

Objektyp: **Advertising**

Zeitschrift: **Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design**

Band (Jahr): **23 (2010)**

Heft 6-7

PDF erstellt am: **10.07.2024**

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

### **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*  
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, [www.library.ethz.ch](http://www.library.ethz.ch)

<http://www.e-periodica.ch>

» **Warum werden keine grossen Namen des Game Designs als Dozenten eingeladen?** Diese Leute stehen auf unserer Agenda. Für uns ist aber nicht der Glamour- oder Heldenfaktor ausschlaggebend. Wir laden lieber Entwickler aus dem Mittelfeld ein, die aus ihrer Erfahrung schöpfen können. Zum Beispiel hat uns die Firma Bitforge im Januar Einblicke in ihr Firmenleben gewährt. Die direkte Beziehung zu Entwicklungsstudios ist uns wichtig, es dauert aber etwas, diese Netzwerke aufzubauen.

**Gibt es Kooperationen mit der Industrie?** Fast interessanter als mit der Game-Industrie sind für uns Kooperationen wie jene mit dem Architekturbüro EM2N. Zusammen mit den Architekten haben wir das Toni-Areal in virtuelle Spiele überführt. Wir arbeiten auch mit Museen, mit der Medizin und mit der ETH als Forschungsinstitution zusammen. Also lieber die Thematik Game Design an andere Bereiche andocken, als bei einem Game-Giganten der zehntausendste Bewerber für eine Entwicklerlizenz zu sein.

**Was unterscheidet Game Designer von Industrial Designern?** Eine ganz entscheidende Sache: Game Designer verlassen ihre Modellwelt nie, denn diese Modellwelt ist das Produkt. Industrial Designer – oder auch Architekten – müssen Iterationen über Iterationen von angenäherten Modellen durchmachen, um sich eine Vorstellung davon zu erarbeiten, wie das Produkt aussehen wird, wenn es je einmal realisiert wird. Game Designer arbeiten von Beginn weg am Produkt. Das Problem ist eher, die Distanz aufrecht zu erhalten, damit grundsätzliche Überprüfungen möglich bleiben.

**Derzeit wird über ein Verbot von Gewaltspielen diskutiert: Welche Verantwortung hat der Game Designer gegenüber der Gesellschaft?** Man muss das anders herum, positiv formulieren: Computerspiele sind ein kraftvolles Medium, das man gestalten muss. Die Verantwortung liegt darin, diese Gestaltung nicht irgendjemandem zu überlassen. Ich kann mir absurdeste Fehlritte innerhalb des Mediums vorstellen. Das kann ich mir aber auch in der Fotografie oder im Film. Und man würde dort ja nicht Plattitüden formulieren wie: Lasst uns die Fotografie verbieten, weil sie die Pornografie ermöglicht. Auf diesem Niveau findet die Diskussion aber oft statt.

Soziale Verantwortung beschäftigt uns. Wir arbeiten gerade an einer Studie für den Ethikschwerpunkt der Universität Zürich. Sie untersucht, welche Spiele die Frage nach moralischem Verhalten in ihre Spielmechanik eingebaut haben. Es gibt schon lange Spiele, die auf ethischer Verantwortung aufbauen: Ich stehe vor einem Dilemma, mach ich das eine oder das andere, was sind die Konsequenzen meines Handelns?

**Woher stammt die Theorie im Game Design?** Game Design ist eine junge Disziplin. Da ziehe ich keinen Vitruv aus dem Regal, sondern ich beziehe mich auf Beispiele der letzten zehn Jahre. Die sind aber möglicherweise schon wieder verschwunden. Das Medium ist kurzlebig. Das gilt sowohl für die Produkte als auch für die Theorie. Natürlich werden verwandte Bereiche wie die Soziologie herangezogen, zum Beispiel Johan Huizingas «Homo ludens». Die Theorie im Game Design kann man noch nicht mit jener in der Architektur oder im Design vergleichen.

