

URL : <http://www.cl-netz.de/read.php?id=80336>
Forum : Contraste
AutorIn : Burghard Flieger <contraste at online.de>
Datum : 25. Jun 2011 20:27

Besprechung Stadtspieler

Aus CONTRASTE Nr. 307 (April 2010, Seite 13)

BESPRECHUNG STADTSPIELER

Spielerisch:
Beteiligung im Stadtteil kreativ vorbereiten

Gemeinwesenentwicklung einmal anders: Spielen ist eine der ältesten Methoden, um Strategien, Interessen und Ideen auszutauschen, zu verhandeln, Lösungsansätze zu finden und Erkenntnis zu gewinnen – über das Selbst und über den Anderen. Stadtspieler – so der Name eines neuen Spiels – lädt zur Mitgestaltung des eigenen Ortes und der eigenen Nachbarschaft ein und kann dadurch konkrete Entwicklungsprozesse initiieren. Es handelt sich um ein Brettspiel, das sich als innovatives Instrument in Kommunikations- und Teilnahmeverfahren in der integrierten Stadtentwicklung einsetzen lässt. Auch genossenschaftliche Bioenergieerzeuger oder Stadtteilgenossenschaften lassen sich damit spielerisch angehen.

Burghard Flieger, Red. Genossenschaften # » Spiele eignen sich wie kein anderes Instrument für die Eröffnung neuer Sichtweisen, das Infragestellen von Routinen und das Ausprobieren von Handlungsalternativen – genau das braucht die Stadtentwicklung!«, lautet die Einschätzung von Georg Pohl vom Netzwerk Agens e.V. Die Beteiligung unterschiedlicher Gruppen – Verwaltung, Politik, Wirtschaft, Zivilgesellschaft bis hin zu einzelnen Bürgerinnen und Bürgern – zählt heute zum erklärten Standard in Stadtentwicklungsprozessen: In vielen Fällen wird dieser aber nicht befriedigend eingelöst. Immer wieder stellt sich die Frage, wie die zahlreichen Akteure fürs Mitmachen und Einmischen zu gewinnen sind und wie die Kommunikation zwischen ihnen gelingen kann.

Spielbeschreibung

Stadtspieler ist ein strategisches Brettspiel für vier bis sechs Personen. Es wird auf einem fiktiven Stadtplan als Spielfeld gespielt. Auf ihm sollen die Spieler eine Stadt frei nach Ihren Wünschen, Ideen und Vorstellungen bauen – aus Knete werden Ideen zu Bauwerken oder Figuren geformt. Stadtspieler schlüpfen dabei in verschiedene Rollen. Mal bauen sie als Investor ein Gebäude, mal besuchen sie als Bewohner einen Nachbarn, mal beschreiben sie als Stadtplaner die Situation. Die Spieler bauen, erfinden Geschichten und setzen sich mit den Vorschlägen der Mitspieler auseinander. Ein Spieler beobachtet den Ablauf. Das Spiel verläuft in vier Phasen: In Phase 1 machen sich die Spieler mit den Vorgaben des Spiels vertraut und jeder Spieler baut eine erste Figur oder ein Gebäude. Die 2. Phase ist die längste: Jetzt wird abwechselnd gebaut, besucht und berichtet. Stück für Stück wächst auf dem Stadtplan eine Stadt. In der 3. Phase betrachten alle die entstandene Stadt mit Abstand: Welches ist das Gebäude mit dem größten Zukunftspotenzial? Am Ende der 4. Phase wird der Meisterspieler gewählt. Die Gruppe beendet das Spiel – und diskutiert mit den Aufzeichnungen des Spielbeobachters das Erlebte und die Ideen. Spieldauer: 90 Min., Spieler: 4-6, Alter der Spieler: 10 bis 99.

Breite Anwendung

Mit seinem spielerischen Ansatz schafft Stadtspieler einen leichten Zugang zu Themen der Stadtentwicklung und erhöht die Motivation der beteiligten Personen, miteinander zu diskutieren. Die Grundversion des Spiels wird ergänzt durch ein Handbuch und einen Film. Sie ist so angelegt, dass sie sich auf verschiedenen räumlichen Maßstabsebenen (Region, Stadt, Stadtteil, Nachbarschaft) und in unterschiedlichen thematischen Kontexten (Jugendarbeit, lokale Agenda etc.) anwenden lässt.

