsteht und welches vernetzte Denken dahintersteckt. Bei Schulen und bei Eltern stellen wir eine grosse Bereitschaft fest, sich auf dieses Bedürfnis einzulassen und dieses Wissen zu fördern. 2019 war ich Gastkuratorin an der Design Biennale Zürich, was mich sehr gefreut und stolz gemacht hat. Es ist schön, dass Game Design immer mehr als Teil der gesamten Designkultur anerkannt wird. Klassisches Design wie Objekt- oder Möbeldesign hat mit Game Design vieles gemeinsam. Es geht letztlich bei allen Arten von Design darum, mit Ideen zu jonglieren, diese zu materialisieren und in eine gute, ansprechende Form zu bringen. Diese Prozesse bleiben sich sehr ähnlich und sind spannend und herausfordernd. Es ist absolut an der Zeit, dass eine Öffnung stattfindet und Game Design mehr Wertschätzung erfährt. ■