

Diplomarbeit

Stadt hat Spiel

Das urbane Spiel als Beitrag zur Entwicklung von öffentlichem Raum

**ausgeführt zum Zwecke der Erlangung des akademischen Grades
einer Diplom-Ingenieurin
unter der Leitung**

Ao.Univ.Prof. Mag. Dr. Alexander Hamedinger

E280

Soziologie

eingereicht an der Technischen Universität Wien

Fakultät für Architektur und Raumplanung

von

Friederike Welter

01429100

Wien, am 5. November 2018

Kurzfassung

Die Arbeit erforscht das urbane Spiel als Methode und Instrument bei der BürgerInnenbeteiligung und erörtert den Beitrag zur Entwicklung von öffentlichem Raum. Dabei ist die Frage nach dem Mehrwert für PlanerInnen und ArchitektInnen der zentrale Ausgangspunkt. Der Theorieteil bietet einen thematischen Einstieg in die Begriffsbereiche der Partizipation und Governance, der Akteure bei der Stadtentwicklung, der Kooperation in der Stadt und den Beteiligungsformaten. Die interdisziplinäre Betrachtung aus Sicht der Architektur, der Raumplanung und der Soziologie trägt dabei eine wesentliche Rolle. Ergänzt werden die literaturbezogenen Inhalte durch die Erarbeitung des Spiels als kulturelles- und gesellschaftsbildendes Element, um es anschließend in den Kontext zu der Stadt als sich wandelnde, bauliche Struktur zu stellen. Aufbauend auf die theoretische Herangehensweise folgen praxisnahe Inhalte mit Analysen von drei Projektbeispielen aus Wien und drei Interviews mit ExpertInnen aus dem pädagogischen, dem konzeptionellen und dem partizipativen Bereich. Die schlussfolgernde Diskussion stellt die Inhalte gegenüber, um eine abschließende Aussage über den Beitrag des urbanen Spiels zur Entwicklung von öffentlichem Raum zu treffen.

Abstract

This thesis deals with the urban game as a method and an instrument in the citizen participation and explores the contribution to development of public space. The central question is what the added value is for planners and architects. The theoretical part offers a thematic introduction to participation and governance, the actors in urban development, the cooperation in the urban development and the methods of the citizen participation. An essential role is the interdisciplinary examination from the view of architecture, spatial planning and sociology. The literature-related content is complemented by the examination of the game as a cultural and social-forming element. Based on the theoretical approach, practical content follows with analyzes of three case studies from Vienna and three interviews with experts. The concluding discussion compares the content and establishes references to make a conclusive statement on the urban play and its contribution to the development of public space.

Inhaltsverzeichnis

> **Einleitung** <

1	Stadt und Spiel – Warum sich die Stadt und das Spiel begegnen.....	9
1.1	Motivation und Anstoß	10
1.2	Fragestellung und These	11
1.3	Problemstellung und Forschungsstand	12
1.4	Ziel und Forschungsinteresse	13
1.5	Methode und Struktur.....	14
1.5.1	Die qualitative Sozialforschung	14
1.5.2	Das Interview mit ExpertInnen	14
1.5.3	Die Transkription.....	15
1.5.4	Die qualitative Auswertung	15
1.5.5	Die Auswertung zu Informationszwecken	16
1.6	Überblick und Einblick	16

> **theoriebezogener Hauptteil** <

2	Stadt ist Spiel – Inwiefern die Stadt ein Spiel ist.....	21
2.1	Partizipation und Governance	21
2.2	Akteure und Abhängigkeiten	26
2.2.1	Stadt als System.....	27

2.2.2	Markt	28
2.2.3	Zivilgesellschaft.....	30
2.2.4	Intermediäre Organisationen	33
2.2.5	Abhängigkeiten	36
2.3	Kooperation und Stadt.....	38
2.3.1	BürgerInnenbeteiligung und die Rolle der Zivilgesellschaft	39
2.3.2	Wahrnehmung und Bewusstseinsbildung	41
2.3.3	Beteiligung und Rauman eignung	43
2.4	Beteiligungsformate und Instrumente.....	45
2.4.1	Top-Down und Bottom-Up.....	47
2.4.2	Stadtgestaltung und Stadtentwicklung.....	49
2.4.3	Analog und Digital.....	50
2.5	Stadtstrukturen und Spielräume	50
2.5.1	Spielkultur und Definition nach Huizinga und Caillois.....	53
2.5.2	Kooperative Stadt und urbane Spiele	56

> praxisbezogener Hauptteil <

3	Stadt durch Spiel – Was das Spiel bei der Stadt bewirkt	63
3.1	Projekte und Beispiele	63
3.1.1	„Deine Stadt + Du“, Johann-Nepomuk-Berger-Platz	64
3.1.2	„Was ist los im Drumherum?“, Julius-Tandler-Platz.....	67

3.1.3	„Wien wird WOW“	70
3.2	Interviews und ExpertInnenwissen	73
3.2.1	Position und Stellenwert	74
3.2.2	Beitrag und Wirksamkeit	78
3.2.3	Verständnis und Bewusstsein.....	81
3.2.4	Maßstab und Skalierbarkeit.....	83
3.2.5	Stärken und Schwächen	84
3.2.6	Chancen und Risiken	85
3.2.7	Planung und Prozess	86
> Resümee <		
4	Stadt hat Spiel – Wie das Spiel zur Stadt beiträgt.....	91
4.1	Bedeutung und Mehrwert.....	92
4.2	Wandel und Zukunft	97
	Literatur- und Quellenverzeichnis	101
	Abbildungsverzeichnis	107
	Anhang	109

1 Stadt und Spiel – Warum sich die Stadt und das Spiel begegnen

Dies ist die Abschlussarbeit eines facettenreichen Bildungsweges und einem mit Ernst verfolgten Studium. Sich mit der letzten Möglichkeit der Thematik rund um die Architektur spielerisch zu nähern, bevor der Ernst der Berufswelt beginnt, sollte der Arbeit die nötige Leichtigkeit mitgeben. Dass sich das Spiel und der Ernst nicht ausschließen, das Begriffspaar sogar ganz wesentlich ist, wird sich noch in Kapitel 2.5 zeigen. Wenn man sich der Stadt als gebaute Struktur als Form des Spielfeldes nähert, bei dem durch Normen und Gesetze alles geregelt zu sein scheint, werden die MitspielerInnen thematisiert. Diese sind sowohl für das Spiel als auch für die gebaute Stadt in Form von BürgerInnen unabdingbar. Denn wie im Studium gelernt, haben alle das Recht auf die gebauten und die freiräumlichen Strukturen. Was wäre die Stadt ohne ihre BürgerInnen?

Wir alle haben als Kinder mit Bauklötzen gespielt, was das Spiel und die baustrukturellen Elemente sehr einfach verbindet. Wir alle haben auch Höhlen gebaut und eine Fantasiewelt erschaffen. Erst mit 8 Jahren, so ist die Empfehlung für das Brettspiel „Monopoly“, durften wir um die Schlossallee spielen und die Stadt in ihrer baulichen Struktur als Kapital begreifen. Die Stadt, mit der man Geld verdienen kann und für die man Geld braucht. Wer nicht über ausreichend finanzielle Mittel verfügt, der kann an dem Spiel mit der Stadt nicht teilnehmen. Dabei ist Geld nur eine von vielen Ressourcen, so zeigt es das Kapitel 2.2 auf. Zum Glück ist dies „nur ein Spiel“, doch wird diese redensartige Aussage später noch eine wesentliche Bedeutung erhalten.

Im Studium scheinen alle Lehrinhalte gleichermaßen ernsthaft. Während der eine Kurs das Baurecht und die Paragraphen lehrt, lebt der nächste Kurs von freien Entwürfen und Visionen. Es trifft das „gewöhnliche“ auf das „nicht gewöhnliche“ Leben. Auch diese Begriffe sind in der Arbeit relevant und werden in Kapitel 2.5 erklärt. So steht die reale Stadtstruktur für das „Gewöhnliche“ und das Spiel mit ihr als das „Nicht-Gewöhnliche“ und wenn sie sich begegnen, dann vereinen sich definierte Strukturen und losgelöste Elemente. Diese Abschlussarbeit soll sich daher von Allem befreien und dadurch Alles vereinen, was das Studium mit auf den Weg gegeben hat, um eine persönliche Position im weiten Feld der Architektur finden zu können.

1.1 Motivation und Anstoß

Die vorliegende Arbeit soll die Gedanken strukturieren und zusammenbringen, die sich während meiner Studienzeit entwickelt haben. Im Bachelorstudium der Innenarchitektur in Wismar (D) schulte sich mein Blick aus der Perspektive der NutzerInnen. Dabei war der eher kleine Maßstab, in dem ich mich bewegte, übersichtlich und greifbar. Im Bachelorstudium der Architektur in Münster (D) wuchsen die Dimensionen zu einem stimmigen Gefüge aus Innen und Außen. Es begann die Skalierung der Entwurfs- und Aufgabenbereiche zu einem größeren Maßstab. Meine Tätigkeit als Tutorin am Lehrstuhl für Städtebau an der Fachhochschule Münster (D) förderte den ganzheitlichen Blick, ohne die Perspektive der NutzerInnen zu verlieren. Es spannte sich ein Feld von der Innenarchitektur über die Architektur bis hin zum Städtebau auf, das von der Makro- bis zur Mikroebene reichte.

Die Tätigkeit im Architekturbüro in Wien (A) mit dem Schwerpunkt im sozialen Wohnbau zeigte dann das Spannungsfeld der Perspektiven und Schnittstellen in der Praxis und mir wurde meine Doppelrolle als Planerin und Nutzerin von baulichen Strukturen bewusster. Die Gedanken über diese Doppelrolle führten mich zum Thema der Partizipation in der Architektur, da es die Zusammenarbeit von PlanerInnen und NutzerInnen aufgreift. Im Masterstudium der Architektur in Wien (A) öffnete mir eine Seminararbeit über das Evangelische Realgymnasium Donaustadt (im Sommersemester 2016 bei Frau Dipl. Ing. C. Binder und Herr Dipl. Ing. C. Kühn) die Türe zu diesem Themenfeld. Die Schule entstand in enger Zusammenarbeit von der Architektin und den NutzerInnen, sodass es als partizipatives Projekt verstanden werden kann.

Im darauffolgenden Semester griff der Entwurfskurs „The Infrastructures of Housing“ (im Wintersemester 2016 bei Herr Mag. Arch. M. Klein) die Partizipation, Mitbestimmung und Teilhabe in der Architektur auf. Der konzeptionelle Entwurf „Optionswohnen“ (als Teamarbeit mit Frau S. Thoma) basierte auf der Analyse des Selbstbauprojektes in der Hoffingergasse in Wien und erforderte erstmals die Betrachtung der Akteure bei solch einem Planungsansatz. Die Fortführung meiner Gedanken über die Akteure ermöglichte mir das Sondermodul „urban co-creation | Planungsmethoden im digitalen Zeitalter“ (im Sommersemester 2017 bei Herr Dipl. Ing. D. Calas, Herr Dipl. Ing. R. Reisinger, Herr Dipl. Ing. W. Wallinger, Frau Mag. Art. C. Hohenbüchler und Herr Dipl. Ing. P. Purgathofer). Eine textliche, analytische und strategische Projektarbeit mit dem Titel „Deine Stadt + Du, Die Potentiale der Zivilgesellschaft“ führte zu einem angewendeten

Stegreifentwurf als urbanes Spiel zur Stadtgestaltung. Dieser animierte die BürgerInnen, sich über sich selbst als stadtgestaltendes Element bewusst zu werden und den temporären Besitz von einem Stück Stadt mit Hilfe von Kreide im Stadtraum zu markieren (Kapitel 3.1.1). Das Projekt ließ mich mit Fragestellungen zurück, die ich nun in dieser Arbeit aufgreifen und im besten Fall beantworten möchte.

1.2 Fragestellung und These

Die Fragestellung, mit der das Studienprojekt „Deine Stadt + Du, Die Potentiale der Zivilgesellschaft“ abschloss, lautete: „Was ist der Mehrwert für uns PlanerInnen?“ Diese Fragestellung möchte ich dieser Arbeit zugrunde legen und die Forschungsfrage behandeln, welchen Beitrag das urbane Spiel zur Entwicklung von öffentlichem Raum leistet. Folgende Forschungsfragen begleiten die Arbeit:

- > Welche Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken hat das Spiel für die Entwicklung von öffentlichem Raum?
- > Welchen Beitrag leistet das Spiel zur Bewusstseinsbildung bei den Akteuren zum Verständnis für die kooperative Stadt?
- > Welche Skalierbarkeit und Wirksamkeit tragen urbane Spiele in sich?
- > Welchen Mehrwert haben urbane Spiele für PlanerInnen und ArchitektInnen?

Klaus Selle spricht in seinem Beitrag „‘Participation’ oder: Beteiligen wir uns zu Tode?“ von einem „Anregungs-Überschuss“, der durch Beteiligungsprozesse erzeugt wird (vgl. Selle, 2011, S. 11). Dabei bedienen sich die BürgerInnenbeteiligungen unterschiedlichster Formate und Instrumente und entwickeln auf den Einzelfall abgestimmte Methoden und Strategien. Der „Anregungs-Überschuss“ muss auf eine greifbare Masse reduziert und anschließend verwertet werden, damit die BürgerInnenbeteiligung und die Partizipation in der Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum alle beteiligten Akteure zufriedenstellt, so eine These.

Eine weitere These thematisiert das Bewusstsein und Verständnis für die eigene Position und die Rolle aller Akteure innerhalb der kooperativen Stadt. Die These besagt, dass ein mangelndes Bewusstsein zu einem mangelnden Verständnis führt, aus dem

Unzufriedenheit resultiert, sodass Beteiligungsprozesse aus allen Perspektiven kritisch betrachtet werden.

Die dritte These befasst sich mit dem urbanen Spiel als eine Methode und ein Instrument innerhalb der Beteiligungsverfahren und Planungsprozesse. Es besteht die Vermutung, dass Unwissenheit über das urbane Spiel vorherrscht, sodass das Potenzial als Beitrag zur Entwicklung von öffentlichem Raum unausgeschöpft bleibt und die Ergebnisse wenig Anwendung finden.

1.3 Problemstellung und Forschungsstand

Die Stadtgestaltung, die Stadtentwicklung und die Entwicklung von öffentlichem Raum ist ein komplexes Gefüge aus Akteuren, die in einer gegenseitigen Abhängigkeit agieren (Kapitel 2.2). Der Aufruf zur Partizipation und BürgerInnenbeteiligung ist in den letzten Jahren immer lauter geworden. Sowohl die Städte und Gemeinden, als auch Initiativen und BürgerInnen animieren zur gemeinsamen Sache. So mischen sich Top-Down und Bottom-Up Ansätze.

Das digitale Zeitalter und die sozialen Netzwerke bieten zudem eine Plattform zur Vernetzung der Beteiligten. Die Zivilgesellschaft ist dabei eine der Akteursgruppen, die als Phänomen in zahlreicher Fachliteratur erörtert wird. Auch die Partizipation und Fallbeispiele von Beteiligungsprojekten werden analysiert, um das Verfahren weiterzuentwickeln und, um voneinander zu lernen.

Das urbane Spiel findet in der Fachliteratur zwar deutlich mehr Berücksichtigung als erwartet, allerdings zielt diese weitestgehend auf das Kinder- und Jugendalter ab oder legt den Schwerpunkt auf den pädagogischen Ansatz. Aus der Literatur lässt sich zudem ablesen, dass urbane Spiele als Methode und Instrument zur Beteiligung der BürgerInnen bei Beteiligungsprozessen zwar durchaus zum Einsatz kommen, allerdings oft die temporäre Raumeignung oder die Belebung des öffentlichen Raumes zum Ziel haben. Der planerische Aspekt wird dabei nur unzureichend beleuchtet. Auch künstlerische Interventionen, die auf den öffentlichen Raum aufmerksam machen und ihn zeitweise als Bühne verwenden, haben weniger einen architektonischen und planerischen Charakter. Diesen gilt es aus der Sicht der PlanerInnen und ArchitektInnen herauszuarbeiten, damit es nicht nur bei zahlreichen Analysen von positiven Beispielen sowie Handlungsempfehlungen zur Durchführung von partizipativen Verfahren und dem Einsatz

von spielerischen Methoden bleibt, sondern auch ein nachhaltiger Mehrwert für PlanerInnen und ArchitektInnen entsteht.

Das Thema des Spiels und der Stadt wurde durchaus bereits in Abschlussarbeiten an der Technischen Universität Wien aufgegriffen, doch lag der Schwerpunkt der Arbeiten auf der Spielentwicklung für konkrete Analysegebiete. So entwickelten Herr T. Amann und Herr J. Hackl in ihrer Arbeit „Die Siedler von Cagran“ ein multimediales Spieltool zum Analysegebiet der „Copa Cagrana“ in Wien (vgl. Amann & Hackl, 2012), während Frau T. Haselbacher ein Brettspiel für Meidling entwarf (vgl. Haselbacher, 2017). Diese Arbeiten beschäftigen sich also durchaus mit dem Spiel in der Stadt aus der Perspektive der PlanerInnen und ArchitektInnen. Während diese Arbeiten in einem eigenen Entwurf münden, beschäftigt sich die vorliegende Arbeit mit der rein wissenschaftlichen und kritischen Auseinandersetzung mit dem Element „Spiel“.

1.4 Ziel und Forschungsinteresse

Das Ziel der Arbeit ist es, eine Antwort auf die zugrundeliegende Forschungsfrage, welchen Beitrag das urbane Spiel zur Entwicklung von öffentlichem Raum leistet, geben zu können. Zudem soll die Arbeit das urbane Spiel als Methode und als Instrument bei der Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum innerhalb partizipativer Verfahren prüfen. Letztendlich gilt es, den Mehrwert des urbanen Spiels für PlanerInnen und ArchitektInnen herauszustellen.

Dabei liegt das Interesse sowohl in der vertieften Analyse der Partizipation und der kooperativen Stadt, als auch in der Auseinandersetzung mit der Kultur des Spielens und des Spiels. Es gilt den Zusammenhang herzustellen und die Verbindungen und Bedingungen zwischen der Stadt und dem Spiel zu erfassen, um die Anwendungsgebiete des urbanen Spiels zu erörtern. Denn, wenn sich der klassische Planungsprozess durch das vermehrte Aufkommen von partizipativen Verfahren verändert, gilt es auch die klassischen Vorgehensweisen und Denkmuster von PlanerInnen und ArchitektInnen zu verändern. Daher zielt das Forschungsinteresse darauf ab, das urbane Spiel als Methode und Instrument zu erörtern, um zukünftig eine mögliche Berücksichtigung als Entwurfsmethode und Planungsinstrument durch PlanerInnen und ArchitektInnen zu erfahren.

1.5 Methode und Struktur

Der Ansatz eine aufschlussreiche Arbeit zu erstellen und die Fragestellung zu beantworten, ist das Zusammenführen von interdisziplinärer Theorie und zeitaktueller Praxis. Die Arbeit gliedert sich daher in die thematische Einleitung, den literaturbezogenen und den praxisbezogenen Hauptteil sowie das schlussfolgernde Resümee. Die praxisbezogenen Kapitel bedienen sich dabei unterschiedlicher Methoden.

1.5.1 Die qualitative Sozialforschung

Die Beschreibungen und Analysen der Projektbeispiele in Kapitel 3.1 bedienen sich neben der Literaturrecherche auch der Methode der „teilnehmenden Beobachtung“, sodass subjektive Eindrücke und Erfahrungen zur Ergänzung einfließen (vgl. Flick, 2007, S. 287). Daher beinhalten die Projektbeschreibungen sowohl die persönlichen Eindrücken aus der Teilnahme oder dem Besuch als auch Informationen aus Gesprächen mit Beteiligten.

1.5.2 Das Interview mit ExpertInnen

Das ExpertInneninterview dient als qualitative Forschungsmethode der Informationsgewinnung von Prozess-, Erfahrungs- und Deutungswissen und hilft bei der Orientierung im Themenfeld, der Schärfung des wissenschaftlichen Problembewusstseins und der Generierung von Hypothesen. Dabei gelten ExpertInnen als VertreterInnen einer Handlungsgruppe, die mit einem offenen Leitfaden mit thematischer Strukturierung befragt werden. Der Leitfaden ist in Hauptfragen und detaillierte Nebenfragen aufgeteilt, die je nach InterviewpartnerInnen unterschiedliche Themen in den Vordergrund stellen und die ExpertInnen zur Schilderung animieren (vgl. Bogner, Littig, & Menz, 2014, S. 1).

Alle drei Interviewleitfäden begannen mit einer allgemeinen Einführung und endeten in einem zusammenfassenden Schluss. Der Interviewleitfaden I gliederte sich in die Themenblöcken zum inhaltlichen Hintergrund der InterviewpartnerInnen, zu Spielen im öffentlichen Raum sowie zu Spielen und Planung. Der Interviewleitfaden II beinhaltete Fragen zu den Gedanken hinter den Spielen, den Spielen und dem öffentlichen Raum sowie den Spielen und der Planung. Der Leitfaden zu Interview III thematisierte das

kooperative Miteinander und die Partizipation in Wien, die Rolle der Stadt und der Verwaltung, die Beziehung zwischen der Stadt, dem Markt und der Zivilgesellschaft bei der Partizipation, den Institutionen und Formaten zur BürgerInnenbeteiligung, den Projekten und Prozessen mit BürgerInnenbeteiligung in Wien, der rechtlichen Verordnung von Partizipation und der Zukunft sowie dem Spiel in der Stadt.

Die Interviews dauerten zwischen etwa 50 und 150 Minuten. Alle drei ExpertInneninterviews fanden im Mai 2018 statt und wurden mit einem Audiorecorder aufgezeichnet. Das Interview I und das Interview III konnten im persönlichen Gespräch geführt werden, das Interview II war nur im Telefongespräch möglich.

1.5.3 Die Transkription

„[...] Ziel einer Transkription ist es, die Flüchtigkeit zu überwinden und der Erinnerung eine gute Stütze zu sein. Einerseits möchte man dabei das Gesprochene so detailgetreu und facettenreich wie möglich wiedergeben, um dem Leser einen möglichst guten Eindruck vom Gespräch oder eine gute Basis für die Rekonstruktion desselben zu geben. Andererseits bewirken zu viele Details und Informationen, dass ein Transkript nur schwer lesbar wird. Die Aspekte ‚Exaktheit‘ und ‚sinnvolle Umsetzbarkeit‘ liegen mitunter an entgegengesetzten Polen. [...] Die Schwierigkeit beim Transkribieren besteht also darin, diese Diskrepanz zu erkennen und bestmöglich gegenstandsangemessen zu bewältigen.“ (Dresing & Pehl, 2018, S. 16).

Die Transkription der Audiodaten erfolgte mithilfe einer Software. Der Inhalt wurde wörtlich übernommen und unverständliche Passagen gekennzeichnet. Pausen und Füllwörter wurden ignoriert. Zudem wurden die Interviews anonymisiert. Grundsätzlich wurde so detailliert wie nötig transkribiert, sodass ein „semantisch-inhaltliches“ Transkript vorliegt (vgl. Dresing & Pehl, 2018, S. 21).

1.5.4 Die qualitative Auswertung

Die Transkripte wurden anschließend als „qualitative Inhaltsanalyse“ bearbeitet. Dafür wurde das Material gesichtet und strukturiert, um anschließend tabellarisch den Forschungsfragen und Hypothesen zugeordnet werden zu können (vgl. Dresing & Pehl, 2018, S. 34).

1.5.5 Die Auswertung zu Informationszwecken

Die Auswertung des ExpertInneninterviews zu Informationszwecken gliedert sich in den Abgleich von Fragestellung und Materialauswahl, dem Aufbau eines Kategoriensystems, der Extraktion, der Aufbereitung der Daten sowie der Datenauswertung und der Beantwortung der Forschungsfrage (vgl. Bogner, Littig, & Menz, 2014, S. 72).

1.6 Überblick und Einblick

Aus der eigenen Doppelrolle als Nutzerin und Architektin (Kapitel 1.1) resultiert, dass sich die Arbeit dem Thema vorerst aus der zivilgesellschaftlichen Perspektive und der Sicht der NutzerInnen nähert, um im Laufe der Arbeit die Perspektive der PlanerInnen und ArchitektInnen einzunehmen. Dabei zeigt der Überblick und Einblick die sich thematisch aufbauende, sich inhaltlich verfeinernde und sich von der Theorie zur Forschung entwickelnde Arbeit, die sich im Wesentlichen auf Groß- und Millionenstädte in Deutschland und Österreich bezieht.

Das Kapitel 2 beschäftigt sich mit dem der Arbeit zugrundeliegenden Thema der Beteiligung in der Stadtentwicklung und beleuchtet den Begriff der Partizipation und der Governance (Kapitel 2.1). Das Kapitel 2.2 stellt anschließend die Akteure bei Beteiligungsprozessen vor und klärt über die bestehenden Abhängigkeiten auf. Im Folgenden Kapitel 2.3 werden die Inhalte in den Kontext der gebauten Strukturen gestellt und die planerische Perspektive mit einbezogen. Das Kapitel 2.4 geht dann auf das Format der Beteiligung genauer ein und erläutert die für diese Arbeit relevanten Ansätze. Im Kapitel 2.5 wird das Thema des Spiels in den kulturgeschichtlichen und gesellschaftlichen Kontext gestellt und dabei das Spiel und das urbane Spiel fokussiert. Nach der generellen Spielkultur und der Definition (Kapitel 2.5.1), wird auch hier der planerische Zusammenhang geliefert (Kapitel 2.5.2). Das Interdisziplinäre von Architektur, Raumplanung und Soziologie spielt in der Arbeit eine wichtige Rolle. Der Großteil der Arbeit bedient sich daher der Literatur aus diesen Fachbereichen, um die Zusammenhänge erfassen und einen fundierten Theorieteil erstellen zu können.

Im Anschluss an die literaturbezogenen Fachinhalte stellt das Kapitel 3 den praxisbezogenen Zusammenhang von der Stadt und dem Spiel her. Die Beschreibungen und die Analysen von drei Projektbeispielen (Kapitel 3.1) in Wien zeigen die zeitaktuelle

Praxis. Ergänzt wird der praxisbezogene Teil durch die auswertende Diskussion von drei geführten Interviews mit ExpertInnen (Kapitel 3.2). Die ExpertInneninterviews liefern in Bezug auf die Forschungsfragen wichtige Inhalte aus dem pädagogischen Ansatz (Interview I), dem konzeptionellen Ansatz (Interview II) und dem partizipativen Ansatz (Interview III).

Das abschließende Kapitel 4 reflektiert die literaturbezogenen Fachinhalte, die projektbezogenen Beispiele sowie das interviewbezogene Wissen der ExpertInnen. Es bedient sich der gesammelten Erkenntnisse, um die Forschungsfragen in dem Kapitel „Bedeutung und Mehrwert“ schlussfolgernd zu beantworten und in dem Kapitel „Wandel und Zukunft“ einen thematischen Ausblick zu geben.

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes
Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

(Friedrich Schiller)

2 Stadt ist Spiel – Inwiefern die Stadt ein Spiel ist

Die Stadt, die Entwicklung von baulichen Strukturen und öffentlichen Räumen, unterliegt Gesetzen, Normen und Regeln, so wie sie auch in jedem Spiel als Spielregeln zu finden sind. Zudem beteiligen sich verschiedene MitspielerInnen, die den Verlauf beeinflussen und prägen. Die Parallelen des Spiel- und des Planungsprozesses betiteln das Kapitel mit „Stadt ist Spiel“, das sich mit den Themen der Partizipation und der Governance, den Akteuren und ihren Abhängigkeiten, der Kooperation in der Stadt, den Beteiligungsformaten und den Instrumenten sowie den Stadtstrukturen und den Spielräumen befasst. Mit den Kapiteln wird der Inhalt geliefert, der nachvollziehbar macht, dass die Stadtentwicklung ein Spiel ist, dass mehr MitspielerInnen involviert sind, als vorerst angenommen, warum diese MitspielerInnen involviert sind und wer sich hinter ihnen verbirgt. Es erläutert zudem, warum das Zusammenspiel von Bedeutung ist und welche Möglichkeiten des Mitspielens es gibt.

Denn bei der Betrachtung der Stadtentwicklung ist ersichtlich, dass sich in den letzten Jahren immer häufiger Stimmen aus der Bevölkerung erheben, um bei der Entwicklung der Stadt, in der sie leben, mitzureden. Die Grenzen der vermeidlich hoheitlichen Planung lösen sich damit auf, erweitern das Spielfeld und laden zur gemeinschaftlichen Stadtgestaltung, Stadtentwicklung und Entwicklung von öffentlichem Raum ein. Dabei gibt es mit dem klaren Anfang, dem klaren Ende und dem dazwischen liegenden, unbekanntem Verlauf durchaus prozesshafte Parallelen im Spiel, der Beteiligung und der Planung.

2.1 Partizipation und Governance

Aus der Sicht der PlanerInnen und ArchitektInnen wird durch die Partizipation der Kreis der Akteure erweitert, die am Entwurfs- und Planungsprozess beteiligt sind. In der Architektur lässt sich die Partizipation daher sehr gut an konkreten Bauvorhaben einbetten, deren Realisierung bereits beschlossen ist und die zukünftigen NutzerInnen in den Prozess involviert. So ist die Gruppe der Beteiligten bei konkreten Bauvorhaben eingrenzbar, da die zukünftige NutzerInnengruppe benannt werden können. Durch die gemeinsame Entwicklung der Projekte kann die planerische Perspektive durch die ArchitektInnen und die bedarfsorientierte Perspektive durch die NutzerInnen zusammen gefügt werden. Dafür

ist es von Vorteil, dass miteinander ein konkretes Ziel verfolgt werden kann, nämlich das Bauvorhaben optimal auf die Bedürfnisse und Wünsche abzustimmen.

Ottokar Uhl vertritt die Meinung, dass erst die kreative Mitgestaltung den Menschen zu eben diesem macht. Dass er „ästhetisch aktiv“ sein muss, um Mensch zu sein (vgl. Steger, 2005). Denn „die ästhetische Aktivität hat letztlich den Menschen selbst zum Ziel, seine Psyche, den Intellekt, seine Sittlichkeit“ (Steger, 2005). Ottokar Uhl sah seine Aufgabe als Architekt damit auch in der Erziehung der Menschen und hielt es für sinnvoll, das gestalterische Fachwissen, zugunsten des gemeinschaftlichen Ergebnisses, hinten an zu stellen. Denn er ist der Ansicht, dass die eigene Erfahrung das höchste Maß an Lehre ist und zudem das Bewusstsein über die Eigenverantwortung für sich selbst und sein eigenes Leben fördert. Dass sich mit diesem offenen Miteinander und dem Wegfall der „Ästhetikfachleute“ die Beziehung zwischen den Akteuren verändert und sich auch die Kommunikation wandeln muss, ist nachvollziehbar (vgl. Steger, 2005). Doch die Möglichkeit der Mitbestimmung bei Entwurfs- und Planungsprozessen und die daraus resultierende Nachvollziehbarkeit von Entscheidungen bestärkt die Akzeptanz der Beteiligten für eben diese, auch wenn sie nicht in voller Gänze den eigenen Vorstellungen und Wünschen entsprechen (vgl. Steger, 2005).

Die persönliche Wunscherfüllung ist in dem Maßstab von definierten Gebäuden mit kleinen Gruppen von NutzerInnen noch durchaus möglich. Unrealistisch wird die persönliche Wunscherfüllung bei der Partizipation in der Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum. In diesen wachsenden Maßstäben sind bei partizipativen Prozessen neben den ArchitektInnen und NutzerInnen auch AnwohnerInnen, BürgerInnen und bürgergesellschaftlichen Organisationen sowie politische Verantwortliche und wirtschaftliche Unternehmen beteiligt. Die Partizipation ist daher der übergeordnete Begriff (vgl. Arbter, 2012, S. 10). Eine Unterkategorie der Partizipation ist die Öffentlichkeitsbeteiligung, die die reine BürgerInnenbeteiligung in sich einschließt (vgl. Arbter, 2012, S. 10).

Die Einbeziehung der Öffentlichkeit in den Planungsprozess ist gesetzlich geregelt. Während das deutsche Baugesetzbuch in §3 die „Beteiligung der Öffentlichkeit“ vorsieht (vgl. BMJV, 2017), ermöglicht die Wiener Bauordnung §2 Abs. 6 bisher nur die schriftliche Stellungnahme beim Flächenwidmungsverfahren (vgl. jusline, 2018). Demnach ist zwischen der formellen, der gesetzlich verpflichteten, und der informellen, der aus eigenem Interesse initiierten Beteiligung zu unterscheiden (vgl. Arbter, 2012, S. 13). Das Offenlegen dieser Differenzierung ist notwendig, um die Motivation einer

BürgerInnenbeteiligung zu berücksichtigen. So ist es durchaus möglich, dass Partizipation aufgrund der gesetzlichen Regelungen stattfindet, obwohl die zur Diskussion stehenden Entscheidungen vielleicht bereits getroffen sind. Aus solch einem notwendigen Partizipationsprozess ist die Enttäuschung der beteiligten BürgerInnen abzusehen, denn oft werden die weitreichenden Entscheidungen in kleinen Kreisen beschlossen, obwohl der Kreis der Betroffenen um einiges größer ist.

Um den BürgerInnen eine Plattform zu geben und sie mit einzubeziehen, die Entscheidungen nachvollziehbar und verständlich zu halten, ist die Partizipation grundsätzlich ein gutes Konzept (vgl. Miessen & Grassegger, 2012). Doch während man zwischen informeller und formeller, passiver und aktiver Beteiligung unterscheiden muss, gilt es auch, die Partizipation von dem von Klaus Selle definierten Begriff „Participation“ zu unterscheiden (vgl. Selle, 2011, S. 3). Wird wirklich und nachhaltig beteiligt oder nur kurzweilig und zum Schein? Partizipation darf nicht bloß eine Kulisse sein oder wie Selle sagt: eine „öffentlichkeitswirksame Inszenierung“ (Selle, 2011, S. 11).

Die Beteiligung definiert einen neu gesteckten Rahmen, doch was sich alle Beteiligten erhoffen sind Ergebnisse, die berücksichtigt werden. Dabei ist das Endprodukt des Prozesses meist eine nicht greifbare Masse: „Die Bürgerschaft wurde motiviert, interessiert und intensiv eingebunden. Und aus alledem resultiert – nichts.“ (Selle, 2011, S. 4). Denn während die breite Masse eine Vielzahl an Wünschen, Anregungen, Sorgen und Meinungen hinterlässt, wird die Entscheidung über diese Vielfalt wiederum im kleinen Kreis getroffen. So ist verständlich, dass sich Unzufriedenheit bei den BürgerInnen breit macht. Denn wie bereits erwähnt, lehrt nichts so gut wie die eigene Erfahrung. Auch eine schlechte Erfahrung lehrt und die Enttäuschung über ausbleibende Berücksichtigung und Verwirklichung bleibt ebenso in Erinnerung. Zu verstehen, dass es bei der Partizipation in der Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum nicht um die persönliche Wunscherfüllung gehen kann, relativiert vielleicht ein wenig die Erwartungen und reduziert die Enttäuschung bei den Akteuren.

Auch die Politik- und Planungsverantwortlichen stellen sich die Partizipation und das Miteinander bereichernd, wohlwollend und ergebnisorientiert vor, wodurch Potenziale freigesetzt werden. Und grundsätzlich gilt, dass in jeder Veränderung auch neue Möglichkeiten und Chancen stecken (vgl. Beck & Schnur, 2016, S. 116). Doch ist der neu gesteckte Rahmen durch die BürgerInnenbeteiligung ein komplexes Gefüge, der nicht weiterhin zu romantisch betrachtet werden darf. Hilfreich ist es daher, über eine andere Planungsbeteiligung nachzudenken, statt einfach noch mehr von der Ergebnisflut zu

produzieren (vgl. Selle, 2011, S. 12). Denn gerade die Beteiligungsformate, die von der lokalen Politik ausgehen, dürfen nicht zur Externalisierung der Verantwortung führen (vgl. Schönig & Hoffmann, 2007, S. 13). Der demokratische Charakter, den die Partizipation durch die gleichberechtigte Beteiligung erhält, trägt die Gefahr des Abgebens und Zuweisens in sich. „Damit Demokratie im partizipativen Zeitalter funktioniert, muss jeder sich immer wieder selbst ermächtigen. Das Mitmach-Zeitalter braucht ein neues Selbstverständnis. Wir sollten autonomer und verantwortlicher handeln, damit Partizipation nicht zum Albtraum wird.“ (Miessen & Grassegger, 2012).

Das Recht auf die gebaute Stadt und den öffentlichen Raum haben alle BürgerInnen gleichermaßen, womit die Frage nach den verantwortlichen und zuständigen Akteuren nicht einfach zu beantworten ist. Zudem wird der Kreis der Beteiligten durch partizipative Prozesse unübersichtlicher und feingliedriger. Dazu trägt auch der gesellschaftliche Wandel bei, der auch in der Entwicklung der Stadt und dem öffentlichem Raum seine Spuren hinterlässt: „Aus dieser Rollenvielfalt resultieren kommunikative Bezüge vielfältiger Art, die keinesfalls mehr in die Formeneinfalt der klassischen Bürgerbeteiligung zu pressen sind.“ (Selle, 2012a, S. 9). Der dazu passende und in der Fachliteratur viel umworbene Begriff lautet „Governance“.

„Das Wort selbst lässt sich nur schwer ins Deutsche übersetzen, denn Governance entspricht nicht genau dem Begriff der Regierung im Sinne von Government, also einer formellen und institutionalisierten Kompetenz zur politischen Entscheidung. Vielmehr bezeichnet Governance die Führung, das Regieren, die Steuerung im Rahmen einer Struktur oder eines Dispositivs, dem eine Vielzahl von öffentlichen und privaten Institutionen, Organisationen und Akteuren zugerechnet werden können.“ (Demirović & Walk, 2011, S. 7).

Es verschwimmt die Struktur und damit die Aufgabenverteilung und die Verantwortung, sodass sich das Regieren aus den politischen Reihen in die gesellschaftlichen Strukturen verlagert oder diese zumindest in den Prozess einbeziehen (vgl. Demirović & Walk, 2011, S. 9). Die sich dadurch auflösende Autorität ist eines der Merkmale von Governance, wodurch die Entscheidungsgewalt über die Stadtentwicklung nicht mehr klar zu zuordnen ist. Die Unterscheidbarkeit zwischen dem Sender und dem Empfänger der Steuerung ist nicht mehr eindeutig gegeben.

„Da diese Trennung [zwischen Regelungsinstanzen und Regelungsempfängern (Anm. d. Verf.)] nie so strickt war, wie das verfassungstheoretisch und politikwissenschaftlich unterstellt

wird, spielt sich offensichtlich etwas anderes ab: es verschieben sie die Relationen und aus gesellschaftlichen Akteuren, die politischer Herrschaft unterworfen sind, werden Akteure, die an der Ausübung von Herrschaft unmittelbar beteiligt sind. Das Verhältnis zwischen dem Staat im engeren Sinn – also Regierung und Ministerien, Parlament, Verwaltung, Behörden – und dem Staat im weiteren Sinn – also das, was Gramsci die Zivilgesellschaft nennt und zum integralen Staat rechnet – sowie schließlich das Verhältnis zwischen integralem Staat und Gesellschaft als ganzer, ändern sich.“ (Demirović & Walk, 2011, S. 8).

Das Öffnen der Grenzen von Government zu Governance und die damit verbundene Erweiterung der Akteure, ermöglicht also das Weiterleiten von Verantwortung und führt deshalb bei den politisch Verantwortlichen zur „Entschlusslosigkeit aus Überzeugung“ (Selle, 2011, S. 7). Damit wird in der BürgerInnenbeteiligung ein großes Potenzial gesehen und die Partizipation als bereicherndes Medium gerne verwendet, um ein Gleichgewicht der Interessen aller Beteiligten herzustellen. Dabei kommt das Interesse an Partizipation, wie bereits erwähnt, aus allen Reihen der Beteiligten:

„Wir unterscheiden [...] die Ressource des ökonomischen, kulturellen und sozialen Kapitals (Pierre Bourdieu), deren Eigenschaft es unter anderem ist, substituierbar zu sein – das heißt, dass zum Beispiel ein Mangel an Geld oder Know-how durch eine gute Einbindung in Netzwerke wettgemacht werden kann. Diese Kapitalumwandlungen sind in Governance-Konstellationen an der Tagesordnung, [...]“ (Beck & Schnur, 2016, S. 67).

Es ist also deutlich, dass die Akteure voneinander abhängig sind und sie ihr Kapital, sei es finanziell, sozial oder ermächtigend, durch die Partizipation zusammenbringen können. Dennoch ist zu berücksichtigen, dass innerhalb der Strukturen von Governance auch weiterhin die Steuerung eine große Rolle spielt. Wie schon Ottokar Uhl sagte, hilft die Beteiligung bei der Akzeptanz von Entscheidungen, sodass die Partizipation auch als manipulatives Medium verwendet werden kann, um die Zustimmung für einen Beschluss zu erhalten. „In etlichen Fällen werden zivilgesellschaftliche Organisationen mit öffentlichen Mitteln regelrecht aufgebaut, damit die europäischen oder nationalen politischen Instanzen [...] Entscheidungen Legitimität zuführen können, die sie sich von einer erweiterten Partizipation erwarten.“ (Demirović & Walk, 2011, S. 10). Obwohl Governance eigentlich die Macht ausklammert, hilft sie zur Ermächtigung. Das angestrebte Miteinander kann somit auch zur Überlegen- und Unterlegenheit von Beteiligten führen, was einen Widerspruch im Grundsatz erzeugt. Allerdings ist auch nachvollziehbar, dass

beim Regieren hierarchische Strukturen durchaus effizient und effektiv sind (vgl. Demirović & Walk, 2011, S. 11).

Die Partizipation ist ein vielschichtiges Medium, das im Planungsprozess sowohl in der kleinmaßstäblichen Architektur als auch in der übergeordneten Stadtentwicklung Anwendung finden kann. Durch Governance löst sich die Zuständigkeit von der Regierung und dehnt sich in die zivilgesellschaftlichen Strukturen aus, sodass sich neue Möglichkeiten der Gemeinschaft ergeben. Das bedient das Grundprinzip der Partizipation, da es bei einem ergebnisoffenen Prozess bleibt, der die Macht ausklammert und viele Akteure berücksichtigt.

2.2 Akteure und Abhängigkeiten

Durch die Partizipation und Governance, wie im vorherigen Kapitel erläutert, erweitert sich der Kreis der Akteure bei der Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum. Klaus Selle beantwortet die Frage, wer die Stadt entwickelt, sogar sehr grundlegend mit „Alle“ (Selle, 2012b, S. 29). Mit dieser Aussage wird deutlich, dass sich kein Beteiligter aktiv aus der Verantwortung ziehen darf und jedem Akteur passiv eine Rolle zugetragen wird. In der Fachliteratur sind sich die AutorInnen einig, dass sich die Beteiligten in drei Akteursgruppen gliedern lassen: Stadt, Markt und Zivilgesellschaft (vgl. Selle, 2012b, S. 29; vgl. Beck & Schnur, 2016, S. 34 u.a.). Hinter dieser Gliederung stecken Positionen, Rollen und Interessen, die sich alle in der Nutzung von Stadt und öffentlichem Raum vereinen. Es ist notwendig, die einzelnen Knotenpunkte des Geflechts zu beleuchten und auch das Gesamtgefüge zu erkennen, um den Mehrwert aus Partizipation und Governance für die Stadtentwicklung zu erhalten. Eine stimmige Stadtentwicklung bedeutet dabei die größtmögliche Schnittmenge der Interessen aller Beteiligten zu erarbeiten (vgl. Schaurhofer, 2000, S. 15). Jede der drei genannten Akteursgruppen verfügen dabei über unterschiedliche Ressourcen.

