

Ein Tag mit ... Johanna Pirker

Das US-Magazin „Forbes“ wählte sie kürzlich unter die 30 interessantesten Forscherinnen und Forscher Europas unter 30: Johanna Pirker, leidenschaftliche Spieleentwicklerin und Virtual-Reality-Expertin vom Institute of Interactive Systems and Data Science. Die 29-Jährige ist erfolgreich dem Lernen der Zukunft auf der Spur. Als Teil ihrer Dissertation konzipierte sie das preisgekrönte Physiklabor „Maroon“, in dem man naturwissenschaftliche Experimente im virtuellen Raum durchführt.

Ines Hopfer-Pfister

7:00 Uhr
Der Wecker läutet.
Die ersten E-Mails werden zu Hause abgearbeitet, danach geht es mit einem Hörbuch zu Fuß zum Campus Inffeld.

11:00 Uhr
Ab zur Vorlesung „Game Design and Development“ mit rund 80 Hörenden. Pirker leistete im TU Graz-Lehrbetrieb Pionierarbeit und führte gemeinsam mit ihrem Mentor Christian Gütl die Spielelehre und -entwicklung als Lehrveranstaltung ein. Ein voller Erfolg, die Plätze sind stets rasch vergriffen.

13:00 Uhr
Treffen mit Studierenden der MMT(Motivational Media Technologies)-Group: Die jungen Männer und Frauen präsentieren aktuelle Forschungsergebnisse.

15:00 Uhr
Abtauchen in die Welt des interaktiv-erlebbar Physikalabors „Maroon“: Mit zwei Controllern und einer VR-Brille auf dem Kopf schreit man von einer Versuchsstation zur nächsten.

17:15 Uhr
Ab zur Bandprobe: Pirker spielt in einer Indie-Rock-Band Keyboard, das zweite Album wurde gerade veröffentlicht.



7:15 Uhr
Johanna Pirker trinkt eine Tasse Kaffee, gegessen wird nichts in der Früh. Statt Zeitung zu lesen, plant die Grazerin am Frühstückstisch akribisch ihren Tagesablauf, ein festes Ritual: Eine To-do-Liste wird aufgestellt, in zwei Taschenkalender werden Termine und Tasks eingetragen und in 30-Minuten-Takten unterteilt.

8:45 Uhr
Am Schreibtisch angelangt, arbeitet die Virtual-Reality-Expertin an einem Paper zur Spieleentwicklung.

12:15 Uhr
Mittagessen: „Ich treffe mich auch gerne mit Kolleginnen und Kollegen von anderen Instituten zum Gedankenaustausch“, betont Pirker. Interdisziplinarität wird in ihrer Forschungsdisziplin großgeschrieben.

20:00 Uhr



© TU Graz

Die Spieleleidenschaft hat Johanna Pirker von Kleinkindtagen an voll erwischt. Bereits als Zweijährige spielte sie am Computer ihres Vaters. Vor drei Jahren gründete sie mit Gleichgesinnten den Verein Game Development Graz, hält weltweit Vorträge und Workshops zu Games Research und Game Development.

Daneben organisiert die Forscherin Game Jams und Talks. Mit diesen Events möchte sie mit den Vorurteilen gegenüber der Game-Szene aufräumen: „Spiele müssen nicht immer nur lustig sein, sondern sie sollen in erster Linie Emotionen kreieren.“ Pirker verweist dabei auf Spiele wie „That Dragon, Cancer“, die sich durchaus ernsten Themen widmen.

24:00 Uhr

Nachdem die beiden Katzen Leela und Juli noch ausgiebig gestreichelt wurden, wird das Licht abgeschaltet.