

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 18 (2005)
Heft: 3

Artikel: Zürich bringt sich ins Spiel : Game Design
Autor: Gossweiler, Andreas
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-122595>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 12.01.2026

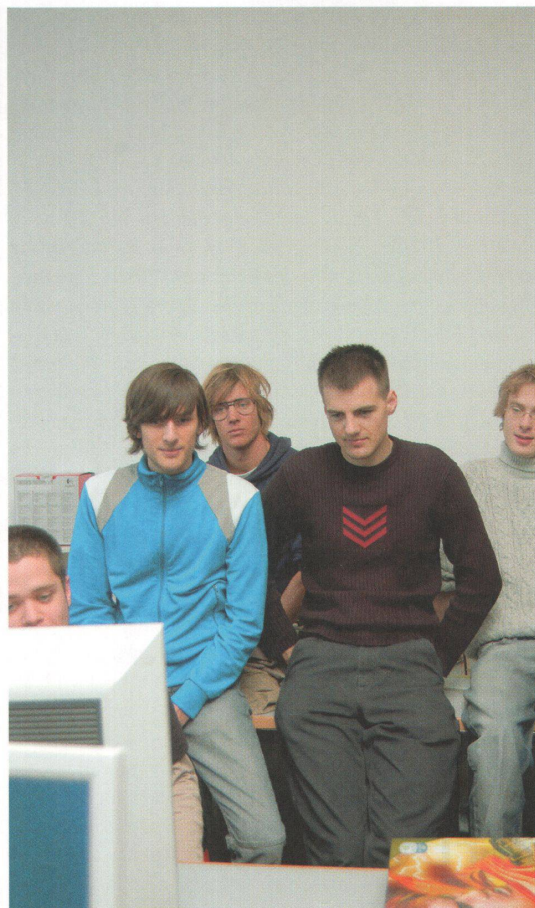
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



1

Zürich bringt sich ins Spiel

Text: Andreas Gossweiler
Fotos: Christian Aeberhard



2



3



4

Video- und Computerspiele stellt man in der Schweiz nicht im grossen Rahmen her. Doch seit letztem Herbst bildet die Hochschule für Gestaltung und Kunst in Zürich erstmals Designer von Computerspielen aus. Das sei eine Investition mit Zukunft, davon ist das Leitungsteam überzeugt.

• In einem knapp dimensionierten Raum der Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich (HGKZ) beugen sich fünfzehn junge Menschen über ihre Skizzenbücher. «Vertiefen Sie Ihre Kenntnisse im räumlichen Entwurf, indem Sie ein einfaches bewegliches Objekt entwerfen», lautet die Aufgabe für die angehenden Designer von Computerspielen. Vor ihnen stehen Rechner, aber im ersten Semester wird mit Bleistift auf Papier gezeichnet. «Man sollte wissen, was man vorhat, bevor man ein 3D-Programm einsetzt», sagt Ulrich Götz, der Leiter des Lehrgangs. Die Rechner werden zum Testen von Computerspielen eingeschaltet. Das ist ausdrücklich erlaubt. Doch Götz ermahnt: «Spielen Sie nicht zuviel, sonst leidet die Arbeit!»

Die Nase im Wind, wenns Wind hat

Im deutschsprachigen Raum ist die HGKZ das einzige staatlich finanzierte Bildungsinstitut, das einen Lehrgang in Game Design anbietet. Dass ausgerechnet eine eidgenössische Hochschule vorprescht, erstaunte Branchenkenner, hinkt die Schweiz doch auf diesem Feld anderen Ländern eher hinterher. Der Leiter der neuen Studienrichtung ist sich trotzdem sicher, dass die neue Ausbildung eine Investition mit Zukunft sei. «Die Szene explodiert», sagt Ulrich Götz, «ein Ende ist nicht abzusehen.»

Ob die Computerspielbranche auch in der Schweiz explodieren wird, ist schwer abzuschätzen. Der kleine Binnenmarkt erschwert die Entwicklung von grossen Kisten, für die Unternehmen in den USA oder Japan zweistellige Millionenbeträge aufwenden. Es gibt bisher kaum Schweizer Firmen, die sich auf Video- und Computergames spezialisiert haben. Agenturen mit einem Standbein im Webdesign wie etwa die Zürcher Nose produzieren hin und wieder ein Game für Werbung oder Unternehmenskommunikation. Walter Stulzer, Partner bei Nose und Leiter der Abteilung Interaction Design: «Für uns ist Game Design eine Art Nebenerwerb, den unsere Webdesigner übernehmen. Und das gerne tun. Spezialisten einzustellen, lohnt sich für uns allerdings nicht – sie wären bloss zu einem Fünftel ihrer Arbeitszeit ausgelastet.» Anbieter wie der WG-Verlag in Uzwil, der vor allem Lernsoftware und Unterhaltungsspiele herstellt, arbeiten vorzugsweise mit freien Mitarbeitenden – die Anzahl der pro Jahr realisierten Produktionen schwankt zwischen einem und zehn Spielen.