„Während dem Staat, bestehend aus Legislative und Exekutive, die Manifestation vernünftiger Handlung zugeordnet wird, die sich in hierarchischer Organisation und Durchsetzung äußert, beruht die Wirtschaft auf interessensbasierten und marktförmigen Verhandlungen. Die zivile Gesellschaft schließlich zeichnet sich durch den Einsatz von Leidenschaft als Motivation aus, die sich in Zeit- und Geldspenden niederschlägt und über Vertrauen zu Kooperation führt.“ (Stammeler, 2014, S. 45).

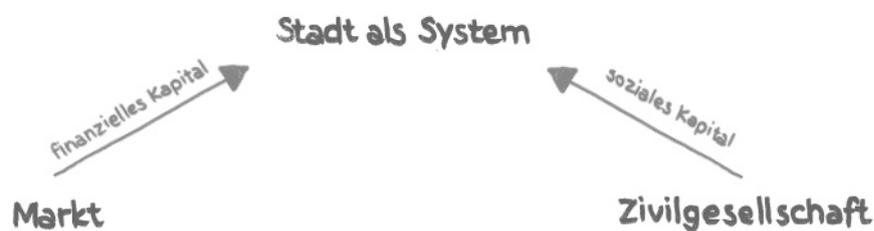
2.2.1 Stadt als System

Die Akteursgruppe der Stadt, als politisch-administratives System, beinhaltet neben der Politik auch die stadt- und baurelevanten Verwaltungsapparate. Im Government-Maßstab ist neben der Stadt auch der Staat zu berücksichtigen, allerdings werden an dieser Stelle der politikwissenschaftliche Exkurs und die baurechtliche Erläuterung der Gewaltenverteilung ausgeklammert, um den thematischen Fokus zu behalten.

Allem voran steht die Demokratie und damit die Tatsache, dass StadtpolitikerInnen durch die Wahlen die InteressensvertreterInnen der BürgerInnen darstellen. Das verdeutlicht, dass die BürgerInnen Erwartungen an die von ihnen demokratisch gewählten VertreterInnen haben. „Inwieweit die Lokalpolitik über ihre Wählerschaft hinaus die Stadtbewohnerinnen und Stadtbewohner repräsentieren, wird zu einer offenen Frage.“ (Beck & Schnur, 2016, S. 95). Die VerwaltungsbeamtenInnen hingegen „werden nicht gewählt. Sie durchlaufen eine Fachschulung, die durch Prüfungen und Diplome beglaubigt wird. [...] Die Verwaltung handelt nach dem Prinzip der Aktenmäßigkeit.“ (Demirović, 2011, S. 78). Damit stehen ihre persönlichen Interessen und Meinungen unter den Regelwerken und Vorschriften, die sie anzuwenden und zu befolgen haben. Allerdings verfügen sie über die „Macht der Akten“ und die „Macht der Kontakte“, mit denen eine formale oder inhaltliche Manipulation möglich ist (vgl. Demirović, 2011, S. 83). Die Verwaltungsapparate sind nach Max Weber daher politisch, werden allerdings nicht in die „politisch kontrollierbare Verantwortung“ (Demirović, 2011, S. 82) genommen. Somit sind die stadtverwaltenden Verantwortlichen an Kapazitäten und Kompetenzen gebunden, während die Stadtpolitik bemüht ist, ihre Ressourcendefizite mithilfe der Partizipation auszugleichen. „Die Vorstellung, es würden politische Entscheidungen auf der Grundlage von Gesetzen von der Regierung getroffen und innerhalb der Verwaltung hierarchisch nach unten durchgereicht und in die Gesellschaft umgesetzt, hält er [Nicos Poulantza (Anm. d. Verf.)] für unzutreffend.“ (Demirović, 2011, S. 91). Das bringt Verständnis für den Aufruf zur Beteiligung durch die Stadt als politisch-administratives System und, dass so der direkte Kontakt zu den BürgerInnen gesucht wird, um diese als ihre InteressensvertreterInnen auch zu erreichen.

Die Verwaltung hingegen handelt in einem Parallelprozess, solange die Partizipation nicht in den für sie relevanten Akten auftaucht. Auch die Funktion der stadtpolitischen Verantwortlichen wandelt sich somit „von der hoheitlichen Durchsetzung zur kooperativen Beratung“ (Staemmler, 2014, S. 185) und verliert dabei ihre steuernde Rolle. Führt es

dabei zur Externalisierung von Verantwortung bei Beibehaltung von Macht? Die Stadt handelt politisch motiviert und übt die ihr zugetragene Macht aus, während sich parallel die hoheitlicher Regierung löst und sich das regierende Handeln in die Gesellschaft ausweitet (vgl. Graf Strachwitz, 2010, S. 287). Die neue Möglichkeit, die sich dabei eröffnet, ist die Ressource in der Schnittstelle zu den weiteren Akteuren zu nutzen. In dem Abhängigkeitsdiagramm der drei Akteure ist die Stadt als politisch-administratives System auf das soziale Kapital der Zivilgesellschaft und auf das finanzielle Kapital des Marktes angewiesen (Abbildung 1).



1 | Die Position der Stadt als System im Abhängigkeitsdiagramm

„Erst die Verständigung zwischen den Akteuren, die je über bestimmte Schlüsselressourcen verfügen, im genannten Fall die öffentliche Hand mit ihrer Rechtssetzungsfähigkeit und die privaten Unternehmen mit ihrer Finanzkraft, führt zu einer gemeinsamen Mobilisierung der notwendigen Ressourcen, die eine Raumwirksamkeit von Stadtproduktion nach sich zieht.“ (Altrock, Bertram, & Fischer, 2012, S. 11).

2.2.2 Markt

„Noch fehlen die Akteure, die zumeist als erste unter den ‚Stadtproduzenten‘ genannt werden – die Bau-, Boden- und Immobilienunternehmen, die Grundeigentümer, Bauinvestoren, die Entwickler und Vermarkter, die Wohnungsunternehmen und Industriebetriebe, die Einzelhändler, die Logistik- und Verkehrsbetriebe, Entsorgungs- und Energieunternehmen und so fort.“ (Selle, 2012b, S. 29). Zusammengefasst werden sie alle in der zweiten Gruppierung im Gefüge der Akteure, dem Markt. Auch er bekommt durch das Abhängigkeitsdiagramm der Partizipation neue Rollen zugeteilt, vertritt Interessen und nimmt dabei Positionen ein.

Während die Stadt politisch motiviert agiert und rechtssetzungsfähig ist, handelt der Markt wirtschaftlich und verfolgt die Handlungslogik des Tausches. Er ist in erster Linie Dienstleister und bietet seine Produkte an, die in hier vorliegendem Kontext bauliche Strukturen, Flächen und Räume sind (vgl. Graf Strachwitz, 2010, S. 287). Seine Ressourcen sind neben den materiellen Gütern die finanziellen Mittel. Das erklärt die Abhängigkeit, in der der Akteur Stadt mit dem Akteur Markt steht. Denn der Markt greift mit seinem Kapital an der Stelle ein, wo die finanziellen Mittel der Stadt nicht ausreichen. Gerade, wenn es um die partizipative Stadtentwicklung geht, ist die Wunscherfüllung der BürgerInnen mit dem zur Verfügung stehenden Finanzhaushalt der Stadtverwaltung vielerorts nicht möglich, sodass der Markt (mit)entscheidet, was realisiert wird (vgl. Selle, 2011, S. 5). Damit ist in der partizipativen Entwicklung von Stadt und öffentlichem Raum neben einem handlungsfähigen Staat auch eine finanzstarke Wirtschaft notwendig, die ihre Ressourcen in die Stadtgestaltung, Stadtentwicklung und Entwicklung von öffentlichem Raum einfließend lässt (vgl. Dettling, 2000, S. 19). Dazu soll die Governance-Perspektive dem Markt ermöglichen, nicht nur in dem durch „politisch-administrativen Entscheidungen vorgegebenen Rahmen“ (Altrock, Bertram, & Fischer, 2012, S. 10) zu agieren, sondern diese Entscheidungen mit zu beeinflussen.

Bei der Betrachtung der Schnittstelle von der Stadt und dem Markt ist relevant, dass sich die Zusammenarbeit dieser beiden Akteursgruppen nicht erst mit der Partizipation entwickelt hat, sondern beiden Akteuren die gemeinschaftliche Abwicklung von Planungsprozessen bekannt ist und diese routiniert ablaufen. Im Gegensatz dazu muss der Umgang mit Beteiligten, die die Partizipation zusätzlich ergänzt, erst erarbeitet und gelernt werden (vgl. Graf Strachwitz, 2010, S. 296). Auch wenn die kapitalistische Funktion des Markts dem Prinzip von Angebot und Nachfrage unterliegt und er als Dienstleister ein gewisses Spektrum an „Waren“ anbietet, braucht eine zufriedenstellende Stadtentwicklung mehr als Dinge, die die Stadt verordnen und der Markt verorten kann. Denn auch die Ressourcen der Stadt und des Marktes sind nicht ausreichend, um den Bedarf der Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum abzudecken (Abbildung 2). An dieser Stelle bleibt nur mehr das soziale Kapital (vgl. Mayer, 2002, S. 48).



2| Die Position des Marktes im Abhängigkeitsdiagramm

2.2.3 Zivilgesellschaft

„Der Sitz der Gelder ist der Markt, der Sitz der administrativen Rechte der Staat und der Sitz diskursiver Solidarität die Zivilgesellschaft.“ (Schenk, 2000, S. 55). Die Zivilgesellschaft bildet den dritten Akteur im Gefüge und fasst Menschen zusammen, die kein Interesse aus stadtpolitischer, investierender oder planerischer Sicht haben. Doch darf sie „[...] nicht als Restgröße zu Staat und Markt betrachtet werden, [...]“ (Schaurhofer, 2000, S. 10).

Bei der Entwicklung der Zivilgesellschaft zum dritten Akteur, haben die vergangenen 20 Jahre eine wesentliche Rolle gespielt, obwohl der Ursprung des Begriffs der Zivilgesellschaft bereits bei Aristoteles liegt. Er bezeichnete sie damals als das „politische Gemeinwesen“ und diese Umschreibung reichte noch bis in die Mitte des 18. Jahrhunderts. Dieser folgte dann die Auffassung von u.a. Locke und Hegel, die die Zivilgesellschaft vom Staat, wohl aber noch nicht vom Markt abgrenzten. Marx reduzierte anschließend die Zivilgesellschaft weiter auf die „bürgerliche Gesellschaft der Warenproduktion“ und bestätigte damit die Loslösung vom Staat. Bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts erhielt die Begrifflichkeit um die Zivilgesellschaft weiterhin Aufschwung, bis Antonio Gramsci, ein italienischer Politiker und Philosoph mit marxistischem Denken, die Definition der „civil society“ hervorbrachte (vgl. Adloff, 2005, S. 9).

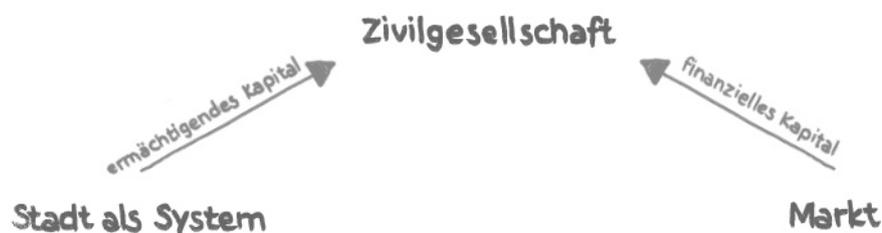
„Die Zivilgesellschaft strukturiert sich dabei in verschiedenen Bereiche oder Felder, in denen nicht direkt um politische, sondern um kulturelle Hegemonie gekämpft wird: Religion/Kirche, Wissenschaften, Bildungseinrichtungen, Familie, Vereine, Gewerkschaften, Medien, Institute etc. Gramsci nennt solche gesellschaftlichen Institutionen entsprechend ‚Hegemonieapparate‘. Sie schaffen jeweils ein eigenes politisch-ethisches bzw. ‚ideologisches Terrain‘, auf dem ‚sie

eine Reform der Bewusstseins- und der Erkenntnismethode³ bewirken und eine ‚entsprechend neue Moral‘ einführen (H. 10.II, §12, 1264).“ (Langemeyer, 2009, S. 75).

Der Begriff um die Zivilgesellschaft ist dabei grundlegend positiv behaftet, unterliegt allerdings bis heute noch einer Vielzahl an Definitionen (vgl. Adloff, 2005, S. 9). Die zusammenfassende und in diesem Kontext zutreffende Definition von Frank Adloff lautet:

„[...] Zivilgesellschaft meint den Raum, wo sich Bürger und Bürgerinnen in ihrer Rolle als Bürger treffen und solidarisch oder konflikthaft handeln – sie können sich horizontal vernetzen, solidarisch handeln und sich bürgerschaftlich selbst organisieren, oder sie beziehen sich zustimmend oder protestierend auf den Raum des Politischen und verstehen sich als die Urheber der Gesetze. Sie handeln in diesem öffentlichen Raum nicht als Familienmitglied, Bürokrat oder Wirtschaftsbürger, sondern in der Rolle des Citoyen.“ (Adloff, 2005, S. 155).

Damit vertritt die Zivilgesellschaft das Interesse der BürgerInnen und bringt das soziale Kapital als Ressource mit sich. Dabei geht die weitverbreitete Verwendung des Begriffs des sozialen Kapitals auf die soziologische und politische Perspektive Robert Putnams, einem amerikanischen Politikwissenschaftler und Soziologe, zurück, der dies als „öffentliches Gut“ betitelte (vgl. Evers, 2002, S. 59). Im Abhängigkeitsdiagramm der drei Akteure besetzt das soziale Kapital die Schnittstelle von der Zivilgesellschaft und der Stadt (Abbildung 3), denn „eine vitale Demokratie ist der Schlüssel zur Entwicklung von Sozialkapital.“ (Evers, 2002, S. 74). Gleichzeitig fördert das soziale Kapital die Demokratie (vgl. Evers, 2002, S. 61). Der Akteur der Zivilgesellschaft handelt dabei freiwillig, selbstermächtigt, selbstorganisiert und unabhängig (vgl. Staemmler, 2014, S. 186).



3| Die Position der Zivilgesellschaft im Abhängigkeitsdiagramm

Zu bedenken ist, dass auch die Ressource des sozialen Kapitals nicht selbstverständlich vorhanden ist, sondern wächst, schrumpft und sich stetig wandelt (vgl. Gualini, 2010, S. 12). Zudem birgt sie an der Schnittstelle zur Stadt die Gefahr der Instrumentalisierung der Zivilgesellschaft, denn sie darf nicht zum Ausgleich der staatlichen Schwäche herangezogen werden (vgl. Mayer, 2002, S. 49). Vielmehr soll das Hauptaugenmerk auf der „ermöglichenden Stadt“ und damit auf der Gleichberechtigung der Zivilgesellschaft im Gefüge der Akteure liegen (vgl. Graf Strachwitz, 2010, S. 288). Denn so wie Governance den gesellschaftlichen Wandel einbezieht, lässt sich auch der Rückzug des Staates auf eben diesen zurückführen (vgl. Schönig & Hoffmann, 2007, S. 14). Die Zivilgesellschaft gewinnt daher als Akteur an Bedeutung und ermächtigt sich durch Eigeninitiative und Selbstorganisation (vgl. Schaurhofer, Brix, Brandstätter, & Kellner, 2000, S. 5).

Dabei stellt sich die Frage, ob sie sich durch ihre Tätigkeit und ihr Verhalten zusammenschließt oder durch eine strukturelle Abgrenzung zum Staat und dem Markt definiert wird (vgl. Graf Strachwitz, 2010, S. 285). Also „[...] ob letztendlich ein Bereichskonzept oder ein Handlungskonzept dem Begriff der Zivilgesellschaft zugrunde liegt.“ (Graf Strachwitz, 2010, S. 279). Da die Zivilgesellschaft einen eigenen Definitionsrahmen absteckt und neben der Stadt und dem Markt nicht bloß als Restmenge betrachtet werden darf, ist zu vermuten, dass ihre Wirkungsweise im Vordergrund steht und sie daher auf dem Handlungskonzept aufbaut. Dieses bedient sich dabei der Handlungslogik des Geschenkes (vgl. Becker & Runkel, 2010, S. 122). „Entscheidendes Merkmal der Zivilgesellschaft ist ferner, da für ein Geschenk unerlässliche Voraussetzung, das Gebot einer freiwilligen Zugehörigkeit.“ (Graf Strachwitz, 2010, S. 288). Diese Bedingung der „freiwilligen Zugehörigkeit“ erfordert eine diffusionsoffene Abgrenzung des Akteurs Zivilgesellschaft, sodass die BürgerInnen ihre Zugehörigkeit jederzeit selbst bestimmen können und damit das Maß ihrer Interaktion im Abhängigkeitsdiagramm regulieren. Dabei ist dieses bürgergesellschaftliche Engagement zwar unter dem Begriff der Zivilgesellschaft zusammenzufassen, die zivilgesellschaftlichen Interessen gegenüber der Stadt und dem Markt allerdings leichter in Gruppen oder den „intermediären Organisationen“ zu vertreten (vgl. Beck & Schnur, 2016, S. 24).

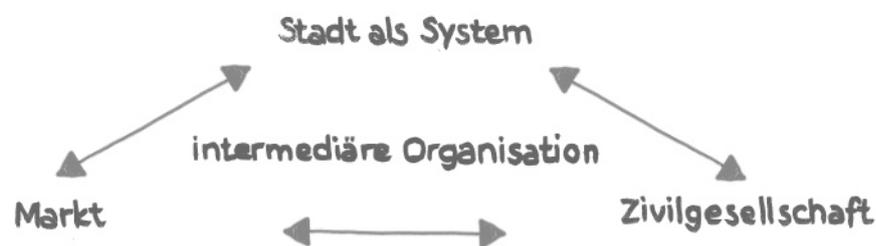
2.2.4 Intermediäre Organisationen

Durch Governance erweitert sich nicht nur der Kreis der Akteure, sondern es wird die Zugehörigkeit zu einer Gruppierung eingefordert. Je genauer man das Gefüge betrachtet, desto nachvollziehbar wird, dass klare Abgrenzungen mit harten Kanten gegen das sich auflösende Gefüge von Governance wirken. Die drei Akteursgruppen, die bislang in der Fachliteratur betitelt werden (Stadt, Markt, Zivilgesellschaft), sind somit für das Zugehörigkeitsempfinden möglicherweise nicht ausreichend. Eine der ergänzenden Gruppierung sind die intermediären Organisationen.

„Neben dem Regieren in der klassischen Demokratie („Government“) gibt es immer mehr „postmoderne“ Regelungs- und Steuerungsformen, die jenseits und im Austausch mit dieser Sphäre entstehen und ihre Wirkung entfalten („Governance“). In dieser Governance-Arena tummeln sich vielfältige Akteure, unter anderem aus dem intermediären Bereich, die mit dem klassischen System der repräsentativen Demokratie unterschiedlich stark verflochten sind.“
(Beck & Schnur, 2016, S. 16).

Wie im Kapitel „Partizipation und Governance“ bereits erwähnt wurde, liegt der Governance-Entwicklung auch ein Wandel der Gesellschaft zugrunde. Diese heutige Gesellschaftsstruktur verlangt nach mehr Eigenverantwortung und dem „Zwang zur Selbstorganisation“ (Selle, 2012a, S. 5), da sich das Verantwortungs- und Machtverhältnis zwischen der Stadt, dem Markt und der Zivilgesellschaft verlagert. Die Selbstorganisation, die eines der Merkmale der Zivilgesellschaft ist, führt zu den intermediären Organisationen, die damit im interdisziplinären Diskurs von sozialem Gefüge und politischer Realität stehen (vgl. Haus, 2002, S. 9). Um die Verortung der Intermediären zu verstehen, ist es interessant, dass Frank Adloff zwischen der Zivilgesellschaft und der Bürgergesellschaft unterscheidet. Er ist der Auffassung, dass die Zivilgesellschaft zwischen dem Staat und der Gesellschaft vermittelt und löst damit die Gesellschaft aus der Zivilgesellschaft heraus (vgl. Adloff, 2005, S. 9). Auch Warnfried Dettling teilt die Bürgergesellschaft in die allumfassende Größe der BürgerInnen und in „einen Teilbereich der Gesellschaft und der menschlichen Aktivität: all jene sozialen Räume, in denen Menschen freiwillig, aber nicht privat, öffentlich, aber nicht unter staatlicher Regie tätig sind“ (Dettling, 2000, S. 18). Um in der Arbeit eine Klarheit in den Begrifflichkeiten zu behalten, wird unter der Zivilgesellschaft weiterhin die allumfassende Größe der BürgerInnen verstanden.

Die intermediären Organisationen nehmen eine vermittelnde Rolle ein. So heißt es im Bericht der Bertelsmann Stiftung über die Grenzen der Gemeinschaft zu den Institutionen der Zivilgesellschaft: „Diese Organisationen werden ‚intermediäre Institutionen (mediating institutions)‘ genannt. Vermittlung (mediation), und damit implizit Dialog, wird also zu einer inhaltlichen und formalen Bestimmung zivilgesellschaftlicher Einrichtungen.“ (Brandstätter, 2000, S. 148). Intermediäre Organisationen sind daher „Vermittler zwischen den Welten“ (Selle, 2012b, S. 44) und können als Mediatoren zwischen der Stadt, dem Markt und der Zivilgesellschaft verstanden werden (Abbildung 4).



4| Die Position der intermediären Organisation

Sie sind dabei in interessensvertretenden bzw. antreibenden Organisationen und vermittelnden bzw. kooperativen Institutionen zu unterscheiden (vgl. Brandstätter, 2000, S. 149). Zusammenfassend verstehen Beck und Schnur unter intermediären Akteuren „Vermittler zwischen Politik/Verwaltung, Wirtschaft und Bürgerinnen und Bürgern [...] In ihrer Rolle als Vertreterinnen und Vertretern vielfältiger formeller oder informeller Organisationen interagieren sie zwischen politischen, verwaltungstechnischen, ökonomischen und sozialen Sphären und deren Handlungslogik. [...] Intermediäre Akteure können in der Regel auf spezifische Ressourcen zurückgreifen, die sie als Netzwerkpartner auszeichnen und die für eine gelingende Koproduktion von Stadt relevant sind.“ (Beck & Schnur, 2016, S. 15).

Zudem gliedern Beck und Schnur sie aufgrund der unterschiedlichen Entstehung und Struktur in die „Klassischen Intermediären (zum Beispiel Parteien, Gewerkschaften), Neo-Intermediären (zum Beispiel sozialen Bewegungen, Social-Media-basierte Initiativen) und Para-Intermediären (zum Beispiel kommerziellen Urban Labs oder Think Tanks)“ (Beck & Schnur, 2016, S. 17). Aufgrund der neomodischen Begrifflichkeiten fällt die Einordnung relativ schwer. Die allgemein verständlichere Gliederung liefert Strachwitz mit

der Unterteilung der Organisationen in „Dienstleistungen (Wohlfahrtsverbände), Träger von Kultureinrichtungen, Themenanwaltschaft (Greenpeace, Bürgerinitiativen), Selbsthilfe (Patientenorganisationen, Sportvereine) und Mittlerfunktionen (Stiftungen, Dachverbände)“ (Graf Strachwitz, 2010, S. 290).

Wichtiger als die genaue Zuordnung, ist die Erkenntnis, dass intermediäre Organisationen durch das Zusammenführen von Gleichgesinnten einen Beitrag zur Inklusion leisten, die Qualität der Repräsentation und Legitimation erhöhen, zum qualitativen Austausch beitragen, beim Output der Beteiligungsprozesse behilflich sein können und das Gemeinwohl repräsentieren (vgl. Beck & Schnur, 2016, S. 27). Allerdings ist ebenso relevant, dass die Vielzahl an Entstehungsprozessen und Strukturen der Organisationen einen selektiven Zugang zum Geschehen mit sich bringen, da ihre unterschiedlichen Ressourcen das Handeln beeinflussen (vgl. Demirović & Walk, 2011, S. 11). Abgesehen davon, ob eine Organisation ressourcenstark oder -schwach ist, führt das institutionsabhängige Engagement zu einem Output in drei Bereichen: „öffentliche Güter (kulturelles Angebot), meritorische Güter (wahren von Menschenrechten), Mehrwert für die Gesellschaft (Bildung soziales Kapital)“ (Graf Strachwitz, 2010, S. 290). Die zahlreichen Zugänge, Ressourcen und die damit verbundenen Outputs, eröffnen die Frage, ob durch intermediäre Organisationen das Allgemeinwohl und das Gemeinschaftsinteresse vertreten werden kann (vgl. Demirović, 2011, S. 101).

Auch wenn es scheint, als würde das Gefüge der Akteure durch die Miteinbeziehung der Intermediären um einiges komplexer, können sie einen wesentlichen Beitrag leisten, wenn sie sich ihrer Rollen, ihrer Möglichkeiten und ihres Potenziales bewusst werden (vgl. Beck & Schnur, 2016, S. 122).

„Aus kommunaler wie auch aus intermediärer Perspektive sind weder blindes Vertrauen noch systematisches Misstrauen angebracht. Vielmehr ist es hilfreich, dass sich die Akteure des intermediären Kosmos gegenseitig einordnen und ihre kommunikativen Beziehungs- und Handlungslogiken kennenlernen können, um eine gemeinsame Koproduktion von Stadt zu ermöglichen.“ (Beck & Schnur, 2016, S. 91).

Dafür muss auch die Stadt die Interessensvielfalt der BürgerInnen, vertreten durch die intermediären Organisationen, als Potenzial und nicht als Nachteil sehen (vgl. Schaurhofer, 2000, S. 14). „Die verschiedenen Blickwinkel bieten Reibungsflächen, provozieren Differenzen, laden aber auch zum gegenseitigen Verstehen und Lernen ein.“ (Beck &

Schnur, 2016, S. 116). Das Wesentliche dabei ist der aktive Dialog zwischen den Akteuren und der Austausch, auf den die intermediären Organisationen angewiesen sind, um ihrer Handlungslogik zu folgen (vgl. Brandstätter, 2000, S. 150). Denn sie verfolgen ebenso ein Interesse, wenn sie aus dem Akteur der Zivilgesellschaft hervor gehen und sich BürgerInnen, aufgrund der freiwilligen Zugehörigkeit anschließen. „Intermediarität ist also auch eine austauschbare Rolle [...], in die man zeitweise hineinschlüpfen kann.“ (Beck & Schnur, 2016, S. 59).

2.2.5 Abhängigkeiten

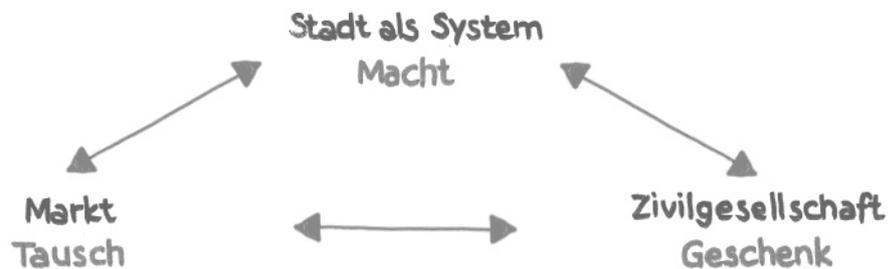
Das Gefüge der Akteure bei der Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum unterliegt einer Komplexität, deren thematisch relevanten Knotenpunkte in dem für den vorliegenden Zusammenhang interessanten Maß beleuchtet wurden. Die Erläuterung der Positionen, Rollen und Interessen zeigt die Schnittstellen und Abhängigkeiten, die dem Prozess unterliegen (Abbildung 5). Denn es ist ersichtlich, dass die Akteure sich überlagern und untereinander in Wechselbeziehungen stehen (vgl. Selle, 2012b , S. 30).



5 | Das Abhängigkeitsdiagramm der Akteure

Allem voran unterstützen die genannten Handlungslogiken der drei Akteursgruppen die Nachvollziehbarkeit ihrer jeweiligen Interessen. Während die Stadt die Entscheidungsgewalt trägt und politisch motiviert handelt, strebt der Markt den Tausch an und handelt aus wirtschaftlichem Interesse. Die Zivilgesellschaft schenkt Zeit und Muße sowie soziales Kapital und handelt ausschließlich aus Interesse und Bedarf (Abbildung 6). Damit Partizipation gelingt und Governance-Strukturen Anwendung finden, ist das

Zusammenkommen der Handlungslogiken anzustreben. Erst mit der größtmöglichen Schnittmenge der Interessen, kann eine Balance zwischen der Stadt, dem Markt und der Zivilgesellschaft hergestellt werden (vgl. Schaurhofer, 2000, S. 15).



6| Die Handlungslogiken der Akteure

„Zwei Konzepte aus der Soziologie sind für das Verständnis hilfreich: die von Georg Simmel bereits Ende des 19. Jahrhunderts eingeführte ‚Kreuzung sozialer Kreise‘ und die auf Norbert Elias zurückführende ‚Figurationssoziologie‘ aus den 1970er Jahre. Wir können dann von kommunikativen Figurationen sprechen, die sich dadurch auszeichnen, dass sie raumübergreifende, dynamische soziale Netzwerke aufspannen und institutionelle Arrangements entwickeln. Zentral dabei ist die Interdependenz der Akteure: In gewisser Weise braucht jeder Netzwerkakteur auch die anderen Akteure, um seine Funktion erfüllen zu können. Eine weitere konzeptionelle Metapher ist die der Vielfalt sozialer Kreise, die laut Simmel in ihrer Überschneidung, Interaktion und im Wettbewerb um Deutungsmacht die Stadtgesellschaft konstituieren.“ (Beck & Schnur, 2016, S. 77).

Die neue Dynamik, die sich durch Governance unter den Beteiligten entwickelt, fordert ablesbare Strukturen, um nicht in einer unüberschaubaren Struktur zu verschwimmen. So muss sich Governance auch der Sinnfrage stellen und „[...] ob es überhaupt sinnvoll ist, von einem Zusammenspiel von staatlichen, privatwirtschaftlichen und zivilgesellschaftlichen Akteuren zu sprechen.“ (Altrock, Bertram, & Fischer, 2012, S. 12). Denn auch die klassische Demokratie und die vertikale Machtverteilung zeugen von Effektivität und Effizienz, wenn es um die Durchsetzung des Gemeinwohls und die Entwicklung von öffentlichem Raum geht (vgl. Demirović & Walk, 2011, S. 11). Die Externalisierung, also die Abgabe von stadtpolitischer Verantwortung an die BürgerInnen, kann „sozialräumliche Polarisierung fördern [...] und der Zerfall der Stadtgesellschaft beschleunigt [werden].“ (Schönig & Hoffmann, 2007, S. 13). Daher sollte es die Aufgabe sein, sowohl die klassische Demokratie und die bestehende stadtpolitische Hierarchie zu

erhalten, als auch die Verschiebung der Abgrenzungen durch Governance zu ermöglichen (vgl. Beck & Schnur, 2016, S. 40). Diese Aufgabe ist eine Herausforderung für alle Akteure, die mit Bereitschaft zur Kooperation und partnerschaftlichem Zusammenwirken angenommen werden sollte. Dem voran steht das gemeinschaftliche Bewusstsein, um Akzeptanz untereinander und den eigenen Perspektivwechsel zuzulassen. Denn Governance führt zwar zu einem Struktur- und Perspektivwechsel, allerdings „sei es noch nicht zu einem Paradigmenwechsel gekommen“, so Renate Mayntz (vgl. Demirović, 2011, S. 75). Dieser Wandel der Grundauffassung wäre allerdings zukünftig wünschenswert, denn „grenzenlos ist die Zahl der zu öffnenden Fenster. [...] Jedes neu geöffnete Fenster erweitert das Verständnis für die Zusammenhänge und damit potentiell ihre Handlungsfähigkeit.“ (Altrock, Bertram, & Fischer, 2012, S. 18). Die Herausforderung gemeinschaftlich anzunehmen, soll Zusammenbringen und das Vergeuden von Potenzial und Zeit verhindern, denn wenn „wir also in einem Dauerkonflikt verharren, schwächen wir das Gesamtsystem – und damit dürfte tatsächlich niemandem gedient sein.“ (Beck & Schnur, 2016, S. 105).

2.3 Kooperation und Stadt

Wie die vorangehenden Kapitel „Partizipation und Governance“ und „Akteure und Abhängigkeiten“ zeigen, ist es angebracht von Kooperation in der Stadt zu sprechen, wenn die Vielzahl der Beteiligten bei der Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum Berücksichtigung finden sollen. Clarence Stone, ein amerikanischer Professor für Stadtpolitik, hat zu „power to“ statt „power over“ aufgefördert und spricht bei dem Netzwerk der Akteure vom „urbanen Regime“, das zum Handeln ermächtigt, statt Macht auszuüben (vgl. Beck & Schnur, 2016, S. 39). „Macht bedeutet jede Chance, innerhalb einer sozialen Beziehung den eigenen Willen auch gegen Widerstreben durchzusetzen, gleichviel worauf diese Chance beruht“, so die Definition nach Max Weber (vgl. Weber, 2006, S. 62). Aber auch Foucault bringt eine für die Entwicklung von Stadt zutreffende Erklärung zur Macht und den Machtverhältnissen. Tanja Thomas schreibt dazu:

„Die Untersuchung der Macht beginnt für Foucault dort, wo sie ihre realen, materiellen Wirkungen entfaltet. Das sind die Mikroprozesse der Macht, die den Körper unterwerfen, die

Gesten lenken und das Verhalten beherrschen: Das Individuum ist nicht das Gegenüber der Macht, sondern eine seiner ersten Wirkung, sie geht durch das Individuum hindurch. Damit steht Foucault der Makroperspektive, die Macht als Zentralgewalt (Staat, herrschende Klasse oder individuellen Patriarch) auffasst, eine Mikrophysik der Macht gegenüber, die als Gesamtheit der Kräfteverhältnisse bestimmt werden kann, die in einem sozialen Feld wirksam sind: „Der Staat und seine Apparate (Gesetzgebung, Verwaltung, Justiz) sind Zusammenballungen vieler winziger Machteffekte und damit sekundär. Die Macht gibt es nicht. Vielmehr ist der relationale Charakter der Machtverhältnisse hervorzuheben: jede Macht erzeugt eine Gegenmacht in Gestalt von Widerstand.“ (Thomas, 2009, S. 65).

Diese wechselseitige Machtausübung lässt sich mit der „passiven Revolution“ nach Gramsci zu einem spannungsvollen Gefüge ergänzen: „Die herrschenden Klassen entschärfen die Macht ihrer Gegner, indem sie eine Reihe von oppositionellen Forderungen aufgreifen und einen Teil von Machtansprüchen abgeben, aber derartige Zugeständnisse zugleich in ihrer eigenen Strategie einbauen und für sich umfunktionieren, sodass ihre herrschende Stellung nicht gefährdet ist.“ (Langemeyer, 2009, S. 78).

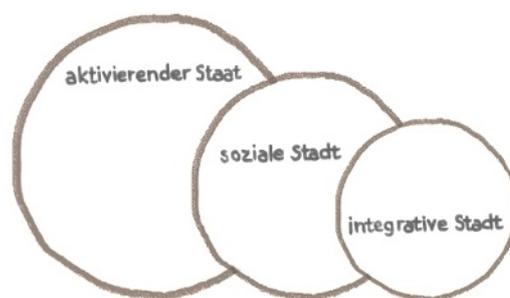
Die Externalisierung der stadtpolitischen Verantwortlichen zur Beteiligung der Zivilgesellschaft erhält somit eine weitere Tiefe. Da allerdings gerade die fehlenden Machtverhältnisse ein Merkmal von Governance ist, führt dieser Umstand zwangsläufig zur Kooperation in der Stadt und der Koordination zwischen den Akteuren. Hier ist das Miteinander und partnerschaftliche Verhältnis für die Berücksichtigung der Einflüsse aus den unterschiedlichen Akteurskreisen für die Entwicklung von Stadt zielführend und die Entwicklung von Netzwerken angemessener, als die Beibehaltung von Hierarchien (vgl. Graf Strachwitz, 2010, S. 297). Respekt und Achtung, Vertrauen und Verantwortung sowie das Eingeständnis der gegenseitigen Abhängigkeit scheinen daher Grundvoraussetzungen für die gelingende Kooperation in der Stadt zu sein.

2.3.1 BürgerInnenbeteiligung und die Rolle der Zivilgesellschaft

Die Beteiligung der BürgerInnen ist wie im Kapitel „Partizipation und Governance“ erwähnt, innerhalb der Beteiligung der Öffentlichkeit einzuordnen, die wiederum unter dem Überbegriff der Partizipation steht (vgl. Arbter, 2012, S. 10). Das „Praxisbuch Partizipation“ der Stadt Wien thematisiert die BürgerInnenbeteiligung aus stadtpolitischer Perspektive und spielt der Zivilgesellschaft eine wesentliche Rolle bei der

Stadtentwicklung zu. Zahlreiche Maßnahmen werden vom städtischen Akteur getroffen, um seine BürgerInnen zu beteiligen. So besteht für Österreich zum Beispiel neben dem „Praxisbuch Partizipation“ der Stadt auch vom Bundeskanzleramt Österreich eine Schrift für die „Standards zur Öffentlichkeitsbeteiligung“ und vom Sozialministerium ein Bericht zum „Freiwilligen Engagement“. Zusätzlich animieren einzelne Städte mit Aufrufen wie „Denk deine Stadt“ in Braunschweig (vgl. Stadt Braunschweig, 2015-2018) oder „Der Zukunftsdialog für Lübeck“ (Hansestadt Lübeck, 2018). Dem folgen zudem dann konkrete Projekte wie zum Beispiel „Was ist los im Drumherum? - Beteiligung am Althangrund“ (Kapitel 3.1.2) von der Gebietsbetreuung in Wien (vgl. Gebietsbetreuung Stadterneuerung im 9., 17. und 18. Bezirk, 2017).

Ob in Österreich oder in Deutschland, ob zur Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung oder der Entwicklung von öffentlichem Raum, die BürgerInnenbeteiligung greift die Ressource der Zivilgesellschaft, zusammengefasst als das soziale Kapital, auf. Für die partizipative Stadtentwicklung und die Verwendung des sozialen Kapitals ist daher das Verständnis für die Beziehung zwischen der Stadt und der Zivilgesellschaft ganz wesentlich (vgl. Mayer, 2002, S. 41). Denn die Kooperation in der Stadt baut auf dem Vertrauen auf, das die Stadt durch die gezielte Aktivierung der BürgerInnen bemüht ist aufzubauen. Die sich so entwickelnde „soziale Stadt“, als Teil des „aktivierenden Staates“ (Abbildung 7), wird durch das freiwillige Engagement zu einer „integrativen Stadt“ (vgl. Haus, 2002, S. 18, 20), die der Beteiligung neben der Integration auch die Möglichkeit der Inklusion zuspricht (vgl. Mayer, 2002, S. 34).



7 | Die Beteiligung als Teil der integrativen Stadt

Damit wird der Zivilgesellschaft eine Rolle zugeteilt, die weit mehr ist als die bloße Anwendung ihrer Ressource: „Der aktuelle Diskurs zur Rolle der Zivilgesellschaft in der öffentlichen Politik ist Teil eines umfassenden Diskurses zu den Grenzen und dem

Versagen des ‚aktiven Staates‘ und dessen institutioneller Infrastruktur [...] in der Gewährleistung effektiver Antworten auf soziale Bedürfnisse.“ (Gualini, 2010, S. 9). Dass die Zivilgesellschaft „fehlende staatliche Expertise“ ergänzt (vgl. Altrock & Bertram, 2012, S. 300), wurde bereits mehrfach erwähnt. „Für die Einbindung der Zivilgesellschaft aus demokratietheoretischer Sicht gibt es drei Ansätze: die Notwendigkeit der Partizipation innerhalb der Demokratie, denn ohne Bürger keine politischen Vertreter, der Ausgleich der Interessen und die Annäherung an das Gemeinwohl sowie die Stärkung der Gemeinschaft.“ (Schaurofer, 2000, S. 10). Diese Ansätze, die sich auf die zivilgesellschaftlichen Räume in Österreich beziehen, zeigen einen Unterschied in der Auffassung von der Zivilgesellschaft in der USA, wo ein anderes Staatsempfinden vorherrscht (vgl. Schönig & Hoffmann, 2007, S. 16). Das grundsätzlich höhere Maß an staatlicher Identifikation als in Österreich, bedingt ein höheres Verständnis und damit einen höheren Stellenwert der BürgerInnenbeteiligung in den Akteurskreisen. „Lose Netzwerkstrukturen und die Selbstdarstellung von zivilgesellschaftlichen Organisationen funktioniert in den USA wesentlich professioneller.“ (Altrock, 2007, S. 244). Während sich in der USA die Zivilgesellschaft selbstermächtigend beteiligt und zielgerichtet einen Beitrag zur Kooperation in der Stadt leistet, liegt in Deutschland der Fokus auf der Suche nach „Verfahrensfehlern der öffentlichen Hand“ (Altrock, 2007, S. 244). Um die BürgerInnenbeteiligung zu fokussieren und die Rolle der Zivilgesellschaft zu berücksichtigen, sollte daher weniger das Verfahren, sondern mehr die Akteure und ihre Aufgaben betrachtet werden.

2.3.2 Wahrnehmung und Bewusstseinsbildung

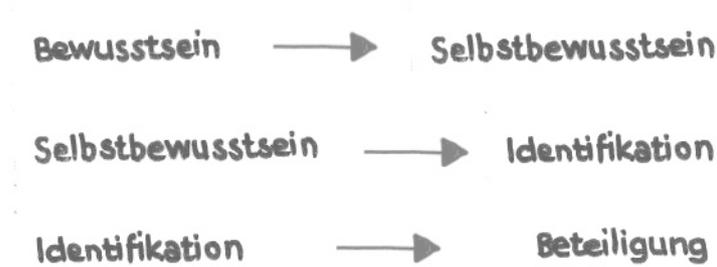
Die Beteiligung an der Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum fordert die Zivilgesellschaft heraus, sich auf ungeübte Art und Weise mit dem Lebensumfeld auseinanderzusetzen. So ist die Partizipation, wie im Kapitel „Partizipation und Governance“ erwähnt, nicht nur ein Hilfsmittel, um Akzeptanz zu erzeugen, sondern unterliegt auch einem erzieherischen Aspekt. Denn „[...] soweit überhaupt noch gebaut wird, ist das Gebaute nicht Selbstzweck, sondern Vehikel zum Erreichen des eigentlichen Ziels, nämlich Denkweisen zu ändern, Engagement zu wecken und Verhaltensweisen zu beeinflussen.“ (Siebel, 2010, S. 30). Auch wenn hier nicht die bauliche Struktur, wie zum Beispiel bei einem Panoptikum (Rundbau zu

Überwachungszwecken und zur Selbsterziehung), die erzieherische Maßnahme ist, erhält allerdings der partizipative Planungsprozess einen pädagogischen Charakter, sodass die Verhaltensänderung der Zivilgesellschaft zur Stadtentwicklung beitragen (vgl. Siebel, 2010, S. 30).

