

## STEIRERIN DES TAGES

# Zwischen Kunst und Technik

Johanna Pirker beschäftigt sich an der TU Graz mit Spieleentwicklung. Zurzeit arbeitet sie mit ihrer Gruppe an spielerischer Vermittlung technischer Fächer.

Von Norbert Swoboda

Thema Computerspiele? Viele verbinden damit nach wie vor irgendwelche Nerds in dunklen Zimmern, die dort womöglich gar gewalttätige Fantasien ausleben.

Ganz entschieden anders sieht das die Grazer Informatikerin und Spieleentwicklerin Johanna Pirker, die an der Technischen Universität Graz die Arbeitsgruppe „Game Lab Graz“ leitet. Sie will mit ihren Forschungen und Anwendungen Spiele entwickeln, die zu einem Mehrwert führen, also als Lernunterstützung dienen oder bestimmte Problematiken behandeln – ähnlich wie sehr gute Filme. Jetzt hat sie vom internationalen Spieleentwickler „Epic Games“ einen „Grant“ (Förderung) dafür erhalten, mit ihrer Gruppe Ansätze zu erforschen, wie

### Zur Person

**Johanna Pirker**, 1988 in Graz geboren, studierte Informatik an der TU Graz und am MIT in Boston (USA). Sie etablierte an der TU Graz das Thema Spieleentwicklung und leitet seit 2018 die Forschungsgruppe „Game Lab“. Jetzt erhielt sie einen Grant zur Spieleentwicklung.

man Jugendlichen spielerisch die Mint-Fächer (Mathematik, Naturwissenschaften, Technik, Informatik) näherbringen kann. Eine zentrale Rolle soll dabei Virtual Reality spielen, eine Technik, die schon bei Pirkers viel beachtetem virtuellen Physiklabor „Maroon“ eine große Rolle gespielt hat.

Das kommt nicht von ungefähr, denn Pirker hat während und

nach ihrem Studium (unter anderem Aufenthalte an den US-Elite-Unis MIT und Harvard in Boston) eine steile Karriere absolviert und ist auch international keine Unbekannte.

So kam sie 2018 auf die „Forbes“-Liste der „30 interessantesten Köpfe Europas unter 30“, sie ist Initiatorin und Obfrau des heimischen „Vereins zur Förderung der Spieleindustrie“ und veranstaltet die größte Spieleentwickler-Konferenz Österreichs, zuletzt mit 2500 Teilnehmern online.

Pirker selbst sieht sich eher an der Schnittstelle von Kunst und Technik, Spieleentwickeln sei in erster Linie ein kreativer Akt. „Mich hat schon in der Schule interessiert, kleine Welten zu entwickeln, die andere besuchen können.“ Schon mit drei Jahren habe sie ja begeistert selbst Computerwelten entdeckt.

Besonders fasziniert sie, dass man beim Spieleentwickeln mit Vertretern vieler Disziplinen zusammenarbeitet: Künstlern, Grafikern, Komponisten, Programmierern, Psychologen – und das alles international. „Es gibt schlechte Bücher und gute Bücher, schlechte Filme und gute. Dasselbe gilt auch für den Spielbereich.“ Apropos Film: Sie ist selbst Hauptdarstellerin eines TU-Imagefilms, der sich an Forscher richtet.

Zum Ausgleich ist Pirker vor allem in den Bergen unterwegs, sei es auf dem Mountainbike, sei es beim Klettern und Bergsteigen. Und die musische Seite kommt auch nicht zu kurz: In der Grazer Indie-Rock-Band Coinflip Cutie spielt sie Klavier respektive Keyboard.

Die Grazer Spieleentwicklerin Johanna Pirker erhielt Unterstützung von Spieleigant

TU GRAZ/RAUCH



## Weniger Stoff und die freiwillige mündliche Reifeprüfung: Das fordern jetzt Grazer Maturantinnen und Maturanten.

Von Bernd Hecke und Sonja Peitler-Hasewend

Ja, es ist ein Hilferuf, den Schülerinnen und Schüler des aktuellen Maturajahrgangs der HIB Liebenau in Graz nun gestartet haben. In einem Video, das sich an das Bildungsministerium richtet, erzählen sie von ihren Nöten vor der Reifeprüfung. „Wir wollen einfach den Druck erhöhen und auf unsere Ausnahmesituation aufmerksam machen“, verrät Laura Hiden die Motive.

Im Distance Learning und auch im jetzigen Schichtbetrieb würde – trotz vollen Einsatzes von Lehrer- und Schülerseite – bei der Vorbereitung und der Aufarbeitung des Maturastoffs einfach zu wenig weitergehen.

Den Druck auf die Schüler verstärkt, dass zwischen der schriftlichen und mündlichen