Weil sich kein Überblick über die Branche in der Schweiz verschaffen lässt, kann die Frage, ob die Studierenden nach Abschluss der Ausbildung im Inland einen Job finden werden, derzeit nicht schlüssig beantwortet werden. Ulrich Götz ist optimistisch: «Die Gründung einer Firma wäre eine gute Geschäftsidee.» Im Übrigen verweist er auf die internationale Ausrichtung der Schule. Die lässt sich auch an den Dozenten und Studierenden ablesen, von denen ein grosser Teil – Götz inbegriffen – aus Deutschland kommt. Dort

ist die Computerspiele-Industrie – im Gegensatz zu den Ausbildungsmöglichkeiten – stärker fortgeschritten: Neben kleineren Spielen für die Werbung und Lernsoftware werden auch aufwändige Produktionen entwickelt.

Vierjähriges Studium zum Designer

Und warum Zürich? «An der HGKZ sind Menschen zusammengekommen, die erkannt haben, dass das Thema relevant ist», begründet Gerhard Buurman, Leiter der Abteilung Interaction Design der Zürcher Hochschule. Und weil für viele jungen Designer das Gestalten eines Computerspiels eine besondere Herausforderung darstellt, müsse die Hochschule dem Bedürfnis nach fundierter Ausbildung nachkommen. Für die HGKZ geht es aber auch darum, den Anschluss an die Entwicklung nicht zu verpassen. «Wir springen auf einen Zug auf, der eben abfährt», meint Ulrich Götz. «Unser Vorsprung wird sich auszahlen.»

Die Game-Design-Ausbildung ist kein vom Bund anerkannter Studiengang, sondern eine Vertiefungsrichtung innerhalb der Design-Ausbildung. Organisatorisch ist Game Design dem Bereich Interaction Design angegliedert. Welche Vertiefungsrichtungen die Fachhochschulen anbieten, entscheiden sie selbst. Bei Game Design handelt es sich um eine vom Studienbeginn an spezialisierte Ausbildung, was die Jobsuche auf einem verwandten Gebiet nicht gerade erleichtern dürfte. Ulrich Götz hält es für unabdingbar, dass man sich mindestens drei Jahre lang auf das Thema konzentriert. Für die Studierenden des ersten Jahrgangs dauert die Ausbildung sogar vier Jahre. Darin inbegriffen ist ein einjähriges Praktikum bei einer Softwarefirma. Mit der Umstellung auf das Bologna-Modell wird das Studienprogramm ab dem nächsten Herbst auf drei Jahre verkürzt und gilt dann als Bachelor-Ausbildung. Das Praktikum entfällt. Ob später ein Master-Lehrgang angeboten wird, ist offen.

Lieber keine Ich-schiess-dich-tot-Spiele

Bekanntlich interessieren sich vorab junge Männer für Computerspiele. Die ersten Game-Design-Klasse macht keine Ausnahme: 14 Männer, eine Frau. «Das Verhältnis entspricht den Bewerbungen», sagt Götz. Das geringe Interesse der Frauen mag damit zu tun haben, dass Games häufig Machtphantasien bedienen, was Frauen offenbar weniger anspricht. Die HGKZ will gegensteuern. «Die Studierenden sollen lernen, alternative Spielideen zu entwickeln», sagt Götz. Die Studentinnen und Studenten teilen diese Idee: «Wir brauchen keinen tausendsten Ego-Shooter!», sagt Fabian Grosseckemper. Er hat Soziologie studiert und mit einer Magisterarbeit über «Ego-Shooter», den Computerspielen mit gewalttätigem Charakter, abgeschlossen, bevor er nach Zürich zog.

Die Vorbildungen der Studierenden sind unterschiedlich. Manche sind begabte Zeichner. «Für die Herstellung von Computerspielen braucht es eine grosse Bandbreite von Spezialisten», sagt Götz, «Autoren, Programmierer, Landschaftsarchitekten. Wir wollen das Spezialwissen, das die Studierenden mitbringen, stärken und ihnen einen Überblick vermitteln.» So vielfältig wie die für Game Design erforderlichen Kenntnisse ist auch der Lehrplan. Neben Zeichenunterricht enthält der Lehrplan auch die theoretische Beschäftigung mit dem Thema Spiel, die Analyse von Computerspielen, die Vermittlung von Programmierkenntnissen, Drehbuchschreiben und vieles mehr. Es wird spannend sein, zu sehen, welche Visionen die Zürcher Studierenden dem «Ego-Shooter» entgegensetzen. •

Ausbildungsgang Game Design

Voraussetzung für die Zulassung zum Vollzeitstudium Game Design ist die (Fach-)Matura respektive ein (Fach-)Abitur. Bewerbungsschluss für die Aufnahme in das Studienprogramm Wintersemester 2005 ist im März. Vermittelt werden Theorie und Gestaltung von Game Design. Dazu gehören Informatik, gestalterische Grundlagen und Spielpraxis, die Arbeit mit den entsprechenden Editoren, Game-Analyse, -Kritik und -Dokumentation sowie Theorie und Praxis des Creative Writing und Einführung in die Geschäftspraktiken der Unterhaltungssoftware-Industrie. Leitung: Gerhard M. Buurman und Ulrich Götz. <http://gamedesign.hgkz.ch>

1-4 Spieler erster Klasse: Eine Frau und 14 Männer werden an der HGK Zürich erstmals zu Game Designern ausgebildet.