„Es ist davon auszugehen, dass wenige Bürgerinnen und Bürger oder kleinere zivilgesellschaftliche Organisationen bewusst den Entschluss fassen, sich zukünftig für Stadtentwicklung zu engagieren. Dies ist umso unwahrscheinlicher, da viele Menschen Stadtentwicklung mit hoheitlicher Stadtplanung gleichzusetzen scheinen. Ebenso wenig wird sich ein Bürger für ein Engagement entscheiden, um Teil der Zivilgesellschaft zu werden. Vielmehr handelt ein Bürger dann, wenn er meint, etwas zu einem von ihm subjektiv bzw. kollektiv wahrgenommenen Handlungsbedarf beitragen zu wollen. Diese Entscheidung wird befördert oder geprägt durch das jeweilige persönliche soziale und gesellschaftliche Umfeld, aber auch durch die Handlungsoptionen, die der Raum bietet. Die Mitwirkungsmöglichkeiten, die von der öffentlichen Hand signalisiert und angeboten werden, spielen dabei eine nicht unwesentliche Rolle.“ (Becker & Runkel, 2010, S. 191).

Daher muss ein Bewusstsein bei der Zivilgesellschaft für die ihr zugetragene Rolle vorhanden sein und sie ihre zur Verfügung stehenden Ressourcen und Potenzialen erkennen (vgl. Schaurhofer, 2000, S. 13). Es gilt die BürgerInnen durch Anreizsysteme für ihr Lebensumfeld und den Stadtraum, der sie umgibt, zu begeistern, denn eine hohe Identifikation zieht eine gesteigerte Bereitschaft zur Beteiligung mit sich (vgl. Ehmayer, 2000, S. 107). Neben der staatlichen Identifikation, wie sie in den USA eher vorliegt, geht es vermehrt um die stadträumliche Identifikation mit der persönlichen Umgebung, aus der die Beteiligung resultiert. Es geht weniger um das räumlich direkte Umfeld, als um den individuellen Bezug zum Stadtraum. „Der Nahraum kann somit auch ein regelmäßiger Durchgangsort sein oder ein Erholungsort außerhalb des eigenen Nahraums“, so Sabine Slapa (vgl. Becker & Runkel, 2010, S. 142). Fasst man alle „Nahräume“, alltäglichen Wege und Aufenthaltsorte der BürgerInnen einer Stadt zusammen, so decken sie vermutlich weitestgehend die gesamte Stadtfläche ab, auch wenn die persönliche Identifikation nur Ausschnitte betrifft. Grundsätzlich gilt, dass die Identifikation im kleinmaßstäblichen, zum Beispiel im Quartier, leichter fällt als auf der großmaßstäblichen Stadtebene (vgl. Becker & Runkel, 2010, S. 152). Daraus stellt sich die Frage, ob die Zivilgesellschaft, aufgrund der Andersartigkeit des Zugangs, die Wahrnehmung des öffentlichen Raumes überhaupt so differenziert betiteln kann oder eher Intuition und

Gefühl walten lässt, wenn es um Identifikation mit und Beteiligung im öffentlichen Raum geht. Allerdings leuchtet ebenso ein, dass eine Bewusstseinsbildung prozesshaft ist und die Grundlage für die differenzierte Wahrnehmung des öffentlichen Raumes bildet. Erst aus dem Bewusstsein lässt sich ein Selbstbewusstsein entwickeln (vgl. Ackermann, 2017, S. 24), das die Zivilgesellschaft als kooperativer Akteur in der Entwicklung der Stadt benötigt (Abbildung 8).



8| Die Entwicklung vom Bewusstsein zur Beteiligung

2.3.3 Beteiligung und Rauman eignung

Die Beteiligung und Rauman eignung setzt, wie vorab erwähnt, die Identifikation mit dem Stadtraum voraus, die auf dem Bewusstsein und dem daraus resultierenden Selbstbewusstsein aufbaut. Das Selbstbewusstsein spielt bei dem von Clarence Stone verwendeten Begriff von „power to“ eine grundlegende Rolle, denn die Selbstermächtigung fordert ein, „sich selbst zu ermutigen“ und „über eigene Fähigkeiten und Ressourcen nachzudenken“ (Schaurhofer, Brix, Brandstätter, & Kellner, 2000, S. 6), da die Ermächtigung des aktivierenden Staates das freiwillige Einbringen des sozialen Kapitals durch die Zivilgesellschaft bedeutet (vgl. Mayer, 2002, S. 37). Putnam, der das soziale Kapital definiert, unterscheidet innerhalb der Zivilgesellschaft in „große formelle“ und „kleine informelle“ Gruppierungen und nimmt dabei die Verbindungen innerhalb dieser Gruppen in den Fokus. Nach Putnam gibt es die „starken und notwendigen“ und die „schwachen und nützlichen“ Verbindungen. Dabei gilt die Faustregel: je sozial schwächer eingebunden, desto mehr notwendige Verbindungen und je sozial stärker eingebunden, desto mehr nützliche Verbindungen (vgl. Evers, 2002, S. 60). Daraus lässt sich die Frage ableiten, wann die Beteiligung und die Rauman eignung für die BürgerInnen notwendig und wann sie nützlich ist.

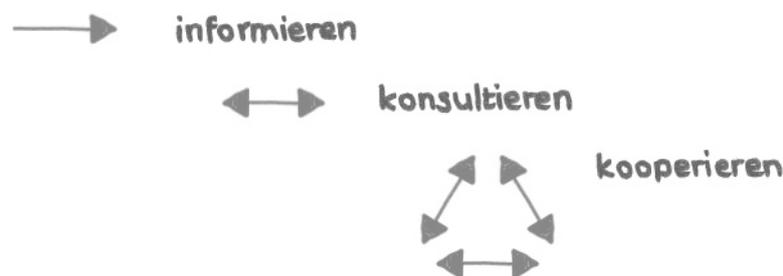
Das zivilgesellschaftliche Engagement erfolgt freiwillig und aus eigenem Antrieb heraus, nämlich dann, wenn der Leidensdruck (notwendige Beteiligung) hoch oder die Hoffnung (nützliche Beteiligung) groß ist (vgl. Becker & Runkel, 2010, S. 152). Doch auch wenn sich somit darauf schließen lässt, dass es sowohl in sozial schwacher als auch in sozial starker Stellung Gründe und Anreize zur Beteiligung gibt, erfolgt sie tatsächlich vermehrt von sozial besser gestellten BürgerInnen (vgl. Altrock, 2007, S. 247). Selle formuliert zu dem geringen Beteiligungsanteil von bildungsschwachen BürgerInnen: „Das ist nicht verwunderlich. Diese Menschen haben andere Sorgen.“ (Selle, 2011, S. 7). Auch aus dem Bericht der Armutskonferenz aus dem Jahr 1999 in Wien geht hervor, dass sich Armut und soziale Benachteiligung auf die Beteiligung am sozialen Leben auswirkt (vgl. Schenk, 2000, S. 57). Die Beteiligung am sozialen Leben und damit das Interesse an Gemeinschaft sind Grundvoraussetzungen für das Bewusstsein und die Identifikation mit dem persönlich erlebten Stadtraum. Bei eben dieser ist zu berücksichtigen, dass Zuzug und Zuwanderung das Zugehörigkeitsgefühl beeinträchtigen (vgl. Altrock & Bertram, 2012, S. 298).

„Hall schlägt schließlich vor, von Identifikationen statt von Identitäten zu sprechen, um auf die fortlaufende Prozesshaftigkeit von Identifikationen zu verweisen, die Subjekte zu verschiedenen Zeiten in verschiedenen diskursiven Kontexten annehmen können.“ (Thomas, 2009, S. 66). Denn wie im Kapitel „Akteure und Abhängigkeiten“ unter den „Intermediären Organisationen“ erläutert, ermöglicht die freiwillige Zugehörigkeit eine temporäre Zuordnung zu zivilgesellschaftlichen Gruppen. Das Interesse und Engagement ist dabei bei konkreten Projekten, aufgrund der Abklärung der eigenen Betroffenheit, höher als bei generellen Fragen zur partizipativen Stadtentwicklung (vgl. Altrock, 2007, S. 238; vgl. Becker & Runkel, 2010, S. 153). Hilfreich sind dabei „Schlüsselakteure“ und Anreizsysteme, da die Hoffnung auf Verbesserung kaum ausreicht, um sich zu beteiligen (vgl. Altrock, 2007, S. 242; vgl. Becker & Runkel, 2010, S. 142). Die Bereitschaft zur Beteiligung setzt das Vertrauen in das Verhältnis zu den anderen Akteuren voraus. Und auch Initiativen der BürgerInnen sind nur dann bestrebt sich zu beteiligen, wenn der Prozess eine Verbesserung des Ergebnisses zur Folge hat (vgl. Altrock, 2007, S. 241). Die Beteiligung und Raumeignung ist wie im Kapitel „Partizipation und Governance“ erwähnt, von der Erfahrung abhängig, die BürgerInnen bei der Partizipation gemacht haben. Bei den Erfahrungen muss es sich keineswegs um thematisch verwandte Prozesse handeln, sie lassen sich auch übertragen: „Wer durch eigene Anstrengung was erreicht hat, wird sich eher beteiligen. Wer nie etwas erreicht hat, wird sich weniger beteiligen. [...] Daher ist die Beteiligung in den privilegierten Quartieren höher als in den

marginalisierten“ (Siebel, 2010, S. 35). Denn auch die „Selbsthilfe setzt die Fähigkeiten zur Selbsthilfe“ (Siebel, 2010, S. 35) voraus. Die Beteiligung und Raumanerkennung ist daher keine Selbstverständlichkeit für BürgerInnen, sondern sie muss erlernt und begleitet werden, damit sich aus dem wünschenswerten ein zielführender Beteiligungsprozess entwickelt.

2.4 Beteiligungsformate und Instrumente

Die Möglichkeiten BürgerInnen zu beteiligen und sich selbst als BürgerIn zu beteiligen sind vielfältig und vorerst sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Grundsätzlich ist bei den Beteiligungsformaten allerdings zwischen Informieren, Konsultieren und Kooperieren zu unterscheiden (Abbildung 9). Beim Informieren orientiert sich die Kommunikation von der Stadt zu den BürgerInnen und es werden Entscheidungen bekannt gegeben. Beim Konsultieren verläuft der Austausch zwischen der Stadt und den BürgerInnen wechselseitig und es wird die Meinung zu einem Thema eingeholt. Beim Kooperieren stehen alle Beteiligte im Dialog und es wird ein Thema gemeinsam entwickelt (vgl. Arbter, 2012, S. 11). Dabei reichen die Instrumente von Internetseiten, Zeitungsberichten und Flyern über digitale und analoge Umfragen bis hin zu dem persönlichen Austausch an runden Tischen (vgl. Arbter, 2012, S. 11). Die drei Ansätze implizieren die Beteiligung der BürgerInnen durch die Stadt als politisch-administratives System.



9| Die Formen der Beteiligung

Aus der Zivilgesellschaft heraus ist die Beteiligung der BürgerInnen vornehmlich durch die „Wutbürger“ verbreitet. Der Begriff, der durch das Projekt „Stuttgart 21“ definiert wurde, beschreibt die empörten BürgerInnen, die sich protestierend Gehör verschaffen und

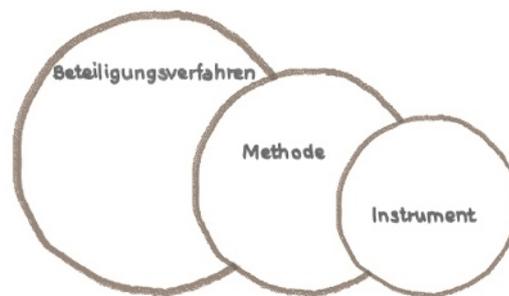
ihren Missmut über fehlende Berücksichtigung der bürgergesellschaftlichen Stimmen äußern (vgl. Selle, 2011, S. 8). Die dafür verwendeten Instrumente reichen von einzelnen Leserbriefen über Unterschriftensammlungen bis hin zu demonstrierenden Großgruppen. Auch wenn vieles aus Protest entsteht, ist der unmittelbaren Betroffenheit der BürgerInnen mit dem Stadtraum, aufgrund der Perspektive als NutzerInnen, ausreichend Beachtung zu schenken (vgl. Becker & Runkel, 2010, S. 191).

„Das Alltagsleben wird konstituiert durch populärkulturelle Praktiken und ist gekennzeichnet durch die Kreativität der Schwachen bei der Verwendung der Ressourcen, die ihnen von einem entmächtigenden System zur Verfügung gestellt werden, das ihnen letztendlich eine Teilhabe an seiner Macht verweigert. Die Kultur des Alltagslebens erschließt sich am besten über die Metaphern des Kampfes oder Antagonismus: Strategien im Gegensatz zu Taktiken, die Bourgeoisie im Gegensatz zum Proletariat, Hegemonie, die auf Widerstand trifft, Ideologie, entgegen der gehandelt oder die umgangen wird, die Macht von oben im Gegensatz zur Macht von unten, Sozialdisziplinierung, die mit Unordnung konfrontiert wird. (Fiske 1989: 47, Übersetzung nach Hepp 1999: 79)“ (Krönert, 2009, S. 53).

Die Ergebnisse, die sich dann am Ende eines Beteiligungsprozesses zusammentragen lassen, bezeichnet Selle als „Anregungs-Überschuss“, denen in ihrer Komplexität keine Beachtung geschenkt werden kann (vgl. Selle, 2011, S. 4). Denn neben einer Vielzahl von Rückmeldungen, mit denen keiner gerechnet hatte, ist auch der Umgang mit eben diesen Ergebnissen aus stadtverwaltender Sicht (noch) unbekannt. So zeigt sich im Dokumentarfilm „Wem gehört die Stadt – Bürger in Bewegung“, der von einem durch BürgerInnen initiiertes Beteiligungsverfahren zur Projektentwicklung eines Industriegelände in Köln handelt, die Situation, wo die Sachbearbeiterin der Stadt die Planungsunterlagen entgegennimmt und mit: „Ein Hinweis, was ich damit machen soll wäre auch nicht schlecht gewesen“ kommentiert. Dann rollt sie die Pläne zusammen (Ditges, 2015, Min. 33:10). Anstatt die Ergebnisflut unberücksichtigt abzuheften, gilt es bei der Wahl des Beteiligungsformates und der Instrumente auf den zielorientierten Einsatz zu achten, um die unkontrollierbare Masse auf das Wesentliche zu reduzieren (vgl. Selle, 2011, S. 4).

Das „Praxisbuch Partizipation“ der Stadt Wien weist eine Vielzahl an Methoden auf, die tabellarisch aufgelistet und vergleichbar klassifiziert sind. Reale Projektbeispiele mit Angaben über den Zeitpunkt, die Intensität, die Dauer, die Kosten und die Zahl der TeilnehmerInnen veranschaulichen den Einsatz der jeweiligen Methoden, die vom Flyer

über den Stadtspaziergang und dem Workshop bis hin zur Mediation führen (vgl. Arbter, 2012, S. 52). Von relevanter Bedeutung ist die Unterscheidung von Methode und Instrument (Abbildung 10). Demnach stellt eine Methode den Rahmen dar, in dem der Beteiligungsprozess stattfindet. Ein Instrument ist ein Element innerhalb der Methode (vgl. Arbter, 2012, S. 51).



10| Die Unterscheidung von Methode und Instrument bei Beteiligungsverfahren

Informelle Beteiligungsformate, im Gegensatz zu formellen, bedienen sich einer zielorientierten Beteiligung, die von vorne herein nur die Akteure anspricht, die für das Ergebnis relevant sind, wodurch sich die Menge der Anregungen reduzieren lässt (vgl. Schönig & Hoffmann, 2007, S. 13). Ob diese frühzeitige Selektion dem Grundsatz der Partizipation entspricht, sei an dieser Stelle vorerst offen gelassen.

Denn ganz gleich welches Beteiligungsformat Anwendung findet, sollte der Beteiligungsprozess ergebnisoffen gestaltet sein, um das Gesamtmaß an Enttäuschung bei den Akteuren so gering wie möglich zu halten. Um demokratisch und partizipativ agieren zu können, sollte Einigkeit über den Abstimmungsmodus herrschen und die Modi des Entscheidungsverfahrens stets eingehalten werden. Zudem müssen alle Betroffenen über die Verfahrensergebnisse und das Verfahren selbst, das sich völlig transparent präsentieren sollte, mitbestimmen können. Die Verfahrensbeteiligte sind dabei alle Betroffenen (vgl. Demirović, 2011, S. 97).

2.4.1 Top-Down und Bottom-Up

Aus der Governance-Diskussion wird deutlich, dass die Top-Down Planung, also die „von oben“, Defizite aufweist, die durch das Bottom-Up Prinzip, „von unten“, reguliert werden

sollen (vgl. Schönig & Hoffmann, 2007, S. 15). Damit werden der Zivilgesellschaft Handlungsspielräume eingeräumt, deren Konsequenzen, wie vorab beschrieben, selten Berücksichtigung finden (vgl. Altröck, 2007, S. 246). Der Governance Gedanke führt zu dem Wechselspiel aus Top-Down und Bottom-Up Planung, das daher eine wesentliche Rolle bei der partizipativen Planung spielt. Dabei trägt der Top-Down Charakter das Risiko der Instrumentalisierung der Zivilgesellschaft durch Behörden und PlanerInnen (vgl. Gualini, 2010, S. 8), statt die Selbstermächtigung aus der Zivilgesellschaft heraus zu fördern (vgl. Gualini, 2010, S. 16). Das Top-Down Prinzip trägt weniger zur Bewusstseinsbildung bei den BürgerInnen bei, sodass nur eine temporäre und keine dauerhafte Beteiligung die Folge ist (vgl. Gualini, 2010, S. 3). Doch wenn die Beteiligung der BürgerInnen bei der Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum langfristig im Planungsprozess berücksichtigt werden soll, müssen die Planungsansätze „von oben“ und „von unten“ zusammenfinden. „Für die politische Debatte ist [...] die Frage entscheidend, wo und wie das selbstorganisierte Handeln der Zivilgesellschaft und das demokratisch legitimierte hoheitliche Handeln des Staates ineinandergreifen.“ (Graf Strachwitz, 2010, S. 286). Wie im Kapitel „Kooperation und Stadt“ erwähnt, erzeugt nach Foucault jede Macht eine Gegenmacht in Form von Widerstand, sodass die These entsteht, dass die Zivilgesellschaft resignierend auf die Top-Down Initiierungen reagiert.

Um diese Abwehrhaltung zu vermeiden, ist die Anwendung von Bottom-Up Ansätzen in annäherndem Maß anzustreben und die Zivilgesellschaft zur Beteiligung angehalten, denn „[d]er Bürger ist eben nicht ‚Kunde‘ des Staates, allenfalls [...] dessen Eigentümer.“ (Graf Strachwitz, 2010, S. 283). Wichtig ist daher, dass die Zivilgesellschaft ein Verständnis für ihre Rolle als „Koproduzent der Planung“ entwickelt (vgl. Siebel, 2010, S. 29), auch wenn die Ausprägung der Zivilgesellschaft in Österreich eher gering und die Definierung durch die Politik eher hoch ist (vgl. Schaurhofer, 2000, S. 9). Doch Bottom-Up Ansätze ermöglichen die Selbststeuerung und reduzieren den „Wutbürger“-Charakter in der Zivilgesellschaft, nehmen eher den Menschen, als die Gemeinschaft in den Fokus und berücksichtigen auch die Schwachen der Zivilgesellschaft. Ein ergänzender Gedanke kommt dazu aus der Wahrnehmungspsychologie, die bei Bottom-Up von einer reizgesteuerten Verarbeitung durch eingehende Daten und bei Top-Down von einer wissensgesteuerten Verarbeitung durch vorhandenes Wissen spricht (vgl. Menzel, 2010, S. 28). Demnach wird der Zivilgesellschaft die Steuerung durch Reize und der Stadt die Steuerung durch Wissen zugesprochen. So muss dem Zusammenspiel von Top-Down und

Bottom-Up Prinzipien bei der Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum eine wesentliche Rolle zugetragen werden.

2.4.2 Stadtgestaltung und Stadtentwicklung

Wie in vielen Themenbereichen der Planung hat der Maßstab eine bedeutsame Relevanz. Wie in der Einleitung begründet, beziehen sich die in dieser Arbeit formulierten Inhalte eher auf Groß- und Millionenstädte, auch wenn sich Ansätze auch auf Klein- oder Megastädte übertragen lassen.

Auch bei den Begriffen der Stadtgestaltung und der Stadtentwicklung ist die Berücksichtigung des Maßstabs nicht zu vernachlässigen. Denn Stadtentwicklung ist kein Städtebau und auch keine Stadtplanung (vgl. Selle, 2012b , S. 34). „Tatsächlich ist der Akteurskreis, der Pläne zur Entwicklung von Stadt erstellt, überschaubar. Und auch diejenigen, die unmittelbar mit dem Bauen befasst sind, lassen sich im Einzelfall noch deutlich benennen. Aber die Akteure der Stadtentwicklung sind sehr viel zahlreicher, sind [...] wir alle.“ (Selle, 2012b , S. 34). Daher verschieben sich die Pläne aus dem Zentrum der Stadtentwicklung und schaffen Handlungsspielräume für alle Akteure (vgl. Selle, 2012b , S. 35): „Wo diese Beeinflussung über das Setzen von Rahmenbedingungen der Bodennutzung hinaus geht, verlassen wir die Sphäre des ‚Planens‘ beziehungsweise hoheitlichen Handelns und begeben uns in die vielgestaltete Welt des Aushandelns, Vereinbarens, Kooperierens, des Zusammenführens verschiedener Akteure und des Bemühens, in den Schnittmengen ihrer Aktivität zu abgestimmtem Handeln zu kommen.“ (Selle, 2012b , S. 40). Dabei bezieht sich die Stadtentwicklung auf die gesamte Stadtfläche, also auf einen Makromaßstab und zeitlich auf eine längere Zeitspanne. Die Stadtgestaltung hingegen greift einen Mikromaßstab auf, der die nutzungsorientierte Ausformulierung von stadträumlichen Situationen thematisiert. Dabei sind die Projekte nah an den BürgerInnen und zeitlich absehbar.

„Sich zu fragen, wie zivilgesellschaftliche Akteure und Initiativen stadtentwicklungsrelevante Fragen auffassen, sich aneignen, in Handlung umsetzen und somit zu einer inklusiv und kooperativ ausgerichteten Bedeutung des ‚Urbanen‘ selbst durch Formen sozialer Identifikation und aktiver Auseinandersetzung mit einem sozialkonstruierten Raum, mit der sozialräumlichen Konstruktion des ‚Lokalen‘, konstituiert wird.“ (Gualini, 2010, S. 16).

Es gilt, was im Kapitel „Wahrnehmung und Bewusstseinsbildung“ bereits erläutert wurde: je kleiner und konkreter die Projekte sind, desto größer ist die Identifikation und die daraus resultierende Beteiligung. Es ist das Sicht- und Greifbare, was den BürgerInnen das Vertrauen gibt, woraus sich ihr Verständnis bildet.

2.4.3 Analog und Digital

Die Instrumente und Methoden, auf die die Beteiligungsformate zurückgreifen (Kapitel 2.4), können sowohl analog als auch digital genutzt werden. Ein wichtiger Unterschied liegt in der vertrauensvollen Basis, die für die analogen Verbindungen notwendig ist, während digitale Netzwerke ohne diese auskommen und vorrangig nützliche Verbindungen erzeugen (vgl. Evers, 2002, S. 70). Ein weitere, nicht zu vernachlässigender Unterschied zwischen analog und digital, liegt in der Art und Weise den Menschen anzusprechen und anzuregen. Dabei spielen auch die Sinne eine Rolle, die im Analogen durchaus intensiver angesprochen werden können, als im Digitalen. Dennoch erweitert das digitale Zeitalter die Möglichkeiten um ein Vielfaches. Dabei liegen die Vorteile in der zeitlich unabhängigen Beteiligung und die umfangreiche Erreichbarkeit, vor allem von jungen Leuten, die sonst zu den schwer erreichbaren BürgerInnen zählen. Auch die Auswertung von digitalen Daten ist, je nach Methode und Projekt, durchaus leichter und sinnvoller (vgl. Knöll, 2017, S. 20). Doch der Nachteil liegt in der Bekräftigung der unüberschaubaren Ergebnisflut, die durch das Grenzenlose produziert werden kann (vgl. Gugerell, Höffken, & Netsch, 2017, S. 4). Dabei ist es gerade der „Anregungs-Überschuss“, den es durch zielorientierte Beteiligung auf das Essenzielle zu reduzieren gilt, wenn die Beteiligung der BürgerInnen bei der Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum langfristig zu Zufriedenheit, statt zu Missmut und Enttäuschung, bei den Akteuren führen soll.

2.5 Stadtstrukturen und Spielräume

Das Spiel und die Stadt sind die zwei überleitenden Komponenten, die die bisher erläuterten Elemente aufgreifen und zusammen bringen. „Partizipation und Governance“, „Akteure und Abhängigkeiten“, „Kooperation und Stadt“, „Beteiligungsformate und

Instrumente“, all das lässt sich durch das Spiel und die Stadt verbinden und damit der Beitrag von urbanen Spielen bei der Entwicklung von öffentlichem Raum erörtern. So stehen der urbane Prozess, der gesellschaftliche Prozess und der Spielprozess in direktem Zusammenhang und sollen in dieser Arbeit Einfluss auf den Planungsprozess nehmen. Auch wenn die Akteursgruppen bei der Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum aus unterschiedlichen Interessen handeln und unterschiedliche Positionen vertreten, vereinen sie sich durch ihre Abhängigkeiten miteinander und die Verbindung zur gebauten Struktur in der Stadtgesellschaft, die wie das Spiel, in ständiger Bewegung ist und sich aus sich selbst heraus bedingt und wandelt (vgl. Kos, 2012, S. 9).

„Die Stadt schafft Spielräume, das Spiel schafft Stadträume – für Kinder wie für Erwachsene. Keine Kindheit ist ohne Spiele, keine Stadt ist denkbar ohne sie. Wie Menschen mit ihren Spielen umgehen, erzählt viel über die Gesellschaft, in der sie leben. [...] Stadt und Spiel stehen in einem engen, sich gegenseitig bedingenden Verhältnis: Die Matrix eines Spiels bietet wie der Raum der Stadt sowohl Geregelteres als auch Zufälliges, Spontanes und Ephemeres, wie jedes Spiel will die Stadt ein Raum des Unbestimmten sein, des Möglichen, der Begegnung und – nicht zuletzt – des zweckfreien Genusses. [...] Spiele sind sowohl Zerr- wie Wunschspiegel der Gesellschaft, die sie spielt, ebenso wie sie Veränderung des urbanen Lebens anzeigt.“ (Strouhal, Zollinger, & Felderer, 2012, S. 16).

Diese Aussage über den Zusammenschluss von der Stadt und dem Spiel, dem Spiel und den Kindern, den Kindern und den städtischen Spielräumen, den städtischen Spielräumen und der Gesellschaft, der Gesellschaft und den Erwachsenen wirft die Frage nach dem Zusammenschluss von Erwachsenen und Spielen auf. Die Unterscheidung zwischen dem Spiel des Kindes und dem Spiel des Erwachsenen wuchs aus der Betitelung der Kindheit im 16. Jahrhundert (vgl. Loidl-Reisch, 1992, S. 7). Erst mit der Renaissance wurde diese altersbedingte Gesellschaftstrennung aufgegriffen, die sich dann mit der Industrialisierung auch in die funktionsbedingte, räumliche Trennung ausweitete und eine Differenzierung in der Gesellschafts- und der Stadtstruktur aufzeigte (vgl. Loidl-Reisch, 1992, S. 8). Dass sich das Gesellschafts- und das Stadtbild bedingen, zeigt sich auch durch den geschlechterspezifischen Zugang zum Umgang mit der Stadt. Bis in die Mitte des 19. Jahrhunderts war durch die gesellschaftliche Struktur der spielerische Umgang in und mit dem Stadt- und Straßenraum den Kindern und Männern vorbehalten, während den Frauen das Recht auf Stadt, auf öffentlichen Raum, auf das Flanieren und damit dem

spielerischen Umgang mit der gebauten Umgebung untersagt war (vgl. Krasny, 2012, S. 194). Das Spielen im öffentlichen- und Straßenraum grenzte dann 1961 der Paragraph 88 der Straßenverkehrsordnung ein (vgl. Loidl-Reisch, 2012, S. 205):

„§88. Spielen auf Straßen (1) Auf der Fahrbahn sind Spiele jeder Art verboten; dies gilt nicht für Wohnstraßen. Wenn es das öffentliche Interesse erfordert und keine erheblichen Interessen am unbehinderten Straßenverkehr entgegenstehen, kann die Behörde durch Verordnung einzelne Fahrbahnen oder Fahrbahnabschnitte entweder dauernd oder für bestimmte Zeiten von diesem Verbot ausnehmen und für den übrigen Verkehr sperren [...]. (2) Spiele auf Gehsteigen oder Gehwegen und deren Befahren mit fahrzeugähnlichem Kinderspielzeug und ähnlichen Bewegungsmitteln sind verboten, wenn hiedurch der Verkehr auf der Fahrbahn oder Fußgänger gefährdet oder behindert werden. [...]. (3) Es ist verboten, die Ordnung des Straßenverkehrs durch Werfen von Steinen, Schießen mit Schleudern, Auslösen von Knallpräparaten, Eisschleifen, Eisstockschießen, Blenden mit Spiegeln und ähnlichen Betätigungen zu stören oder Straßenbenützer auf diese Weise zu belästigen.“ (Keplinger & Wimmer, 2017, S. 359).

Aufgrund der Gefährdung durch Fahrzeuge, ist die Zurückdrängung der Spielenden auf ausgewiesene Bereiche nachvollziehbar, doch geht die Verbindung von Spiel und Stadt weit über den meist ersten Gedanken an den Spielplatz für Kinder hinaus (vgl. Loidl-Reisch, 1992, S. 27). Gerade die vordefinierten und ausgestatteten Plätze nehmen den wesentlichen Gedanken, die Freiheit durch und im Spiel (vgl. Loidl-Reisch, 2012, S. 202). Im Gegenzug fördern die definitionsfreien Räume, Flächen und Orte in der Stadt die Kreativität diese zu verwenden und anzueignen (vgl. Loidl-Reisch, 1992, S. 27). Das Magistrat 13 der Stadt Wien befasst sich innerhalb der Arbeitsgruppe „Spielen im Öffentlichen Raum“ ebenfalls mit dem Thema der Ermöglichung den Stadtraum als Spielraum zu verwenden. Allerdings liegt auch hier der Schwerpunkt auf der Erweiterung von Freiflächen um Schulen und der Aneignung stadträumlicher Flächen für Kinder (vgl. Prinz-Brandenburg, 2018).

Doch das Spiel und die baulichen Strukturen der Stadt sind mehr als der Spielplatz und für diese Arbeit hat der spielende Erwachsene eine höhere Relevanz, als spielende Kinder und Jugendliche. Diese tragen die kindliche Lust am Spiel in sich, während Erwachsene die Bereitschaft entwickeln müssen zum Spielen animierende Stadtstrukturen anzunehmen (vgl. Loidl-Reisch, 1992, S. 27). Durch die heutige Eingrenzung und Verdrängung der Spiele aus dem Straßenraum „[...] macht die Kultur der Spiele auch soziale Differenzen deutlich. Trotz Zunahme der Freizeit werden die Möglichkeiten zur freien spielerischen

Aktivität im Stadtraum geringer. Die zunehmende Funktionalisierung und Kommerzialisierung des öffentlichen Raumes führt offenkundig zu einem Verlust an Spielräumen, der frei gestaltbaren Flächen der Bewegung und Inszenierung, und damit zu einer Verarmung der Diversität von Spielen.“ (Strouhal, Zollinger, & Felderer, 2012, S. 19). Auch wenn durch Paragraphen, Regeln und Verordnungen die Verwendung des Stadtraumes vorgegeben scheint, ist das „Spektrum der urbanen Spielräume“ weit (vgl. Strouhal, Zollinger, & Felderer, 2012, S. 17) und wartet nur darauf „[...] mit einem gewissen Maß an zivilem Ungehorsam [...]“ (Loidl-Reisch, 2012, S. 213) bespielt zu werden.

2.5.1 Spielkultur und Definition nach Huizinga und Caillois

Das Spiel, so sagt Johan Huizinga, der als niederländischer Historiker und Kulturphilosoph den denkenden und den tätigen Menschen um den spielenden Menschen ergänzt (vgl. Huizinga, 2006, S. 7), ist ein kulturprägendes Element, das im Gegensatz zur Kultur keine menschliche Gesellschaft benötigt. Auch Tiere gehen aus dem Instinkt heraus das Spiel ein (vgl. Huizinga, 2006, S. 9). Aufgrund der fehlenden Relevanz wird dieser Vergleich nicht weiter beleuchtet, sollte allerdings wegen des inhaltlichen Bezuges auf Johan Huizinga und die folgenden Verweise erwähnt sein. Denn für diese Arbeit ist relevant, dass sich Spiele im kulturellen Kontext, im Gegensatz zum Spielen von Tieren oder auch Kindern, als Spiele „sozialer Art“ beschreiben lassen. „Man kann sie, wenn man will, die höheren Formen des Spiels nennen.“ (Huizinga, 2006, S. 15). Spiele der Kinder hingegen setzt er in die „niedrigeren Schichten der Kategorie Spiel“ (Flitner, 2006, S. 236), da sich Kinder in der kulturellen Entwicklung im modernen Zeitalter nicht anders zu helfen wissen, als durch das Spielen (vgl. Huizinga, 2006, S. 16). Von Bedeutung ist die Gegenüberstellung von Spielen im Kindes- und Erwachsenenalter, von „niederen“ und „höheren“ Schichten des Spiels dann, wenn nach dem Gegensatz zum Spiel gesucht wird. Das „Spiel steht in unserem Bewußtsein dem Ernst gegenüber. [...] Wenn wir aber näher zusehen, erscheint uns der Gegensatz Spiel – Ernst weder eindeutig noch fest. Wir können sagen: Spiel ist Nichternst. Abgesehen davon aber, daß dieser Satz nichts über die positiven Eigenschaften des Spiels aussagt, ist er außerordentlich leicht umzustoßen. Sobald wir an Stelle von ‚Spiel ist Nichternst‘ sagen: ‚Spiel ist nicht ernsthaft‘, läßt uns der Gegensatz schon im Stich; denn Spiel kann sehr wohl ernsthaft sein.“ (Huizinga, 2006, S. 14). Zu dem

Gegensatz heißt es treffend weiter: „Der Begriff Spiel als solcher ist höherer Ordnung als der des Ernstes. Denn Ernst sucht Spiel auszuschließen, Spiel jedoch kann sehr wohl den Ernst in sich einbeschließen.“ (Huizinga, 2006, S. 56). Aus dem Kapitel „Stadtstrukturen und Spielräume“ erlaubt das Thema des Spielplatzes den naheliegenden Zusammenschluss aus Kinder und Spiel gegenüber Erwachsenen und Ernst. Dabei ergänzt Roger Caillois, ein französischer Soziologe und Historiker, ist es die Gesellschaft, die dem spielenden Erwachsenen ein kindliches Verhalten zuspricht (vgl. Caillois, 1960, S. 66). Da laut Johan Huizinga das Spiel den Ernst nicht ausschließt, ist Spiel und Erwachsene ein durchaus interessanter Zusammenschluss, den es daher zu thematisieren gilt.

„Der Gegensatz Ernst – Spiel ist nicht gleichwertig mit einem Gegensatz ‚wahr – unwahr‘, auch nicht mit ‚echt – unecht‘. Er fällt nicht zusammen mit einem Gegensatz ‚zweckmäßig – zwecklos‘, denn das Spiel hat ja einen sehr unmittelbaren Zweck.“ (Huizinga, 2014, S. 23). Die Spielforschung geht davon aus, dass Spiele durchaus eine nützliche Aufgabe haben und das auch ganz unabhängig vom Alter oder der Kultur der Spielenden (vgl. Huizinga, 2006, S. 10). Die Spielenden finden den Sinn des Spiels in eben diesem selbst und während die Gründe des Spielens vielfältig sind, entspringen sie alle der Erklärung, dass „wegen etwas anderem“ gespielt wird (vgl. Huizinga, 2006, S. 10). Dabei definiert Johan Huizinga das Spiel als eine Beschäftigung, bei der sich die Spielenden aus dem alltäglichen Leben lösen und in eine fiktive Situation fliehen, die freiwillig gewählt sowie räumlich und zeitlich begrenzt ist, immateriellen Wert hat und eigenen Regeln folgt (vgl. Huizinga, 2006, S. 22). Zudem benötigen die Spielenden ein Bewusstsein für die nicht gewöhnliche Situation, die neben der Freude, aufgrund des Unbekannten, auch Spannung in sich trägt (vgl. Huizinga, 2006, S. 19, 37). Neben der unbekannt Situation ist der ungewisse Verlauf und Ausgang ebenso charakteristisch für das Spiel.

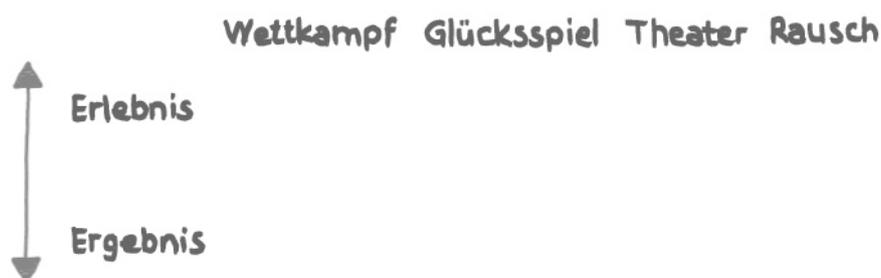
„Ein im voraus bekannter Ablauf ohne Möglichkeit des Irrtums oder der Überraschung, der eindeutig zu einem unvermeidlichen Resultat führt, wäre mit dem Wesen des Spiels unvereinbar. [...] Das Spiel besteht in der Notwendigkeit, unmittelbar innerhalb der Grenzen und Regeln eine freie Antwort zu finden und zu erfinden. Diese dem Spieler gegebene Möglichkeit, die seinem Handeln zugebilligte Bewegungsfreiheit gehört mit zum Spiel und erklärt zum Teil das Vergnügen, das es erzeugt.“ (Caillois, 1960, S. 14).

Das Vergnügen entsteht durch das Vergessen, dass sich die Spielenden in einem Spiel befinden. Dennoch, um den Zweifel zu vermeiden, müssen sie sich vorab sehr bewusst und aus eigenen Stücken für das Spiel entscheiden (vgl. Strouhal, Zollinger, & Felderer, 2012,

S. 18). Es verliert seinen Charakter, wenn es erzwungen ist, denn „[b]efohlenes Spiel ist kein Spiel mehr“, sondern wird zum „Falschspiel“ (Huizinga, 2006, S. 221). Ein Falschspieler ist daher nicht etwa der, der das Spiel ablehnt, dieser entkräftet es unmittelbar, sondern jemand, der die Regeln wissentlich missachtet und die Fairness und das Vertrauen unter den Spielenden missbräuchlich verwendet (vgl. Caillois, 1960, S. 12).

„Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als ‚nicht so gemeint‘ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben“ (Huizinga, 2006, S. 22).

Diese Definition von Johan Huizinga bestätigt auch Roger Caillois, ergänzt diese allerdings um den wirtschaftlichen Aspekt, den Spiele durch Gewinn oder Verlust durchaus in sich tragen können und greift damit das Spiel mit dem Zufall und das Glücksspiel auf (vgl. Caillois, 1960, S. 11). Roger Caillois definiert das Spiel weiter durch eine Vierteilung der Kategorien des Spiels nach Wettkampf, Glücksspiel, Theater und Rausch: „Ich bezeichne sie als Agôn, Alea, Mimicry und Ilinx.“ (Caillois, 1960, S. 19). Diese Teilung ergänzt er durch eine zweite Achse, die die Spiele nach ihrer Weise einordnet (Abbildung 11). Den Raum spannt er mit „paida“ und dem Gegenpol „ludus“ auf, die für das Spiel als Selbstzweck, die bloße Kreativität oder das Erlebnis, und das Spiel zum Lernen mit Mehrwert oder dem Ergebnis, stehen (vgl. Caillois, 1960, S. 20). Auf diesen wissenschaftlichen Hintergrund bezieht sich die Arbeit im Folgenden, wenn vom Spiel die Rede ist.



2.5.2 Kooperative Stadt und urbane Spiele

Nach Johan Huizinga entspringt die Kultur nicht aus dem Spiel, sondern entfaltet sich im und als Spiel (vgl. Huizinga, 2006, S. 189). Die relevante Verknüpfung des Spiels mit der Kultur ist für den Einsatz des Spiels bei Beteiligungs- und Planungsprozessen zu berücksichtigen. Zwar ist „Spielen [...] eine Kulturtechnik, die jeder Mensch auf der Erde erlebt und sich zu eigen gemacht hat“ (Pohl, 2017, S. 11), doch ist das Spielverhalten genauso vielfältig wie die Kulturen, die durch das Spiel geprägt werden. „It is important that researchers understand the dynamics of cultural influence and child development on children's play, especially in the contexts of the family's ethnic culture, which are integrated in the children's development and their play“ (Saracho, 2017, S. 37). Demnach prägt das kindliche Spielen, das durch die kulturellen Hintergründe beeinflusst wird, das erwachsene Verhalten. So reicht es nicht aus zwischen dem Spiel des Kindes und dem des Erwachsenen zu unterscheiden, es ist auch die Kultur zu berücksichtigen. In Beteiligungsprozessen sind es „[...] die Prägung durch gewohnte kulturelle Muster mit Wertemaßstäben, unterschiedlichen Lebenslagen oder Ressourcen, [...] [die] behindern oder unterbinden“ (Pohl, 2017, S. 12). Die Unterschiede im Alter, der Kultur, aber auch der Nationalität und dem bildungs- und sozialen Stand überbrückt das Spiel durch die eigene Sprache, die innerhalb des Spiels Anwendung findet (vgl. Hildebrandt, 2017, S. 5). Aus den vorhergehenden Kapiteln wird deutlich, inwiefern sich die Stadt im kooperativen Spiel befindet, die BürgerInnenbeteiligung an Bedeutung gewinnt und sie zudem durch die Akteure ein komplexer Prozess ist. Neben dem Wann, Warum, Wen und Wo, spielt die Wie-Frage bei der Beteiligung eine wesentliche Rolle. Die Methoden und Instrumente der Beteiligung von BürgerInnen sind vielfältig, siehe Kapitel 2.4, und stehen zudem im Zusammenhang mit der Wann-, Warum-, Wen- und Wo-Frage.

