

Bildung & Chancen

Am nächsten Montag:
Wie es um die Loyalität von Arbeitnehmern steht

Achtung, jetzt kommen die Game-Designer

Die Abgänger des ZHDK-Studiengangs Game-Design sind bereit, die Schweizer Game-Industrie gross rauszubringen. Die Schweiz bietet alles, was es dazu braucht.

Von **Rafaela Roth**

Die digitale Welt hat längst Einzug in unser Leben gehalten. Überall wird getippt, gechattet und vor allem auch gespielt. Mit der grossen Nachfrage nach Spielen fürs Handy oder Tablet hat die Game-Industrie auch in der Schweiz richtig zu vibrieren begonnen: Es sind günstige Zeiten für Pioniere.

Ralf Mauerhofer ist einer davon. 2011 hat er das Studium in Game-Design an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHDK) abgeschlossen, 2012 hat er sich mit Kollegen aus derselben Abschlussklasse selbstständig gemacht. Sie verfolgten eine Spielidee, die im Studium ihren Ursprung fand: Nach einer atomaren Katastrophe ist die Menschheit ausgestorben. Nur Kakerlaken haben überlebt. Der Spieler sucht mit ihnen einen Weg aus einem unterirdischen Bunker.

Vor drei Wochen knallten die Korken im kleinen Start-up-Studio von Kobold-Games: Journey of a Roach, Reise einer Kakerlake, ist auf dem Markt und wird auf Internet-Blogs im gesamten deutschsprachigen Sprachraum gefeiert. Kobold-Games kam mit ihrem ersten grossen Spiel bei einem der grössten deutschen Herausgeber von Abenteuerspielen unter: Diadelic Entertainment. Die Zusammenarbeit begann, als die Studenten in Hamburg an der Hochschule für Gestaltung ihre Projekte präsentieren durften. «Mit diesem Kontakt begann eine Reihe des Ja-Sagens», erzählt Mauerhofer und schmunzelt: «Wenn ein so grosser Publisher Interesse zeigt, nimmt man jedes Angebot an.» Die Taktik ging auf, Kobold-Games ist unter den ersten Schweizer Games, die wahrscheinlich gross rauskommen.

Gefragte Fähigkeiten

In der Schweiz gibt es noch keine grossen Publisher, und die Spielfirmen sind klein. «Die grosse Herausforderung für frisch ausgebildete Game-Designer ist, dass sie wenige Vorbilder haben», sagt Florian Faller, der an der ZHDK im Studiengang Game-Design unterrichtet und selber eine Zweimannspielfirma besitzt: «Das ist auch eine grosse Chance. Man ist einer von wenigen mit gefragten Fähigkeiten.» Heutige Abgänger würden auch in Werbe- oder Design-Agenturen spannende Jobs finden.

Der Studiengang Game-Design an der ZHDK ist der erste seiner Art in der Schweiz. Seit 2004 werden hier jährlich rund 15 Studierende - fast die Hälfte davon Frauen - in den Bachelor-Studiengang aufgenommen. Im Master sind es noch rund sieben pro Jahr. Das Studium ist breit angelegt. Nicht Spezialisten in 3-D-Modelling oder Programmieren werden hier ausgebildet, sondern Generalisten, die sich auf viele Bereiche wie Storytelling, Charakter-Design, Spielmechanik oder Spielsound verstehen. «Im Studium soll man vieles ausprobieren und Verrücktes wagen», sagt René Bauer, Dozent an der ZHDK. Er forscht auf dem Gebiet Serious Games. Spiele, bei denen der Lerneffekt beim Spielen im Vordergrund steht. In Zusammenarbeit mit der ETH und dem Kinderspital Zürich hat er mit seinem Team das Projekt Gabarello erfolgreich durchgeführt. Dank ihm lernen Patienten in der Physiotherapie spielerisch wieder zu gehen.

Das sind nicht die einzigen Innovationen, welche die Game-Wirtschaft hervorbringt. Gamification, wenn die Realität sich mit dem Spiel mischt, wie etwa in animierten Stadtrundgängen, Ausstellungsspiele, die Inhalte interaktiv erfahrbar machen, transmediale Projekte, die das Spiel mit anderen Medien zu sammenbringen, sind andere. «Die Schweiz kennt leider keine Wirtschaftsförderung», sagt Dozent René Bauer, «im Game-Bereich fehlen grosse Investoren.» Schade. Denn die Schweiz hat grosses technisches Know-how und eine lange Tradition im Design. «Selbst der Grundstein für die 3-D-Grafiken in Konsolen und Computern wurde in der Schweiz beziehungsweise an der ETH gelegt», sagt Sylvain Gardel von der Kulturstiftung Pro Helvetia. Sie ist der erste staatliche Akteur, der begonnen hat, Projekte im Game-Bereich zu fördern.



