



Gamedesignerin im Porträt

## Mit ihren Games will sie Konventionen sprengen

Publiziert heute um 13:04 Uhr, Sara Belgeri

Sie entwickelt Spiele, in denen man haarige Raketenglaces rasieren oder mit dem Hammer auf Museumsobjekte einschlagen kann. Oftmals bewegt sich Sonja Böckler zwischen Gamedesign und Kunst.

Sonja Böckler möchte mit ihren Games gesellschaftliche Normen hinterfragen. Und diese brechen. Mit dem Handyspiel «Shave» zum Beispiel, das Böckler im Rahmen ihrer Masterarbeit an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHDK) entwickelte. In dem Spiel werden allerlei Objekte und Körperteile rasiert. Lippen, eine Pfeife, auch eine Raketenglace muss daran glauben. Es wird rasiert, bis alle Objekte vollständig glatt sind. «Haare auf dem Kopf sind normal, an Frauenbeinen hingegen irritierend und ein Schönheitsmakel», sagt Böckler. In dem Spiel soll das gesellschaftlich aufgeladene Thema auf humorvolle Weise hinterfragt werden.

2014 ist Böckler, die in Feuchtwangen, einer Kleinstadt in Bayern, aufgewachsen ist, nach Zürich gezogen, um an der ZHDK Game Design zu studieren. Hier lebt und arbeitet sie seither als Freelancerin und als wissenschaftliche Mitarbeiterin. Es sei schwierig, in der Schweiz Fördergelder für Gamedesign zu erhalten. «Wir hinken da hinterher, vor allem im Vergleich zu Deutschland oder Dänemark», sagt Böckler.

### Digitale Kunstvermittlung

Klassische Unterhaltungsspiele, zum Beispiel Ego-Shooter-Games, würde Böckler wohl nicht entwickeln. Viel mehr interessiert sie das Zusammenspiel zwischen Kunst und Games. «In der Kunst, aber auch in Games, kann man Konventionen aufzeigen und brechen.» Wie? Zum Beispiel, indem man auf Museumsexponate einschlägt. Virtuell natürlich. Genau dies konnten Besucherinnen und Besucher des Stadtmuseums Aarau im Spiel «Hammer to Fall» tun, an dessen Entwicklung Böckler beteiligt war und das im Rahmen des Forschungsprojekts Games@Museums entstand. Gleichzeitig konnten die hammerschwingenden Besucher mehr über die Museumsobjekte erfahren. Das Ziel: analoge Dinge über das Spiel neu zugänglich zu machen.

Auch im Fotomuseum Winterthur geht es momentan um Games und Kunst. In der Ausstellung «How to Win at Photography – Die Fotografie als Spiel», liegt der Fokus auf der Beziehung zwischen Bild und Spiel. Böckler wird während eines Gesprächs ebendiese Beziehung thematisieren und Einblicke in ihre Arbeit geben. «Es gibt ein historisches Wechselspiel zwischen Fotografie und Games», sagt sie. Und fragt: «Ist es jetzt Kunst, wenn man den Himmel in Ego-Shooter-Games fotografiert?»

### Noch viel Potenzial

«Das Medium Game wird langsam erwachsen», sagt Böckler. Es gebe zahlreiche neue Spiele, die sich durch Diversität, friedliche Mechaniken und neue Geschichten auszeichnen würden. Es sei aber immer noch ein gewisser Kulturpessimismus vorhanden. «Um dem entgegenzuwirken, müsste die Vielfalt der Games noch mehr in der Populärkultur ankommen.»

Böckler findet auch, dass noch Potential vorhanden sei. Vor allem bei den grossen Game-Produktionen müsse man noch mehr wegkommen von vorherrschenden Stereotypen, zum Beispiel dem der «Damsel in Distress», wo es darum gehe, eine Frau in Nöten zu retten. Aber die Industrie sei im Aufbruch. Und Böckler will mit ihren Spielen diesen Wandel mitgestalten.

Führung und Talk: Gespräch mit Gamedesignerin Sonja Böckler im Rahmen der Ausstellung «How to Win at Photography – Die Fotografie als Spiel», Sa 21.8., Fotomuseum Winterthur, Grünenstr. 44–45, 8400 Winterthur, [fotomuseum.ch](http://fotomuseum.ch)

@

Web Ansicht

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Entwickelt unkonventionelle Games: Sonja Böckler. Foto: Sabina Bobst