Im „Praxisbuch Partizipation“ ist das Spiel als Methode nur in geringem Maß zu finden und im tabellarischen „Methodenregister“ bleibt das Spiel unberücksichtigt (vgl. Arbter, 2012, S. 44). Dabei werden spielerische Methoden als förderlich für die Beteiligung schwer erreichbarer Gruppen genannt (vgl. Arbter, 2012, S. 39) und als „Beteiligung mit attraktivem, informellem Rahmenprogramm“ betrachtet. Auch „spielerische, experimentelle und künstlerische Angebote“ sollen die Beteiligung schwer erreichbarer Gruppen erleichtern (Arbter, 2012, S. 40). Das Spiel wird vor allem als Beteiligungsmethode für „Menschen mit geringer Bildung (bis hin zu AnalphabetInnen) und mit geringem Einkommen, Menschen ohne Arbeit“ und „Jugendliche, die nicht mehr

in der Schule und auch nicht in Freizeitorganisationen sind“ genannt (Arbter, 2012, S. 42). Ein Ziel der spielerischen Elemente ist es die in der Partizipation als schwer zugänglich genannten Kinder und Jugendlichen zu aktivieren und das Interesse für die Stadtentwicklungs- und die Planungsprozesse zu wecken (vgl. Gugerell, Höffken, & Netsch, 2017, S. 3). Das kindliche Spielen wird im Kontext der Stadtgestaltung, Stadtentwicklung und Entwicklung von öffentlichem Raum pädagogisch genutzt, um ihnen das komplexe Thema nahe zu bringen (vgl. Gugerell, Höffken, & Netsch, 2017, S. 4) sowie „die räumlichen Kompetenzen der Kinder und Jugendlichen auf mehreren Ebenen zu entwickeln“ (Tóth, 2017, S. 14). Es ist zwischen dem Spielen der Kinder als ein universelles Phänomen, das kulturell und biologisch begründet ist und einen wesentlichen Beitrag zur menschlichen Entwicklung beiträgt (vgl. Saracho, 2017, S. 37) und den spielerischen Methoden und Instrumenten bei Beteiligungs- und Planungsprozessen zu unterscheiden.

Die Unterscheidung in Methoden und Instrumente spielt für die passende Auswahl und die Entwicklung eines Verfahrens eine bedeutende Rolle. Das Spiel lässt sich nach der Definition von Johan Huizinga als freie, räumlich und zeitlich begrenzte, ungewisse, geregelte und fiktive Betätigung sowohl zu den Methoden, aber auch zu den Instrumenten zählen. Der klare Anfang, der offene Prozess und das definierte Ende machen das Spiel zu einem wiederholbaren Element in Beteiligungsprozessen (vgl. Huizinga, 2006, S. 18). Daher ist es notwendig, die Relevanz der Anwendung im Auge zu behalten und nicht beliebig und willkürlich zu spielen, bloß weil spielen Spaß macht (vgl. Gugerell, Höffken, & Netsch, 2017, S. 4), denn auch das erzeugt „Anregungs-Überschuss“ und vernachlässigt den Anwendungsgrund. Die Verwendung von spielerischen Methoden im Beteiligungs- und Planungsprozess bedeutet daher „[e]in Ziel (für alle) vorgeben und den Weg (für jeden einzelnen) freigegeben.“ (Pohl, 2017, S. 11).

„Das Phänomen der Partizipation durch Spiele ist noch relativ jung. Die Spiele werden sowohl von der Verwaltung als auch von Investoren initiiert. Das ist wichtig, da es hier nicht um einen fiktiven Planungsgegenstand gehen sollte. [...] Viele Spiele sind noch in einem experimentellen Zustand. Dennoch sind die Spielergebnisse mehr als nur ein Gestaltungsvorschlag: In Ihnen spiegelt sich bei allen Spielen auch der Prozess der Auseinandersetzung verschiedenster Gruppen wider. In den Spielen wird verhandelt und mit relativ wenig Moderationsaufwand zusammen nach Lösungen gesucht. Dadurch, dass diese Prozesse der eigentlichen Stadtplanung vorgeschaltet werden, ist es möglich, Konflikte frühzeitig festzustellen und zu diskutieren. Es bietet Bürgern die Möglichkeit, sich aktiv in die

Gestaltung der Städte einzubringen. Dabei werden für Stadtquartiere durch die Bürger Impulse und Werte erzeugt, die eine Stadtentwicklung ohne spielerische Partizipation nicht leisten könnte.“ (Hildebrandt, 2017, S. 7).

Neben den zahlreichen Beteiligungsmethoden und -instrumenten ist das Spiel daher nicht zu unterschätzen, da es durchaus „einen Beitrag zur Entwicklung der Städte leisten und neue Spielarten den klassischen Verfahren hinzufügen“ kann (Gugerell, Höffken, & Netsch, 2017, S. 4).

Neben dem Beteiligungsprozess findet das Spiel auch Anwendung im Planungsprozess. Als eine von vielen Kreativmethoden stellt das Spiel aus planerischer Sicht eine Ergänzung zum technisch basierten Entwurfs- und Planungsprozess dar. Ron Kasprisin erläutert dies in „play in creative problem-solving for planners and architects“ sehr eindrücklich:

„Play as an activity has a dual mission regarding skills. First, a skill base is necessary to engage creatively in play. Second, play as a process teaches skill development. Subsequently, play is an evolutionary process of skill development, requiring basic skill to engage it and acquiring more and in-depth skills during the process. [...] Play can be a purifying or emotional cleansing process. This catharsis involves an association among feeling, imagination and the symbols of meaning or sign systems.“ (Kasprisin, 2016, S. 7).

So ist das Spiel für den Planungsprozess selbst eine bereichernde Methode, um neben der computergestützten Planung die Kreativität zu fördern und unberücksichtigte und neue Ansätze zu entwickeln.

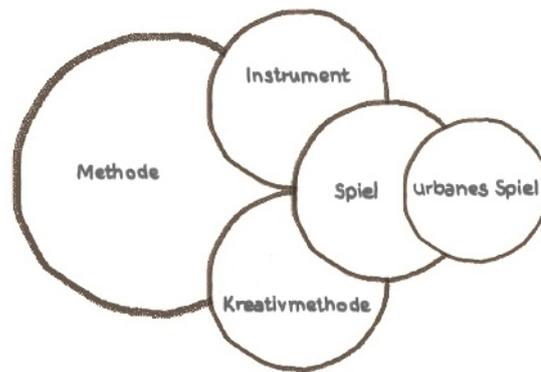
Ob im Planungs- oder Beteiligungsprozess, das spielerische Element ist im Kontext der Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum zwar durchaus relativ neu, allerdings nicht unbekannt. So stellt sich nun die Frage, „[...] ob Spiele bzw. Games relevante Mehrwerte erzeugen könne – und nicht nur der Unterhaltung dienen – und ob sich mit ihnen tatsächlich neue Formen der Beteiligung, der Raumanalyse, Wissensvermittlung etc. entwickeln lassen.“ (Gugerell, Höffken, & Netsch, 2017, S. 3).

Um das urbane Spiel definieren zu können, ist der Unterschied zwischen dem Spiel mit der Stadt und dem Spiel in der Stadt zu beleuchten. Denn Spiele mit der Stadt, also Spiele, die die Stadt thematisieren wie zum Beispiel der Spielklassiker „Monopoly“ oder das Legespiel „Carcassonne“, gehen durchaus mit städtischen Elementen, wie Gebäuden und Straßen um, stellen allerdings keinen Bezug zur realen Stadt her. Des Weiteren gibt es

Spiele wie zum Beispiel die Brettspiele „Stadtspieler“ (vgl. Pohl, 2018) oder „Mobility Safari Wien“ (vgl. Gugerell, 2016), die explizit für die Ideenentwicklung und als Kommunikationsinstrument entworfen wurden und, die die Stadt metaphorisch und symbolisch als Grundlage verwenden. Sie thematisieren bereits die Stadtplanung und die Stadtentwicklung.

Da die kooperative Stadt auf dem Wechselspiel aus Top-Down und Bottom-Up basiert, sind diese Beteiligungsansätze bei den spielerischen Methoden zu berücksichtigen. Auch wenn Planspiele rein wörtlich genommen vermuten lassen, dass sie die Planung und das Spiel vereinen, handelt es sich bei diesen um eine allgemeine Lernmethode (vgl. Kaiblinger+Partner, 2014). Dabei wird der geschützte Rahmen des Spiels verwendet, um Situationen zu simulieren und komplexe Strukturen zu veranschaulichen, sodass ihnen eher der Top-Down Charakter zugeschrieben werden kann. Für die Bottom-Up Planung benötigt es daher allerdings andere Spiele (vgl. Hildebrandt, 2017, S. 5). Diese können digital oder analog sein und „[m]itunter schrumpft der Raum für Spiele auf die Größe eines Handy-Displays und erweitert sich im virtuellen Raum fast grenzenlos“ (Strouhal, Zollinger, & Felderer, 2012, S. 19). Auch, wenn diese Arbeit die analogen Spiele fokussiert, ist nicht zu vergessen, dass die digitale Welt die Zahl der Methoden und Instrumente und die Einsatzgebiete dieser deutlich erhöht und auch bereichert (vgl. Gugerell, Höffken, & Netsch, 2017, S. 4).

Das Spiel eröffnet nach Johan Huizinga eine Sphäre des „nicht gewöhnlichen“ Lebens im Vergleich zum „Gewöhnlichen“. Roger Caillois schlussfolgert daher, dass auch die Konsequenzen des Spiels in eben dieser Sphäre bleiben (vgl. Caillois, 1960, S. 72). Für die Definition des urbanen Spiels bleiben die oben genannten Charakteristika des Spiels weitestgehend bestehen, jedoch wandelt sich eine Komponente, wenn das Spiel im Bezug zur kooperativen Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum betrachtet wird. „Die vielfältigen Beziehungsmuster zwischen (Stadt-)Raum und Spiel verweist auf das Kernelement urbaner Spiele: Die traditionellen Grenzen zwischen reale Welt und Spielwelt, zwischen urbanem Raum und Spielraum werden aufgehoben, und die Wechselwirkung dieser beiden Sphären verstärkt sich.“ (Tóth, 2017, S. 14). Während das Spiel in einer in sich geschlossenen Sphäre stattfindet, schließt das urbane Spiel die äußeren Reize der Stadt in seiner Sphäre ein und agiert mit diesen. Das urbane Spiel ist daher ein Spiel in Wechselwirkung mit der Stadt und eine Kategorie innerhalb der spielerischen Methoden, die wiederum den Kreativmethoden zuzuordnen sind (Abbildung 12).



12| Die Verortung des urbanen Spiels

Die Entscheidung für das Spiel ist gut zu überlegen „[d]enn nicht alle Spiele wecken gleich das Interesse der Spieler für den Stadtraum, und nicht alle Spiele können Meinungsbildung oder das Treffen von Entscheidungen fördern. Für jede Situation soll das passende Spielkonzept entwickelt werden. Spiele haben unendlich viele Erscheinungsformen und Eigenschaften. [...] Es liegt an den Spielentwicklern, Stadtplanern, Architekten und Pädagogen, inwieweit das Spektrum der Möglichkeiten für urbane Spiele erkundet, erforscht und verwendet wird.“ (Tóth, 2017, S. 17).

„Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser
kennenlernen als im Gespräch in einem Jahr.“

(Plato)

3 Stadt durch Spiel – Was das Spiel bei der Stadt bewirkt

„Welchen Beitrag leistet das urbane Spiel zur Entwicklung von öffentlichem Raum?“ lautet die übergeordnete Forschungsfrage dieser Arbeit. Kurzfassen lässt sich diese mit „Stadt durch Spiel“, die Überschrift dieses Kapitels. Während das erste Kapitel „Stadt und Spiel“ den Grund für die Auseinandersetzung mit dem Thema liefert und sich das zweite Kapitel „Stadt ist Spiel“ mit dem theoretischen Hintergrund zur Erforschung des Themas befasst, ergänzt dieses Kapitel durch den Praxisbezug mit greifbarem Inhalt. Einerseits mit projektbezogenen Beispielen, die einen Realitätsbezug herstellen und die analytischen Inhalte in Wien verorten und andererseits mit dem Wissen von ExpertInnen, die ihre Ansätze und Erfahrungen mit urbanen Spielen im Rahmen von Interviews äußern und damit neben den literaturbezogenen Fachinhalten und den projektbezogenen Beispielen auf diesem dritten Weg wesentlichen Input liefern.

3.1 Projekte und Beispiele

Über eine Vielzahl an Projekten der Stadtentwicklung und Partizipation informiert die Stadt Wien auf der stadteigenen Internetseite. Auch die Gebietsbetreuung präsentiert die von ihr betreuten Projekte auf der Homepage. Im Rahmen des Projektes um das „Praxisbuch Partizipation“ entstand eine zentrale Plattform über Beteiligung in Wien, die einen gesammelten Überblick über die partizipativen Projekte und die Möglichkeiten der Beteiligung gibt. Die eigene Teilnahme am „Urbanize Festival“ 2016, ein Praktikum bei der Gebietsbetreuung 2017, der Besuch einer Präsentation des Forschungsinstitutes Zivilgesellschaft 2017 sowie die Teilnahme an einem Stadtpaziergang des Gesellschaftslabors im Rahmen des Projektes „Oskar nimmt Platz“ 2018 beeinflusste die eigene Wahrnehmung und die Perspektive auf partizipative Projekte und spielerische Methoden. Demnach galt es, die Projektrelevanz für die Arbeit zu erörtern und daraus resultierend eine Entscheidung zu treffen.

Die Projektbeschreibungen gliedern sich dabei in drei Abschnitte. Der erste Abschnitt liefert eine zeitliche, räumliche und inhaltliche Einordnung des Beispiels, der Zweite eine literatur- und quellenbezogenen Beschreibung und der dritte Abschnitt eine auf die Forschungsfragen bezugnehmende Berichterstattung der eigenen Beobachtungen und Gesprächsführungen während der Durchführung, der Teilnahme oder dem Besuch.

Das erste Projektbeispiel ist das eigene Studienprojekt „Deine Stadt + Du“, auf welchem diese Arbeit aufbaut. Das Zweite ist das Beteiligungsverfahren „Was ist los im Drumherum?“ der Gebietsbetreuung durch eine Kreativmethode. Das dritte Beispiel beleuchtet das Projekt „Wien wird WOW“, bei dem spielerische Instrumente im stadträumlichen Kontext verwendet werden.



3.1.1 „Deine Stadt + Du“, Johann–Nepomuk–Berger–Platz

1. Abschnitt – zeitliche, räumliche und inhaltliche Einordnung

Das erste Projektbeispiel ist das eigene Studienprojekt, auf das bereits das Kapitel 1.1 verweist und aus welchem diese Arbeit resultiert. „Deine Stadt + Du, Die Potentiale der Zivilgesellschaft“ bedient sich des spielerischen Elementes der Straßenmalkreide, um das Bewusstsein der BürgerInnen für sich selbst als stadtgestaltendes Element zu schärfen, eine Identifikation mit dem Stadtraum zu erzeugen und daraus ein Selbstverständnis für BürgerInnenbeteiligung wachsen zu lassen. Der Stegreifentwurf wurde im Juni 2017 am Johann-Nepomuk-Berger-Platz im 16. Bezirk in Wien angewendet, für den kurz zuvor ein Beteiligungsverfahren der BürgerInnen zur Platzumgestaltung von der Gebietsbetreuung begleitet wurde (vgl. Gebietsbetreuung Stadterneuerung).

2. Abschnitt – literatur- und quellenbezogene Beschreibung

Das Studienprojekt „Deine Stadt + Du, Die Potentiale der Zivilgesellschaft“ entstand im Mastermodul „urban co-creation | Planungsmethoden im digitalen Zeitalter“ an der Technischen Universität Wien im Sommersemester 2017.

„Das Sondermodul ‚urban co-creation | Planungsmethoden im digitalen Zeitalter‘ vermittelt den derzeitigen Forschungsstand der Partizipationstheorie und verknüpft diesen mit aktuellen Prozessen aus der Praxis der Beteiligung. Der theoriebasierte Teil des Moduls gliedert sich in die generellen Themenschwerpunkte geschichtlicher und gesellschaftlicher Brennpunkte aktueller Beteiligungsstrategien. Parallel zu den Vorlesungseinheiten wird von den teilnehmenden Studierenden, in Übungen zu digitaler und analoger Partizipationspraxis, das neu erworbene Theoriewissen einem eigenen ‚proof of concept‘ unterzogen. [...]“ (future.lab).

In diesem Modul ging es um die Verknüpfung eines Strategiepapiers mit einem Storyboard, das in einem Leitbild und Stegreifentwurf angewendet und geprüft wurde. Ergänzt wurden diese Komponenten durch das Seminar „Gameful Design“ am Fachbereich Informatik der Technischen Universität Wien, bei dem sowohl analoge als auch digitale Spiele in Zusammenarbeit mit Studierenden der Informatik entwickelt und entworfen wurden. Der Bearbeitungsprozess, der von den vier Seminareninhalten befruchtet wurde, mündete am Ende des Semesters in einem Stegreifentwurf:

„Die Individualisierung fördert die Bildung von Gemeinschaften, auch jene des ‚urbanen Handelns‘. Durch die Ungleichheit und Unterschiedlichkeit aller entsteht eine gesteigerte Sensibilität und auch eine höhere Toleranz gegenüber dem ‚Anderen‘. Jeder ist nun Mitglied einer Minderheit, jeder selbst ist eine Minderheit und darin gleicht er allen. Dieses neue Selbstbild befördert den Drang nach Vergemeinschaftung, mehr noch ein Verlangen nach realer Interaktion, und diese findet nach Hanno Rauterberg vor allem im öffentlichen Raum statt. Der urbane Raum hat eine gesellschaftliche Bindekraft, er bietet Platz für Gemeinschaftsbildung und kollektive Interessen, sei es durch Gärtnern, Spielen, Essen, Gestalten und dergleichen mehr. [...] Der urbane Raum wird zum Raum der Kooperation. Die ‚individuelle‘ Wahrnehmung ermöglicht das gemeinsame Verändern der Umgebung.“ (TISS).

3. Abschnitt – Berichterstattung der eigenen Beobachtungen

Der Stegreifentwurf „Deine Stadt + Du“ bearbeitet die Frage über das Selbstbewusstsein, im Sinne des sich seiner selbst bewusst zu sein, und schickt die These voraus, dass BürgerInnenbeteiligungen effizienter und effektiver werden, wenn sich BürgerInnen der gestaltenden Rolle durch sich selbst und ihrem temporären Besitz von Stadt durch sich selbst bewusst werden. Zur Durchführung des Experimentes dienen Papierschachteln mit einem informierenden Flyer und einem Stück Straßenmalkreide in Kombination mit einem Gesprächsleitfaden:

„Hallo! Ich studiere Architektur an der TU Wien und mache hier heute einen kleinen Entwurf zu Partizipation und Beteiligung. – Bist Du Dir bewusst, dass Du jetzt gerade dieses Stück Stadt temporär besitzt? Da wo Du stehst, dort kann gerade kein anderer sein. Und bist Du Dir bewusst, dass Du durch Dich dieses Stück Stadt gerade gestaltest? – Und wenn Du Dir dessen nun bewusst wirst, dann kannst Du dieses Stück Stadt, dass Du gerade besitzt und durch Dich gestaltest mit der Kreide markieren, indem Du einen Kreis um Dich rum ziehst, mit einem Kreuz markierst oder Deinen Namen schreibst. – Und wenn Du Deinen Weg durch die Stadt heute fortsetzt und heute Abend nach Hause kommst, dann erinnerst Du Dich durch diese

kleine Tat daran, dass Du heute hier dieses Stück Stadt besessen und durch Dich gestaltet hast.“

Vor der Durchführung des Experimentes bestand die Vermutung, dass es nicht leicht ist, die BürgerInnen zum Stehenbleiben, zum Zuhören und zum Mitmachen zu gewinnen, da der öffentliche Raum heutzutage als Konsum- und Transitraum geprägt ist. Durch die persönliche Ansprache ist es allerdings möglich das Vertrauen zu gewinnen und den BürgerInnen eine Betroffenheit zuzusprechen. Durch die Aktivierung der BürgerInnen mithilfe des spielerischen Elementes der Straßenmalkreide fällt es leicht diese zur Teilnahme zu animieren. Doch ist die Straßenmalkreide ein spielerisches Element, das mit der Kindheit in Verbindung gebracht wird und Erwachsene die Verwendung durchaus auch ablehnen.

Der Anreiz zur freiwilligen Teilnahme liegt in dem persönlichen Mehrwert, den es zu erkennen gilt. Dieser liegt in der Bewusstseinsbildung über sich selbst und über sich als stadtgestaltendes Element. Die Bewusstseinsbildung ist notwendig, um bei der spielerischen Handlung mit zu machen, sodass sie sowohl als Methode aber auch als Instrument zu verstehen ist. Aus ihr resultieren die Identifikation mit dem Stadtraum und das nachhaltige Verständnis für die eigene Rolle und Position in der Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum.

Die Ablehnung der Teilnahme kann unterschiedliche Gründe haben, die zum einen mit dem spielerischen Element und dem kindlichen Verhalten, das dem Spiel zugeschrieben wird, aber auch mit dem persönlichen Bezug zu einem Stadtraum zusammen hängt, sodass die temporäre Verortung an eben diesem Stück Stadt nicht gewünscht ist. Möglich ist die Verortung allerdings an jedem beliebigen Stadtraum, sodass die spielerische Handlung ausdehnbar und nicht auf den Johann-Nepomuk-Berger-Platz beschränkt ist.

So lässt sich dieses urbane Spiel sowohl räumlich als auch bezüglich der Anzahl der TeilnehmerInnen auf den Stadtraum skalieren ohne, dass es die Wirksamkeit verliert. Da diese voranging in der persönlichen Bewusstseinsbildung liegt, steht die individuelle Verortung im Vordergrund.

Aus psychologischer, pädagogischer und soziologischer Perspektive ist dieses urbane Spiel als Instrument innerhalb der Beteiligungsmethode sehr spannend. Was heißt es, wenn sich BürgerInnen an dem Platz unwohl fühlen und sich nicht verorten möchten? Was heißt es, wenn BürgerInnen fragen, ob sie einen Schattenplatz aufsuchen dürfen? Was heißt es, wenn BürgerInnen einen Kreis zeichnen, der so klein ist, dass die eigenen Füße kaum

hinein passen? Was heißt es, wenn BürgerInnen einen Kreis zeichnen, der um einiges größer ist als die Fläche, die ihre Füße ausfüllen? Was heißt es, wenn es um Mitgestaltung in der Stadt durch sich selbst geht?

Doch auch aus planerischer und architektonischer Sicht ist das Experiment interessant. Das Spiel in und mit dem öffentlichen Raum liefert Mehrwert, der einerseits auch mit anderen Methoden als dem urbanen Spiel erzielt werden kann und den es andererseits zu verstehen und zu interpretieren gilt, um ihn in verwertbares Material für PlanerInnen und ArchitektInnen zu verwandeln.

Zu der Entwicklung von öffentlichem Raum trägt dieses Projektbeispiel durch die Bewusstseinsbildung bei den BürgerInnen und ihrer persönlichen Identifikation mit einem Stück Stadt bei, sodass die Grundlage für eine gesteigerte Bereitschaft zur Beteiligung geschaffen ist.



3.1.2 „Was ist los im Drumherum?“, Julius–Tandler–Platz

1. Abschnitt – zeitliche, räumliche und inhaltliche Einordnung

Das zweite Projekt basiert auf dem Beteiligungsprojekt „Was ist los im Drumherum?“ der Gebietsbetreuung. Die Gebietsbetreuung ist als Institution im Auftrag der Magistratsabteilung 25 „Stadterneuerung und Prüfstelle für Wohnhäuser“ tätig und kann als intermediäre Organisation, so wie in Kapitel 2.2.4 definiert, verstanden werden (vgl. Gebietsbetreuung Stadterneuerung, 2018). Der persönliche Bezug entstand durch ein einmonatiges Praktikum im August 2017 bei dem Büro mit der Zuständigkeit für den 9., 17. und 18. Bezirk. Während des Praktikums fand auch das Projekt „Was ist los im Drumherum?“ statt, sodass die Mitarbeit und Teilnahme an einem der Termine für dieses Beteiligungsprojekt möglich war.

Bei dem Projekt wurde mit Hilfe eines spielerischen Elementes in Form eines großen Planausschnittes, der im Stadtraum auslag, der Meinungsstand der BürgerInnen zum „Drumherum“ im 9. Bezirk abgefragt (vgl. Gebietsbetreuung Stadterneuerung im 9.,17.

und 18. Bezirk, 2017, S. 3). Die Entwicklung des Bezirks wird durch das Projekt um den Franz-Josefs-Bahnhof geprägt, zu welchem es im Frühjahr 2018 einen ausgelobten Architekturwettbewerb gab, dem ebenfalls ein Beteiligungsverfahren vorgeschaltet war (vgl. Stadt Wien 01). Da für diese BürgerInnenbeteiligung im Wesentlichen die Methoden der schriftlichen Befragung, das Informieren durch Flyer und anschließende Gesprächsrunden gewählt wurden (vgl. Stadt Wien 02), trägt der Beteiligungsprozess keine Relevanz für diese Arbeit.

2. Abschnitt – literatur- und quellenbezogene Beschreibung

Eines der größten, innerstädtischen Entwicklungsbiete in Wien ist das Gelände des Franz-Josefs-Bahnhofs im 9. Bezirk. Mit dem Projekt „Was ist los im Drumherum?“ hat die Gebietsbetreuung das Entwicklungsgebiet erweitert und das Quartier um das Areal herum durch ein Wechselspiel aus Analyse und Beteiligung thematisiert. Wer wohnt dort? Was funktioniert dort gut? Wo liegen die Qualitäten des Bezirks? „Ziel war es, lokale Potentiale und räumliche Defizite des Viertels sichtbar zu machen.“ (Gebietsbetreuung Stadterneuerung im 9.,17. und 18. Bezirk, 2017, S. 3). Zudem diente das Projekt als Kommunikationsmöglichkeit mit den BürgerInnen und das Aufmerksammachen der BewohnerInnen auf das Geschehen im Viertel, das von dem Bau- und Entwicklungsgebiet des Franz-Josefs-Bahnhofs zukünftig geprägt sein wird (vgl. Gebietsbetreuung Stadterneuerung im 9.,17. und 18. Bezirk, 2017, S. 3).

Die methodische Grundlage basierte auf einem Planausschnitt des Gebietes, der auf eine Plane aufgedruckt am Boden auslag. Die PassantInnen konnten drei symbolische Aufkleber für „Dieser Ort gefällt mir“, „Dieser Ort hat Potential“ und „Meine Anregung“ unmittelbar auf dem Plan platzieren (vgl. Gebietsbetreuung Stadterneuerung im 9.,17. und 18. Bezirk, 2017, S. 3). Das parallele Gespräch und die Aussagen der TeilnehmerInnen wurden von den anwesenden MitarbeiterInnen der Gebietsbetreuung notiert (vgl. Gebietsbetreuung Stadterneuerung im 9.,17. und 18. Bezirk, 2017, S. 7).

Die Inhalte wurden in einem „Stimmungsbarometer“ ausgewertet und die Potenziale und Defizite für die mindestens fünfmal genannten Orte aufgelistete. Auf diese Weise wurden 13 Orte klassifiziert, insgesamt benannten die TeilnehmerInnen 46 Stück (vgl. Gebietsbetreuung Stadterneuerung im 9.,17. und 18. Bezirk, 2017, S. 4). Durch diese Form der Ergebnissicherung sollte die grundlegende Meinung im Quartier erfasst und eine Gestaltungsempfehlung entwickelt werden (vgl. Gebietsbetreuung Stadterneuerung im 9.,17. und 18. Bezirk, 2017, S. 3). Dabei ging es weniger um konkrete Projekte. Eine

Handlungsempfehlung, die sich aus dem Projekt „Was ist los im Drumherum?“ abzeichnete bezog sich auf die Kommunikation zu den BürgerInnen, die aufrechterhalten werden soll (vgl. Gebietsbetreuung Stadterneuerung im 9.,17. und 18. Bezirk, 2017, S. 9). Die Ergebnisse des Projektes „Was ist los im Drumherum?“ liegen als Werkbericht mit einer Projektbeschreibung, dem „Stimmungsbarometer“ zu den genannten Orten und einer Fotodokumentation der Magistratsabteilung 25 vor und finden (hoffentlich) in den nächsten Jahren Berücksichtigung, wenn sich der 9. Bezirk rund um den Franz-Josefs-Bahnhof entwickelt.

3. Abschnitt – Berichterstattung der eigenen Beobachtungen

Die kreative Methode, die im direkten städtischen Kontext stattfindet, spricht die vorbeigehenden BürgerInnen unmittelbar und vor Ort an. Der am Boden ausliegende Plan und die bunten Aufkleber wecken das Interesse und die Neugierde. Die persönliche Ansprache leitet in das Thema ein und die visuelle Sprache der spielerischen Elemente scheint allgemein verständlich. Kinder sowie Männer und Frauen jeglichen Alters (vgl. Gebietsbetreuung Stadterneuerung im 9.,17. und 18. Bezirk, 2017, S. 4), Bildungsstandes und kulturellem Hintergrund können die Aussagen leicht begreifen und sich unkompliziert beteiligen. Auch durch den Standort im Stadtraum können die Potenziale und die Defizite der Orte, mit denen sich die TeilnehmerInnen identifizieren oder, die zu ihrem persönlichen Nahraum gehören, im direkten Bezug betrachtet werden.

Das Beteiligungsprojekt geht durch die kreative Methode unmittelbar auf die BürgerInnen zu, um auf das Quartier aufmerksam zu machen und für das Entwicklungsgebiet zu sensibilisieren. Auch wenn das Bewusstsein für die kooperative Stadt durch den Franz-Josefs-Bahnhof als Stadtentwicklungsprojekt und das damit verbundene Beteiligungsverfahren bereits geweckt ist, schafft es das Projektbeispiel die BürgerInnen auf den Bezirk „Drumherum“ aufmerksam zu machen.

Durch die Gespräche und den Planausschnitt tätigen die BürgerInnen persönliche Aussagen, die wiederum den MitarbeiterInnen der Gebietsbetreuung als VertreterInnen der Stadt Wien die Aufgabe der kooperativen Stadt verdeutlichen. Bei diesem Projektbeispiel ist auch der frühzeitige Einsatz hervor zu heben, der ein Bewusstsein für die Stadtgestaltung, die Stadtentwicklung und die Entwicklung von öffentlichem Raum schafft ohne zeitliche und inhaltliche Erwartungen an ein konkretes Vorhaben zu knüpfen. In dem Zusammenhang ist allerdings auch die Bedeutung der Momentaufnahme nicht zu unterschätzen.

Die Kreativmethode und das Instrument dieses Projektbeispiels sind auf jedes beliebige Quartier anwendbar und eine gute Möglichkeit, um ein Stimmungsbild aus Sicht der BürgerInnen zu erhalten und die Qualitäten, Potenziale und Defizite des öffentlichen Raumes heraus zu arbeiten. Der stadträumliche Umfang ist aufgrund der Plangröße begrenzt, lässt sich allerdings gliedern und zusammensetzen.

Für PlanerInnen und ArchitektInnen lässt sich aus dem „Stimmungsbarometer“ der Handlungsbedarf innerhalb des jeweiligen Ausschnitts der Stadt ablesen. Die persönlichen Aussagen der TeilnehmerInnen beinhalten dabei teils konkrete Wünsche und Vorschläge, die die zu treffenden Maßnahmen benennen. Dabei spielt die Form der Ergebnissicherung eine wesentliche Rolle.

Zu der Entwicklung von öffentlichem Raum trägt dieses Projektbeispiel durch das Erstellen eines Stimmungsbildes mithilfe der individuellen Meinungsabfrage in Form von einer Kreativmethode bei, sodass eine planerische Handlungsempfehlung für das Analysegebiet erstellt werden kann.



3.1.3 „Wien wird WOW“

1. Abschnitt – zeitliche, räumliche und inhaltliche Einordnung

Das dritte Beispiel beschäftigt sich mit dem Dialogformat „Wien wird WOW“, das im Frühjahr 2018 von der Magistratsabteilung 18 „Stadtentwicklung und Stadtplanung“ ins Leben gerufen wurde, um den BürgerInnen die Themen rund um die Stadtentwicklung und Stadtplanung näher zu bringen. Die Methoden und Instrumente sind vielfältig, weisen aber auch spielerischen Charakter auf. „Wien wird WOW“ ist eine teils interaktive Wanderausstellung mit zusätzlichem Rahmenprogramm, die sich innerhalb der nächsten zwei Jahre an unterschiedlichen Orten im Stadtraum Wiens präsentiert (vgl. Stadt Wien 03). Durch den Besuch der Ausstellung im August 2018 ergänzen sich die Informationen durch die persönlichen Beobachtungen und Erfahrungen sowie den Gesprächen mit den zu dieser Zeit anwesenden AusstellungsbetreuerInnen.

2. Abschnitt – literatur- und quellenbezogene Beschreibung

„Anschaulich, niederschwellig und interaktiv soll diese Tour Lust auf Stadtentwicklung machen, neugierig darauf, wie Stadtplanung ‚funktioniert‘.“ (Vassilakou, 2018, S. 1). Denn die Stadt Wien möchte auf ihre BürgerInnen zu gehen und in den Dialog treten, um die Teilnahme an der Entwicklung Wiens zu fördern (vgl. Stadt Wien, MA 53, 2018). Unter dem Motto „Denk mit. Plan mit. Mach mit.“ fordert die Ausstellung die BürgerInnen auf, in verschiedene Rollen innerhalb der Stadtentwicklung zu schlüpfen und das komplexe Gefüge mit seinen Konsequenzen zu erleben (vgl. Stadt Wien, MA 18, 2018, S. 2). Einerseits geht es um die Aufklärung über die Komplexität der Stadtentwicklung und der Stadtgestaltung und andererseits um geplante Stadtentwicklungs- und Stadtgestaltungsprojekte in Wien. Die Ausstellung ist daher analog und im Stadtraum verortet, wo sie interaktiv genutzt werden kann (vgl. Stadt Wien, MA 18, 2018, S. 3). Sie zeigt sich im Stadtraum als eine große, weiße Kuppel. Sie bietet zu den Öffnungszeiten die direkte Auseinandersetzung mit der Thematik und den unmittelbaren Dialog mit den anwesenden AusstellungsbetreuerInnen (vgl. Stadt Wien 03). Die Ausstellungsinhalte gliedern sich dabei in einen permanenten Teil und einen wechselnden Teil, je nach Standort. Der permanente Teil bringt mit Informationstafeln, Interviewvideos und interaktiven Ausstellungselementen den BürgerInnen grundsätzlich das Thema der Stadtentwicklung in Wien näher. Der zweite Teil ist eine wechselnde Ausstellung mit Texten und Bildern zu zeitaktuellen Projekten der Stadtentwicklung und Stadtplanung aus dem direkten Umfeld der Ausstellung. Da die Ausstellung wandert, wechseln auch die Projekte (vgl. Brossmann, 2018, S. 3). So erhalten die BürgerInnen Einblicke in die zeitaktuellen Geschehnisse in Wien und auch in das eigene, direkte Umfeld. Die Ausstellung wird von einem wechselnden Rahmenprogramm begleitet (vgl. Stadt Wien, MA 18, 2018, S. 2).

3. Abschnitt – Berichterstattung der eigenen Beobachtungen

Die Ausstellung „Wien wird WOW“ steht direkt im städtischen Kontext und spricht die BürgerInnen unmittelbar an. Zusätzlich informieren die Internetseite und der Auftritt in den sozialen Netzwerken, sodass die Inhalte digital ergänzt werden. Durch den Wechsel des Standortes kommt die Ausstellung zu den BürgerInnen und geht damit in gewisser Weise auf sie zu. Neben dem Informieren und Vermitteln werden die Inhalte auch interaktiv an die BürgerInnen herangetragen. Der wesentliche Charakter der spielerischen

Instrumente innerhalb der Ausstellung ist die Verknüpfung von realem Bezug mit fiktivem Ausprobieren. Um die reale Stadtentwicklung begreifen zu können, werden die BürgerInnen eingeladen durch spielerische Zugänge, in diesem Fall weitestgehend digital, sich selbst in der Stadtentwicklung auszuprobieren und in die Rolle der PlanerInnen zu schlüpfen. Auf Bildschirmen lassen sich mit spielerischen Zugängen zum Beispiel Straßenquerschnitte mit Verkehrsflächen, Gehsteigen, Gleisen, Grünzonen, Bäumen, Sitzelementen und Parkplätzen planen und Baufelder mit unterschiedlichen Bautypologien wie Hochhäusern oder Blöcken bebauen. Die Konsequenzen des eigenen Planungsvorschlages, wie zum Beispiel die Kosten, die Errichtungsdauer und die Qualität, bezüglich der Luft und der Belichtung, werden direkt angezeigt. Anders als im „Gewöhnlichen“ lässt sich die Planung mit einem Knopfdruck neu starten und verbessern. Auch fachbezogenes Wissen, zum Beispiel, dass keine Baumbepflanzung über Kanalführungen möglich ist und die Berücksichtigung der Abstandsflächen zwischen den Baukörpern, wird in diesem digitalen Spiel vermittelt.

Neben den Spielen an den digitalen Bildschirmen gibt es auch analoge Instrumente. Mit Bausteinen lässt sich ein ganzer Stadtteil entwickeln, ein Brettspiel aus den fünfziger Jahren dient zur Qualitätsprüfung eines Wohnblocks und eine Umfragewand sammelt Meinungen, die auf Klebezetteln notiert und auf einem Stadtplan verortet werden können. Die Klebezettel sind mit Aussagen vorgedruckt, die sich mit der persönlichen Meinung ergänzen lassen: „Der Schwedenplatz wird...“, „Wien wird ...“, „In Wien gibt es nicht genug...“, „Die Rotenturmstrasse soll ...“, „Am Donaukanal gibt es nicht genug...“ (vgl. Stadt Wien 04).

So startet die Ausstellung den Versuch, den abstrakt wirkenden Begriff der Stadtplanung aufzulösen und für die Zivilgesellschaft begreifbar zu machen. Es basiert auf dem Wechselspiel aus informieren und aktivieren. Die spielerischen Instrumente helfen dabei, die BesucherInnen interaktiv einzubeziehen und Teil der Stadtplanung werden zu lassen. Die Ausstellungstafeln und die gefilmten Interviews mit Akteuren aus unterschiedlichen Bereichen informieren über Themen, Interessen und Zusammenhänge, die helfen, ein Verständnis füreinander zu entwickeln und die eigene Position zu hinterfragen. So verfolgt das Projekt „Wien wird WOW“ doch eher das Ziel der nachhaltigen Bewusstseins- und Verständnisbildung, statt der kurzzeitigen Beteiligung bei konkreten Stadtentwicklungsprojekten. Das Format verfolgt den Ansatz, „[...] dass die Stadt der Gegenwart das Engagement ihrer Bürgerinnen und Bürger erfordert, um sich zukunftsfähig zu entwickeln.“ (Rapp, 2018, S. 3).

Die Wanderausstellung versucht durch unterschiedliche Standorte das gesamte Stadtgebiet zu bespielen und so viele BürgerInnen wie möglich zu erreichen. So hat jeder Standort ein anderes Einzugsgebiet und die Wirksamkeit verteilt sich flächendeckend. Dabei thematisieren die einzelnen Ausstellungselemente verschiedene Ausschnitte der Stadtentwicklung und der Stadtplanung, die sich innerhalb des Ausstellungsformates sicherlich durch weitere Schwerpunkte ergänzen lassen würden. Die gewählten Themen und Instrumente liefern für das komplexe Feld für die Zivilgesellschaft allerdings einen angemessenen Einstieg.

Der dauerhafte Teil der Ausstellung versucht über die Stadtplanung und Stadtentwicklung aufzuklären und ein Bewusstsein bei der Zivilgesellschaft zu erzeugen. Die spielerischen Elemente und das ergänzende Rahmenprogramm sind Möglichkeiten, um ein Verständnis für die Planung und Architektur zu entwickeln. Der Perspektivwechsel und die daraus wachsende Akzeptanz für Bau- und Entwicklungsprojekte können die kooperative Stadtentwicklung bereichern und die planende Tätigkeit unterstützen. Aus der Wünschäußerung können Handlungsempfehlungen erarbeitet werden, die in der Planung Berücksichtigung finden können.

Zu der Entwicklung von öffentlichem Raum trägt dieses Projektbeispiel durch die niederschwellige Einladung der Zivilgesellschaft zum Informieren, Konsultieren und Kooperieren bei, sodass ein nachhaltiges Verständnis für die Stadtplanung und die Stadtentwicklung wachsen kann.

3.2 Interviews und ExpertInnenwissen

Die drei ExpertInneninterviews liefern aus unterschiedlichen Bereichen interessante Inhalte, die zur Beantwortung der Forschungsfragen herangezogen werden. Das Wissen der ExpertInnen resultiert aus dem pädagogischen Ansatz und der Entwicklung von Spielen in der Stadt für Erwachsene (Interview I), dem konzeptionellen Ansatz für Projektmanagement durch Spiele als Methode und Kommunikationsinstrument (Interview II) sowie dem partizipativen Ansatz aus stadtverwaltender Sicht (Interview III). Wie im Methodenteil unter Kapitel 1.5.2 erläutert, sind die ExpertInnen als VertreterInnen einer Handlungsposition zu verstehen. Im Folgenden werden die Inhalte in Zusammenhang gestellt, um die Forschungsfrage im anschließenden Kapitel schlussfolgernd beantworten zu können.

3.2.1 Position und Stellenwert

Die Beteiligungsprozesse in der Stadtgestaltung, Stadtentwicklung und Entwicklung von öffentlichem Raum unterliegen einem Wandel, da sie sich von dem bestehenden Bild des „Wunschkonzertes“ lösen müssen, um tatsächlich Anwendung und Anerkennung zu finden (vgl. Interview II, 2018, Z. 1645). Um die Qualität der Beteiligungsprozesse zu verbessern, besteht das Potenzial in der Veränderung der Methoden und Instrumente, die bei Partizipationsprozessen zum Einsatz kommen (vgl. Interview III, 2018, Z. 263). Dabei ist aus der politischen und stadtverwaltenden Perspektive zu berücksichtigen, dass die Handlungsstrukturen der Stadt denen eines Unternehmens gleichen und es um standardisierte Prozesse und Abläufe geht, die innerhalb des Systems bürokratisch und effizient abzuwickeln sind (vgl. Interview III, 2018, Z. 414). Dem gegenüber reduzieren generalisierte Prozesse die Vielfalt an Beteiligungsmethoden und -instrumenten und schmälern die Ergebnisqualität (vgl. Interview III, 2018, Z. 155). So gilt es, die sich bedingenden Ansätze, Ziele und Methoden weder zu harmonisieren, noch immer wieder neu zu erfinden (vgl. Interview III, 2018, Z. 185, 369). Optimiert werden die Prozesse durch eine wohlüberlegte Auswahl der Methoden, die dann auch die Qualität der Ergebnisse verbessern (vgl. Interview III, 2018, Z. 490).