Die Entwickler von Kobold-Games: Jasmin Widmer, Mischa Geiser, Yasemin Günay, Ralf Mauerhofer, Binan Woll. Foto: Sophie Stieger

Nachgefragt

«In der Schweiz braucht es Generalisten»

Der Arbeitsmarkt für Game-Designer ist noch klein. Reto Senn, Inhaber einer Game-Firma, rät ihnen, mutig zu sein.

Mit Reto Senn sprach Rafaela Roth

Haben Sie schon Game-Designer aus dem ZHDK-Studium angestellt?

Ja, schon zweimal. Beide Male waren wir sehr zufrieden. Wir rekrutierten auch immer wieder Freelancer für einzelne Projekte aus dem Studiengang.

Sind die Abgänger fit für den Arbeitsmarkt?

Es kommt darauf an, was sie vorher gemacht und welche Fähigkeiten sie sich zusätzlich zum Studium angeeignet haben. Wenn sie beispielsweise Informatiker sind, also schon vor dem Studium programmieren können, ist das ein Vorteil.

Das spricht aber gegen die Breite des Studiengangs an der ZHDK.

Nein. Es ist besser, wenn die Einsteiger beides mitbringen: Programmierfähigkeiten und das konzeptuelle Denken, das man für das Konstruieren eines Spieles braucht. Die ZHDK-Abgänger bringen Verständnis für alle Bereiche mit. Es gibt genug Spezialisten-Studiengänge in Deutschland, wie beispielsweise 3-D-Modelling oder Level-Design. Der Studiengang in der Schweiz füllt eine Lücke.

Sind auf dem Arbeitsmarkt nicht Spezialisten gefragt?

Nein, in der Schweiz braucht es mehr Generalisten, die in allen Bereichen mitdenken. Einzelne Spezialisten werden wahrscheinlich später gefragt sein, wenn die Firmen grösser sind.

Ist der Game-Design-Arbeitsmarkt bereit für all die Absolventen?

Nein. Aber wir haben ja in der Schweiz gerade erst begonnen, Game-Designer

auszubilden. Die Abgänger finden heute auch in anderen Bereichen interessante Jobs, wo Kreativität und konzeptuelles Denken gefragt sind, beispielsweise in der Werbeindustrie. Im Grunde hängt es an jedem Einzelnen und seiner Motivation.

Was raten Sie den Absolventen des Studiengangs?

Mutig zu sein, eigene Spiele auszuprobieren und sie anderen Leuten zu zeigen. Networking ist extrem wichtig in

Reto Senn

CEO und Firmengründer der APP- und Game-Firma Bitforge, Zürich, Gastdozent an der ZHDK.



unserem Geschäft. Zudem ist das erste Referenzwerk, also die Abschlussarbeit, wichtig. Sie zeigt, was jemand draufhat. Und vielleicht wird etwas Grosses daraus.

Drei Game-Design-Studenten aus dem 5. Semester erzählen

«Dieser Sektor hat das Potenzial, sehr gross zu werden»

Andreas Halter (25)
St. Gallen



«Ich habe nie nächtelang durchgezockt, besass auch keine Konsolen. Als Kind durfte ich jeweils eine Stunde täglich am Computer verbringen. Die Leidenschaft fürs Spiel hat mich trotzdem gepackt. Die Schweiz hat alles, was es für eine erfolgreiche Game-Industrie braucht: grosses technisches Know-how und eine gesunde Wirtschaft. Ich glaube, dieser Sektor hat das Potenzial, sehr gross zu werden. In den USA ist er inzwischen mächtiger als die Filmindustrie. In der Schweiz fehlen nur die Investoren. Auch Kulturstiftungen haben den Bereich noch nicht wirklich entdeckt. Nach dem Studium kann ich bei einer IT-Firma anfangen. Die Firma finanziert sich über die Produktion von Unterhaltungsspielen. Heute sieht man sogar Männer im Anzug auf ihrem Smartphone spielen.»

Robin Bornschein (23)
Zürich



«Wenn von Games die Rede war, sprach man lange nur von Egoshootern. Zum Glück lockert sich das heute auf. Mit den Mobile Games ist das digitale Spiel im Mainstream angekommen. Ich habe schon mit 14 Jahren angefangen, eigene kleine Spiele zu programmieren. Wie das geht, habe ich mir per Internet beigebracht und auf Webforen mit anderen diskutiert. Das Studium an der ZHDK finde ich super. Wir erhalten Einblick in viele Bereiche des Spieldesigns, und was man interessant findet, kann man vertiefen. In drei Jahren sehe ich mich in einer kleinen Schweizer Game-Firma. Da es wenige Arbeitsplätze gibt, wäre auch ein Job im Ausland oder ein eigenes Start-up denkbar. Dazu sind Beziehungen nötig. Zum Glück entstehen immer mehr Vernetzungsplattformen.»