**Wie wird die Theorie im Studium denn vermittelt?** Wir versuchen, bei den Studierenden eine Entwicklerperspektive herzustellen. Sie sollen sich aus der Sicht der Benutzer lösen und Spielprinzipien erkennen. Das fällt vielen schwer, weil das Medium gerade nicht darauf angelegt ist, diese Prinzipien erkennbar zu machen. Es geht vielmehr darum, so nahe wie möglich beim Produkt zu sein und den Benutzer in das Spiel hineinzuziehen.

**Wie sieht die Forschung aus?** Ein konkretes Projekt ist «Gabarello», ein interdisziplinäres Projekt par excellence (siehe Seite 23 «Gabarello»). In der Zusammenarbeit stossen wir ständig auf Teilbereiche, die man erst entwickeln und erforschen muss. Ein anderes Forschungsprojekt ist die erwähnte Ethikstudie. Wir siedeln unsere Forschung eher in der Entwicklung an, einfach weil hier ein hoher Bedarf besteht. Wir kooperieren gerne, wenn wir die Kapazitäten haben. Gerade im Bereich Therapie sind momentan Projekte in Arbeit. Ab kommendem Frühling bieten wir zudem einen Masterstudiengang an, der an der Forschung orientiert sein wird. Ulrich Götz, 1971, hat in Berlin und Barcelona Architektur studiert. Seit 2004 leitet er die Studienvertiefung Game Design an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK).



**dynamobel**

**GRÄUBOFFICE**  
Planen, Einrichten. [www.graeboffice.ch](http://www.graeboffice.ch)

lista office LO **tossa** **dynamobel** Wilkhahn girsberger **ZÜCO** **giroflex** WALTER KNOLL **DENZ**

# Leiter (m/w) *Real Estate* Construction & Development, Basel

Global Asset Management bietet Anlagelösungen für Privatkunden, Finanzintermediäre und institutionelle Anleger auf der ganzen Welt. Der Unternehmensbereich stellt verschiedene Investment-Möglichkeiten und -Stile in allen traditionellen und alternativen Anlageklassen zur Verfügung.

In dieser anspruchsvollen Führungsfunktion führen Sie zusammen mit Ihrem Team (10 Mitarbeitende) unter Wahrung der Anlegerinteressen Neubau- und Sanierungsprojekte durch. Sie sind für die professionelle Steuerung und Abwicklung dieses umfangreichen Bauprojektportfolios verantwortlich. Dabei arbeiten Sie mit internen und externen Immobilienspezialisten zusammen und stellen eine ergebnis- und mitarbeiterorientierte Führung des Bereiches sicher. Durch Ihr vernetztes, ganzheitliches Denkvermögen leisten Sie einen wesentlichen Beitrag zur nachhaltigen Wertschöpfung der Immobilienfonds, die heute ein Volumen von über 10 Milliarden betragen.

Ihr Profil:

- Langjährige praktische Erfahrung in den Bereichen Mitarbeiterführung, Architektur, Baumanagement und Projektportfoliomanagement
- Abschluss als Architekt ETH oder gleichwertige Ausbildung
- Exzellente Kenntnisse des schweizerischen Baumarktes
- Sehr gute Kommunikationsfähigkeit und Gewandtheit im Umgang mit Geschäftspartnern und Behörden
- Team- und Kontaktfähigkeit
- Leistungsbereitschaft und Realisierungsvermögen
- Analytisches und konzeptionelles Denken
- Unternehmerisches Handeln
- Gute Sprachkenntnisse in Deutsch, Französisch und Englisch

UBS bietet Ihnen ein leistungsorientiertes Umfeld, attraktive Karrierechancen und eine offene Unternehmenskultur, die den Beitrag jedes Einzelnen schätzt und belohnt.

Wir freuen uns auf Ihre Bewerbung über unsere Stellenplattform [www.ubs.com/professionals](http://www.ubs.com/professionals), Stichwortsuche 57381BR.

UBS AG, Frau N. Eichenberger, HR Recruiting Switzerland, Tel. +41-44-234 85 48

[www.ubs.com/professionals](http://www.ubs.com/professionals)