Aus stadtpolitischer Sicht gelingt die Verbesserung der Beteiligungsprozesse durch die Integration der Partizipation in die Arbeitsabläufe, statt der Ergänzung und der Betrachtung dieser als zusätzliche Aufgabe (vgl. Interview III, 2018, Z. 435), dadurch würde das Spiel als Methode und als Instrument unterschätzt. Aufgrund von mangelndem Wissen und unzureichender Bereitschaft wird in der Stadtverwaltung auf die klassischen Formate zurückgegriffen (vgl. Interview III, 2018, Z. 443). Denn wer einen Auftrag erteilt oder erhält, möchte das Ziel mit bekannten Prozessen erreichen. Neue Methoden bleiben daher unberücksichtigt und die Bereitschaft, sich auf das Spiel und mögliche neue Inspiration einzulassen ist gering (vgl. Interview II, 2018, Z. 145, 281).

Aus der konzeptionellen Sicht existieren zwei Ansätze für den Spielprozess: entweder es besteht eine Anfangsidee und der Weg und das Ziel sind unbekannt oder der spielerische Ansatz verfolgt ein Ziel, bei dem der Prozess zur Zielerreichung unbekannt ist (vgl. Interview II, 2018, Z. 130). Dabei muss das Verfahren immer sowohl Fachinhalt, als auch Emotionalität in sich tragen (vgl. Interview II, 2018, Z. 487). Dabei ist der Fachinhalt als Ergebnis des Spiels und die Emotionalität als Selbstzweck des Spiels zu verstehen. Die TeilnehmerInnen sollen durch den Prozess und das Ergebnis eine persönliche Ergänzung

erfahren (vgl. Interview II, 2018, Z. 210). Voraussetzung dafür ist, wie in Kapitel 2.5.1 erläutert, die persönliche Bereitschaft zu finden und das gilt für Akteure gleichermaßen.

Bei der Verwendung von (urbanen) Spielen liegt der Fehler oft im Verfahren, bei dem finanzielle und zeitliche Ressourcen nicht effizient genutzt werden (vgl. Interview II, 2018, Z. 303). Der größte Verlust liegt in der unzureichenden Ergebnissicherung, der nicht ausreichend Zeit eingeräumt wird (vgl. Interview II, 2018, Z. 921), sodass die Ergebnisse weitestgehend unberücksichtigt abgeheftet werden (Kapitel 2.4). Auch hier ist die Bereitschaft und die innere Haltung zur Auswahl von Methoden und Instrumenten relevant.

Das (urbane) Spiel ist nur ein Element von vielen, die innerhalb von Beteiligungsprozessen und zur Entwicklung von Stadt verwendet werden (vgl. Interview II, 2018, Z. 1583). Und ganz gleich wie der Beteiligungsprozess aufgesetzt wird, darf dieser keineswegs den hoheitlichen Planungsprozess in Frage stellen (vgl. Interview II, 2018, Z. 777). So gelingt es dem (urbanen) Spiel innerhalb von Beteiligungsprozessen zwar die eigene Position, auch aus stadtverwaltender Perspektive, zu überprüfen (vgl. Interview III, 2018, Z. 393), es wird allerdings die bestehenden Strukturen nicht gänzlich verändern können. Aus Sicht der konzeptionellen Spielentwicklung besteht daher die Annahme, dass die Stadtverwaltung Angst hat, durch Partizipation ihre Rolle als Gewalt- und Regelungsinstanz abzugeben. Auch sie muss sich auf den Prozess einlassen (vgl. Interview II, 2018, Z. 703, 711). Es ist also von verschiedenen ExpertInnen gewünscht, das Bewusstsein für die Thematik und für den kooperativen Dialog auch innerhalb der Stadtverwaltung zu fördern. Eine gesetzliche Verankerung der Partizipation im Planungsprozess ist dabei nicht notwendig (vgl. Interview III, 2018, Z. 705).

Um das Thema der Partizipation aus stadtverwaltender Perspektive besser einordnen zu können, ist es hilfreich zu verstehen, wie die Stadtpolitik in Wien aufgesetzt ist und, dass es eine politische Entscheidung ist, inwieweit Partizipation in der Stadt berücksichtigt wird (vgl. Interview III, 2018, Z. 602). Damit sich die Prozesse um die BürgerInnenbeteiligung etablieren können und sich ein Selbstverständnis für Kooperation auch zwischen den Magistraten entwickelt, ist der politische Rückhalt wichtig (vgl. Interview III, 2018, Z. 200). Dieser politische Rückhalt ist auch aus Sicht der Spielentwicklung wichtig. Denn bisher zeigt die Erfahrung, dass sich urbane Spiele behördlich nicht anmelden und sich somit nicht legal im städtischen Raum durchführen lassen (vgl. Interview I, 2018, Z. 920). Dabei brauchen urbane Spiele in der Definition den öffentlichen Raum, werden im Gesetz allerdings nicht berücksichtigt (vgl. Interview I, 2018, Z. 384, 645).

Wenn die Stadt Wien die Partizipation und das urbane Spiel als Kreativmethode berücksichtigen will, dann sollte sie allerdings auch in der Lage sein, diese in der Gesetzgebung zu berücksichtigen und mit der Kreativität umgehen können (vgl. Interview I, 2018, Z. 1071). Aus Sicht der Spielentwicklung sind die formellen Auftraggeber allein schon aus finanziellem Interesse relevant, da sie die Mittel haben, um die Entwicklung und die Durchführung urbaner Spiele zu unterstützen (vgl. Interview I, 2018, Z. 196). In der Stadt Wien sind es zudem anteilig Fördermittel der Bezirke, die in die Anwendung von urbanen Spielen einfließen (vgl. Interview I, 2018, Z. 304).

Für die Analyse von partizipativen Prozessen, die von der Stadt Wien aus gehen, ist es relevant, das dahinterliegende System zu berücksichtigen (vgl. Interview III, 2018, Z. 631). Denn während die Magistratsabteilungen vertikal nebeneinander stehen, ist die Partizipation ein horizontaler Querschnittsbereich (vgl. Interview III, 2018, Z. 535).



13 | Die Partizipation ist Querschnittsaufgabe

Die konzeptionelle ExpertInnensicht aus Interview II sieht die Begleitung von Beteiligungsprozessen aufgrund der Querschnittsaufgabe (Abbildung 13) beim Stadtmarketing angesiedelt, das sich näher an den BürgerInnen, der Vermarktung der Stadt und der Stadt als Produkt orientiert (vgl. Interview II, 2018, Z. 731). Demnach liegt das Potenzial der Stadt durch ihren individuellen Charakter in ihr selbst. Das Potenzial der urbanen Spiele liegt dabei darin, den Stadtcharakter heraus zu arbeiten und die Stadt dadurch unverwechselbar werden zu lassen (vgl. Interview II, 2018, Z. 1357). Wien versucht dies seit dem Frühjahr 2018 mit dem Kommunikationstool „Wien wird WOW“ (Kapitel 3.1.3), um den BürgerInnen den Stadtcharakter auch mit spielerischen Elementen nahe zu bringen (vgl. Interview III, 2018, Z. 393).

Es gilt also zum einen bürgernah zu arbeiten und die Schnittstelle zwischen der Stadt, als politisch administratives System, und den BürgerInnen als Zivilgesellschaft zu stärken,

zum anderen gilt es auch innerhalb der Stadtverwaltung und Stadtpolitik das Bewusstsein für Kooperation zu schaffen sowie das innerbetriebliche Handeln nach außen transparenter werden zu lassen (vgl. Interview III, 2018, Z. 258). Der Beteiligungsprozess sollte zunächst grundsätzlich thematisiert und positioniert werden, bevor aus der Perspektive der Stadt urbane Spiele als Methode und Instrument erörtert werden können. Es ist nämlich „[...] keine operative Aufgabe. Es ist eine Verhandlungsaufgabe, es ist eine politische Aufgabe, es ist eine Steuerungsaufgabe [...]“ (Interview III, 2018, Z. 676). Berücksichtigt man dies, kann das Thema der Partizipation innerhalb des politisch-administrativen Akteurs selbst als ein Beteiligungsprozess betrachtet werden (vgl. Interview III, 2018, Z. 467), bei dem die Beteiligten selbst zu den schwer Erreichbaren zählen (vgl. Interview III, 2018, Z. 469). Die Gründe liegen, wie in Kapitel 2.2.1 erklärt, unter anderem in der aktenmäßigen Tätigkeit des Akteurs „Stadt“.

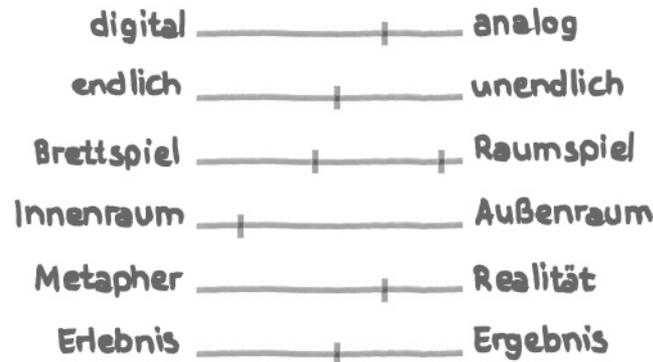
Die Stadtverwaltung ist also zum einen selbst eine schwer erreichbare Zielgruppe und zum anderen selbst ein großer Beteiligungsprozess, wenn es um das Thema der partizipativen Stadtentwicklung geht. Da für jeden Beteiligungsprozess geeignete Methoden und Instrumenten gewählt werden müssen und auch die Frage nach den zu erreichenden TeilnehmerInnen beantwortet werden muss, sind die Standardformate teils nicht ausreichend, sodass Alternativen angedacht werden sollten (vgl. Interview III, 2018, Z. 428). Und auch wenn die Stadt als System funktioniert, das generalisierte Standards braucht, die in das System eingepflegt werden können, bietet das urbane Spiel Potenziale, die dem Verwaltungsapparat bisher weitestgehend unbekannt sind (vgl. Interview III, 2018, Z. 157; Interview II, 2018, Z. 689).

Das Spiel ist ein geeignetes Format, um einzuladen, jedoch muss verständlich sein, wozu eingeladen wird (vgl. Interview II, 2018, Z. 1387). Zudem ist es wichtig, den persönlichen Gewinn für TeilnehmerInnen aufzuzeigen (vgl. Interview II, 2018, Z. 315). Denn das Spiel setzt das Gemeinwesen voraus, bei dem alle gleichberechtigt beteiligt sind und bei dem der Ausgang unbekannt ist (vgl. Interview II, 2018, Z. 69, 223). Durch die geregelte Situation wird eine Ermöglichung generiert, der sich alle gleichermaßen bedienen können und ein sozialer Austausch stattfindet (vgl. Interview I, 2018, Z. 478, 1185).

Aus Sicht der Entwicklung von urbanen Spielen ist die Raumeignung von Kindern natürlich, wobei es eine spannende Frage ist, wann diese Selbstverständlichkeit der Raumeignung endet (vgl. Interview I, 2018, Z. 446). Doch auf diese psychologisch, soziologisch und pädagogisch geprägte Frage wird an dieser Stelle nicht weiter eingegangen. So geht es also vielmehr darum Spiele zu entwickeln, die zum Ziel haben,

dass Erwachsene spielen und sich spielerisch den öffentlichen Raum aneignen (vgl. Interview I, 2018, Z. 428).

Dabei unterliegen Spiele einer sozialen Komposition und Verbindung, aber auch dem Wechselspiel aus Nähe und Distanz, wenn es um das Mit- und Gegeneinander in der Beteiligung durch (urbane) Spiele geht (vgl. Interview II, 2018, Z. 86). Während die Stadt Wien das Dreieck aus Politik, Verwaltung und Zivilgesellschaft stärken will und den „zivilen Ungehorsam“ als Potenzial betrachtet (vgl. Interview III, 2018, Z. 280, 337), so sind sich die ExpertInnen einig, dass die Schwierigkeit in dem sozialen Gefüge und den festgefahrenen Denkstrukturen aller beteiligter Akteure gleichermaßen liegt. Das (urbane) Spiel stellt dabei eine Alternative dar, um dieses aufzulösen und Neues zu produzieren (vgl. Interview I, 2018, Z. 1187; Interview II, 2018, Z. 226; Interview III, 2018, Z. 314). Bei der Verwendung von Spielen bei der Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum sind einige relevante Gegenüberstellungen bei der Einordnung zu berücksichtigen: digital und analog, Brettspiel und Raumspiel, Innenraum und Außenraum, Metapher und Realität, endlich und unendlich sowie Erlebnis und Ergebnis (Abbildung 14).



14| Die wesentlichen Regelungsparameter für Spiele

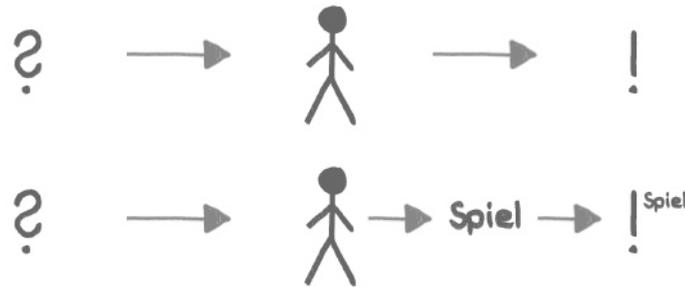
3.2.2 Beitrag und Wirksamkeit

Es gibt verschiedenste Methoden und Instrumente innerhalb der Beteiligungsprozesse. Das urbane Spiel ist dabei eine Form des Spiels innerhalb der Kreativmethoden, dessen Beitrag und Wirksamkeit aus Sicht der ExpertInnen an dieser Stelle zusammengetragen werden.

Wie im Kapitel 2.5.1 erwähnt, wird das Spiel von charakteristischen Eigenschaften geprägt. Das urbane Spiel verbindet dabei die fiktive Sphäre des Spiels mit der stadträumlichen Sphäre der gebauten Struktur. Beim urbanen Spiel geht es daher um die spielerische Aneignung von Raum und das Sichtbarmachen von gleichberechtigtem Anspruch auf öffentlichen Raum (vgl. Interview I, 2018, Z. 370). Der öffentliche Stadtraum ist weitestgehend als Konsum- und Transitraum besetzt und urbane Spiele verfolgen den Ansatz, eben diesen einmal anders wahrzunehmen (vgl. Interview I, 2018, Z. 1004). Während zum Beispiel Computerspiele meist alleine, indoor und digital gespielt werden, fördern urbane Spiele die Gesellschaft, wenn sie im Stadtraum präsent stattfinden (vgl. Interview I, 2018, Z. 581). Die gesellschaftliche Komponente von Spielen im Stadtraum wurde bereits im Kapitel 2.5 erläutert. Mit der Gegenüberstellung von „Spiel und Kind“ zu „Ernst und Erwachsener“ zeigte sich auch bereits der gesellschaftliche Druck, der auf das Verhalten von Erwachsenen im öffentlichen Raum wirkt. Urbane Spiele, mit eben diesen Komponenten, haben, wie im Grunde genommen alle Spiele, die eigenen Regeln, die den gesellschaftlichen Druck auflösen können. Denn das Regelwerk des Spiels hat eine befreiende Wirkung auf die Spielenden, die sich hinter eben diesem verstecken oder durch dieses entschuldigen können (vgl. Interview I, 2018, Z. 609, 622, 1171). Zudem löst es die Aufteilung von ExpertInnen und GeneralistInnen auf. So schaffen es auch urbane Spiele, die im Stadtraum präsent stattfinden, dass sich TeilnehmerInnen aus ihrer Rolle des „Gewöhnlichen“ lösen und sich für alle sichtbar auf das Spiel einlassen. Es ist die „nicht gewöhnliche“ Situation, die für die Teilnahme ermutigt. Denn einer der Grundkonflikte in Beteiligungsverfahren ist der fehlende Wechsel zwischen den Rollen von ExpertInnen und GeneralistInnen, da ExpertInnen durch die Aufgabe ihrer Rolle befürchten überflüssig zu sein und nicht anerkannt zu werden. Doch natürlich brauchen GeneralistInnen das Fachwissen der ExpertInnen, sodass diese den Mut aufbringen müssen, ihre Rolle zu verlassen was ihnen durch das Spiel mit der Sphäre des „nicht gewöhnlichen“ leichter fällt (vgl. Interview II, 2018, Z. 388, 497).

So trägt das Spiel dazu bei, in ein Wechselspiel zu kommen und „mit seiner Situation immer wieder neu und nicht perfekt umgehen zu lernen.“ (Interview II, 2018, Z. 1192). Es schafft den Ausgleich zwischen „Standbein“ und „Spielbein“, sodass sich die Mitspielenden auf die Suche nach dem Mittelweg begeben, der sowohl als Kompromiss, als auch als die goldene Mitte verstanden werden kann und somit den „Mittelweg zum Ziel“ darstellt (Interview II, 2018, Z. 1444, 1451, 1458). Denn das Spiel schafft es durch seine charakteristischen Elemente, Kreativität zu fördern und anzuregen, sodass mehr

gedacht werden kann, als das was sich die TeilnehmerInnen bisher immer gedacht haben und sich vorstellen konnten, denn „[...] du kannst immer nur das machen an was du denken kannst und was du dir vorstellen kannst.“ (Interview I, 2018, Z. 1044, 1064) (Abbildung 15). Es ist also möglich, durch das (urbane) Spiel und das Verlassen der eigenen Position innerhalb der Spielsphäre eine Vielfalt an Ideen zu entwickeln, die automatisch die eigene Perspektive hinterfragen (vgl. Interview II, 2018, Z. 100).



15| Das Spiel als beeinflussendes Element zwischen der Frage und der Antwort

In Anlehnung an die Gegenüberstellung von Spiel und Ernst ist das Spiel in den Unterschied zwischen „play“ und „game“ zu setzen. Während es in der deutschen Sprache keinen Unterschied gibt, beides lässt sich mit „Spiel“ übersetzen, ist die inhaltliche Unterscheidung doch sehr relevant. So versteht sich hinter „play“ ein spielerisches Ausprobieren innerhalb einer sozialen Situation, während „game“ eine Gewinnbedingung und ein Ziel hat (vgl. Interview I, 2018, Z. 489, 515). Der viel verwendete Begriff des „Serious Game“, der begrifflich den Ernst im Spiel aufgreift, ist innerhalb der Diskussion um die Gegenüberstellung von Spiel und Ernst eine missverständliche Bezeichnung (vgl. Interview I, 2018, Z. 533). Wie bereits in Kapitel 2.5.1 erläutert, ist es nicht notwendig Spielen eine Ernsthaftigkeit zuzusprechen, um einen Mehrwert zu erhalten (vgl. Interview I, 2018, Z. 541). Denn wenn das Spiel es schafft die Rollen aufzubrechen, um neue Perspektiven einzunehmen und Ideen zu entwickeln, nimmt die Begrifflichkeit um „Serious Game“ die Selbstironie und den Humor aus der fiktiven Sphäre wieder heraus (vgl. Interview I, 2018, Z. 554).

Dabei wirken urbane Spiele auf die eigene Wahrnehmung des Stadtraumes und ermöglichen einen neuen Umgang mit dem öffentlichen Raum. Es ist weniger als quantifizierbare Methode anzuwenden, sondern mehr zur Förderung der Kreativität (vgl. Interview I, 2018, Z. 959, 993). Auch können im Schutz der fiktiven Sphäre des Spiels

Situationen simuliert und trainiert werden, um sie anschließend in die Realität zu übertragen (vgl. Interview II, 2018, Z. 192). Das (urbane) Spiel trägt dabei die Aufgabe Spaß zu bringen, zu überraschen und daraus die intrinsische Motivation zu entwickeln, aus der sich dann das Bewusstsein bildet oder auch Ergebnisse resultieren, die innerhalb des Beteiligungsprozesses und darüber hinaus verwendet und weiterentwickelt werden können (vgl. Interview II, 2018, Z. 410, 501).

Neben der Vorarbeit und der Durchführung ist die Nacharbeit von Beteiligungsprozessen wesentlich. Die Ergebnisse, die aus dem fiktiven Spielprozess generiert werden, müssen in die Realität übertragen werden und dürfen nicht getreu dem Motto „Es ist ja nur ein Spiel“ abgewertet werden (vgl. Interview I, 2018, Z. 554). Die Ergebnissicherung und der Ergebnistransfer ist ein wesentlicher Baustein innerhalb der Beteiligungsprozesse, die nicht nur die Methode und das Instrument des Spiels betreffen. Denn nur durch die Verwendung und Weiterentwicklung der Resultate, ob Bewusstseinsbildung oder Ergebnisgenerierung, wird der Prozess selbst wertgeschätzt und erhält seine Daseinsberechtigung (vgl. Interview II, 2018, Z. 1678). Dabei sind die Ergebnisse durch Spiele aus dem konzeptionellen Ansatz in vier Kategorien zu betrachten: 1. Die Entwicklung einer Idee, 2. Die Interaktion der TeilnehmerInnen, 3. Die inhaltlichen Kombinationen und energetischen Schnittpunkte, 4. Die strukturellen Partnerschaften (vgl. Interview II, 2018, Z. 1732).

3.2.3 Verständnis und Bewusstsein

Spielerische Methoden und Instrumente sind, wie in Kapitel 2.5.2 erwähnt, durch ihre Niederschwelligkeit eine gute Maßnahme, um schwer erreichbare BürgerInnen zu beteiligen. Dabei hilft der spielerische Zugang durch die fiktive Spielsphäre, die Perspektiven zu drehen, sodass TeilnehmerInnen in Situationen versetzt werden, wo sie Neues und Anderes erkennen und benennen können (vgl. Interview I, 2018, Z. 969). Mit dem persönlichen „Aha-Effekt“ wird zudem direkt das Bewusstsein geweckt und damit die Identität gesteigert, sodass die persönliche Ebene der TeilnehmerInnen angesprochen wird, auch wenn es sich dabei um komplexe Themen wie die Stadtgestaltung, die Stadtentwicklung und die Entwicklung von öffentlichem Raum handelt. Diese persönliche Erfahrung, wie auch schon von Ottokar Uhl in Kapitel 2.1 benannt, ist dabei deutlich prägnanter und nachhaltiger, als ein qualitatives Ergebnis (vgl. Interview II, 2018, Z. 607).

Demnach lässt sich durch das urbane Spiel bei allen teilnehmenden Beteiligten ein Verständnis für die eigene Arbeit und Verantwortung erzeugen, wenn mit Hilfe von spielerischen Methoden zur BürgerInnenbeteiligung aufgerufen wird (vgl. Interview II, 2018, Z. 984).

So ist es die Aufgabe eines Spiels, einen Rahmen vorzugeben, innerhalb dessen sich alle TeilnehmerInnen gleichermaßen bewegen können und ein Spiel des persönlichen Erlebnisses ermöglicht wird (vgl. Interview II, 2018, Z. 256; Interview I, 2018, Z. 899). Bei dem pädagogischen Ansatz der Spielentwicklung wird in solch einem Fall von „experience design“ gesprochen, wenn das Erleben innerhalb des Spiels im Vordergrund steht (vgl. Interview I, 2018, Z. 906). So kann die Art des Spiels (framing) allerdings die Wahrnehmung des Raumes beeinflussen und manipulieren. Denn innerhalb der spielerischen Sphäre ist vieles möglich, sodass ein öffentlicher Raum sehr bewusst zum Beispiel angsteinflößend gestaltet werden kann, wenn das Spielsetting es so vorsieht. Auf diese Weise wird die Wahrnehmung durch die Verfälschung der Umgebung innerhalb des Spiels getäuscht (vgl. Interview I, 2018, Z. 914). Durch das Erzeugen einer „nicht gewöhnlichen“ Situation, manipuliert oder nicht manipuliert, erhält das Spiel einen symbolischen Charakter, der durch die TeilnehmerInnen individuell aufgefasst, verstanden und übersetzt wird (vgl. Interview II, 2018, Z. 1021).

Im Vergleich zu digitalen Spielen wird die persönliche Bewusstseinsbildung bei analogen Spielen durch die Haptik, die sie mit sich bringen verstärkt. Das Spiel ist greifbar und spricht mehr Sinne an, als ein digitales Spiel. Zudem spiegelt das Spiel durch seine Materialität einen gewissen Wert und einen nachhaltigeren Eindruck, als die Flüchtigkeit im Digitalen. Durch die Materialqualität wird auch dem Inhalt Qualität zugesprochen (vgl. Interview II, 2018, Z. 1025, 1278, 1283). Auf diese Weise kann sich um das Spiel ein Produkt mit Wiedererkennungswert bilden. Gerade das urbane Spiel, das im öffentlichen Raum präsent ist ohne, dass man es bewusst aufsuchen und ansteuern, kann als Marke eine gewisse Selbstverständlichkeit erhalten und sich in den Köpfen der BürgerInnen als solch eine verfestigen (vgl. Interview II, 2018, Z. 1000, 1364). Denn wie in Kapitel 2.3.2 erörtert, hängen Verständnis, Bewusstsein und Identifikation dicht beieinander und sind die Grundlage für eine selbstmotivierte Beteiligung.

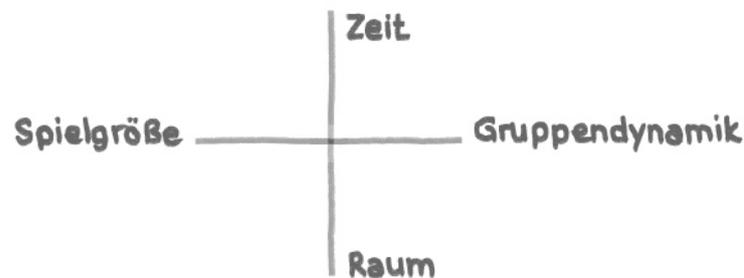
3.2.4 Maßstab und Skalierbarkeit

Ob Dorfgemeinschaft oder Megastadt, die Partizipation in der Stadtgestaltung, Stadtentwicklung und Entwicklung von öffentlichem Raum kann in jedem noch so kleinen Maßstab oder noch so großer Dimension stattfinden. Während sich diese Arbeit sich im Wesentlichen auf Groß- und Millionenstädte in Deutschland und Österreich bezieht, können innerhalb dieser die Größe der Projekte ebenfalls stark variieren: Von einer hausgemeinschaftlichen Innenhofbelebung bis hin zu Stadtentwicklungsgebieten mit BürgerInnenbeteiligung der gesamten Stadt.

Aus dem Seminar „Gameful Design“ geht hervor, dass MitspielerInnen entweder sozial- oder gewinnorientiert spielen, wodurch die Dynamik innerhalb des Spiels beeinflusst wird. Die gesellschaftliche Struktur, die sich innerhalb oder um ein Spiel herum bildet, ist daher einem sozialen Gefüge und der daraus resultierenden Dynamik ausgesetzt (vgl. Interview II, 2018, Z. 528). Wie bereits erwähnt, spiegelt das urbane Spiel auch eine gesellschaftliche Struktur wieder. Dabei sind die Gruppendynamik und die gesellschaftliche Struktur unbekannt und nicht vorhersehbar, lassen sich allerdings durch das Regelwerk des Spiels steuern. Das Spielsetting skaliert so zum Beispiel die Anzahl der TeilnehmerInnen und die Gruppengröße. Des Weiteren unterliegt der räumliche Faktor innerhalb der urbanen Spiele ebenfalls einer Skalierbarkeit und Anpassung des Maßstabes. Denn während ein Brettspiel klare Grenzen hat, genauso wie ein Innenraum, sind die Grenzen im öffentlichen Raum je nach Spielsetting frei wählbar. So lässt sich das Spiel auf bauliche Strukturen, wie einzelne Häuser oder Blöcke, aber auch auf Bereiche und damit verschwimmende Grenzen anwenden (vgl. Interview II, 2018, Z. 527, 796).

Neben der gesellschaftlichen Struktur und den räumlichen Grenzen unterliegt der Spielprozess auch einem zeitlichen Rahmen (vgl. Interview II, 2018, Z. 531). Denn wie in Kapitel 2.5.2 erläutert, wird das Spiel durch einen klaren Anfang, ein klares Ende und dem dazwischenliegenden Prozess bestimmt. Auch dieser ist für jedes Spiel variabel und macht das Spiel skalierbar. So können Spiele, die im öffentlichen Raum stattfinden, sowohl kurzweilig sein und innerhalb von nur wenigen Sekunden spielbar oder aber langwierige Beteiligungsprozesse begleiten (vgl. Interview I, 2018, Z. 375; Interview II, 2018, Z. 410, 1405). Dabei ist der zeitliche Faktor in der Durchführung nicht entscheidend: „[...] Handlungsanweisungen sind die besten Spiele.“ (Interview I, 2018, Z. 1223).

Der Maßstab und die Skalierbarkeit lassen sich demnach nicht ausschließlich auf den räumlichen Faktor beziehen, sondern erfordern darüber hinaus die Berücksichtigung der Faktoren Zeit, Gruppendynamik und Spielgröße (Abbildung 16).



16| Die Skalierungsfaktoren

3.2.5 Stärken und Schwächen

Die Stärken und Schwächen von urbanen Spielen gehören mit den Chancen und Risiken, die im Kapitel 3.2.6 folgen, zu den vier Komponenten der SWOT-Analyse. Die SWOT-Analyse aus dem englischen für Strengths (Stärken), Weaknesses (Schwächen), Opportunities (Chancen) und Threats (Bedrohungen) ist die klassische Analysestrategie, um zu Positionieren und zu Erörtern.

Die Stärke des urbanen Spiels, wie auch bei dem Beispielprojekt „Was ist los im Drumherum?“ in Kapitel 3.1.2 erfahren, liegt in der Erreichbarkeit von BürgerInnen, die in der Partizipation als schwierig erreichbare Gruppe gelten. Denn Spiele animieren niederschwellig zur Interaktion (vgl. Interview I, 2018, Z. 355, 392, 401). Während sie für den Anfang ein einfaches Medium sind, um zum Mitmachen einzuladen, ermöglicht der Spielprozess die Produktion eines großen „Fundus“, der durch das Spiel zudem gut (aus)sortiert und differenziert werden kann (vgl. Interview II, 2018, Z. 412).

Eine weitere Stärke liegt bei dem Regelwerk eines jeden Spiels, das eine Gleichstellung der TeilnehmerInnen schafft (vgl. Interview I, 2018, Z. 478), sodass auch ExpertInnen ihre Position für den Spielmoment ab-, aber nicht gänzlich aufgeben (vgl. Interview II, 2018, Z. 590) und sich auf den Perspektivwechsel einlassen, der für einen funktionierenden Prozess wesentlich ist. So lässt sich der gesamte Beteiligungsprozess durch den Einsatz von Spielen beschleunigen und eine bessere Ergebnisqualität erarbeiten (vgl. Interview II, 2018, Z. 470). Eine wesentliche Rolle wird dabei dem charakteristischen Element des

„nicht gewöhnlichen“ Lebens zugesprochen. Denn die Möglichkeit, durch Spiele Probleme zu lösen, liegt im Fiktiven (vgl. Interview I, 2018, Z. 203), während die Realität dem gegenüber einschränkend wirkt (vgl. Interview II, 2018, Z. 895). In der Realität wirken der gesellschaftliche Druck und das regelkonforme Verhalten aus der Gesellschaft, das Spiel hingegen hat seine eigenen Regeln (vgl. Interview II, 2018, Z. 1202). Doch während das Fiktive eine Stärke des Spiels darstellt, liegt dort auch eine Schwäche. So gilt es, die Ergebnisse der fiktiven Sphäre als Metapher zu verstehen und sie durch Interpretation in die Realität zu übertragen (vgl. Interview II, 2018, Z. 900). Es ist demnach keine ideale Methode und kein angemessenes Instrument, um die Realität zu erfassen (vgl. Interview I, 2018, Z. 982).

3.2.6 Chancen und Risiken

Die Chancen und Risiken bilden die zweite Begriffspaarung in der strategischen SWOT-Analyse. Durch die Stärke der Niederschwelligkeit besteht die Chance, die Zahl der teilnehmenden Akteure zu erhöhen und ein erweiterndes Beteiligungs- und Kommunikationsinstrument zu schaffen, das auch „die Leisen“ einbezieht (vgl. Interview I, 2018, Z. 1458). Denn das Spiel holt die TeilnehmerInnen dort ab, wo sie jeweils stehen. Dabei handelt es sich um eine Einladung, bei der InitiatorInnen im besten Fall eine überzeugende Rolle spielen. Zuschauende lassen sich überzeugen und tätigen die freiwillige Entscheidung mit zu spielen (vgl. Interview II, 2018, Z. 268). So schafft es die Gleichberechtigung innerhalb des Spiels, unabhängig von dem Ergebnis und dem persönlichen Gewinn, dass die Gruppe profitiert (vgl. Interview II, 2018, Z. 463). Durch diesen gemeinschaftlichen Charakter trägt das urbane Spiel die Chance in sich, ein bestehendes soziales Gefüge eines (öffentlichen) Raumes aufzubrechen und neu zu besetzen (vgl. Interview I, 2018, Z. 1453). Durch das urbane Spiel und die Möglichkeit der Simulation und des „Framings“ lassen sich womöglich sogar negativ behaftete Stadt- oder Angsträume wieder positiv besetzen (vgl. Interview I, 2018, Z. 1402). Denn auch, wenn in der Baubranche fast alles geregelt und genormt ist, fehlen doch genau die sozialen und weichen Faktoren, „[...]der Umkreis sozusagen, der Stadtteil oder der Nachbar. Oder in gewisser Weise auch der Nutzer[...]“ (Interview II, 2018, Z. 806). Diese lassen sich sehr gut durch Spiele in das Verfahren aufnehmen und berücksichtigen.

Auch der Begriff des „lean management“, also der Übertragung von Prozessen in andere Bereiche und das Lernen von anderen Bereichen wiederum für die Planung, ist als Chance des urbanen Spiels zu betrachten. Denn jedes Spielsetting produziert eine Vielzahl von Ergebnissen, die nicht nur für den Zweck verwendet werden können, für das das Spiel angesetzt wurde (vgl. Interview II, 2018, Z. 1045, 1608, 1834).

Das größte Risiko der urbanen Spiele besteht in der abwertenden Aussage „Es ist ja nur ein Spiel“, was den im Kapitel 2.5.1 diskutierten Gegensatz von Spiel und Ernst aufgreift (vgl. Interview I, 2018, Z. 554). Durch diese Behaftung besteht die Gefahr, dass das urbane Spiel als Methode und Instrument von den TeilnehmerInnen nicht ernstgenommen wird. Ein weiteres Risiko besteht durch die Befangenheit Personen gegenüber, die im öffentlichen Raum auf BürgerInnen zugehen: „[...] wenn jemand auf dich zukommt im öffentlichen Raum, ist es, weil er dir einen Flyer geben will [...]“ (Interview I, 2018, Z. 571). Hinzu kommt das hohe Maß an kommerziell besetzten Räumen in der Stadt und damit das geringe Maß an individuell nutzbaren Flächen, die eine Verwendung für urbane Spiele ermöglichen (vgl. Interview I, 2018, Z. 566). Neben den Risiken, die urbane Spiele in der Anwendung tragen, bestehen Risiken auch bei der Entwicklung von spielerischen Methoden. Denn für das komplexe Element „urbanes Spiel“, bei dem Akteure mit unterschiedlichem Fachwissen beteiligt sind, so zum Beispiel SoziologInnen, ArchitektInnen, PolitikerInnen, PädagogInnen und PsychologInnen, gilt es das gemeinsame Interesse im Fokus zu behalten. „Die Personen müssen so gut miteinander korrespondieren, dass nicht die Korrespondenz zu einem eigenen Problem wird.“ (Interview II, 2018, Z. 119).

3.2.7 Planung und Prozess

Urbane Spiele bieten bei der Planung und den Beteiligungsprozessen die Möglichkeit „blinde Flecken“ zu entdecken und die Identifikation mit dem Stadtraum zu schaffen, aus der die gesteigerte Teilnahme resultiert (vgl. Interview I, 2018, Z. 1310, 1379). Diese Identifikation mit der gebauten Umgebung schließt dabei alle TeilnehmerInnen ein, auch PlanerInnen und ArchitektInnen. Diese profitieren ebenfalls von dem Perspektivwechsel, den (urbane) Spiele erzeugt, da sie die Erkenntnisse in den Entwurfs- und Planungsprozess einfließen lassen können. Allerdings ist aus pädagogischer Sicht zu berücksichtigen, dass mit Hilfe von urbanen Spielen keine Erkenntnisse gewonnen werden können, die direkt für

die Planung verwendet werden können (vgl. Interview I, 2018, Z. 1293, 1297). Denn für die Erzeugung von tabellarisch erfassbaren Werten, wie Quadratmeter und Kosten, ist das Spiel in seinem Grundcharakter nicht geeignet (vgl. Interview I, 2018, Z. 966, 1020). Zudem besteht die Schwierigkeit in der Interpretation der Ergebnisse der urbanen Spiele durch jemanden, der sie weder entwickelt noch teilgenommen hat (vgl. Interview I, 2018, Z. 1034). Es ist auch auf den Unterschied zwischen urbanen Spielen und Planspielen hinzuweisen, die durchaus einen planungsrelevanten Charakter in sich tragen (vgl. Interview I, 2018, Z. 1282). Es ist weiter zu bedenken, dass spielerische Elemente in Planungsprozessen nicht automatisch Spiele sind und sich aus spielerischen Methoden quantitative Ergebnisse erzielen lassen (vgl. Interview I, 2018, Z. 1615).

Eine relevante Parallele zwischen der Planung und dem Spiel liegt in der Prozesshaftigkeit: Anfang, Prozess, Ende. Für beide, Planung und Spiel, muss dabei ein zeitlicher Rahmen abgesteckt sein, der den Prozess für alle TeilnehmerInnen fassbar macht und in dem sich alle gleichermaßen bewegen können (vgl. Interview II, 2018, Z. 1405). Denn nicht nur die BürgerInnen müssen erst einmal ein Bewusstsein über ihre Rolle und Position als Zivilgesellschaft entwickeln, sondern auch alle weiteren Akteure wie die Stadt und der Markt. Die Stadt Wien versucht mit der Steuerungsgruppe „Partizipation“ die verschiedenen Akteure zusammen zu bringen, um gemeinsam das Bewusstsein zu schärfen und den Partizipationsprozess zu entwickeln (vgl. Interview III, 2018, Z. 140). Damit wird gemeinsam an der Sichtbarkeit des Themas und der Qualität der Beteiligung gearbeitet (vgl. Interview III, 2018, Z. 28, 84). Um den Mehrwert der Vielfalt von Beteiligungsprozessen zu bewahren, gibt es keine übergeordnete Strategie (vgl. Interview III, 2018, Z. 144). Vielmehr versucht die Stadt, die einem inneren, hierarchischen System unterliegt, die Aufgaben um die Partizipation und BürgerInnenbeteiligung von oben nach unten weiter zu leiten, um anschließend die entwickelten Prozesse wieder von unten nach oben in die Magistrate weitergeben zu können (vgl. Interview III, 2018, Z. 105, 118, 120). Dass das urbane Spiel dabei eine Rolle spielen kann, ist der Stadt so konkret noch nicht bewusst. Das bemängeln auch die SpielentwicklerInnen. Ihre Arbeit steht bisher in keiner Beziehung zur Stadtentwicklung und es gibt auch keinen Kontakt zu den Magistraten, die sich mit der Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum befassen (vgl. Interview I, 2018, Z. 933). Dabei sieht die Stadt Wien, so wie es auch der konzeptionelle Ansatz vorschlägt, die Möglichkeit, mit Hilfe anderer Prozesse auch für die Planungsprozesse zu lernen (vgl. Interview III, 2018, Z. 108).

Die Entwicklung der Partizipationsprozesse ist für die Entwicklung der Planungsprozesse von großer Bedeutung, da sich die Verteilung und die Rollen der beteiligten Akteure in der Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum verschieben werden. Aus konzeptioneller Sicht wird die Verwaltung an Bedeutung verlieren und die Unternehmen, oder wie in Kapitel 2.2.2 genannt der Markt, zunehmen (vgl. Interview II, 2018, Z. 1776). Die Kompetenzverteilung der Akteure wird auch durch das Thema der Digitalisierung und der Smart City nochmals in Frage gestellt werden (vgl. Interview II, 2018, Z. 1107, 1140, 1190). Wenn sich diese Arbeit mit dem analogen Verfahren beschäftigt, ist doch auch der pädagogische Ansatz interessant, auch das Internet als öffentlichen Raum zu bezeichnen (vgl. Interview I, 2018, Z. 264).

Um im analogen, öffentlichen Raum zu bleiben, ist es wünschenswert, das urbane Spiel in die Planung zu integrieren und auch Freiflächen für urbane Spiele zu berücksichtigen. So kann aus pädagogischer Sicht das urbane Spiel selbst zu einem Gestaltungselement im öffentlichen Raum werden (vgl. Interview I, 2018, Z. 1287, 1635).

„Das Spiel ist die höchste Form der Forschung.“

(Albert Einstein)

4 Stadt hat Spiel – Wie das Spiel zur Stadt beiträgt

Es gilt die Inhalte der vorhergehenden Kapitel zu verbinden und Bezüge herzustellen, um die Forschungsfrage nun zu erörtern, im besten Falle zu beantworten. Die Forschungsergebnisse zeigen den Spannungsbogen, den das urbane Spiel als Beitrag zur Entwicklung von öffentlichem Raum leistet.

Der theoriebezogene Hauptteil greift daher die Themenfelder auf, die sich um die Position des urbanen Spiels als Methode und Instrument sowohl im Beteiligungsprozess als auch im Planungsprozess eröffnen. Bei der Erarbeitung der Literatur stellte sich die Abgrenzung der Inhalte, die Relevanz für diese Arbeit tragen, durchaus als schwierige Aufgabe dar. Zum einen sollte die Interdisziplinarität von Architektur, Raumplanung und Soziologie berücksichtigt werden und zum anderen nicht zu weit in die Politologie, Philosophie und Pädagogik abgeschweift werden. Auch wenn die ein oder andere Textpassage zu weit vom Grundgedanken abkommt oder aber teils nicht weit genug reicht, konnte grundsätzlich die Relevanz für die Forschungsfrage beibehalten werden. So ist es den LeserInnen möglich den Ansatz von Partizipation zu verstehen, der den Rahmen um die BürgerInnenbeteiligung aufspannt, in dem sich das urbane Spiel als Methode und Instrument positioniert. Dadurch lässt sich die Verbindung zu den Planungs- und Entwurfsprozessen in der Architektur und der Raumplanung unter Berücksichtigung der partizipativen Stadtentwicklung herstellen. Des Weiteren lässt sich das Spiel als kultur- und gesellschaftsbildendes Element begreifen, sodass sich der soziologische Bezug zur kooperativen Stadt erörtern lässt.

Der praxisbezogene Hauptteil ermöglicht es durch die Beschreibung der Projektbeispiele und die Diskussion der Inhalte der Interviews mit den ExpertInnen das urbane Spiel in den erlebbaren Bezug zu stellen. Die Recherche zu den Projektbeispielen war durchaus intensiv und dabei vorerst wenig zielführend. Es ist eine Vielzahl an Spielen, spielerischen Methoden und urbanen Spielen in Europa und auch weltweit zu finden. Die Eingrenzung auf Österreich und Wien, um die Relevanz für diese Arbeit zu halten und einen persönlichen Besuch zu ermöglichen, reduzierte die Auswahl erheblich. Auch die Berücksichtigung der Aktualität kürzte die Projektliste nochmals ein. Die nun verwendeten Projektbeispiele ermöglichen, das urbane Spiel in den Kontext der Praxis in Wien zu stellen und ihren Beitrag zur Entwicklung von öffentlichem Raum zu erörtern. Allerdings haben es die gewählten Beispiele nicht ermöglicht, die gewünschte Forschungstiefe zu erreichen, die sie hätten bringen sollen.