Gian Jenal (22)
Chur



«Das Medium Game eröffnet immense Möglichkeiten. Im Gegensatz zum Film kann es Inhalte nicht nur wiedergeben, sondern auch interaktiv erzählen. Der Spieler wird Teil der Handlung. Er kann die Geschichte beeinflussen und muss Entscheidungen treffen. Durch diese Interaktion kann enorm viel vermittelt werden. Doch auch Games, die sich nur auf den Spielspass beschränken, haben meiner Meinung nach ihre Daseinsberechtigung. Es war schon immer mein Traum, mein Hobby zum Beruf zu machen. Schon durch die Wahl meiner schulischen Laufbahn versuchte ich, auf dieses Studium hinzuarbeiten. Ich möchte später als Game-Designer tätig sein. Vielleicht gründe ich mit Kollegen eine Firma oder schlage mich mit Auftragsarbeiten durch.»

Gut zu wissen

Wie man nach dem Burn-out wieder auf die Beine kommt

Nach einer Ausbildung als Primarlehrerin habe ich später in Grossfirmen in führenden Positionen im HR-Bereich gearbeitet und mich auch mit einem Executive MBA HSG noch weiter qualifiziert. Vor zwei Jahren, mit 52, erlitt ich leider ein Burn-out und versuche seitdem, wieder auf die Beine zu kommen. Einerseits wünsche ich mir nun wieder geistige Anregung, vielleicht auch einen anspruchsvollen Job, und andererseits weiss ich gar nicht richtig, was ich überhaupt noch will. Und ob mich noch jemand anstellt. R. T.

Sehr geehrte Frau T.

So, wie Sie Ihren Hintergrund und Ihre Situation beschreiben, verfügen Sie ganz bestimmt über eine Fülle wertvoller Stärken und Ressourcen. Wenn Sie sich jetzt etwas orientierungslos vorkommen, könnte das verschiedene Gründe haben. Vielleicht hat das Burn-out Sie in eine neue Lebensphase geführt, wo Sie die Arbeitswelt und Ihre eigenen Bedürfnisse kritischer reflektieren. Vielleicht denken Sie zum ersten Mal richtig darüber nach, was Sie für die nächsten zehn Jahre in Ihrem Leben gerne hätten, gerne täten. Nach so vielen Jahren in Unternehmen, mit grundsätzlich fremdbestimmter Arbeit, kann das Gespür dafür schon etwas abhandenkommen.

Vielleicht möchten Sie nun wirklich etwas ganz anderes als bisher tun, und da fehlen Ihnen bislang Vorbilder und Ideen. Grundsätzlich ist es möglich, mit den entsprechenden Qualifikationen auch in Ihrem Alter noch eine interessante Tätigkeit zu finden - besonders, wenn Sie Ihre Motivation entsprechend kommunizieren können. Aber eben, dafür müssten Sie Ihre Motivation klar formulieren können und wissen, was Sie möchten. Und darüber lohnt es sich, nachzudenken - denn mit Ihren Qualifikationen können Sie sich noch viele Jahre sinn- und lustvoll engagieren: ob teilszeitlich, ehrenamtlich, auf Projektbasis oder auch in Anstellung.

Ulrike Stedtnitz
Career Coach und Fachpsychologin FSP, Expertin für Potenzialentwicklung



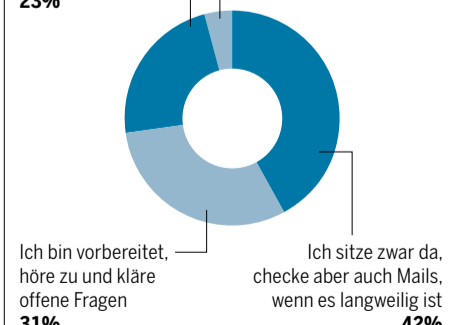
Senden Sie uns Ihre Fragen an bildung@tagesanzeiger.ch

Hier zwei Bücher, die Ihnen helfen können, Ihren Lebenswünschen näherzukommen: «Wie ich herausfinde, was ich wirklich will» von Barbara Sher und auch «Jetzt mal Butter bei die Fische! - Das Selbstcoachingprogramm für Ihre berufliche Neuorientierung» von Tom Diesbrock. Alternativ können Sie auch mit externer Unterstützung, beispielsweise mit einem Coaching, die ersten Schritte zu neuer Zufriedenheit im Beruf machen - dies könnte jetzt auch Ihrem Selbstvertrauen guttun. Was immer Sie in Zukunft machen, achten Sie darauf, dass Sie bei allem Engagement selbst nicht zu kurz kommen. Bauen Sie in jeden Tag kleine Inseln von Freude ein: etwas, das Sie inspiriert oder auch einfach Ihrem Körper guttut.

Besuch der Vorlesungen

Die TA-Leserinnen und -Leser wurden letzte Woche gefragt, wie sie sich in Vorlesungen verhalten

Ich meide Vorlesungen und eigne mir den Stoff selber an **23%**



1267 Teilnehmerinnen und Teilnehmer TA-Grafik mrrue

Erscheint in Zusammenarbeit mit **UNIVERSUM**
Building Brands to Capture Talent