Für eine Stadtteilgenossenschaft oder eine genossenschaftlichen Ökosiedlung könnte das Spiel beispielsweise etwa folgendermaßen aussehen: Auf der Grundplatte des Stadtteils kneten die Spieler Gebäude, Grünflächen

u.a. und werben um Gunst und Besuch der Bewohner. Werden für einen lebendigen Ort mehr Gemeinschaftsflächen oder Gewebe gebraucht oder ein origineller Spielplatz? Allein der Bau aus Knete reicht nicht aus, um die Mitspieler in die eigenen Bauten zu locken. Durch Werbung füllen die Spieler ihre Kreationen auch mit Inhalten. Im ständigen Rollenwechsel schaffen sie gemeinsam ihren eigenen Ort aus Phantasie und Strategie! Erlebt wird das vielgestaltige Beziehungsgefüge der Stadtteilgenossenschaft und ihrer Aufgaben sowie der Austausch der Spieler zu ihren unterschiedlichen Sichtweisen zu Wohn- und Lebensqualität. Der spielerisch abgebildete Wunsch – z.B. eines Bürgertreffs, gemeinsamer Arbeitsräume oder individueller Rückzugsmöglichkeiten – kann so zum Impuls für die Umsetzung eines gemeinsamen Projekts vor Ort werden.

Tolle Grundlage

Durch den Film werden verschiedene möglich Spielversionen und -verläufe gezeigt. Entsprechend ermutigt das Set aus Brettspiel, Handbuch und Film die Mitwirkenden, individuelle Spielversionen für den eigenen Ort und eigenen Kontext zu fertigen. Für jede Spielversion können also das Thema und der Schwerpunkt der spielerischen Auseinandersetzung selbständig festgelegt werden. Beim Einstieg benötigen Anfänger naheliegenderweise etwas länger, bis sie den Ablauf verstehen. Dann aber fällt es immer leichter für das vereinbarte Spielszenarium die verschiedenen Schwerpunkte zu entwickeln. Wenn sie gesetzt sind, verändern sich zwangsläufig die lokalen Gegebenheiten und die Mit-Spieler (Bürger, Planer, Investoren) müssen reagieren. Das Ergebnis kann eine tolle Grundlage für die Aktivitäten in der nicht so spielerischen Wirklichkeit sein.

Autorenteam: Georg Pohl, Ronald Scherzer-Heidenberger,
Till Brömme, u.a.: stadtspieler, 59 EUR
pro Spiel, zuzüglich 10 EUR Versandkosten.
Bezugsadresse:
info ät netzwerk-agens.de, www.stadtspieler.com

CONTRASTE ist die einzige überregionale Monatszeitung für Selbstorganisation. CONTRASTE dient den Bewegungen als monatliches Sprachrohr und Diskussionsforum.

Entgegen dem herrschenden Zeitgeist, der sich in allen Lebensbereichen breit macht, wird hier regelmäßig aus dem Land der gelebten Utopien berichtet: über Arbeiten ohne ChefIn für ein selbstbestimmtes Leben, alternatives Wirtschaften gegen Ausbeutung von Menschen und Natur, Neugründungen von Projekten, Kultur von "unten" und viele andere selbstorganisierte und selbstverwaltete Zusammenhänge.

Des weiteren gibt es einen Projekte- und Stellenmarkt, nützliche Infos über Seminare, Veranstaltungen und Neuerscheinungen auf dem Buchmarkt.

CONTRASTE ist so buntgemischt wie die Bewegungen selbst und ein Spiegel dieser Vielfalt. Die Auswahl der monatlichen Berichte, Diskussionen und Dokumentationen erfolgt undogmatisch und unabhängig. Die RedakteurInnen sind selbst in den unterschiedlichsten Bewegungen aktiv und arbeiten ehrenamtlich und aus Engagement.

Die Printausgabe der CONTRASTE erscheint 11mal im Jahr und kostet im Abonnement 45 EUR. Wer CONTRASTE erstmal kennenlernen will, kann gegen Voreinsendung von 5 EUR in Briefmarken oder als Schein, ein dreimonatiges Schnupperabo bestellen. Dieses läuft ohne gesonderte Kündigung automatisch aus.

Bestellungen an:
CONTRASTE e.V., Postfach 10 45 20, D-69035 Heidelberg,
E-Mail: CONTRASTE(at)online.de
Internet: <http://www.contraste.org>

Zusätzlich gibt es eine Mailingliste. An-/Abmeldung und weitere Informationen unter:

<http://de.groups.yahoo.com/group/contrastelist>

Wenn Sie Ihr Abonnement für diese Gruppe kündigen möchten, senden Sie eine E-Mail an:
contrastelist-unsubscribe ät yahooroups.de