Bei der Auswahl der ExpertInnen für die Interviews lag der Fokus auf der Unterschiedlichkeit ihrer Tätigkeitsfelder. Dieser Anspruch konnte erreicht werden. Auch die Anfrage der InterviewpartnerInnen verlief zufriedenstellend, was durch die interessierte Bereitschaft dieser begünstigt wurde. Die bisher einmalige Erfahrung mit einem Interview mit einer Expertin erforderte die intensive Vorbereitung und die detaillierte Erarbeitung der Interviewleitfäden.

In der Durchführung zeigt sich dann allerdings die fehlende Erfahrung, das Interview zielgerichtet und mit einem inhaltlichen Interesse zu leiten. Zwar war in allen drei Fällen ein entspanntes und interessiertes Gespräch möglich, doch zeigten sich in der anschließenden Transkription des Materials die teils stark abschweifenden und für die Forschungsfrage nicht relevanten Inhalte. Auch wenn die drei ExpertInnen aus unterschiedlichen Tätigkeitsbereichen kommen, zeigte sich in der Diskussion der Inhalte, dass der Ansatz von ExpertInnen aus der Akteursgruppe der Zivilgesellschaft und des Marktes sowie der PlanerInnen und der ArchitektInnen die Forschungsergebnisse sicherlich hätten ergänzen können.

Zusammenfassend liefert die strukturelle Herangehensweise und die inhaltliche Ausarbeitung relevantes, aber nicht allumfassendes Material zum urbanen Spiel, das seinen Beitrag zur Entwicklung von öffentlichem Raum erläutert.

4.1 Bedeutung und Mehrwert

Die Forschungsergebnisse zeigen, dass das urbane Spiel auf verschiedene Weisen und in unterschiedlichen Kontexten zur Entwicklung von öffentlichem Raum beiträgt. Eine Schwierigkeit, die es zu berücksichtigen gilt, ist die Definition des urbanen Spiels im Vergleich zum Spiel und den spielerischen Methoden. Urbane Spiele zielen auf die Verknüpfung der fiktiven Sphäre des Spiels mit der räumlichen Sphäre der Stadt als bauliche Struktur ab. Diese Verfeinerung lässt sich durchaus als Nische innerhalb von Spielen und spielerischen Methoden betrachten. Genauso wichtig ist, zwischen dem Einsatz bei Beteiligungs- und Planungsprozessen zu unterscheiden. Zwar baut die Arbeit auf der Partizipation auf, hat allerdings eine Handlungsempfehlung für PlanerInnen und ArchitektInnen zum Ziel. Während diese Abgrenzungen innerhalb der Arbeit teils schwer zu erkennen sind, ist die Beachtung dieser bei der Beantwortung der Forschungsfragen daher umso wichtiger.

- > Welche Stärken, Schwäche, Chancen und Risiken hat das Spiel für die Entwicklung von öffentlichem Raum?

Eine wesentliche Erkenntnis bei der Verwendung von Spielen sowohl im Beteiligungs- als auch im Planungsprozess liegt in dem Irrglauben, dass es dem Spiel an Ernsthaftigkeit fehlt, sodass es als Methode und Instrument nur unzureichend Beachtung findet. Dabei können Spiele eine auflockernde Leichtigkeit in die Prozesse bringen und, als urbanes Spiel betrachtet, auch in den stark strukturierten Stadtraum. Statt durch urbane Spiele die Rauman eignung der konsum- und transitgeprägten Stadt zu ermöglichen, wird das Verhalten im öffentlichen Raum durch Gesetze und Verbote stark geregelt. Dabei lassen sich durch Spiele im öffentlichen Raum nachhaltig Nachbarschaften und Gemeinschaften stärken, weil man sich im Spiel gleichberechtigt begegnet. Durch das Regelwerk, dem jedes Spiel unterliegt, schafft das urbane Spiel einen gleichberechtigten Umgang innerhalb des öffentlichen Raumes. Die Unterscheidung von Starken und Schwachen, Lauten und Leisen, Präsenten und Unscheinbaren, ExpertInnen und Laien hebt die Rollenverteilung in der fiktiven Sphäre des Spiels auf.

Gerade für Erwachsene, deren Verhalten im öffentlichen Raum natürlich durch Gesetze, aber auch durch den gesellschaftlichen Druck beeinflusst wird, ist das Regelwerk des Spiels eine Ermöglichung sich aus eben diesem angepassten Verhalten zu lösen. Der Perspektivwechsel, der so durch das Spiel erreicht wird, hilft die eigenen Denkmuster zu durchbrechen und gegenseitige Inspiration zu erfahren. Gerade bei Beteiligungs- und Planungsprozessen, wo die Betrachtung sehr einseitig sein kann und sich die Fronten zwischen den Beteiligten schnell verhärten können, kann das Spiel entwaffnend wirken und die fiktive Sphäre des Spiels zur Lösung der realen Umstände beitragen.

Die Verknüpfung der fiktiven Sphäre des Spiels mit der räumlichen Sphäre der Stadt ermöglicht, die Wahrnehmung des öffentlichen Raumes zu beeinflussen und zu verändern. Dieses Potenzial ist besonders für sogenannte „Angsträume“ zu nutzen. Durch die Verortung im und mit dem Stadtraum erhält das urbane Spiel eine Haptik, die sich wiederverwenden lässt und einen wiederholbaren Einsatz ermöglicht. Auch die Entwicklung eines Produktes und die Vermarktung einer Stadt durch urbane Spiele ist ein nicht zu vernachlässigender Ansatz, wenn es um die nachhaltige und langfristige partizipative Stadtentwicklung und die Entwicklung von öffentlichem Raum geht.

Dabei ist das urbane Spiel ein Element von Vielen und kann ergänzend hinzugezogen werden. Der kreative Zugang ist bereichernd, um Beteiligungs- und Planungsprozesse

aufzulockern. Um konkrete Meinungen und Perspektive abzufragen, sind Marktforschungen und standardisierte Methoden und Instrumente in Form von Umfragen allerdings durchaus geeigneter. Besonders bei großmaßstäblichen Projekten und unüberschaubaren Wirkungsradien verliert das urbane Spiel die Möglichkeit des Machbaren. Denn weiterhin steht die Effizienz und Effektivität eines Prozesses im Vordergrund, sodass auch der Einsatz des urbanen Spiels hinterfragt, aber angedacht werden sollte.

- > Welchen Beitrag leistet das Spiel zur Bewusstseinsbildung bei den Akteuren für das Verständnis für die kooperative Stadt?

Die Bewusstseinsbildung bei den Akteuren mehr über die Entwicklung des Selbstbewusstseins über die eigene Position und der gesteigerten Identifikation mit dem Stadtraum die Bereitschaft zur Beteiligung bei der Entwicklung von öffentlichem Raum. Dieses Bewusstsein über sich selbst im Kontext der gebauten Strukturen der Stadt beeinflusst zum einen in Beteiligungsverfahren und zum anderen in Planungsprozessen. Bereits Ottokar Uhl animiert die PlanerInnen und ArchitektInnen, die Menschen in ihre planende Tätigkeit einzubeziehen. Diesen pädagogischen Charakter, den die Architektur und die Planung so erhalten, richtet sich im Themenfeld der partizipativen Stadtentwicklung an alle Akteure gleichermaßen, auch an die PlanerInnen und ArchitektInnen.

Denn das Spiel erfordert die freiwillige Bereitschaft, auch die eigene Rolle und Position für die Zeit des Spiels abzulegen. Dies betrifft alle beteiligten Akteure, sodass ein gemeinschaftlicher Charakter entsteht, der die Beteiligten im „Nicht-Gewöhnlichen“ vereint. Durch das Spiel ist es möglich, unterschiedliche Rollen einzunehmen und verschiedenen Perspektiven zu erhalten, sodass Entscheidungen nachvollziehbarer werden. Das daraus wachsende Verständnis füreinander steigert auch das Verständnis für die kooperative Stadt. Durch das urbane Spiel werden alle beteiligten Akteure dazu eingeladen, die fiktive Spielsphäre mit der realen Stadtsphäre zu verknüpfen und durch das Spiel als Methode oder Instrument den öffentlichen Raum entweder einmal anders wahrzunehmen, ihn sich temporär anzueignen oder ihn aus einer anderen Akteursposition und Perspektive zu beleuchten. Dabei fördert das persönliche Erlebnis das Bewusstsein, das Selbstbewusstsein, die Identifikation, die Beteiligung und damit das Verständnis für die kooperative Stadt.

- > Welche Skalierbarkeit und Wirksamkeit tragen urbane Spiele in sich?

Die Skalierbarkeit des urbanen Spiels wird durch die Faktoren der räumlichen und zeitlichen Begrenzung, der Gruppendynamik im Spielgefüge sowie der materiellen Größe des Spiels bestimmt. Dabei stehen diese Faktoren teils in unvermeidbaren Abhängigkeiten, sodass sich die Skalierbarkeit und die Wirksamkeit von urbanen Spielen bedingen. Zu berücksichtigen ist jeweils das individuelle Spielsetting, das der Spielentwicklung unterliegt. Urbane Spiele lassen sich durchaus sowohl im kleinen als auch im großen Maßstab anwenden, doch ist ihr Einsatz durch eine Anfangsidee oder ein gewünschtes Ziel bestimmt und für eben diesen entwickelt und optimiert. Die Ausdehnung und Eingrenzung der vier Faktoren können den Spielverlauf verändern und die Zielführung beeinflussen, sodass die Skalierung durchaus Auswirkungen auf die Wirksamkeit haben kann.

- > Welchen Mehrwert haben urbane Spiele für PlanerInnen und ArchitektInnen?

Das urbane Spiel zählt zu den Kreativmethoden, die innerhalb von partizipativen Beteiligungsverfahren und Planungsprozessen zum Einsatz kommen können. Durch sie wird die Kreativität angeregt und die gegenseitige Inspiration unterstützt um Mehr, Zusätzliches und Ergänzendes denken und generieren zu können. Dabei trägt das urbane Spiel einen analytischen Charakter, der sich sowohl auf die stadträumliche- als auch auf die gesellschaftliche Struktur beziehen kann. Innerhalb der gesellschaftlichen Struktur kann der gemeinsame Spielprozess und die persönliche Erfahrung durch eben diesen als Ergebnis betrachtet werden, der den gemeinschaftlichen Planungsprozess mit unterschiedlichen Akteuren begünstigen kann. So erfüllt das Spiel, ähnlich wie die intermediären Organisationen, eine vermittelnde Aufgabe zwischen den Akteuren. Innerhalb der stadträumlichen Struktur können durch urbane Spiele Meinungsbilder erzeugt werden, die als Ergebnisse im Entwurf Berücksichtigung finden können. Da das urbane Spiel als Kreativmethode betrachtet wird, ist es jedoch nicht das geeignete Medium, um planungsrelevante Zahlen und Fakten zu generieren, die für die Planung eine wesentliche Bedeutung haben.

Auch wenn durch das Spiel im Allgemeinen die Kompetenzverteilung temporär aufgehoben wird, so gilt es, diese im „Gewöhnlichen“ beizubehalten. So sollte der planerische Aspekt bei dem Einsatz von urbanen Spielen in kooperativen Planungsprozessen von vorne herein berücksichtigt werden, um für PlanerInnen und

ArchitektInnen relevante Ergebnisse zu erzielen. Der Zusammenhang, die Verbindung und die Bedingungen, die das urbane Spiel und die Entwicklung von öffentlichem Raum tragen, gehört dafür zunächst einmal akzeptiert. Während der Planungsprozess durch Gesetze und Normen stark geregelt wird, ergänzen die Ergebnisse der urbanen Spiele diesen mit weichen Faktoren, deren Berücksichtigung und Verwendung einen sensiblen Umgang benötigen. Von wesentlicher Bedeutung ist es daher, aktiv und persönlich in die Entwicklung, die Durchführung und die Auswertung des Spielprozesses einbezogen zu sein. Wenn diese Einbindung gelingt, können die Ergebnisse der urbanen Spiele nachhaltig den Beteiligungs- und Planungsprozess für PlanerInnen und ArchitektInnen ergänzen.

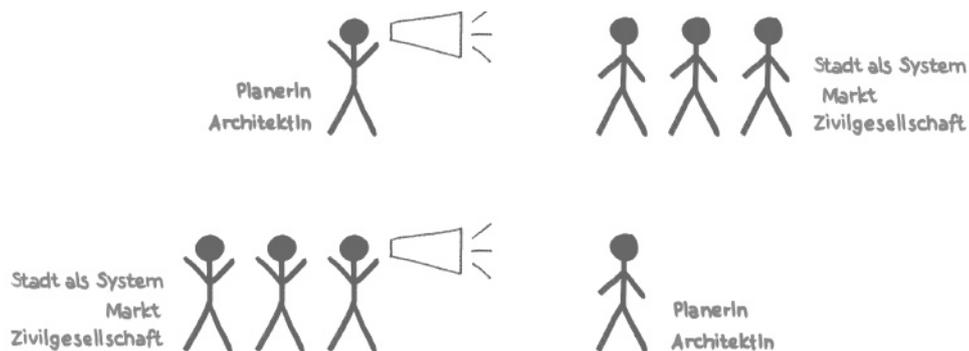
> Welchen Beitrag leistet das urbane Spiel zur Entwicklung von öffentlichem Raum?

Das urbane Spiel leistet auf unterschiedliche Weisen einen Beitrag zur Entwicklung von öffentlichem Raum. Grundsätzlich kann es als Methode und Instrument zur Stadtgestaltung, der Stadtentwicklung und der Entwicklung von öffentlichem Raum angewendet werden. Dabei ist zwischen dem Einsatz bei partizipativen Beteiligungsverfahren und dem Einsatz bei Entwurfs- und Planungsprozessen von PlanerInnen und ArchitektInnen zu unterscheiden. In beiden Fällen lädt der spielerische Charakter zum Perspektivwechsel ein, der sich auf die gemeinschaftliche Abwicklung des Prozesses positiv auswirken kann. Zudem wird durch den spielerischen Charakter die Kreativität angeregt, sodass es als Entwurfs- und Planungsinstrument für PlanerInnen und ArchitektInnen bereicherndes Material liefern kann. Das urbane Spiel trägt dazu bei, die fiktive und die stadträumliche Sphäre zu verknüpfen, um die beteiligten Akteure dazu einzuladen, vor Ort zu agieren und Mutmaßungen, Annahmen und bestehende Gedanken aufzubrechen und zu lösen.

Für das urbane Spiel beginnt die Schwierigkeit bei der abgrenzenden Definition vom Spiel und den spielerischen Methoden, geht über die fehlende Ernsthaftigkeit, die Spielen allgemein zugeschrieben wird, wird durch den naheliegenden Gedanken an den Kinderspielplatz ergänzt, wenn das Spielen in der Stadt thematisiert wird und mündet in dem vorgeschriebenen und hoheitlich anmutendem Planungsprozess. Die noch stark verbreitete Unwissenheit verringert die Anwendung des urbanen Spiels, das sowohl durch den Spielprozess als auch durch die daraus resultierenden Ergebnisse durchaus einen ergänzenden Beitrag zur Entwicklung von öffentlichem Raum leistet.

4.2 Wandel und Zukunft

Immer enger schnürt sich das Planungs- und Entwurfskorsett der PlanerInnen und ArchitektInnen, wenn neben den Gesetzen, den Normen und den Anforderungen der AuftraggeberInnen auch das Meinungsbild der BürgerInnen durch Beteiligungsverfahren hinzu kommt. Durch Governance und die Erweiterung des Kreises der beteiligten Akteure löst sich die Planung aus dem ursprünglich hoheitlichen Planungsprozess und fordert sowohl von den PlanerInnen und ArchitektInnen, aber auch von den Akteuren „Stadt als System“, „Markt“ und „Zivilgesellschaft“, die eigene Position und damit verbundene Abhängigkeiten zu beleuchten. Während damals PlanerInnen und ArchitektInnen zur Stadt, dem Markt und der Zivilgesellschaft sprachen, sind es heute die Zivilgesellschaft, der Markt und die Stadt, die sich mit ihren Meinungsbildern an die PlanerInnen und ArchitektInnen wenden (Abbildung 17).



17| Die hoheitliche Planungskultur damals und die partizipative Planungskultur heute

So gilt es nicht nur, das partizipative Verfahren zu verbessern, sondern auch die Fragestellungen in Bezug auf den planerischen Mehrwert zu berücksichtigen. Je nach Auftraggeber sind die PlanerInnen und ArchitektInnen den Akteursgruppen zugeordnet und handeln mit ihrem Fachwissen als DienstleisterInnen in eben diesem Interesse. Wenn sich der klassische Planungsprozess durch das vermehrte Aufkommen von partizipativen Verfahren auflöst, gilt es auch als PlanerIn und ArchitektIn, die klassischen Vorgehensweisen und Denkmuster aufzulösen. So liegt die Empfehlung nahe, innerhalb einer fiktiven Sphäre des urbanen Spiels die eigene Rolle abzulegen, um eine für die Planung bereichernde Erfahrung zu sammeln, die im „Gewöhnlichen“ zur Weiterentwicklung von öffentlichem Raum beiträgt. Diese Handlungsempfehlung richtet

sich dabei an alle beteiligten Akteure gleichermaßen. „Diese flüchtigen Bündnisse, die urbane Initiativen und die damit verbundene Auseinandersetzung mit dem Raum, sei sie bewusst oder unbewusst, können dabei helfen, eine neue Planungskultur zu gestalten. Der Stadtbewohner ist nicht länger Objekt, sondern Subjekt der Stadt. Die Wahrnehmung des öffentlichen Raumes wird geschärft.“ (Rautenberg, 2014, S. 115). Und StadtbewohnerInnen sind wir alle.

Die Herausforderung der kooperativen Stadt und der Verwendung von urbanen Spielen innerhalb von Beteiligungs- und Planungsprozessen gilt es, gemeinschaftlich anzunehmen. Zu dem urbanen Spiel wird mit unterschiedlichen Hintergründen geforscht, auch der planerische Ansatz ist durchaus berücksichtigt. Die interdisziplinären Schnittstellen des urbanen Spiels lassen vermuten, dass sich zukünftig ein interessantes Feld um das Spiel und die Stadt aufspannen lässt. Daher ist es empfehlenswert, das urbane Spiel als Methode und Instrument in standardisierten Beteiligungs- und Planungsprozessen zu berücksichtigen, ihm eine Bereicherung zuzusprechen und in der Entwicklung von öffentlichem Raum Platz für urbane Spiele zu lassen.

Stadt hat Spiel

Literatur- und Quellenverzeichnis

- Ackermann, J. (Juni 2017). Location Based Mobile Gaming in der Stadt. *PLANERIN*, S. 22–24.
- Adloff, F. (2005). *Zivilgesellschaft*. Frankfurt: Campus Verlag.
- Altrock, U. (2007). Von den USA lernen? Potentiale und Grenzen zivilgesellschaftlichen Engagements in der Stadt- und Regionalentwicklung. In U. Altrock, H. Hoffmann, & B. Schönig, *Hoffnungsträger Zivilgesellschaft? Governance, Nonprofits und Stadtentwicklung in den Metropolenregionen der USA* (S. 237–252). Berlin: Planungsrundschau Verlag Uwe Altrock.
- Altrock, U., & Bertram, G. (2012). Urbane Governance in historischer Perspektive – Resultate, Forschungsperspektiven und Ausblick. In U. Altrock, & G. Bertram, *Wer entwickelt die Stadt?* (S. 297–306). Bielefeld: Transcript Verlag.
- Altrock, U., Bertram, G., & Fischer, F. (2012). Städtische Governance in historischer Perspektive. In U. Altrock, & G. Bertram, *Wer entwickelt die Stadt?* (S. 7–26). Bielefeld: Transcript Verlag.
- Amann, T., & Hackl, J. (2012). *Die Siedler von Cagran : spielerische Methoden in kooperativen Planungsprozessen*. Wien: Techn. Univ., Dipl.–Arb.
- Arbter, K. (2012). *Praxisbuch Partizipation. Gemeinsam die Stadt entwickeln*. Wien: MA 18 – Stadtentwicklung und Stadtplanung.
- Beck, S., & Schnur, O. (2016). *Mittler, Macher, Protestierer*. Berlin: Jovis Verlag.
- Becker, E., & Runkel, C. (2010). Zivilgesellschaft in räumlichen Arenen. In E. Becker, E. Gualini, C. Runkel, & R. Graf Strachwitz, *Stadtentwicklung, Zivilgesellschaft und bürgerschaftliches Engagement* (S. 121–206). Stuttgart: Lucius & Lucius.
- BMJV. (03. 11 2017). *Bundesministerium für Justiz und Verbraucherschutz*. Abgerufen am 28. 11 2017 von https://www.gesetze-im-internet.de/bbaug/_3.html
- Bogner, A., Littig, B., & Menz, W. (2014). *Interviews mit Experten eine praxisorientierte Einführung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Brandstätter, A. (2000). Zwischen den Räumen. In M. Schaurhofer, E. Brix, A. Brandstätter, & W. Kellner, *Räume der Civil Society in Österreich* (S. 145–156). Wien: Österreichische Forschungsgemeinschaft.
- Brossmann, J. (Mai 2018). Wirf einen neuen Blick auf deine Stadt. *Wien in Arbeit...*, 3.
- Caillois, R. (1960). *Die Spiele und die Menschen*. Stuttgart: Curt E. Schwab.
- Demirović, A. (2011). Governance – eine neue Stufe staatlicher Herrschaft. In A. Demirović, & H. Walk, *Demokratie und Governance* (S. 73–105). Münster: Westfälisches Dampfboot.
- Demirović, A., & Walk, H. (2011). *Demokratie und Governance*. Münster: Westfälisches Dampfboot.

- Dettling, W. (2000). Soziale Räume erweitern! – Was kann, was soll die Bürgergesellschaft leisten? In M. Schaurhofer, E. Brix, A. Brandstätter, & W. Kellner, *Räume der Civil Society in Österreich* (S. 17–26). Wien: Österreichische Forschungsgemeinschaft.
- Ditges, A. (Regisseur). (2015). *Wem gehört die Stadt – Bürger in Bewegung* [Kinofilm].
- Dresing, T., & Pehl, T. (2018). *Praxisbuch Interview, Transkription & Analyse. Anleitungen und Regelsysteme für qualitativ Forschende*. Marburg: dr. dresing & pehl GmbH.
- Ehmayer, C. (2000). Die "Lokale Agenda 21" – ein Konzept für zukunftsbeständige gesellschaftliche Veränderung. In M. Schaurhofer, E. Brix, A. Brandstätter, & W. Kellner, *Räume der Civil Society in Österreich* (S. 103–108). Wien: Österreichische Forschungsgemeinschaft.
- Evers, A. (2002). Bürgergesellschaft und soziales Kapital. Die politische Leerstelle im Konzept Robert Putnams. In M. Haus, *Bürgergesellschaft, soziales Kapital und lokale Politik* (S. 59–75). Opladen: Leske + Budrich.
- Flick, U. (2007). *Qualitative Sozialforschung : eine Einführung*. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Flitner, A. (2006). Nachwort. In J. Huizinga, *Vom Ursprung der Kulturen im Spiel* (S. 232–238). Hamburg: Rohwolt Verlag.
- future.lab.* (kein Datum). Abgerufen am 9. Oktober 2018 von LEHREN UND LERNEN : ARCHIV: <http://www.futurelab.tuwien.ac.at/ucc-urban-co-creation-planungsmethoden-im-digitalen-zeitalter/>
- Gebietsbetreuung Stadterneuerung. (2018). Abgerufen am 24. Oktober 2018 von <https://www.gbstern.at/>
- Gebietsbetreuung Stadterneuerung im 9.,17. und 18. Bezirk. (2017). *Was ist los im Drumherum? Ein Beteiligungsprojekt zum Stadtviertel rund um den Franz-Josefs-Bahnhof*. Wien: MA 25.
- Gebietsbetreuung Stadterneuerung. (kein Datum). *Platz gestalten – BürgerInnenbeteiligung Johann-Nepomuk-Berger-Platz*. Abgerufen am 23. Oktober 2018 von <http://platzgestalten.gbstern.at/page/3/>
- Graf Strachwitz, R. (2010). Zivilgesellschaft und Stadtentwicklung. In E. Becker, E. Gualini, C. Runkel, & R. Graf Strachwitz, *Stadtentwicklung, Zivilgesellschaft und bürgerschaftliches Engagement* (S. 279–302). Stuttgart: Lucius & Lucius.
- Gualini, E. (2010). Zivilgesellschaftliches Handeln und bürgerschaftliches Engagement in stadtentwicklungspolitischer Perspektive: kritische Überlegungen zur Thematik. In E. Becker, E. Gualini, C. Runkel, & R. Graf Strachwitz, *Stadtentwicklung, Zivilgesellschaft und bürgerschaftliches Engagement* (S. 3–24). Stuttgart: Lucius & Lucius.
- Gugerell, K. (10. November 2016). *Mobility Safari Wien*. Abgerufen am 9. Juni 2018 von <http://play-uc.net/?p=384>
- Gugerell, K., Höffken, S., & Netsch, S. (Juni 2017). Play the City – Stadt & Spiel. *PLANERIN*, S. 3–4.

- Hansestadt Lübeck. (2018). *Lübeck überMorgen*. Abgerufen am 28. 10 2018 von <https://uebermorgen.luebeck.de/>
- Haselbacher, T. (2017). *Meidling und das Spiel mit der Stadt : eine Spielanleitung*. Wien: Techn. Univ., Dipl.–Arb.
- Haus, M. (2002). *Bürgergesellschaft, soziales Kapital und lokale Politik*. Opladen: Leske + Budrich.
- Hildebrandt, P. V. (Juni 2017). Gamification der Bürgerbeteiligung – Bedürfnis an Teilhabe. *PLANERIN*, S. 5–7.
- Huizinga, J. (2006). *Vom Ursprung der Kulturen im Spiel*. Hamburg: Rohwolt Verlag.
- Huizinga, J. (2014). *Das Spielelement der Kulturen*. Berlin: MSB Matthes & Seitz.
- jusline. (26. September 2018). *Bauordnung für Wien*. Abgerufen am 26. September 2018 von https://www.jusline.at/gesetz/bo_fuer_wien/paragraf/2
- Kaiblinger+Partner. (2014). *Planspielzentrum*. Abgerufen am 9. Juli 2018 von www.planspielzentrum.at
- Kasprisin, R. (2016). *play in creative problem-solving for planners and architects*. New York: Taylor & Francis.
- Keplinger, R., & Wimmer, R. (2017). *Straßenverkehrsordnung 1960, Praxiskommentar*. Linz: proLIBRIS Verlagsgesellschaft mbH.
- Knöll, M. (Juni 2017). Partizipation in der gesundheitsfördernden Stadt. *PLANERIN*, S. 18–21.
- Kos, W. (2012). Vorwort. In E. Strouhal, M. Zollinger, & B. Felderer, *Spiele der Stadt – Glück, Gewinn und Zeitvertreib* (S. 9–11). Wien: Springer Verlag.
- Krasny, E. (2012). Wie es geht? Verteilungsspiele der Stadt. In E. Strouhal, M. Zollinger, & B. Felder, *Spiele der Stadt – Glück, Gewinn und Zeitvertreib* (S. 192–195). Wien: Springer Verlag.
- Krönert, V. (2009). Michel de Certeau: Alltagsleben, Aneignung und Widerstand. In A. Hepp, F. Krotz, & T. Thomas, *Schlüsselwerke der Cultural Studies* (S. 47–57). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Langemeyer, I. (2009). Antonio Gramsci: Hegemonie, Politik des Kulturellen, geschichtlicher Block. In A. Hepp, F. Krotz, & T. Thomas, *Schlüsselwerke des Cultural Studies* (S. 72–82). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Loidl-Reisch, C. (1992). *Orte des Spiels*. Wien: Magistrat der Stadt Wien — Magistratsabteilung 18.
- Loidl-Reisch, C. (2012). Im Freien – Von Spielorten, Spielplätzen und der bespielbaren Stadt. In E. Strouhal, M. Zollinger, & B. Felder, *Spiele der Stadt – Glück, Gewinn und Zeitvertreib* (S. 202–213). Wien: Springer Verlag.

- Mayer, M. (2002). Soziales Kapital und Stadtentwicklungspolitik – ein ambivalenter Diskurs. In M. Haus, *Bürgergesellschaft, soziales Kapital und lokale Politik* (S. 33–58). Opladen: Leske + Budrich.
- Menzel, B. (1. Oktober 2010). Wahrnehmen – Was ist Wahrnehmung? Hochschule Wismar, Deutschland.
- Miessen, M., & Grassegger, H. (2012). *Albtraum Partizipation*. Abgerufen am 29. Januar 2018 von <https://www.zeit.de/gesellschaft/zeitgeschehen/2012-06/essay-partizipation>
- Pohl, G. (Juni 2017). Spielbrett + Akteure = Kreativität & Ergebnissicherheit. *PLANERIN*, S. 11–13.
- Pohl, G. (2018). *Stadtspieler*. Abgerufen am 9. Juli 2018 von <http://www.stadtspieler.com/>
- Prinz-Brandenburg, C. (21. 07 2018). Telefonat I. (F. Welter, Interviewer)
- Rapp, C. (Mai 2018). Probiere die Veränderung. *Wien in Arbeit...*, 3.
- Rautenberg, H. (2014). *Wir sind Stadt. Urbanes Leben in der Digitalmoderne*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Saracho, O. (2017). Theoretical Framework of Developmental Theories of Play. In T. Waller, E. Årlemalm-Hagsér, E. Hansen Sandseter, L. Lee-Hammond, K. Lekies, & S. Wyver, *The SAGA Handbook of Outddor Play and Learning* (S. 25–39). Los Angeles: SAGE reference.
- Schaurhofer, M. (2000). Über Räume der Civil Society in Österreich. In M. Schaurhofer, E. Brix, A. Brandstätter, & W. Kellner, *Räume der Civil Society in Österreich* (S. 9–16). Wien: Österreichische Forschungsgemeinschaft.
- Schaurhofer, M., Brix, E., Brandstätter, A., & Kellner, W. (2000). *Räume der Civil Society in Österreich*. Wien: Österreichische Forschungsgemeinschaft.
- Schenk, M. (2000). Die Stärke der Schwachen: Zivilgesellschaft "ganz unten". In M. Schaurhofer, E. Brix, A. Brandstätter, & W. Kellner, *Räume der Civil Society in Österreich* (S. 55–68). Wien: Österreichische Forschungsgemeinschaft.
- Schönig, B., & Hoffmann, H. (2007). Zivilgesellschaft als Hoffnungsträger der Stadt- und Regionalentwicklung? In U. Altrock, H. Hoffmann, & B. Schönig, *Hoffnungsträger Zivilgesellschaft? Governance, Nonprofits und Stadtentwicklung in den Metropolenregionen der USA* (S. 11–34). Berlin: Planungslandschaft Verlag Uwe Altrock.
- Selle, K. (2011). »Particitainment« oder: Beteiligen wir uns zu Tode? Abgerufen am 29. Januar 2018 von http://www.planung-neu-denken.de/images/stories/pnd/dokumente/3_2011/selle_particitainment.pdf
- Selle, K. (2012a). *Abschied von der »Bürgerbeteiligung«*. Abgerufen am 29. Januar 2018 von http://www.planung-neu-denken.de/images/stories/pnd/dokumente/2_2012/selle_klaus_abschied-von-der-beteiligung.pdf

- Selle, K. (2012b). Stadtentwicklung aus der "Governance-Perspektive". In U. Altröck, & G. Bertram, *Wer entwickelt die Stadt?* (S. 27–48). Bielefeld: Transcript Verlag.
- Siebel, W. (2010). Planende Verwaltung und zivile Gesellschaft. In E. Becker, E. Gualini, C. Runkel, & R. Graf Strachwitz, *Stadtentwicklung, Zivilgesellschaft und bürgerschaftliches Engagement* (S. 25–38). Stuttgart: Lucius & Lucius.
- Stadt Braunschweig. (2015–2018). *Hier entsteht Braunschweigs Zukunft*. Abgerufen am 28. 10 2018 von <https://www.denkdeinestadt.de/>
- Stadt Wien 01. (kein Datum). *wien.at – Projekte*. Abgerufen am 9. Oktober 2018 von Althan Quartier:
<https://www.wien.gv.at/stadtentwicklung/projekte/althangrund/projekte/julius-tandler-platz.html>
- Stadt Wien 02. (kein Datum). *wien.at – Althangrund*. Abgerufen am 9. Oktober 2018 von Partizipation der Bevölkerung – Althangrund (Franz-Josefs-Bahnhof):
<https://www.wien.gv.at/stadtentwicklung/projekte/althangrund/partizipation.html>
- Stadt Wien 03. (kein Datum). *wien.at – Ausstellungen*. Abgerufen am 25. 10 2018 von Ausstellung "Wien wird WOW":
<https://www.wien.gv.at/stadtentwicklung/veranstaltungen/ausstellungen/wien-wird-wow.html>
- Stadt Wien 04. (kein Datum). *Wien wird WOW*. Abgerufen am 25. Oktober 2018 von Mach Mit!: <https://wienwirdwow.at/mach-mit/>
- Stadt Wien, MA 18. (Mai 2018). Stadtplanung raus auf die Straße. *Wien in Arbeit...*, 2.
- Stadt Wien, MA 53. (April 2018). Stadtplanung auf Tour. *Mein Wien – Die Monatszeitung der Stadt Wien*, 09.
- Taemmler, J. (2014). *Wie Städte sich neu finden*. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.
- Steger, B. (2005). *über Partizipation. Mitbestimmung bei Ottokar Uhl*. Abgerufen am 29. Januar 2018 von <http://www.parq.at/sections/research/stories/297/>
- Strouhal, E., Zollinger, M., & Felderer, B. (2012). *Spiele der Stadt – Glück, Gewinn und Zeitvertreib*. Wien: Springer Verlag.
- Thomas, T. (2009). Michel Foucault: Diskurs, Macht und Subjekt. In A. Hepp, F. Krotz, & T. Thomas, *Schlüsselwerke der Cultural Studies* (S. 58–71). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- TISS. (kein Datum). Abgerufen am 9. Oktober 2018 von Stegreifentwerfen Urban CoCreation:
<https://tiss.tuwien.ac.at/course/courseDetails.xhtml?dswid=2842&dsrid=126&courseNr=253A86&semester=2017S&dsrid=275>
- Tóth, E. (Juni 2017). Urbane Spiele in der baukulturellen Bildung. *PLANERIN*, S. 14–17.
- Vassilakou, M. (Mai 2018). Wien wird WOW! *Wien in Arbeit...*, 1.
- Weber, M. (2006). *Wirtschaft und Gesellschaft*. Paderborn: Voltmedia.

Abbildungsverzeichnis

1 Die Position der Stadt als System im Abhängigkeitsdiagramm	28
2 Die Position des Marktes im Abhängigkeitsdiagramm.....	30
3 Die Position der Zivilgesellschaft im Abhängigkeitsdiagramm.....	31
4 Die Position der intermediären Organisation	34
5 Das Abhängigkeitsdiagramm der Akteure.....	36
6 Die Handlungslogiken der Akteure	37
7 Die Beteiligung als Teil der integrativen Stadt.....	40
8 Die Entwicklung vom Bewusstsein zur Beteiligung	43
9 Die Formen der Beteiligung	45
10 Die Unterscheidung von Methode und Instrument bei Beteiligungsverfahren.....	47
11 Die Spielcharakteristika nach Roger Caillois.....	55
12 Die Verortung des urbanen Spiels	60
13 Die Partizipation ist Querschnittsaufgabe	76
14 Die wesentlichen Regelungsparameter für Spiele	78
15 Das Spiel als beeinflussendes Element zwischen der Frage und der Antwort	80
16 Die Skalierungsfaktoren	84
17 Die hoheitliche Planungskultur damals und die partizipative Planungskultur heute ..	97

Alle Abbildungen sind von der Verfasserin der Arbeit selbst erstellt.

Anhang

Transkript Interview I	111
Transkript Interview II	149
Transkript Interview III.....	189

Interview I

Anwesende Personen: I
IP1
IP2

Ort: Wien

Datum: 11. Mai 2018

Startzeit: 15:28

Endzeit: 16:59

Dauer: 1:31

1 #00:00:00-0# I: ...dass es eh passt. ich danke euch herzlich, dass ihr euch die zeit
2 genommen habt und freue mich euch hier begrüßen zu dürfen. also wir haben eh
3 geschrieben in der email über mein diplomthema 'das urbane spiel als beitrag zur
4 entwicklung von öffentlichem raum'. ich studiere architektur, habe in deutschland
5 innenarchitektur studiert und war auch am städtebauinstitut, dementsprechend interessiert
6 mich so die maßstabssprünge von der innenarchitektur, architektur, städtebau und die
7 schnittstellen vor allen dingen zur soziologie, weil das auch in der innenarchitektur ein
8 großes thema war aus der nutzerperspektive das ganze zu betrachten. habe auch letztes jahr
9 mit den informatikern den kurs gameful design bei person01, ich weiß nicht ob ihr den
10 kennt.

11
12 #00:00:57-3# IP1: aha, ein arbeitskollege von mir hat bei dem diplomarbeit geschrieben.
13 auch mit einem projekt.

14
15 #00:01:02-4# I: weißt du wie das hieß?

16
17 #00:01:04-7# IP1: das projekt.

18
19 #00:01:06-4# I: ich frage ihn sonst.

20
21 #00:01:08-0# IP1: irgendwas mit also das größere projekt war irgendwas mit musik
22 performance, also interactive musik performances und es hat dann also eine kleine subding
23 davon gemacht und es war so eine performance wo, also wo zwei musikerinnen hinter
24 einem vorhang waren und das publikum stand vor dem vorhang und konnte dann durch die
25 bewegungen eine videoprojektion beeinflussen und auch die vorhänge. also je mehr leute
26 wo waren, desto eher ist dort der vorhang runter gefallen. man musste quasi durch die
27 bewegungen den vorhang also das aufreißen und dann konnte man die musikerinnen sehen
28 und dann war es aus.

29
30 #00:01:50-2# I: genau wir sollten halt auch mit den informatikern in dem zusammenhang
31 spiele entwickeln. das war für uns architekInnen natürlich schwierig, aber es hat geklappt.
32 aber deswegen habe ich so in etwa die schnittstelle zum digitalen irgendwie oder habe
33 verstanden, dass es schwierig ist digitale spiele zu entwickeln und zu entwerfen, die dann
34 auch funktionieren.

35
36 #00:02:09-2# IP1: es ist nicht so viel einfacher analoge/ also es ist vielleicht weniger/ man
37 kriegt vielleicht schneller raus, ob sie funktionieren oder nicht. man braucht nicht zwei
38 millionen euro.

39
40 #00:02:18-4# IP2: ja man kann halt schneller abstrahieren, ob es funktioniert oder nicht.

41
42 #00:02:24-6# IP1: ja aber vielleicht ist es wirklich das, weil sozusagen beim spielplan hast
43 du halt so einen hohen/ hast du so hohe einstiegskosten und dann hast du halt mal die
44 technische basis und weißt immer noch nicht, ob es funktioniert. und wenn du halt analog
45 bist, dann weißt du halt relativ schnell, ob eine mechanik funktioniert oder nicht.

46
47 #00:02:41-1# IP2: ja

48
49 #00:02:42-5# I: das ist der unterschied zwischen digital und analog.

50

51 #00:02:44-4# IP1: puh, nein.
52
53 #00:02:47-3# IP2: designtechnisch vielleicht.
54
55 #00:02:48-6# IP1: arbeit zu ende, halbe seite.
56
57 #00:02:52-4# I: okay, nein verstehe. ja aber das war meine schnittstelle zum spiel, sagen
58 wir es so.
59
60 #00:02:58-8# IP1: nein, aber ich hatte/ aber ich finde ein bisschen stimmt das schon, weil
61 ich habe auch mal mit einem typen geredet, der öfter auf game jams war, wo man halt
62 spiele entwickeln kann. naja dann hatten sie eine idee, dann haben sie drei tage lang die
63 technik programmiert und dann sind sie drauf gekommen 'eigentlich haben wir noch
64 nichts. und eigentlich habe wir spieldesignmäßig noch nichts. wir haben halt ein bisschen
65 programmiert, aber sonst programmieren wir halt auch.' man braucht halt viel/ und ich
66 finde so die fälle von du entwickelst ein spiel drei jahre und es sind ja dann wirklich leute,
67 die sich voll reinhauen und irgendwie total dran glauben und dann funktioniert es dann
68 nicht. also ein bisschen so peter molyneux, so das klassische beispiel. so er ist total
69 begeistert, deswegen sind alle anderen begeistert und dann spielt man es und dann denkt
70 man sie so 'oargh'.
71
72 #00:03:48-4# I: okay, scheitern.
73
74 #00:03:51-1# IP2: wobei ich find, man kann dem schon ein bisschen entgegen wirken,
75 indem man vorher paper prototyping macht, dass das so zumindest die grundmechanik
76 abdeckt und schaut, ob die funktioniert.
77
78 #00:04:05-0# I: aber das heißt, also ich bin jetzt eh leider erst durch die recherche zu dem
79 thema auf euch gestoßen und habe gelesen: institution01.
80
81 #00:04:14-8# IP1: sind wir schon oder?
82
83 #00:04:17-0# I: seit 2012 oder so. wie kam es überhaupt dazu?
84
85 #00:04:20-4# IP2: also eigentlich gibt es die gruppierung rund um institution01 oder die
86 meisten menschen, die irgendwie dabei arbeiten definitiv schon in irgendwelchen
87 konstellationen seit 2009
88
89 #00:04:31-3# I: ja, okay
90
91 #00:04:33-5# IP2: 2008, 2009 wo wir die erste spiel01 organisiert haben in zentraleuropa.
92
93 #00:04:39-0# IP1: wirklich?
94
95 #00:04:40-7# I: das heißt ihr ward schon international vernetzt?
96
97 #00:04:43-1# IP2: ja
98
99 #00:04:43-7# I: okay
100

101 #00:04:44-8# IP2: genau, also sozusagen das spiel ist aus san francisco, wir kennen die
102 designer und haben es im grunde relativ zeitgleich mit den menschen aus london die
103 spiel01 nach europa gebracht. und die briten haben es aber eher wirklich in großbritannien
104 belassen und wir haben halt in berlin, irgendwie in budapest und so weiter menschen
105 geholfen, dass die ihre spiel01 dort sozusagen selbst verwirklichen können.
106
107 #00:05:16-8# I: also das netz vergrößert?
108
109 #00:05:18-9# IP2: genau.
110
111 #00:05:18-8# I: für europa?
112
113 #00:05:20-6# IP2: genau.
114
115 #00:05:21-1# IP1: aber mittlerweile auch/ lustiger weise erst europa und dann österreich.
116 also vor zwei jahren/ war vor zwei oder drei jahren graz?
117
118 #00:05:28-4# IP2: ja genau vor zwei jahren graz.
119
120 #00:05:30-5# IP1: und letztes jahr war linz. und dadurch, dass es halt irgendwie die (unv.)
121 schon ein bisschen sichtbarkeit hat, haben die sich halt bei uns gemeldet und wir haben so
122 ein bisschen, also ich glaube der grazer war beim workshop und mit den linzern haben wir
123 zumindest geredet, um so ein bisschen feedback zu geben. um zu sagen 'hey voll cool,
124 wenn ihr das macht und das das das das können wir sagen'.
125
126 #00:05:47-9# IP2: genau. 'auf das ist wichtig, dass ihr achtet' oder 'diese dinge sind
127 schwierig, schaut euch die genau an'.
128
129 #00:05:52-9# I: einfach als feedback? so für das weiterkommen.
130
131 #00:05:54-3# IP1: genau.
132
133 #00:05:55-2# IP2: ja mehr mentoring, als irgendwie wirklich designunterstützend.
134
135 #00:05:59-7# I: und ihr seid aber ein team gewesen. jetzt sind auf der homepage glaube ich
136 acht personen angeschlagen, die alle irgendwie aus unterschiedlichen bereichen dazu
137 stoßen.
138
139 #00:06:08-6# IP2: genau. und wir sind als kollektiv extrem fluide, das heißt sozusagen
140 unser netzwerk ist riesig und wenn wir menschen brauchen oder menschen aus gewissen
141 bereichen sagen 'hey ich würde gerne mal bei einem projekt mitmachen', ist es
142 grundsätzlich auch möglich.
143
144 #00:06:27-1# I: das heißt, ihr vernetzt die leute oder ihr habt ein netzwerk, dass ihr
145 aktivieren könnt bei bedarf.
146
147 #00:06:31-9# IP2: genau.
148
149 #00:06:32-4# I: aber dieses institution01 ist der head von der geschichte, der dann die
150 fäden zieht?

