

«Ballerspiele sind oft langweilig»

Die Zürcher Hochschule der Künste gibt diese Woche 95 Jugendlichen einen Einblick ins Design-Studium.

Von **Ralph Hofbauer**

Die heutige Jugend ist permanent vernetzt. Dies ist auch beim Workshop «Websites bauen» offensichtlich, der diese Woche in der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) stattfindet. Während ZHdK-Dozent Magnus Rembold den rund 20 Jugendlichen die verschiedenen HTML-Codes erklärt, surfen einige von ihnen unverhohlen im Internet. Die 14-jährige Yelina Behr benutzt ihren Computer vor allem, um mit Freunden zu kommunizieren und neue Kontakte zu knüpfen. Angst, auf Facebook oder Myspace zu viel von sich preiszugeben, hat die Sekundarschülerin aus Wetzikon nicht. Auch dass gewisse Computerspiele die Gewaltbereitschaft von Jugendlichen fördern, glaubt Yelina nicht, obwohl manche «schon recht brutal» seien.

Eine Website für die Band

Bereits zum vierten Mal gibt die ZHdK mit dem «Junior Design Department» Jugendlichen zwischen 12 und 16 Jahren einen Einblick in die sechs Vertiefungsrichtungen des Studiengangs Design. Dimitri Joos aus Winterthur nimmt zum zweiten Mal an der Projektwoche teil. Der 15-jährige Gymnasiast hat sich diesmal für den Workshop der Studienrichtung Interaction Design eingeschrieben, weil er eine Webseite für seine Band programmieren möchte. Der Computer sei für ihn in erster Linie ein gutes Arbeitsmittel, sagt Dimitri, der in seiner Freizeit oft Bilder mit Photoshop bearbeitet und gelegentlich ein Game spielt. Auch Dimitri glaubt nicht, dass zwischen Computerspielen und Gewalttätigkeit ein Zusammenhang besteht: «Fast alle meiner Kollegen haben schon solche

Spiele gespielt, und keiner von ihnen ist zum Amokläufer geworden.»

Ulrich Götz, Dozent der ZHdK für Game Design, ärgert sich immer wieder darüber, dass Computerspiele in unserer Gesellschaft auf instinktive Ablehnung stossen. «Wie jedes Kommunikationsmedium kann man Computerspiele gebrauchen, aber eben auch missbrauchen», sagt Götz. Im Rahmen des «Junior Design Department» hält der junge deutsche Professor eine Vorlesung zu Computerspielwelten, die den Jugendlichen eine weitere Facette des Interaction Design vermitteln soll. Er wolle mit seiner Vorlesung die verklärten Vorstellungen der Jugendlichen vom Game-Designer relativieren, denn dieser Beruf beinhalte weit mehr, als Actionspiele zu entwickeln, sagt Götz. Die Nützlichkeit von sogenannten Serious Games hat Götz bereits mit verschiedensten Projekten aufgezeigt. Er entwickelte beispielsweise ein Spiel für die Psychotherapie, das aggressiven Jugendlichen alterna-

tive Handlungsmuster zur Gewalt aufzeigt. Für sein jüngstes Projekt arbeitet Götz mit dem Kinderspital zusammen: Ab Ende Jahr wird dort ein «Lokomat» zum Einsatz kommen. Das robotergestützte Gerät ermöglicht Kindern mit einer spastischen Lähmung durch spielerische Motivation wieder laufen zu lernen.

Gegenmittel bei Sucht: Rausgehen

Fabian Bräm kann sich vorstellen, später als Game- oder Web-Designer zu arbeiten. Die meisten «Ballerspiele» findet der 15-Jährige aus Wettingen langweilig. Wenn er sich nicht auf Social-Networks oder Musikdownloadseiten herumtreibt, spielt der Sekundarschüler am liebsten Multiplayer-Spiele wie «Warcraft». Man könne schon leicht süchtig danach werden, gibt Fabian zu: «Ich habe auch schon Phasen gehabt, in denen ich zu viel Zeit vor dem Computer verbracht habe. Dann ist rausgehen das einzige Gegenmittel.»



BILD ESTHER MICHEL

Fabian, Yelina und Dimitri schätzen den Computer als Arbeitsinstrument.