

Medienmitteilung vom 7. Februar 2023

ZHAW-Departement Architektur, Gestaltung und Bauingenieurwesen

Ukrainischen Kindern die Stadt Zürich spielerisch näherbringen

Ein Videogame soll geflüchteten ukrainischen Kindern und Jugendlichen in Zürich helfen, die Stadt in einem vertrauten Rahmen zu entdecken. Das interaktive Spiel wurde von der ZHAW zusammen mit Blindflug Studios lanciert.

Krieg und Zerstörung bedeuten insbesondere für Kinder einen schlagartigen Verlust von Vertrautem. Ukrainische Kinder und Jugendliche müssen sich fern von ihrer Heimat in einer oft fremden Umgebung zurechtfinden. Deshalb hat die ZHAW ein Videogame entwickelt, mit dem sie sich mit der Stadt Zürich vertraut machen können und gleichzeitig einen Bezug zu ihrer Heimat schaffen können. «Де я знаходжуся?» lautet der Titel des Spiels auf Ukrainisch. Es wurde im Rahmen des «Umgangs mit Notsituationen als Folgen des Kriegs gegen die Ukraine» von der Digitalisierungsinitiative der Zürcher Hochschulen (DIZH) gefördert.

Architektur und Vertrautheit

Das Videogame «Where Am I» greift die baukulturellen Aspekte einer Flucht auf. Nicht nur werden Gebäude in der ukrainischen Heimat beschädigt und zerstört, auch der neue Ort ist fremd. Durch das virtuelle Einbetten von ukrainischen Gebäuden in die Stadt Zürich wird ein Teil der Heimat in die unbekannte Stadt integriert. Unter der Leitung von ZHAW-Forscher Andri Gerber bauten Studierende detailliert berühmte Wahrzeichen aus Kyiv und Zürich als Modelle nach und fügten diese in eine bunte 3D-Version der Zürcher Innenstadt ein. Mit Hilfe vom Schweizer Game-Entwickler Blindflug Studios wurde daraus ein Handyspiel erstellt, in dem die Spieler:innen Zürich erkunden und dabei die Wahrzeichen beider Städte auffinden können.

Zürich digital erkunden

Die Spielwelt erstreckt sich entlang der Limmat bis zur ETH Zürich und Hauptbahnhof, und wird mit Hilfe einer Karte und eines Scooters erkundet. Einige Zürcher Gebäude lösen sich während dem Spiel in Luft auf und die Spieler:innen haben die Aufgabe, in der Stadt verteilte Puzzlestücke in die Gebäude zurückzubringen. Am Ende jedes Puzzles erscheint jedoch nicht das Zürcher Bauwerk, sondern ein Wahrzeichen aus Kyiv wie die St. Andreas Kirche, die Schewtschenko-Universität oder das Hotel Saljut.

«Das Spiel kam bei den am Projekt involvierten Ukrainer:innen gut an, aber nun interessieren uns natürlich die Reaktionen der Betroffenen», sagt Andri Gerber, Co-Leiter des ZHAW-Instituts Konstruktives Entwerfen. «Das Videogame soll den geflüchteten ukrainischen Kindern und Jugendlichen helfen, sich in Zürich spielend zu Hause fühlen zu können.»



Kontakt

- Prof. Dr. Andri Gerber, Institutsleiter Konstruktives Entwerfen, ZHAW Architektur, Gestaltung und Bauingenieurwesen, Telefon 076 349 74 74, E-Mail andri.gerber@zhaw.ch
- Nuria Massó, Marketing & Communication, Blindflug Studios AG, Telefon 079 840 42 36, E-Mail nuria@blindflugstudios.com
- Johanna Seiwald, Content- / Media Manager & Science Writer, ZHAW Corporate Communications, Telefon 058 934 6575, E-Mail johanna.seiwald@zhaw.ch

Video und Downloads

Video (mit deutschen, englischen, ukrainischen Untertiteln):

<https://vimeo.com/795327607>

«Where Am I?» im Apple App Store: <https://apps.apple.com/ch/app/where-am-i-zh-kiew-metonymia/id6444795067>

«Where Am I?» im Google Play Store:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ZHAW.WhereAmI>



Digitalisierungsinitiative der Zürcher Hochschulen (DIZH):

Die Digitalisierungsinitiative (DIZH) hat zum Ziel, die Zusammenarbeit der Zürcher Hochschulen im Digitalisierungsbereich zu fördern und damit den Forschungs- und Wirtschaftsstandort Zürich zu stärken. Die Universität Zürich (UZH), die Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften (ZHAW), die Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) und die Pädagogische Hochschule Zürich (PHZH) vernetzen sich in der DIZH systematisch, um Forschung und Innovation in Themen der Digitalisierung mit interdisziplinären Ansätzen gezielt voranzutreiben.

Institut Konstruktives Entwerfen, Departement Architektur, Gestaltung und Bauingenieurwesen, Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaft:

Das Departement Architektur, Gestaltung und Bauingenieurwesen gehört im Bereich Bauwesen zu den traditionsreichsten, grössten und innovativsten Ausbildungsstätten in der Bildungslandschaft der Schweiz. Es umfasst die Studiengänge Architektur und Bauingenieurwesen sowie die beiden Institute Urban Landscape und Konstruktives Entwerfen und das Zentrum Bautechnologie und Prozesse. Das Institut Konstruktives Entwerfen untersucht die materiellen Bedingungen des Bauens. Architektonische und konstruktive Forschungsfragen werden dabei stets in einen baukulturellen Diskurs eingebunden und über verschiedene Medien reflektiert, darunter auch Videogames.

Blindflug Studios:

Wir sind ein Indie-Game-Studio gegründet 2014 von Jeremy Spillmann und Moritz Zumbühl, mit Sitz in Zürich, Schweiz und Poznań, Polen. Unsere Mission ist simpel: Wir wollen wunderschöne, unterhaltende und spannende Computerspiele entwickeln, die sich um echte Dilemmas drehen. Wir sind überzeugt, dass Games ein unglaubliches Medium sind, um Spielende die komplexesten Probleme auf die unterhaltsamste Weise erleben zu lassen! Unser erster Titel, das Atomkrieg-Strategiespiel First Strike, wurde bis heute von elf Millionen Usern und Userinnen gespielt. Darauf folgte das von der Kritik gefeierte Cloud Chasers zum Thema Migration, das Dieselpunk-Actionspiel Airheart und der Apple Arcade Launch-Titel Stellar Commanders. Mit mehr als 50 Nominierungen und Auszeichnungen von internationalen Preisverleihungen und Festivals, u. a. für den besten GDC Pitch und den Deutschen Entwicklerpreis für Innovation, ist Blindflug eines der herausragendsten Indie-Game-Studios in Europa.

Von Zeit zu Zeit arbeitet Blindflug auch für innovative Auftraggeber und hilft ihnen, mit Computerspielen neue Kommunikationswege zu erschließen. Wie Finance Mission Heroes, das als erstes Game im Schweizer Lehrplan Schulkinder mehr Finanzkompetenz lehrt; Enter - IT Security Training, ein Puzzlegame, das über IT-Sicherheit und digitale Schlupflöcher aufklärt; und (re)format Z., ein Stealth-Spiel inspiriert von der Zürcher Reformation, das von einer ähnlichen Revolution in einem dystopischen Zürich erzählt; und Democratia – The Isle of Five, ein Gesellschaftsspiel über die Besonderheiten der Schweizer Demokratie.