151
152 #00:06:38-5# IP2: ja, es ist ein verein, der sozusagen den legalen rahmen für das ganze
153 gibt
154
155 #00:06:45-1# I: aha okay
156
157 #00:06:46-5# IP2: und je nachdem wer vom core team dabei sein möchte oder die das
158 projekt aufgestellt hat, ist dann verantwortlich dafür.
159
160 #00:06:52-8# IP1: also es ist momentan noch ein bisschen also/ wir machen alle irgendwie
161 viele sachen und wir machen aber alle auch sachen ohne den verein. und wir haben eh auch
162 schon drüber diskutiert, also momentan gibt es auch keine festgeschriebenen kriterien, was ist
163 quasi institution01 und was ist irgendwie anders. und wir haben das in der vergangenheit
164 immer so, wenn es irgendwie zweifelsding war, hat halt jemand gesagt 'ich mache das und
165 das, machen wir das jetzt als institution01 oder nicht?'. und uns das irgendwie überlegt und
166 es hat eigentlich ganz gut funktioniert. und also einerseits haben wir ein netzwerk, dass wir
167 aktivieren können, aber was ich find, was in den letzten jahren seitdem ich dabei bin,
168 immer stärker geworden ist, dass leute uns schreiben.
169
170 #00:07:36-2# I: also euch aktiv anschreiben.
171
172 #00:07:37-7# IP1: also das war früher gar nicht glaube ich und mittlerweile, nämlich
173 sowohl für aufträge, also konferenzen oder so, als auch für 'hey wir machen was'/ also zum
174 beispiel jetzt irgendwie, irgendwelche leute, die sagen sie haben jetzt irgendwie an zehn
175 terminen grillplätze auf den donauinsel reserviert und machen jetzt spielerische sachen und
176 ob wir nicht einen nachmittag gestalten wollen.
177
178 #00:08:03-8# I: und das sind private leute oder?
179
180 #00:08:05-7# IP1: das ist ganz unterschiedlich. das sind vereine/ das sind jetzt halt
181 irgendwie, die gar nicht formell organisiert sind, die einfach sagen 'wir wollen das
182 irgendwie machen'. das ist meistens irgendwie recht lose. wobei stimmt nicht, dann war
183 jetzt diese anfrage. was war das?
184
185 #00:08:22-1# IP2: also schon jetzt auch bildungseinrichtungen
186
187 #00:08:24-9# IP1: seestadt aspern und so. also es ist komplett unterschiedlich eigentlich.
188 also jetzt bei einer von unseren letzten aktion kam jemand hin, der sagte, er macht jetzt
189 lachyoga jetzt jede woche. und es ist irgendwie/ von ministerium bis hin zu völlig ich sage
190 mal formlosen sachen, ist irgendwie alles
191
192 #00:08:50-1# I: das heißt, ihr habt eh schon die kontakte in verschiedenste
193 akteursrichtungen. also ob es städtisch ist oder bildungseinrichtung oder privatperson. ist
194 das netzwerk groß?
195
196 #00:08:59-6# IP1: also ich finde die formellen kontakte, also oder die institutionellen
197 kontakte könnten sicher noch mehr sein, weil das sind dann halt die projekte, wo es noch
198 ressourcen gibt, aber haben wir schon auch
199
200 #00:09:12-4# I: und das heißt, ihr entwickelt dann für den fall jetzt eigene spiele? oder wir

201 würdet ihr euren zugang zu urban games und spiel im öffentlichen raum beschreiben?
202
203 #00:09:25-2# IP2: der ist dreifaltig würde ich sagen. er ist auf der einen seite entwickeln
204 wir auftragsarbeiten für spezifische probleme. entwickeln wir eigene künstlerische
205 projekte, die einen gewissen fokus haben können, aber nicht müssen. und unterrichten oder
206 mentoren wir oder betreiben mentoring für menschen, die sich mit diesem thema
207 auseinandersetzen möchten und denen helfen wir. entweder durch workshops, skill sharing
208 oder vorträge an universitäten oder bildungsinstitutionen.
209
210 #00:10:02-2# I: und diese aufträge mit diesen kritischen situationen, sind die tatsächlich
211 jetzt stadträumlich zu betrachten? also was für mich als schnittstelle interessant wäre oder
212 worum geht es dann dabei?
213
214 #00:10:12-1# IP2: sehr unterschiedlich
215
216 #00:10:13-7# IP1: naja die meisten aufträge, die wir hatten waren tatsächlich eher in
217 geschlossenen räumen, oder? jetzt wo ich so nachdenke. auch das 'woot', was eine
218 stadträumliche sache ist, aber für die abschlussveranstaltung, die ist dann wiederum
219 geschlossen. also die aufträge sind eher/
220
221 #00:10:32-8# IP2: naja also es kommt drauf an
222
223 #00:10:36-9# I: also es teilt sich?
224
225 #00:10:39-5# IP2: ja. aber zum beispiel spiel02 ist ein spiel im öffentlichen raum.
226
227 #00:10:46-4# IP1: also das stimmt, aber das war jetzt eher/
228
229 #00:10:49-4# IP2: du würdest es nicht als auftrag titulieren?
230
231 #00:10:51-2# IP1: nein nein sagen wir so. oh eigentlich schon. spiel02 ist eins von den
232 projekten, die wir schon am öftesten wo herzeigt haben. und das war aber nicht mit 'hey
233 wir haben ein problem, löst das', sondern das war das 'streetgame festival' in der
234 babenberger straße.
235
236 #00:11:10-7# IP2: 'streetlife'
237
238 #00:11:11-8# IP1: 'streetlife', entschuldigung. und die haben gesagt 'hey wir haben das und
239 das budget, macht was'. und wir hätten genauso sagen können 'okay wir haben schon ein
240 spiel und wir machen es halt irgendwie um das budget, aber wir haben damals gesagt 'okay
241 ist uns egal, wir beuten uns halt aus und machen halt eine komplett neuentwicklung'.
242
243 #00:11:28-3# IP2: ja
244
245 #00:11:29-4# IP1: was ich finde sich aber total ausgezahlt hat. weil dadurch, dass wir ein
246 bisschen budget hatten, konnten wir, also es ist extrem ressourcenintensiv, weil du hast ein
247 bis drei schauspieler für eine person
248
249 #00:11:40-9# I: das war das mit dem handy oder?
250

251 #00:11:42-2# IP1: ja genau. und dadurch, dass wir ein bisschen budget hatten, konnten wir
252 den schauspielern zumindest ein bisschen was zahlen und sagen 'okay, wir machen das'.
253 und dann hatten wir das und dann konnten wir es auch anbieten. so 'okay vielleicht wir
254 haben nicht so viel budget' oder es ist ein bisschen anders, weil das grundkonzept steht und
255 dann muss man halt die leute finden und bezahlen. aber sozusagen die entwicklung, aber
256 da gab es kein thema oder so, sondern die haben gesagt 'hey wir hätten euch gerne, macht
257 was', aber es gab eigentlich überhaupt keine einschränkung jetzt außer finanziell.
258

259 #00:12:31-7# IP2: lustiger weise ist es in den letzten jahren, dass die auftragsarbeiten mehr
260 in richtung indoor oder social games gehen. aber weil zum beispiel für die brunnenpassage
261 spiel03/ es ist eine auftragsarbeit für draußen und/ absurderweise, aber das ist jetzt für dich
262 vielleicht nicht so interessant, das ist nur dann interessant, wenn du über öffentlichen raum
263 sprichst, was ist öffentlicher raum? ist schon unser spiel04. Spiel04 auf snapchat, aber
264 snapchat ist ein öffentliches medium. also das internet als öffentlicher raum, kann auch als
265 öffentlicher raum begriffen werden. genau, aber architektonisch/
266
267

268 #00:13:16-2# IP1: wobei du dann wieder reden musst über zugang und technologie
269
270

271 #00:13:19-5# I: naja genau das ist dann eben das, weil ich eh grundsätzlich eher nicht so
272 die digitale person bin und auch mit meiner arbeit eigentlich das analoge eher betrachte
273 und tatsächlich zu fragen 'wir funktionieren eure spiele eins zu eins im öffentlichen raum
274 und welche rolle spielt der öffentliche raum dann überhaupt für euch?'. ist er nur eine ein
275 spielfeld oder ist es ein interagierender partner sozusagen, wo man in wien nur spielen
276 kann und in graz nur spielen kann, weil die städte einfach unterschiedlich funktionieren?
277 oder dann zu sagen 'ist öffentlicher raum auch öffentliche gebäude?' oder ist es nur der
278 straßenraum, der irgendwie 24 stunden offen ist.
279

280 #00:13:56-2# IP1: aber dann erzählen wir doch vom spiel05.
281

282 #00:13:58-6# IP2: gern
283

284 #00:13:59-6# I: wovon?
285

286 #00:14:00-8# IP1: wir haben das genannt spiel05. und/
287

288 #00:14:05-9# IP2: das ist im letzten dezember passiert. das ist so eine reihe, die vielleicht
289 wieder weiter geht.
290

291 #00:14:11-2# IP1: echt?
292

293 #00:14:11-7# IP2: das weißt du nur noch nicht.
294

295 #00:14:13-4# IP1: okay wer gibt uns geld?
296

297 #00:14:14-7# IP2: es gibt da/ das erzähle ich dir noch.
298

299 #00:14:17-9# IP1: reicher millionär.
300

301 #00:14:19-6# IP2: genau reicher millionär.
302
303 #00:14:22-5# IP1: armer millionär. nein, das war eine projektidee, für die wir eine kleine
304 förderung gekriegt haben vom 9. bezirk. und die idee war/ also unsere regelmäßigen dinge
305 finden immer im ort01 oder im museumquartier im innenhof statt, was ja halt open air ist,
306 aber kein öffentlicher raum, weil also das museumquartier ist ja privat/ also gehört ja
307 eigentlich der museumsquartierbetriebs gmbh.
308
309 #00:14:48-7# IP2: was die wenigsten menschen wissen, weil/
310
311 #00:14:49-8# I: ja das stimmt, das höre ich auch zum ersten mal.
312
313 #00:14:50-0# IP2: weil es wirkt wie ein öffentlicher raum, ist aber keiner.
314
315 #00:14:52-2# IP1: was aber jetzt, finde ich, wieder spannend geworden ist mit dem
316 alkoholverbot am praterstern, weil es gab ja schon, jetzt nicht mehr, aber es gab ein
317 alkoholverbot im museumsquartier und das alkoholverbot im praterstern, ist aber trotzdem
318 das erste im öffentlichen raum, weil das museumsquartier eben eine private fläche ist. und
319 da hat der betreiber gesagt 'wir wollen das nicht' und das ist ganz was anderes, wenn die
320 politik sagt 'wir machen jetzt hier abriegelung'.
321
322 #00:15:13-9# IP2: ja genau. da gab es eine riesen aufschrei und das wurde wieder fallen
323 gelassen.
324
325 #00:15:16-7# IP1: eigentlich müssten wir ein trinkspiel am praterstern machen.
326
327 #00:15:22-2# I: ja nicht schlecht. bierpong.
328
329 #00:15:23-2# IP2: zu mittag. rush hour morning.
330
331 #00:15:27-5# IP1: ich kenne nämlich den geschäftsführer von der reinigungsfirma von den
332 öbb, der da direkt betroffen ist, weil die müssen das exekutieren. und der hat mir erklärt, du
333 darfst nur dann nicht, wenn du den alkohol bei dir hast und eine konsumationsabsicht hast.
334
335 #00:15:41-5# IP2: ah. weil kaufen darfst du.
336
337 #00:15:43-9# IP1: du darfst ihn kaufen. und bei dem trinkspiel ist dein ziel ja eigentlich zu
338 gewinnen und nicht zu trinken. also müsste es ja eigentlich/ ich mein, wird sicher
339 schwierig, aber argumentieren könntest du es schon.
340
341 #00:15:55-1# IP2: das finde ich super.
342
343 #00:15:57-4# I: grauzone. Spiel05.
344
345 #00:15:59-1# IP1: spiel05, ja.
346
347 #00:16:02-3# IP2: das wird so toll.
348
349 #00:16:03-7# IP1: nein also die idee war/ eben wir sind im museumsquartier, da sind die
350 leute total offen, alle finden es super, aber es ist halt eine mehr oder weniger homogene

351 gruppe. und/
352
353 #00:16:14-7# IP2: junge hippe menschen.
354
355 #00:16:16-1# IP1: genau. und die sprichwörtlich billa kassiererin wird ja jetzt
356 wahrscheinlich nicht hinkommen. das heißt wir haben uns überlegt 'okay was können wir
357 machen?'. wir gehen an einen transitort und schauen mal, ob wir quasi leute, die sonst nicht
358 kommen würden, ob wir nicht zu denen gehen können. die idee war zum franz josefs
359 bahnhof zu gehen, kennst du den?
360
361 #00:16:33-4# I: ja.
362
363 #00:16:35-6# IP1: voll schräger ort. und wir haben gesagt 'okay wir machen jetzt!/, wir
364 haben dann gemacht zwei wochen jeden wochentag, also zehn mal, von sieben in der früh
365 bis acht/ (telefon klingelt) okay da muss ich kurz ran, entschuldigung.
366
367 #00:16:52-6# IP2: immer in der früh und immer in der rush hour. und die idee war
368 sozusagen diesen transitraum, franz josefs bahnhof zu den straßenbahnstationen
369 beziehungsweise der ubahn station spielerisch zu benutzen und die menschen, die ihn
370 tatsächlich nur als transitraum nutzen, die möglichkeit zu geben den raum irgendwie
371 spielerisch sich anzueignen.
372
373 #00:17:22-2# I: für den moment, wo sie dort existieren.
374
375 #00:17:25-7# IP2: genau. in täglich anderen spielen, die oder zugängen, die immer sehr
376 kurzweilig waren oder sehr/ also die idee war, du musst sie in wirklichkeit in zwei
377 sekunden haben die menschen und sie müssen dann aber eigentlich nur für ungefähr zehn
378 sekunden spielen müssen.
379
380 #00:17:43-0# I: ja. und was waren das dann für spiel?
381
382 #00:17:44-4# IP2: total unterschiedlich. von guerrilla kindness aktionen, also sowas von du
383 kriegst einen zettel da steht 'du siehst heute toll aus. gib ihn an einen andere person weiter.',
384 was ja genauso ein urban game ist eigentlich in wirklichkeit, weil es funktioniert nur dann
385 gut im öffentlichen raum, wenn du es im öffentlichen raum spielst. zu tempelhüpfen, also
386 so/ oder 'the floor is lava'. also wir haben ein großes 'the floor is lava' aufgemalt am boden
387 vom franz josefs bahnhof bis zur straßenbahnstation, draußen sozusagen. zu einem
388 würfelspiel, wo du eine bleistiftpuppe, bleistift plüschtier irgendwie in die arbeit bringen
389 musstest. also sozusagen es irgendwie schaffen musstest, dass dieses in die arbeit kam. zu
390 einer kleinen legoente, die du anderen menschen, passanten geben konntest oder musstest.
391
392 #00:18:42-7# I: also auch viel interaktives unter den bürgern.
393
394 #00:18:45-1# IP2: unter den passanten, ja genau. und zu einer quietscheente, die als
395 vermisst und als 'wanted' eigentlich, finden musstest.
396
397 #00:18:54-8# I: stimmt, den hab ich gesehen den flyer auf der homepage. das heißt ihr habt
398 tatsächlich leute erreicht, die sonst eher sich weniger beteiligen bei solchen spielen? oder
399 bei solchen zugängen?
400

401 #00:19:04-4# IP1: ja, aber es war hart.
402
403 #00:19:07-1# I: ja das glaube ich. ja es sind schon immer die gleichen/ also in der
404 partizipation ist es ja immer so, es sind immer die gleichen, es ist immer ein gewisser
405 bildungsstand oder soziale schicht, gewisses alter. die erfahrung habt ihr auch?
406
407 #00:19:19-8# IP1: ja total.
408
409 #00:19:20-8# IP2: definitiv.
410
411 #00:19:21-8# I: und wer ist bei euch so aktiver teilnehmer? pauschale teilnehmerin?
412
413 #00:19:27-6# IP2: 20 bis 35, jung, gebildet.
414
415 #00:19:32-3# IP1: eher freie zeiteinteilung. manchmal ein bisschen jungeltern schon auch
416 immer wieder.
417
418 #00:19:37-1# IP2: aber die werde dann immer weniger/ also die gehen dann schnell wieder
419 weg. oder die können nicht so oft.
420
421 #00:19:42-0# IP1: ja ich hatte schon den eindruck so leute, die kurz bevor sie kinder
422 gekriegt haben von uns gehört haben und dann mit den kleinkindern noch kommen.
423
424 #00:19:47-6# IP2: genau.
425
426 #00:19:47-9# I: also dann rauswachsen.
427
428 #00:19:48-6# IP2: aber die dann oft das problem haben, dass wir auch schon spiele für
429 erwachsene machen. also ding ist schon auch nicht explizit nur für kinder zu spielen, weil
430 erwachsene spielen ja viel seltener als kinder. ein kind muss ich nicht erklären, wie das
431 kind sich den öffentlichen raum aneignen kann über spiele. das macht es natürlich. egal
432 wie alt.
433
434 #00:20:06-5# I: das heißt euer zugang ist eher die erwachsenen wieder dem städtischen
435 rahmen/ oder denen beizubringen wie man spielt?
436
437 #00:20:12-0# IP1: ja voll. aber ich hab/ ich weiß nicht, ob ihr die das schon einmal erzählt
438 hab. es gibt ja, was ich total spannend finde so als ding im halböffentlichen raum, diese
439 ubahn stars sache. finde ich total blöd, weil die politik hat gesagt 'oh wir sind toll, wir
440 machen das', aber sie bekommen nichts bezahlt. aber ich finde es trotzdem spannend, weil
441 mein sohn ist zwei und jetzt nicht mehr so, aber im winter war es so, dass wir immer
442 stehen geblieben sind oder stehen bleiben mussten. und dann spielte halt wer und dann setz
443 er sich halt auf den boden und hört zu. und dann kommen halt die/ dann stehen halt auch
444 am praterstern die leute mit ihren bierflaschen und wollen im ein high five geben, dann
445 gibt er halt ein high five und dann setz er sich wieder hin. aber es ist total/ also für ihn ist
446 der öffentliche raum, der gehört total ihm und er macht es halt und ich/ und die frage ist
447 halt wie lang schafft er das noch oder wie lang denkt/ oder wann fragt er sich 'darf ich mich
448 da jetzt auf den boden setzen oder nicht?'. aber sozusagen diese/ gerade am praterstern fand
449 ich spannend, weil es eben in so einem zwischengeschoss ist diese station, wo
450 normalerweise die leute nur durchrennen. und das ist ein totaler nichtort und durch diese

451 musikgeschichte sozusagen gab es da so ein bisschen ein begegnung von den leuten, die
452 dort herum hängen und den leuten, die durchgehen. und das fand ich eigentlich super
453 spannend.
454
455 #00:21:31-4# I: als schnittstelle, wo die menschen sich treffen aufgrund der tatsache, dass
456 da jetzt jemand verweilt.
457
458 #00:21:35-7# IP1: die sich sonst überhaupt nicht treffen. aber wo von beiden seiten es so
459 ist, dass man sagt 'okay'. jetzt wenn ich jetzt nur durchgehen und da gibt es fünf leute die
460 bier trinken, dann würde ich vielleicht schneller durchgehen, aber die bierleute verhalten
461 sich vielleicht ruhig, weil sie die musik hören wollen und die leute, die durchgehen bleiben
462 halt auch kurz stehen und für einen kurzen moment ist man zusammen. und das ist schon
463 cool.
464
465 #00:21:57-9# I: das heißt das spiel hat ein anderes potenzial. also in dem moment wo die
466 musik ist/
467
468 #00:22:01-6# IP1: ja die musik, ja schon. also ich finde es hängt ganz ganz stark davon ab
469 wo das ist. also der platz, den ich halt am besten kennen ist der praterstern, der ist wirklich
470 in dieser durchgangszone, wo die leute von u1 zu u2 gehen. in diesem zwischengeschoss.
471 also wo normalerweise, also zum beispiel am stephansplatz ist es eher so am rande von
472 diesem durchgang wo man eh gut stehen bleib/ also das ist irgendwie nicht so ein clash
473 punkt. das ist/
474
475
476 #00:22:38-1# I: nicht so extrem.
477
478 #00:22:40-2# IP2: also im besten fall ermöglicht spiel einen sozialen austausch in
479 irgendeiner art und weise. oder weil theoretisch bist du im spiel sind ja alle gleich, weil alle
480 haben die gleichen regel, dadurch schaffst du eine andere homogenität.
481
482 #00:22:54-4# I: ist das das merkmale von spiel für euch?
483
484 #00:22:58-2# IP2: das ist eine ganz eigene diskussion. das wäre eine dissertation für sich,
485 glaube ich.
486
487 #00:23:02-1# I: okay. gut.
488
489 #00:23:04-3# IP2: ich glaube für mich interessanter, aber bitte widersprich, wenn du das
490 anders siehst, ist play und nicht game
491
492 #00:23:14-0# I: ja
493
494 #00:23:15-6# IP2: weil play ein ausprobieren ist, ein mit situationen spielen, ein eben
495 aufeinander zugehen sein kann und game eigentlich bei vielen definitionen eine
496 gewinnbedingung braucht, ein klares ziel braucht. spiel braucht das nicht unbedingt. also
497 vater mutter kind spielen ist etwas anderes als, keine ahnung, world of warcraft oder als
498 monopoly. also das sind ganz andere dinge. da geht es um soziale situationen und da geht
499 es um vielleicht auch ein ausprobieren von sozialen situationen und ein kreatives
500 miteinander. und bei monopoly geht es ganz eindeutig um gewinnen und möglichst viel

501 geld zu scheffeln. also so gewinnbedingungen sind für mich eigentlich oft sehr schwierig.
502 obwohl wir sie natürlich haben in unseren spielen.
503
504 #00:24:05-5# I: das heißt es geht teilweise um gewinnen und verlieren. es geht aber
505 teilweise auch einfach/
506
507 #00:24:10-2# IP1: bei spielen.
508
509 #00:24:10-7# I: ja. es geht aber teilweise auch um spielen.
510
511 #00:24:13-4# IP2: bei play nicht.
512
513 #00:24:14-2# IP1: und was ich sagen wollte, danke für diesen input, jetzt weiß ich wie ich
514 meine anfangsübung bei der ph verschärfen, also besser sagen kann, weil diese
515 unterscheidung zwischen play und game kannst du im deutschen ja nicht machen. und ich
516 habe eine lehrveranstaltung an der pädagogische hochschule wo, das ist ein lehrgang wo
517 die leute für die nachmittagsbetreuung ausgebildet werden, also diese hortbetreuung
518 machen an den schulen. und da sage ich immer spiel und spielerisch, weil spielerisch gibt
519 es schon und dann kann man es ein bisschen fest machen. und ich habe immer ein paar
520 beispiele 'ist das ein spiel oder nicht?' und in wirklichkeit muss man beides fragen. muss
521 man sagen 'ist es ein spiel und ist es spielerisch?', und spätestens bei russisches roulette
522 hast du dann, das ist das letzte beispiel, hast du dann das ding mit 'es ist nicht immer
523 dasselbe'.
524
525 #00:24:54-5# I: okay, ja den unterschied erstmal zu verstehen und den in der
526 begrifflichkeit im deutschen nicht hinzukriegen.
527
528 #00:25:01-5# IP1: ja das ist schwierig.
529
530 #00:25:02-9# I: aber gut. das ist ein guter input. das stimmt schon. aber trotzdem gibt es
531 vor allem im digitalen ja dieses serious games geschichte. wo es nicht nur um/
532
533 #00:25:10-5# IP2: ich finde das ist ein misnomer.
534
535 #00:25:11-7# I: was findest du?
536
537 #00:25:12-4# IP2: ein misnomer. ein falsches wort
538
539 #00:25:14-8# I: und weil?
540
541 #00:25:16-7# IP2: weil du nicht serious sein musst, das muss nicht ernst sein, damit du was
542 lernst. also sozusagen serious games hat ja den ansporn über spiele dir was beizubringen,
543 aber oft lernst du am besten, wenn eigentlich du total viel spaß hast und eben nicht ernst
544 bist.
545
546 #00:25:37-3# I: und dir nicht bewusst ist, dass du was lernst.
547
548 #00:25:39-1# IP1: naja das muss gar nicht/ okay das ist auch wieder/ ich hab auch so eine/
549 das mache ich auch in der ersten stunde mit den studis auf der ph. dass ich so eine linie
550 mache und sage 'okay hier ist quasi spiel ist nur selbstzweck und hier ist spiel ist eigentlich

551 zum lernen da' und dann müssen sie sich aufstellen, wo sie sich zugehörig fühlen. und
552 natürlich ist es eigentlich nur um/ also ich sage jetzt nicht 'das ist falsch und ihr seid
553 richtig', sondern das ist um eine diskussion anzuheizen und eben/ ich finde auch, es ist so
554 diese ja/ also ich finde woran man das dann merkt ist dieses 'es ist ja nur ein spiel'. also
555 dann ist es ja nicht so/ also es wird alles total abgewertet eben und erst wenn es ein thema
556 hat und wenn es um krieg geht oder um gewalt oder um aufklärung oder irgendwas, dann
557 darf man das machen, weil dann hat es quasi ein ziel und dann ist es eh/
558
559 #00:26:28-5# IP2: dann ist es wertvoll genug.
560
561 #00:26:29-8# I: ja.
562
563 #00:26:29-9# IP1: dann ist es total wertvoll. und ich finde das ist/ das habe ich/ darüber
564 habe ich auch so viel nachgedacht beim spiel05, da sind die leuten am/ also unsere
565 hauptschwierigkeit, ich weiß nicht ob du das schon gesagt hast, war eigentlich die leute
566 davon zu überzeugen, dass wir kein ziel haben beziehungsweise, dass wir nichts
567 kommerzielles sind. weil der öffentliche raum so besetzt ist, dass halt die sind davon
568 ausgegangen, dass sie zum schluss dann jetzt irgendetwas kaufen müssen oder fotografiert
569 werden oder irgendwas und/
570
571 #00:26:56-4# IP2: wenn jemand auf dich zukommt im öffentlichen raum, ist es, weil er dir
572 einen flyer geben will oder/
573
574 #00:27:00-8# I: ja er will was von dir, ja.
575
576 #00:27:02-6# IP1: ja. und die leute, denen wir klar machen konnten, dass wir da jetzt ohne
577 ziel unterwegs sind, die haben sofort/ dann wars/ dann haben sie sich total darauf
578 eingelassen. aber das ist halt eine extrem enge zeitspanne, die man hat. und ich finde
579 deswegen serious games, ebenso dieses 'naja okay', aber quasi jetzt nur eine buntes jump
580 and run darf man nicht spielen, aber wenn man jetzt/ also ich habe es jetzt auch so/ also so
581 ein/ und ich finde was oft ist, oft wenn du eben sagt 'serious games', dann hast du wieder
582 keine selbstironie oder keinen humor. also zum beispiel, es gibt diese, wie heißt das? es
583 gibt so ein kleines spiel 'papo and yo' heißt das, das ist ein jump and run, da geht es um
584 einen buben und seinen freund, das ist so ein großes so bärenhaftes monster, das ist total
585 nett und hilft ihm auch und es ist ein jump and run und der hebt ihn auch irgendwie rüber
586 über irgendwelche abhängen, aber manchmal frisst er irgendwelche feuerblumen und dann
587 wird der total wild und dann muss man dem ausweichen. und das ist quasi ein jump and
588 run, aber es ist die verarbeitung von dem kind von seines alkoholkranken vater. also ist
589 sozusagen total gut, wenn er das so verarbeiten kann. also ich finde, wenn man das alleine
590 spielt, und das ist halt das ding bei computerspielen, du spielst die halt meistens alleine.
591 und ich finde das macht einen totalen unterschied in der rezeption zu unseren spielen. also
592 weil zum beispiel ich spiele oft gemeinsam mit meiner frau, aber keine multiplayer sachen
593 sondern so adventure sachen, die man alleine spielt. und wenn du sachen/ also mir ist
594 schon oft aufgefallen, sachen die ich alleine total berührend fand, wenn man da zu zweit
595 sich drüber austauscht, wirkt das total anders. also das ist/ also ich finde solche
596 computerspiele, wo du wirklich in dem fall so total auf die melancholie drückst/ also wo du
597 total melodramatisch sein kannst und dann irgendwie liegt diese monster und verwandelt
598 sich das monster in den vater und das kind weint und es ist alles ziemlich berührend und
599 jetzt wo ich das hier so erzähle, dann ist das alles viel zu viel. also so. und ich finde es ist
600 schon/ man kann schon / also ich finde es ist schon am lustigsten, wenn man sagt, okay

601 man kann ein bisschen über sich selber lachen, man kann ein bisschen über die mechanik
602 lachen. man hat im besten fall eine gute zeit und sagt 'okay vielleicht lerne ich sogar was',
603 das kann mir sogar bewusst sein. das ist mir wurscht, weil das ist jetzt nicht die
604 hauptsache. also ich finde man muss die leute ja auch nicht/ weil dieses es ist mir nicht
605 bewusst, das würde ja quasi heißen ich muss die leute austricksen, damit sie was lernen.
606 also ich finde das ist ein bisschen dieses 'bildung ist langweilig', aber stimmt irgendwie
607 nicht.

608

609 #00:29:51-1# IP2: ja voll. und ich glaube, wir begreifen grundsätzlich spiele als soziale
610 situation. und irgendwie beim urban game design hast du immer mit diesem, gerade wenn
611 du für erwachsene spiele machst, hast du immer das problem, dass du eine soziale situation
612 hast und es für viele gesellschaften, gerade im westen irgendwie, schwierig ist für
613 erwachsene vor andern zu spielen oder vielleicht doof auszusehen oder sozusagen/ also da
614 gibt es einen sozialen druck, der da ist. den du immer zuerst eigentlich abbauen musst auf
615 irgendeinen art und weise. ich mache ja auch relativ viel im theater bereich und das ist
616 genau dasselbe. du hast diesen druck, dass du eigentlich menschen, die sich nicht kennen,
617 die alle erwachsen sind, jetzt zu was hinführst, wo sie das gefühl haben, sie können jetzt
618 frei spielen. was extrem schwer ist.

619

620 #00:30:38-4# IP1: andererseits finde ich es schon bei spiel einfacher als bei theater, weil
621 bei spiel hast du die regeln. und dann hat man immer noch die ausrede als seriöser
622 erwachsener 'ich habe nichts gemacht, ich war auch nach nicht kreativ und ich war auch
623 nicht lustig, ich habe nur die regeln befolgt'.

624

625 #00:30:50-7# IP2: genau.

626

627 #00:30:51-3# IP1: es war nicht meine idee. und das hilft vielen leuten extrem.

628

629 #00:30:54-8# I: sich da zu verstecken hinter den regeln.

630

631 #00:30:56-2# IP1: ja total. und das ist ein super hilfskonstrukt. also zum beispiel auch, ich
632 weiß nicht ob das wirklich damit vergleichbar ist, aber unsere begegnung mit der polizei
633 während spiel01. es ist halt okay gut. also wir gehen halt an plätze, wir bereiten das halt
634 vor, manche leute sind verkleidet, manchmal sind irgendwelche sachen und wenn es in
635 einem gemeindebau ist, dann ruft sicher irgendwer die polizei.

636

637 #00:31:22-0# I: das heißt eure sachen sind nicht angemeldet? nie?

638

639 #00:31:25-0# IP2: selten.

640

641 #00:31:25-6# I: selten, okay.

642

643 #00:31:26-3# IP1: also spiel01 nicht, weil das ist zu temporär.

644

645 #00:31:28-8# IP2: es gibt auch keinen legalen grund/ also es gibt mehrere gründe warum
646 es nicht geht. es gibt keine legalen vorschriften, die es uns erlauben oder die es uns
647 ermöglichen es anzumelden, weil wir existieren im gesetzesblatt nicht. und ich habe schon
648 öfter am telefon mit der ma36, das ist die behörde, die sozusagen dafür zuständig ist, auch
649 diskutiert was wir denn sind, weil sie können sich nichts drunter vorstellen. gleichzeitig
650 sind die meisten spiele für die glücksspiel. sind wir nicht, bei uns gewinnst du nichts, weil

651 du spielst um den selbstzweck des spiels und deswegen verstehen sie das nicht. das heißt
652 sie wollen uns sofort eine vergnügungssteuer aufbrummen, die für uns auch sinnlos ist,
653 weil unsere dinge sind gratis. also so irgendwie/ und gleichzeitig sind/ wenn du keine
654 vorgegebene route hast, der spielerinnen, dann wird es halt schwierig. also das kannst du
655 nicht anmelden.
656
657 #00:32:29-5# I: weil du denn bereich nicht abstecken kannst?
658
659 #00:32:31-7# IP1: also man könnte es als demo anmelden, aber halt als demo, die eine
660 halbe stunde dauert und wo leute durchlaufen. aber also die polizei hat da immer ganz gut
661 reagiert, weil sie sagt na okay, dann kommen sie halt und fragen was wir hier machen und
662 dann sagen wir 'wir machen ein spiel'.
663
664 #00:32:46-1# I: kennen die euch schon?
665
666 #00:32:48-6# IP1: also ich glaube dafür sind wir zu klein und die polizei zu viele.
667
668 #00:32:51-5# I: nein aber von der institution her irgendwie?
669
670 #00:32:54-1# IP2: nein aber weil wir sind ja immer an anderen orten. also das sind dann
671 immer die lokalen kleinen polizeistellen.
672
673 #00:32:59-4# IP1: aber eigentlich war die reaktion immer, sie lassen sich halt erklären war
674 wir machen, bleiben dann meistens oder manchmal da bis es zu ende ist/
675
676 #00:33:05-9# I: und spielen mit?
677
678 #00:33:07-3# IP1: und schauen, also das nicht, aber schauen zumindest zu und fragen dann
679 total interessiert und finden das dann total okay. ich hatte mal/ ich hab mich mal
680 vorbereitet und hatte so eine vogelmaske auf, und hab sie dann runter genommen, weil ich
681 nicht respektlos sein wollte gegenüber der polizei/
682
683 #00:33:21-6# I: das geht jetzt mit dem verschleierungsgesetz auch nicht mehr.
684
685 #00:33:23-3# IP1: ja das stimmt genau. das wäre/ nein das war nur quasi so wie ein/ ist das
686 ein (unv.), der quasi nur hier ist?
687
688 #00:33:33-4# I: also nur so eine maske?
689
690 #00:33:34-1# IP1: ja genau, also nicht/ also das gesicht war schon erkennbar. und dann hat
691 sie gesagt 'aha aha und sie machen das okay. und sind sie jetzt eine eule oder sind die ein
692 fuchs?' und also von seiten der polizei zumindest in wien gibt es schon ein verständnis. das
693 man sagt okay, sobald man sagt 'spiel', dann wissen sie zumindest okay/
694
695 #00:33:55-4# I: da passiert nichts.
696
697 #00:33:55-6# IP1: das ist ein bisschen eine andere logik und das ist schon irgendwie, wenn
698 die nicht komplett irre wirken, kann man das schon/
699
700 #00:34:03-4# IP2: der humor des spiels wirkt auch entwaffnend.

701
702 #00:34:06-5# I: ja eben. da kann man ja mit den regeln, die man ja hat, ganz klar sagen,
703 dass es hier um nichts gewalttätiges oder irgendwie was geht.
704
705 #00:34:14-7# IP2: trotzdem ist es nicht so einfach, weil trotzdem die menschen teilweise
706 über die straße laufen ohne zu schauen. egal wie oft du es ihnen sagst, egal wie oft du
707 darauf hinweist oder auch regelspezifisch/ kannst es (unv.), aber es bringt trotzdem nichts.
708
709 #00:34:27-9# I: nein aber da ist dann trotzdem noch jeder für sich selbst verantwortlich,
710 oder? wenn er bei euren spielen mitmacht, oder nicht?
711
712 #00:34:32-9# IP2: ja das ist auch ein legaler graubereich.
713
714 #00:34:35-0# IP1: also zum glück hat uns noch niemand geklagt, das wäre spannend. wir
715 haben, wie es im rahmen vom festival stattgefunden hat, habt ihr die leute sachen
716 unterschrieben lassen.
717
718 #00:34:46-5# IP2: die aber eigentlich legal nutzlos sind. also es hilft ihnen dabei, damit du
719 beweist, dass du ihnen ihre rechte/ dass du ihnen die situation klar gemacht hast.
720
721 #00:34:57-9# I: okay. einverständnis.
722
723 #00:34:59-5# IP1: also sowas wie 'wir sind für uns selber verantwortlich', 'wir müssen
724 aufpassen, dass wir nicht auf die straße laufen' und sowas.
725
726 #00:35:07-9# IP2: trotzdem haftest du in österreich als veranstalter in wirklichkeit.
727
728 #00:35:11-3# I: okay. aber bisher ist nichts passiert? na dann macht genauso weiter.
729
730 #00:35:17-9# IP1: aber zum thema öffentlichem raum. was ich auch noch ansprechen
731 wollte, es ist kein spiel von uns, aber ich habe es schon ein paar mal geleitet und es ist
732 vielleicht für die spannend. das ist von, ist das von institution02, spiel06?
733
734 #00:35:30-6# IP2: ja.
735
736 #00:35:31-6# IP1: spiel06, man könnte auch sagen 'stalking, das spiel'.
737
738 #00:35:37-5# IP2: don't play this at night.
739
740 #00:35:38-8# IP1: wir haben das einmal gemacht und seitdem machen wir das nicht mehr
741 am abend. also es ist sehr einfach. du hast eine punkt A, einen startpunkt und einen punkt
742 B, eine zielpunkt. und du musst möglichst schnell von punkt A zu punkt B kommen, aber
743 du darfst dich nur bewegen, wenn du einer anderen personen in maximal drei meter
744 abstand hinterher gehst. und die darf dich aber nicht bemerken. und darf auch nicht zu spiel
745 gehören.
746
747 #00:36:05-0# I: oh.
748
749 #00:36:05-7# IP2: ja.
750

751 #00:36:06-8# IP1: also das heißt, wenn ich jetzt hier anfangen würden, würde ich mich hier
752 hinstellen und warten bis jemand in die richtung geht in die ich will und dann würde ihr
753 nachgehen.

754

755 #00:36:12-5# I: mitgehen.

756

757 #00:36:13-1# IP1: mitgehen. und wenn die person sich umdreht und fragt 'was machen sie
758 da?', dann sollte ich sagen 'es ist nur ein spiel, alles gut' und dann dürfte ich die person
759 nicht mehr weiter verwenden. also es ist quasi/ es verwendet eine total gruselige und total
760 arge mechanik, und versucht aber durch regeln das quasi so zu machen, dass dabei
761 niemand/ also, dass es nicht arg wird oder so. und ich finde bis jetzt hat es eigentlich die
762 paar male, die wir es gemacht haben, hat es gut funktioniert, aber es ist eine totale
763 gratwanderung, weil eben du folgst einer person/

764

765 #00:36:49-9# I: achso deswegen nachts nicht.

766

767 #00:36:51-0# IP1: wir haben einmal einen test gemacht um sechs oder um sieben und
768 wenn du das jetzt nichts hier machst oder im ersten bezirk machst, wo es halt recht leicht
769 ist, wenn man dann irgendein volksfest hat, kommst du fast überall hin, sondern bist
770 irgendwo im sechsen bezirk, es kommt eigentlich niemand, dann kommt eine person
771 alleine und sonst ist niemand, dann geht die person an mir vorbei und dann ist es super
772 gruselig. und auch wenn du/

773

774 #00:37:15-0# IP2: du nimmst es schon wahr. also es verfolgt dich etwas.

775

776 #00:37:18-4# IP1: also manche leute nicht, aber sozusagen natürlich irgendwie/ und es ist
777 insofern halt ein bisschen creepy, weil du kannst die person ja vorher nicht informieren, du
778 kannst nur sagen, du machst die grenze möglichst deutlich. wir haben dann immer in die
779 anleitung geschrieben, dass auch wenn die person sich nicht umdreht und du das gefühl
780 hast es ist unwohl, dann musst du trotzdem stehen bleiben und sie lassen. weil du ja total
781 eigentlich den social contract ausnutzt, weil wenn du dir nicht wirklich sicher bist, dass die
782 person dir folgt und du sagt 'hey sie folgen mir', wäre das total unhöflich. das heißt es gibt
783 eine totale schwelle, als unwissender ding, der du da benutzt wirst als taxi, das aufzulösen.
784 also es ist echt, also jetzt wo ich drüber nachdenke, auch jetzt immer mehr (unv.) gibt und
785 übergriffe, ist es eigentlich echt heftig.

786

787 #00:38:11-8# I: grenzwertig.

788

789 #00:38:13-9# IP2: und es ist lustiger weise/ wirst du dir auch so bewusst was okay ist
790 öffentlichen raum als soziale situation, weil der (unv.) trick ist ja das handy heraus nehmen
791 und zu telefonieren oder sms zu schreiben oder/

792

793 #00:38:26-2# I: irgendwie in kontakt zu treten.

794

795 #00:38:26-8# IP2: oder so zu tun als wenn du auf google maps rum suchst. das funktioniert
796 sofort. also wenn du so (stellt situation nach, handy in der hand und nach unten gucken)
797 wen verfolgst, wirst du nicht wahrgenommen als aggressor und das ist das wichtige
798 eigentlich.

799

800 #00:38:39-6# I: das ist aber auch eine spannende soziale situation.

801
802 #00:38:42-6# IP1: wenn du denn grenzfall wieder herstellen wollen würdest, müsstest du
803 eigentlich die handys verbieten, aber/
804
805 #00:38:46-7# IP2: ja. wird schwierig.
806
807 #00:38:48-8# I: ja das ist dann das nächste spiellevel. erstmal geben alle das handy her.
808
809 #00:38:52-8# IP1: also das finde ich, das geht halt thematisch tief rein, was ist öffentlicher
810 raum.
811
812 #00:38:58-7# I: aber das heißt ihr benutzt die stadt, also in dem fall auch immer so wie sie
813 ist. wobei du eben sagtest ihr werdet auch für krisensituation oder sowas/
814
815 #00:39:08-3# IP1: ich glaub du hast gesagt 'problem' und das war das problem, weil es sind
816 nicht nur probleme sondern sind, auch einfach halt settings.
817
818 #00:39:12-6# IP2: problemstellungen, die wir lösen durch das spiel.
819
820 #00:39:15-4# I: durch das spiel, okay.
821
822 #00:39:16-5# IP2: also zum beispiel wie kriege ich möglichst viele menschen dazu, dass
823 sie miteinander reden, die sich nicht kennen/ also möglichst viele menschen, die sich nicht
824 kennen dazu, dass sie miteinander reden. das ist die problemstellung und wir schaffen ein
825 spiel, dass das hoffentlich macht.
826
827 #00:39:28-1# I: okay gut. aber das hat jetzt nichts mit dem öffentlichen raum zu tun.
828
829 #00:39:31-5# IP2: nicht unbedingt, nicht zwingend.
830
831 #00:39:33-7# IP1: naja aber/ okay, es ist ein bisschen eine Mischung, weil also zum
832 beispiel spiel02, da gibt es zwei stories oder zwei, ich sag mal richtungen, die wir immer
833 wieder adaptieren. das eine ist eigentlich eine fixe geschichte wo wir bestimmte räume
834 über den öffentlichen raum drüberlegen. also da gibt es eine agentengeschichte, dann gibt
835 es einen ort wo ausgetauscht wird und vielleicht eine kneipe und so und das muss dann
836 keine kneipe sein, dass kann auch komplett im freien passieren, aber das ist sozusagen
837 insofern ein bisschen augmented reality ohne technik, weil wir halt bestimmte räume
838 behaupten. und das andere ding ist/ das ist quasi arbeitet mit allem so komplett so wie es da
839 ist und ist eher so eine sachen von man leitet die person durch einen raum, den es wirklich
840 gibt und stellt ihr fragen dazu. oder macht ihr vorschläge was man machen könnte. so also/
841
842 #00:40:31-8# IP2: das erste ist eher ein fictual framing, dass dir den öffentlichen raum auf
843 neue arten und weisen/ oder die wahrnehmung deines öffentlichen raumes verändert. und
844 das zweite ist sozusagen ein playful framing, wo du die spielinteraktion oder die
845 aufgabensituation diesen framing verändert wird.
846
847 #00:40:51-7# IP1: und also ich finde spiel01 ist das stärkste/ wo schon immer die locations
848 sehr stark/ also wobei man dazu sagen muss spiel01 an sich, in der ursprungsanleitung ist
849 es so, dass die checkpoints nur heißen 'irgendwo innerhalb dieser zone, steht jemand mit
850 einem stempel. wenn du den findest, kriegst du den stempel'. das hat sich bei uns

851 irgendwie so entwickelt, dass das sehr theatral wurde, dann wieder ein bisschen zurück
852 gefahren und so, aber das ist sehr/ dass es da ziemlich ausgefuchste sachen gibt teilweise.
853 und die sind schon sehr sehr stark von den räumen inspiriert. also wir hatten einmal das
854 glück, dass wir einen leerstehenden galerienraum im ersten bezirk bekommen haben und
855 da hast du/ und da war lustig, weil es war eine super auslage und du hast den raum
856 eigentlich voll gegen den strich gebürstet und hast die auslage einfach mit zeitungspapier
857 zu gemacht. und drinnen so einen verhör/ eigentlich so eine folterkammer gemacht, wo die
858 leute verhört wurden. oder was auch cool, aber das war mein terror checkpoint. das war im
859 21. bezirk so eine brücke über den donaukanal, also ich würde sagen vielleicht zwei meter
860 breit und dreißig meter meter lang und die haben wir wirklich abgesperrt. also das heißt da
861 mussten die leute wirklich kommen und haben eine stempel gekriegt und konnten weiter.
862 und normalerweise kannst du die masse recht schlecht steuern, weil das so viele sind, aber
863 da das so eng war, hat man sie echt/ war da echt/ war da wie ein damm und die leute haben
864 sich nach hinten gestaut wie irre. oder ja wir haben einmal was mit einem brunnen gemacht
865 und dann mussten die leute im brunnen mit gummistiefeln was suchen. also ich find bei
866 spiel01 wird schon sehr sehr stark mit der umgebung gearbeitet.

867
868 #00:42:32-9# I: und habt ihr das feedback von den teilnehmern? oder welches feedback
869 kriegt ihr von den teilnehmern zu sowas?

870

871 #00:42:39-4# IP2: alles.

872

873 #00:42:40-8# I: naja sagen wir es geht um den städtischen raum.

874

875 #00:42:40-9# IP1: aber lustiger weise das feedback mit 'diesen ort habe ich noch nie so
876 gesehen', diese feedback habe ich noch nie gehört.

877

878 #00:42:46-5# IP2: echt nicht? ich schon.

879

880 #00:42:47-3# IP1: du schon?

881

882 #00:42:47-7# IP2: ja!

883

884 #00:42:49-4# IP1: also meistens/ ich finde so das ist ein bisschen der unterschied, ich habe
885 versucht das für mich kopf zu formulieren. wenn ein theaterstück gut war, dann reden die
886 leute nachher über das theaterstück, wenn bei uns was gut war reden die leute über sich
887 selber.

888

889 #00:43:00-4# I: okay.

890

891 #00:43:00-7# IP2: ja.

892

893 #00:43:01-2# IP1: und was sie erlebt haben. und jetzt weniger über 'boah das war toll',
894 sondern eher 'boah und dann hab ich das gemacht. und dann war das so. und dann habe ich
895 mich gefürchtet'.

896

897 #00:43:08-7# IP2: also es sind nacherzählte situation, die sie gehabt haben.

898

899 #00:43:11-2# IP1: also es geht vielmehr um ihr erleben und weniger um, was super ist/
900 also ich finde das ist/

901
902 #00:43:18-7# I: na es ist ja erstmal eine bewusstseinsbildung für sich selbst. das ist ja
903 schon mal ein anfang. und dann zu switchen zu bewusstseinsbildung von dem stadtraum,
904 den sie dann erlebt haben, ist halt der zweite schritt.
905
906 #00:43:27-5# IP2: es ist primär experience design und sozusagen, wenn die experience gut
907 war, dann/ also das erleben gut war, dann erzählst du was du erlebt hast.
908
909 #00:43:36-5# IP1: okay gut also es gibt schon offensichtlich das feedback mit 'ich habe
910 den raum neu erlebt'.
911
912 #00:43:42-1# IP2: vor allem was ich kriege/ immer wieder ist so 'aha das ist da, genau'.
913 also, dass die menschen die connection nicht machen, dass sie den ort eh kennen, nur halt
914 in der nacht schaut er halt anders aus. und durch das framing ist er halt anders geframt.
915
916 #00:43:58-1# I: jaja eben genau, der kriegt eine andere bedeutung in dem fall, das stimmt
917 schon. aber das heißt ihr habt zwar schon kontakt zum magistrat, vielleicht eher im
918 negativen, und zur polizei und zur stad/
919
920 #00:44:08-6# IP2: sie haben mir auch am telefon schon mehrmals gesagt 'ihr braucht das
921 nicht anmelden' oder 'ihr könnt das nicht anmelden'. weil das einzige was irgendwie geht
922 ist eben demonstration oder laientheater/ oder theateraufführung mit laien.
923
924 #00:44:21-8# I: okay, gut. das ist es ja nicht.
925
926 #00:44:25-5# IP2: gaming gibt es nicht.
927
928 #00:44:29-2# I: aber das heißt, habt ihr die schnittstelle zur partizipation in der
929 stadtentwicklung mit spielen für euch schon mal aufgezogen?
930
931 #00:44:38-8# IP2: definiere partizipation und definiere partizipation in der
932 stadtentwicklung, weil ich glaube nicht, dass irgend/ dass das magistrat jetzt sagt 'boah die
933 haben das so toll gespielt, wir müssen jetzt diesen raum verändern'. dazu sind wir ihnen zu
934 wurscht.
935
936 #00:44:56-7# I: okay. na aber es gibt ja den zugang über spiele sozusagen den öffentlichen
937 raum, sagen wir zum beispiel am franz josefs bahnhof/ ich hatte ein praktikum gemacht bei
938 der gebietsbetreuung, die auch das stück im 9. bezirk bespielen wollten und bei den
939 bürgerinnen gefragt haben 'was wollt ihr hier?' und dann haben wir an drei terminen da
940 gestanden mit einem großen plan, drei mal drei meter, von dieser umgebung und hatten
941 drei verschiedenen aufkleber. einmal ein herz, einmal ein stern und einmal ein blitz. der
942 stern war da wo sie wohnten, das herz war da wo ein schöner ort ist und der blitz da war
943 ein unort ist. und das haben sie halt darauf verteilt. ich habe das praktikum einen monat
944 gemacht, deswegen kenne ich die auswertung von dem ganzen noch nicht/
945
946 #00:45:37-6# IP1: uh das wäre aber spannend.
947
948 #00:45:38-7# IP2: oh ja voll
949
950 #00:45:39-5# I: ja eben genau. und deswegen ist so die frage, ob solche initiierungen, die

951 jetzt von der gebietsbetreuung zum beispiel kamen, auch für euch eine möglichkeit sind
952 bürgerinnenmeinungen abzufragen, wenn es um die entwicklung und die gestaltung von
953 städtischem raum geht.

954

955 #00:45:55-7# IP1: also darf ich sagen 'nein'?

956

957 #00:46:00-0# IP2: ja ich würde auch die frage eher mit nein beantworten.

958

959 #00:46:02-4# IP1: ich würde insofern eher zu nein tendieren, weil ich finde das ist eine
960 kreativmethode, aber sozusagen du hast trotzdem nachher eine quantifizierbares ergebnis.
961 und ich finde, was ich mir jetzt eher vorstellen könnte ist zu sagen 'hey'/ man macht also
962 keine ahnung, es gibt einen partizipationsprozess und der ist vielleicht an einem punkt
963 komplett offen, sondern es gibt 20 leute und die arbeiten jetzt über zehn treffen zusammen
964 über drei monate und wir machen einen spielerischen rahmen, damit die/ um über das
965 thema anders nachzudenken. also ich finde sowas schon. aber jetzt quasi um ich sage jetzt
966 mal eine methode, um dann/ also weil ich finde, dass/ also mir würde es nicht so viel spaß
967 machen jetzt was zu entwickeln, wo man sagt okay so am schluss ist es genauso in eine
968 excel tabelle eintragbar wie wenn ich jetzt einfach einen fragebogen gemacht hätte,
969 sondern es geht ja irgendwie drum den leuten, also ein bisschen die perspektive der leute
970 zu drehen und zu sagen 'hey vielleicht hast du ja über irgendwas noch nicht nachgedacht'
971 oder vielleicht versetzen wir dich in eine situation, wo du sachen artikulieren kannst, die du
972 dich sonst nicht getraut hättest. vielleicht also sozusagen, weil keine ahnung
973 stadtentwicklung vielleicht zum beispiel, was ich zum beispiel total super fände, man sagt
974 immer 'okay da kann man irgendwie toll was machen' und einen raum oder ein spiel zu
975 machen wo man sagt 'okay, aber was müsste man hier jetzt eigentlich mal abreißen?'. und
976 welchen, also sozusagen 'was müsste eigentlich weg?' oder 'was wäre, wenn wir den bezirk
977 nicht komplett'/ also einfache dinge, die du in einer realen diskussion nicht machen kannst,
978 weil du sofort/ weil es sofort destruktiv wäre und du das diskussionsklima total kippen
979 würdest. dann einen spielerischen rahmen wo man sagt 'hey, aber stellen wir es uns aber
980 doch mal vor'.

981

982 #00:48:02-9# I: also mehr in das fiktive zu gehen, was durch spiel möglich ist/

983

984 #00:48:06-2# IP1: ja

985

986 #00:48:06-4# I: im vergleich zur realität?

987

988 #00:48:07-8# IP2: ja, ein ausprobieren.

989

990 #00:48:09-9# IP1: ja weil ich finde die realität erfassen können andere super. das müssen
991 wir nicht auch noch.

992

993 #00:48:13-9# IP2: voll. und ich glaube, uns geht es nicht um quantifizierbare methoden,
994 sondern eher um ein kreatives ausleben oder menschen die möglichkeit zu gebe, dass sie
995 eigene möglichkeiten finden, wie sie mit dem öffentlichen raum umgehen.

996

997 #00:48:30-8# I: also eine bewusstseinsbildende maßnahme?

998

999 #00:48:33-5# IP2: absolut. und auch eine/ also wenn man irgendwie/ die besten spiele, so
1000 wie spiel07, das ist auch von institution02, wir sagen die ganze zeit sachen von anderen

1001 menschen, sind spiele, die du einfach dann mit deinen freunden im öffentlichen raum
1002 spielst auch. also sozusagen wo du dann sagst 'hey', tatsächlich bei spiel08 geht es mir
1003 schon so, dass mir menschen immer wieder sagen 'ja und vorletztes wochenende haben
1004 wir spiel08 im park gespielt'. also das ist schon/ dass man menschen die tools gibt, damit
1005 sie selber kreativ mit dem öffentlichen raum umgehen und irgendwie anders mit dem
1006 öffentlichen raum umgehen, als ihn als konsumraum oder als transitraum zu nehmen.

1007

1008 #00:49:15-2# IP1: also ich versuche gerade ein bisschen auf das gebietsbetreuungsbeispiel
1009 ein bisschen konkreter einzugehen. also zum beispiel was ich cool fände ist/ also
1010 sozusagen zum beispiel du machst keine ahnung/ du hast einen großen plan und da sind die
1011 umrisse vom 9. und dann bekommst du den ganzen/ dann bekommst du den stadtplan vom
1012 9., aber die zerschneidest das in teile und dann kannst du das so neu machen. und dann/
1013 also so, dass man sagt okay, man muss das verwenden was da ist, damit man nicht
1014 komplett blank ist, und du hast ein bisschen park und zu hast viel straßen und viele
1015 hochhäuser und dann musst du es halt neu aufkleben.

1016

1017 #00:49:50-7# I: ja das sind dann so planspiele. also die gibt es ja tatsächlich als planspiele
1018 gibt es die dann.

1019

1020 #00:49:55-9# IP1: also ich versuche nur gerade nach zu/ weil so dieses/ ebenso alleine die
1021 mit man spielt und dann hat man nachher die balkendiagramme über dem spiel, das ist so
1022 argh.

1023

1024 #00:50:05-7# I: nein nein darum geht es nicht. also das stimmt schon/

1025

1026 #00:50:08-1# IP1: nein nein ich weiß, dass es nicht darum geht, aber das war so/ das muss
1027 irgendwie anders funktionieren.

1028

1029 #00:50:15-2# I: naja also im endeffekt sollte das spiel dann schon in meiner vorstellung
1030 ergebnisse erzeugen, die man interpretieren und natürlich irgendwie architektonisch und
1031 städtebaulich verwerten kann. dass das zahlen und größen, quadratmeter ergibt oder park
1032 oder gebäude, das ist klar. weil mit was anderem agieren wir ja dann nicht.

1033

1034 #00:50:33-2# IP2: aber die frage ist für mich, ob urban games dann das richtige sind oder
1035 planspiele das richtigere medium sind. weil planspiele sind ja nicht urban games.

1036

1037 #00:50:39-4# I: nein eben. und da finde ich es aber spannend, weil es eben tatsächlich
1038 natürlich wieder so ein maßstabsding ist, dass es leichter fällt/

1039

1040 #00:50:47-9# IP2: auf einem zettel und papier etwas aufzumalen, als/

1041

1042 #00:50:50-2# I: das ganze abzulaufen. ja eben.

1043

1044 #00:50:51-8# IP1: darf ich kurz etwas zum schmieren haben (fertig zeichnung an). also in
1045 der klassischen ding hast du/ du hast da eine person und die fragst du irgendwas und dann
1046 kommt irgendwas raus.

1047

1048 #00:51:07-7# I: genau.

1049

1050 #00:51:14-2# IP1: und also was dieses spiel von der gebietsbetreuung macht ist, okay wir

1051 nehmen einfach das da, machen etwas anderes, fragen sie halt etwas anderes oder geben ihr
1052 eine andere aufgabe und schauen mal, ob etwas anderes heraus kommt. und ich finde eher
1053 was wir machen ist, das kann ruhig passieren, das kann auch das selbe sein, aber bevor
1054 man der person diese frage stellt, machen wir noch etwas anderes mit ihr und spielen was
1055 und geben ihr neuen input und zeigen ihr, dass sie vielleicht ganz anders ist. ich mache mal
1056 so einen stern (zeichnet einen stern zu der zeichnung hinzu) und dann ist das eine person
1057 mit stern und vielleicht macht die was ganz anderes aus der frage. also ist das irgendwie
1058 verständlich?
1059
1060 #00:51:50-7# I: ja es interagiert an einem anderen, also es greift ganz woanders an.
1061
1062 #00:51:54-9# IP1: genau. also ich möchte eigentlich lieber sozusagen mit den menschen
1063 arbeiten und die können dann eh machen was sie wollen an prozess und sozusagen
1064 irgendwie konzepte ausarbeiten wie sie wollen, aber ich finde du kannst immer nur das
1065 machen an was du denken kannst und was du dir vorstellen kannst. dann irgendwie zu
1066 sagen 'aber wir wollen, dass die leute mehr sachen denken können oder sich andere sachen
1067 vorstellen können', das ist finde ich ist ein bisschen der knackpunkt.
1068
1069 #00:52:19-8# IP2: also es ist mehr fast in richtung kreativitätsworkshop.
1070
1071 #00:52:27-8# I: na das ist eh gut. das problem ist nämlich nur, mit der kreativität könnte
1072 die verwaltung und die politik nichts anfangen.
1073
1074 #00:52:34-3# IP2: aber dann brauchen sie ja auch nicht fragen.
1075
1076 #00:52:36-1# I: ja eben.
1077
1078 #00:52:38-5# IP2: also das ist unsere ansicht. weil eigentlich/ eben zum beispiel, dass es
1079 für uns keinen legalen rahmen gibt es eigentlich sinnvoll zu machen, ist schon ein versagen
1080 der politik in wirklichkeit. also des gesetzgebers.
1081
1082 #00:52:54-1# I: natürlich.
1083
1084 #00:52:54-6# IP1: aber worüber ich auch reden will, wo wir uns überhaupt nicht
1085 auskennen, es wäre aber mein traumauftrag, wenn uns jemand mal so etwas mal fragen
1086 würde, ich würde total gerne mal einen spielplatz designen.
1087
1088 #00:53:04-1# I: oh das ist gefährlich.
1089
1090 #00:53:06-8# IP1: wieso?
1091
1092 #00:53:07-2# IP2: weil da gibt es 27.000 vorschriften.
1093
1094 #00:53:08-9# I: ja das zum einen. also ich merke jetzt durch die recherche zu spielen in der
1095 stadt, kommen ganz oft kinder und spielplätze und öffentlicher raum und kinder und kinder
1096 und kinder. deswegen finde ich es spannend, wenn ihr sagt 'kinder können es eh von
1097 selber, wie bekommen wir die erwachsenen wieder dazu?'
1098
1099 #00:53:24-1# IP1: ja da stimmt, aber gut okay, ich bin ein bisschen kindergebeißt, weil/
1100

1101 #00:53:28-1# I: ist nicht so schlimm.
1102
1103 #00:53:30-1# IP2: jungvater.
1104
1105 #00:53:30-2# IP1: was mir seitdem aufgefallen ist, ich weiß nicht wie es in anderen städten
1106 ist, aber in wien/ du hast keinen/ es gibt nicht den standardspielplatz, der wo hingestellt
1107 wird. also ich habe tatsächlich, ich weiß es nicht, aber wenn ich darauf achten würde,
1108 müsste ich sagen jeder spielplatz wird genauso wie ein haus von einem architektenbüro
1109 designt.
1110
1111 #00:53:47-0# I: ja landschaftsplaner.
1112
1113 #00:53:48-0# IP1: genau. und es ist sozusagen/ und jeder ist völlig unterschiedlich. es gibt
1114 welche, die total zack sind und es gibt welche wo du dir denkst eigentlich habe ich keine
1115 ahnung wie es diese gerät durch die sicherheitsprüfung geschafft hat. und das finde ich
1116 extrem toll und ich finde es nicht selbstverständlich, dass so viel energie reinfließt und man
1117 sagt 'hey'/ weil irgendwie mit der derzeitigen politischen stimmung zu sachen, die jetzt
1118 nicht super notwendig sind, würde ich eigentlich erwarten, dass man längst gesagt hat
1119 'okay hier gibt es einen standard spielplatz, hier gibt es 30 module, von denen darfst du 20
1120 hinstellen, es darf aber nicht mehr kosten als 10.000 euro. das ist überhaupt nicht so.
1121 sondern, natürlich habe ich liebblingsspielplätze, aber jeder spielplatz ist komplett
1122 unterschiedlich, nutzt das terrain finde ich extrem spezifisch aus. hat eigene stile, hat
1123 irgendwie eigene figuren und ich finde da ist extrem viel drin und das taugt mir als
1124 elternteil extrem, dass das zumindest in wien extrem wertgeschätzt wird. und dass da viel,
1125 ich hab das gefühl, das fließt viel konzeption ein. vielleicht müsste man echt eine
1126 erwachsenen spielplatz. vielleicht müssten wir einen erwachsenen spielplatz machen.
1127
1128 #00:55:01-2# IP2: es gibt beim hauptbahnhof in der nähe, ich glaube der heißt 'kreisky
1129 park' absurderweise auch, gibt es so einen neuen, extremspielplatz wo man irgendwie so/
1130 wo du merkst wieviel angst die stadt wien davor hat, dass sich irgendwer weh tut, weil auf
1131 jedem schild steht 22 mal in riesen großen roten letters 'ihr seid es selber schuld, wenn ihr
1132 euch weh tut'.
1133
1134 #00:55:24-0# IP1: ich meine in wirklichkeit machen wir das ja schon, weil viele spiel01
1135 checkpoints sind in parks und in spielplätzen.
1136
1137 #00:55:30-8# IP2: wir benutzen sie nur anders, als sie eigentlich gedacht wurden.
1138
1139 #00:55:34-0# IP1: genau, es funktioniert ja auch super.
1140
1141 #00:55:35-5# I: und ich glaube das ist das spannenden bei den spielplätzen, die nicht eine
1142 schaukel, eine rutsche und eine wippe haben, die du nur als schaukel, rutsche und wippe
1143 benutzen kannst/
1144
1145 #00:55:42-9# IP2: ja auch die kann man anders nutzen.
1146
1147 #00:55:44-1# I: ja aber da muss man erst mal drauf kommen, wie das anders geht. wenn
1148 das keine schaukel ist, was kann ich noch machen außer schaukeln. also da dann die
1149 kreativität anzuzetteln, um zu sagen 'nehmt es anders als das was es irgendwie vorgibt zu
1150 sein'.

1151
1152 #00:55:59-0# IP2: aber parkour ist zum beispiel einer meiner lieblings kreativen
1153 ausdrucksmöglichkeiten eigentlich im bereich, weil du sagst 'was ist da im öffentlichen
1154 raum, parkbank oder was auch immer, und wie benutze ich das jetzt anders oder trainiere
1155 ich jetzt, um das irgendwie mir meinem persönlichen ausdruck gemäß zu benutzen als was
1156 ich auch immer möchte oder wie auch immer ich möchte'. und so eben das anzueignen.
1157
1158 #00:56:24-9# I: ja das stimmt schon.
1159
1160 #00:56:25-6# IP2: ja deswegen ist parkour zum beispiel total ein urban game.
1161
1162 #00:56:29-4# I: ja das braucht ja gewisse bauliche strukturen beziehungsweise
1163 irgendwelche gegebenheiten, um die dann kreativ nutzen zu können.
1164
1165 #00:56:36-2# IP2: genau. also du hast eigentlich vorgaben und die nutzt du dann kreativ.
1166 also da lernst du dann mit denen kreativ umzugehen.
1167
1168 #00:56:44-3# IP1: aber ich finde das ist auch so ein punkt, auch wieder der unterschied
1169 zwischen spiel und theater. ich bin eigentlich extrem davon überzeugt, dass gerade wenn es
1170 um leute geht, die vielleicht nicht super geübt sind oder nicht super kreativ sind oder sich
1171 für nicht super kreativ halten, dass regeln dann eher was befreiendes haben. also dass man
1172 sich schwerer tut, wenn man sagt 'jetzt drück dich aus auf diesem platz', als wenn man sagt
1173 'okay du darfst bitte nicht auf die großen steine treten'. weil man hat was wo man sich
1174 anhalten kann.
1175
1176 #00:57:17-0# I: ja die begrenzung ist irgendwie hilfreich.
1177
1178 #00:57:18-0# IP1: genau, aber begrenzung als voraussetzung, dass man überhaupt erst sich
1179 ausdrücken kann, weil man sonst so blockiert ist und denkst 'ja was mache ich denn jetzt?'
1180 wenn ich keine regeln hab, dann ist alles was ich mache eine aussage über mich selbst. also
1181 'aha und wieso gehst du so komisch? und wieso gehst du eigentlich auf den zehenspitzen
1182 und was war eigentlich in deiner kindheit verkehrt?'. aber wenn es eine regel ist, dann ist es
1183 okay, weil das wird nicht hinterfragt. also nicht so ganz/
1184
1185 #00:57:44-3# IP2: also so geregelte situation sind super, als ermöglichung.
1186
1187 #00:57:48-1# I: aber ich glaube das ist ja dann auch das hilfreiche am spiel. also die regeln
1188 überhaupt die zu definieren, ist ja auch glaube ich mit das schwerste oder?
1189
1190 #00:57:55-0# IP1: boah ja. aber das ist vielen leuten nicht so bewusst.
1191
1192 #00:57:57-7# IP2: alle glaube immer das game design ist so einfach und gerade im
1193 öffentlichen raum, weil du musst nicht programmieren können. nein du hast eine soziale
1194 situation, die du zuerst erst mal hast/
1195
1196 #00:58:05-5# I: die ja noch viel schwieriger ist zu händeln.
1197
1198 #00:58:07-4# IP2: du hast leute, die dir reinrennen, betrunken und beleidigen und so/
1199
1200 #00:58:11-6# I: 'damit habe ich nicht gerechnet'.

1201
1202 #00:58:14-7# IP1: und selbst wenn du super einfache regeln hast, ist es trotzdem/ und
1203 selbst wenn du quasi einen raum hast in dem nichts drin steht und du hast nur eine regel
1204 mit 'du musst dich fangen', gibt es trotzdem hunderttausend dinge, die du definieren musst
1205 und an die du denken musst, die passieren können. also es ist extrem komplex.

1206
1207 #00:58:30-7# I: es gibt ein ganz nettes video, ich weiß gar nicht mehr wie die heißt die das
1208 macht, '21 games' bei youtube. und die hat auch so ganz einfache spiele. es geht glaube ich
1209 auch um schatten. aber du darfst deinen schatten/ darf nicht gefangen werden von einem
1210 anderen schatten. also du musst dich immer in der sonne befinden. oder sie hatte auch
1211 eines, man soll einen stein in die hand nehmen am strand und eine innige verbindung mit
1212 dem aufbauen und ihn dann wegschmeißen. und wenn man traurig wird, dann hat man
1213 verloren und wenn man nicht traurig ist, dann hat man gewonnen oder so. und das sind so
1214 nette spiele.

1215
1216 #00:59:03-3# IP1: aber das ist total hart. dann bin ich traurig und dann habe ich auch noch
1217 verloren, dann bin ich noch trauriger.

1218
1219 #00:59:07-5# I: ja oder andersrum, ich weiß es nicht mehr genau wie es war. aber es sind
1220 einfach so viele nette, so richtig kleine spiele gewesen, wo ich am anfang auch dachte 'gut,
1221 man kann es auch als spiel betiteln'.

1222
1223 #00:59:17-2# IP2: also so handlungsanweisung sind die besten spiele. minispiele. (unv.) ist
1224 ein super beispiel.

1225
1226 #00:59:23-9# IP1: habe ich jetzt keine mit.

1227
1228 #00:59:28-5# IP2: ich habe nur meine eigenen karten mit.

1229
1230 #00:59:30-9# IP1: das ist ein kartendeck mit einer anweisung und die kannst du dann/ das
1231 ist meistens so 'versteck es an einem öffentlichen ort' oder 'gib es einer person von der du
1232 glaubst, dass sie sie an eine berühmte person weiter geben könnte'. und sie sind eben dafür
1233 gedacht weitegegeben zu werden. und jede karte hat eine nummer und du kannst dann
1234 nachschauen wo deine karte/ und es ist dann gedacht im idealsten fall kommen die
1235 irgendwo anders hin, in eine anderes land und dann kannst du schauen wo deine karte jetzt
1236 ist.

1237
1238 #00:59:58-8# IP2: funktioniert konzeptionell super, im wirklichen leben nicht. also ich
1239 glaube die zwei karten die getrackt wurden von uns, also die sind nicht weit gekommen.

1240
1241 #01:00:11-9# I: aber das spiel an sich existiert, das ist ja schon mal ein ansatz. okay. spiel
1242 und planung, gut das ist jetzt ein bisschen schwierig für euch, oder? also bei euch
1243 zusammen zu bringen.

1244
1245 #01:00:27-1# IP1: du meinst jetzt quasi städteplanung oder?

1246
1247 #01:00:30-3# I: ja es geht ein bisschen auch einfach um öffentliche/ um gestaltung
1248 manchmal auch von öffentlichem raum tatsächlich, wo es gar nicht unbedingt um
1249 stadtentwicklung geht. aber das spiel was ich halt vor zwei semester gemacht habe, da am
1250 johann nepomuk berger platz, wo es auch darum ging erst mal um bewusstseinsbildende

1251 maßnahmen. und dann halt die frage 'war ja 'was machen wir jetzt mit diesem input?', den
1252 ich da mit den 30 leuten irgendwie gekriegt habe. aus planerischer sicht. und das ist
1253 einfach das interessante dann zu sagen, was ist wenn jemand nach euren spielen kommt
1254 und sagt 'oh diesen raum habe ich so/ aha das ist ja hier' oder 'wie habe ich mich/ oder da
1255 hatte ich angst' oder sowas. ob das tatsächlich ein städtischer angstraum ist, der dann
1256 tatsächlich potenzial hat verbessert zu werden. und da einfach rein zu interpretieren in die
1257 ergebnisse, die auf eurer spielbasis kommen. auch sozialer art oder in einer beziehung. dass
1258 dann aber trotzdem noch auf die planerische perspektive wechseln zu können.

1259

1260 #01:01:29-7# IP2: ja also ich glaube, da wir/ wenn wir ein spiel genau für diesen zweck
1261 designen, dann macht es sinn, aber so die normalen spiele, die wir haben sind so auf diese
1262 orte gebaut, dass sie halt dort funktionieren oder sinn/ oder wenn wir unsere spiele, die
1263 man überall spielen könnte/ aber wenn wir sie dann an einem ort, den wir uns ausgesucht
1264 haben spielen, spielen sie wir sie dann aber auch nur für den leicht anders. also sozusagen,
1265 wir verändern das ding schon.

1266

1267 #01:02:00-8# I: adaptiert es.

1268

1269 #01:02:01-9# IP2: genau an gegebenheiten angepasst. das heißt du kriegst dann/ du kriegst
1270 dann halt irgendwie so das feedback, dass du daraus kriegst ist halt blöd, weil es genau für
1271 den raum gebaut ist.

1272

1273 #01:02:14-3# I: okay, also nichts allgemeingültiges.

1274

1275 #01:02:15-9# IP2: genau. also du kannst ja/ oder wenn/ natürlich hast du dann in dieser
1276 dunklen allee/ in dieser dunklen, mein englisch ist zurzeit überhandnehmend, in dieser
1277 dunklen gasse angst, weil wir es so designt haben, dass du da angst kriegst, also das ist
1278 klar. oder wir uns den ort genau deswegen ausgesucht haben, weil du angst kriegst.

1279

1280 #01:02:39-5# IP1: also ich glaube es ist ein bisschen ein missverständnis. also ich kann
1281 überhaupt nichts mit dem ansatz anfangen, dass man sagt okay man/ sozusagen man
1282 analysiert das spiel als jemand, der es weder gemacht hat noch dabei war. oder von mir aus
1283 eigentlich als jemand, der nicht dabei war. weil sozusagen/ weil ich finde, das geht halt
1284 nicht. weil nur/ das merken wir auch bei förderanträgen, es ist/ solange du nicht da warst
1285 und das gespielt hast, kannst du überhaupt nicht/ es ist extrem schwer zu greifen. und
1286 deswegen, also ich finde/ womit ich viel mehr anfangen kann ist zu sagen, du kannst spiele
1287 wie auch immer du sie dann da auch verankerst, aber spiele als gestaltungsmittel für den
1288 öffentlichen raum. dass du sagst okay du hast eine spielanweisung oder ein spielmaterial
1289 und das ist ein teil von diesem platz oder von diesem haus, weil du etwas über den ort
1290 weißt und willst was bestimmtes machen und um das zu erreichen machst du halt keine
1291 baumaßnahme, sondern eben eine spielerische maßnahme. das kann ich/ also das glaube
1292 ich funktioniert gut und das machen wir auch manchmal. aber jetzt sozusagen als, ich sage
1293 mal, als kreativ/ oder als methode, um erkenntnisse zu gewinnen über leute, die spielen,
1294 daran glaube ich nicht, dass das funktioniert. weil das ist so komplex, eben es kommt
1295 darauf an wer hat das spiel designt, es kommt drauf an wer spielt das spiel. also da ist so
1296 viel dabei, dass man glaube ich nur über den raum schwer wahrscheinlich eine aussage
1297 machen kann. also was ich eher/ was ich mir eher vorstellen könnte ist sozusagen für
1298 planerinnen und planer sozusagen/ okay 'möglicherweise berücksichtigen wir bei unserer
1299 planung nicht alle perspektiven und um diese perspektiven einzunehmen, haben wir
1300 spielerische ansätze, damit wir für uns mehr input kriegen'. aber ich finde es ist so/ also wir

1301 konzentrieren und so sehr auf das erleben von den leuten die spielen, dass der raum ist da
1302 eigentlich immer nur halt/ oder sozusagen der raum ist/ gibt uns manchmal ideen und so,
1303 aber ich würde mich nicht trauen über die räume dann was auszusagen, wo man sagt 'okay
1304 und das ist jetzt eine belastbare erkenntnis, auf der man jetzt konkrete
1305 gestaltungsmaßnahmen machen kann'. also vor allem ich sehe/ vielleicht sehe ich auch das
1306 problem nicht ganz. weil ich habe das gefühl, dass wie leute sich in einem raum fühlen
1307 oder im öffentlichen raum fühlen, dass man das/ da muss man nicht wirklich viele umwege
1308 gehen. ich hätte den eindruck, dass man das schon, das weißt du wahrscheinlich besser,
1309 aber dass man schon konkret sagen kann 'eben dort bin ich gerne' oder 'dort bin ich nicht so
1310 gerne'. dass man jetzt sagt okay, weil spielerisch ist ja auch immer was/ okay, da kann ich
1311 blinde flecken entdecken. da kann ich sachen entdecken, die mir vielleicht neu sind. dass
1312 wenn ich leute direkt frage, sie nicht so sagen würden.

1313

1314 #01:05:54-6# I: ja genau. so um die ecken rum einfach zu antworten zu kommen.

1315

1316 #01:06:01-4# IP2: aber ich glaube eben die meisten menschen wissen relativ konkret was
1317 sie an räumen stört, eigentlich.

1318

1319 #01:06:06-8# IP1: oder zumindest, ob sie sich wohlfühlen oder nicht. also wenn man/ also
1320 ich meine/ ein bisschen/ ich versuche mir gerade ein beispiel vorzustellen, weil keine
1321 ahnung, wenn man sagt okay, es gibt einen platz wo sich die leute unsicher fühlen und
1322 dann lässt man die kinder dort verstecken spielen und dann weiß man quasi/ wo gibt es
1323 ecken, wo leute das gefühl haben da lauert wer. vielleicht sowas, aber das fällt mir schwer
1324 mir solche sachen vorzustellen.

1325

1326 #01:06:40-8# I: also es ging zum beispiel bei dem johann nepomuk bergen platz vor der
1327 ottakringer brauerei, der wird jetzt umgestaltet. und da ging es ja auch um die
1328 linienführung von den straßenbahnen und jetzt ist die landschaftsplanung noch mit dabei,
1329 den landschaftsplanerisch umzustrukturieren.

1330

1331 #01:06:53-8# IP2: oh kennst du person02?

1332

1333 #01:06:55-7# I: welche person02? wo arbeitet die?

1334

1335 #01:07:01-1# IP2: bei der ottakringer brauerei, also architekturstudentin.

1336

1337 #01:07:05-6# I: achso, nein.

1338

1339 #01:07:07-0# IP2: also in dem team, das die ottakringer brauerei umbaut.

1340

1341 #01:07:10-3# I: achso nein. aber auch gut zu wissen. also dass es da noch eine schnittstelle
1342 zur ottakringer brauerei noch gibt. und da war es aber tatsächlich so, dass die dann in
1343 parkgesprächen und in cafe am eck haben sie immer einmal die woche hat die
1344 gebietsbetreuung halt diese gespräche angeboten, wo dann bürgerinnen kamen und gesagt
1345 haben 'was hätten sie gerne?'. und dann ist jetzt keine hundezone und 'brauchen wir einen
1346 spielplatz oder nicht?' und wie 'sollen da bäume stehen oder was hättet ihr da gerne?',
1347 darum ging es. und ich hatte halt mit dem projekt vor zwei semestern da ja dann gestanden
1348 mit einem stück kreide und den leuten gesagt, sie sind für den moment ein stück
1349 stadtgestaltendes element mit der tatsache, dass sie hier stehen so wie sie hier stehen und
1350 für den moment wo wir uns unterhalten, gehört ihnen das stück stadt wo sie stehen. und um

1351 diese temporären stücke zu verorten haben sie halt einen kreis mit der kreide um sich rum
1352 gezeichnet und im endeffekt waren auf dem johann nepomuk berger platz diese dreißig
1353 kreise verortet, wo an diesem tag diese menschen gestanden habe. und sie haben auch am
1354 ende/ oder sie haben auch gesagt 'oh jetzt kann ich mich besser daran erinnern wo ich heute
1355 schon mal gestanden habe. mehr als wenn ich einfach nur vorbei gehe'. und da gab es halt
1356 die momente, weil es ein warmer junitag war, die gesagt haben 'darf ich auch in den
1357 schatten gehen?' wo ich gesagt habe 'ja natürlich darfst du in den schatten gehen'. und diese
1358 anderen mädels sagten 'darf ich das auch hier auf der mauer machen?', wo ich gesessen
1359 hatte. ja, andere hatten es am baum gemacht. eine dame hat gesagt die möchte sich hier
1360 nicht verorten, sie hat hier in der nähe gewohnt und hat da keine guten erinnerung dran. die
1361 sofort verstanden hat, sie verortet sich dann da für den moment. und wo dann bei der
1362 präsentation dieser ergebnisse die frage war was heißt das für die planer, wenn jemand sagt
1363 ich möchte mich auf der bank verorten oder im schatten oder an dem baum. und da spielte
1364 dann das ergebnis auch mit relativ viel interpretation natürlich mit rein zu sagen 'was
1365 können wir daraus lernen aus diesem input?'. und dass da jetzt bäume stehen werden und
1366 dass es was zum sitzen gibt ist irgendwie klar, ist aber mit den kreisen irgendwie noch oder
1367 bestärkt worden, dass die menschen gerne schatten hätten und sich gerne irgendwo
1368 hinsetzen würden und bäume sollen ja auch da sein.

1369

1370 #01:09:13-6# IP2: aber das würden sie glaube ich auch sagen, wenn du sie einfach fragst.

1371

1372 #01:09:18-3# I: ja das stimmt schon genau, aber es war der zugang halt der andere sich
1373 selbst erstmal bewusst zu werden über das. weil viele auch die waren dann auch, es war
1374 feschkmarkt wochenende glaube ich, und viele haben gesagt 'ich kenne den platz sonst
1375 nicht, aber wenn du mich so fragst'. und ich glaube das war der moment wo dieser stern
1376 (siehe zeichnung) ins spiel kommt, ich hole euch über eine andere ecke ab, um tatsächlich
1377 ein ergebnis zu haben, aber nicht nur mit der direkten frage.

1378

1379 #01:09:45-4# IP2: ich glaube halt was du vor allem schaffst ist identifikation mit dem
1380 platz. also sozusagen du schaffst es, dass sich leute identifizieren und dadurch natürlich
1381 mehr anteil haben an was jetzt mit dem platz passieren soll.

1382

1383 #01:09:59-9# I: genau, aber das sind eure spiele, die erst mal bewusstsein schaffen für den
1384 eignen körper im raum sozusagen, in der stadt, dann ja auch der ansatz. sich jetzt erst mal
1385 darüber bewusst zu werden.

1386

1387 #01:10:10-5# IP2: ja, aber ich weiß nicht/ also ich würde auch nicht dadurch interpretieren
1388 können oder glauben interpretieren zu können was die damit von dem platz erwarten
1389 sozusagen. also nur weil sie einmal dort waren.

1390

1391 #01:10:26-4# IP1: also ich glaube was schon gut geht ist okay, vielleicht orte mit denen
1392 man sich nicht/ orte halt anders besetzen, die vielleicht nicht so positiv besetzte sind/

1393

1394 #01:10:35-1# IP2: ja das auf jeden fall, das geht super.

1395

1396 #01:10:37-7# IP1: weil, dann kannst du vielleicht wenn du jetzt gesagt hättest okay, also
1397 rein hypothetisch, du machst ein spiel und diese frau hätte es irgendwie/ hätte man sie dazu
1398 gebracht mitzuspielen, dann hätte sie es für sich vielleicht etwas überschreiben könne und
1399 sagen können' das ist jetzt nicht der platz meiner wohnung wo keine guten sachen passiert
1400 sind, sondern das war der platz wo ich auf einem bein gehüpft bin einen meter lang'.

1401
1402 #01:11:00-3# I: therapeutische maßnahmen.
1403
1404 #01:11:02-8# IP1: naja aber eh/ insofern therapeutisch, weil du sagt okay, wenn der platz
1405 super funktioniert, dann muss man ja nichts machen. dann können die leute dort super sein.
1406 aber wenn die leute sich nicht dorthin trauen oder das ein bisschen/ sozusagen sich nicht
1407 wohl fühlen oder keine ahnung auch/ sozusagen was ja auch ein großes thema ist, ist bei
1408 parkgestaltung, okay in dem park sind aber nur burschen. und die mädchen spielen dort
1409 nicht. und wie kannst du vielleicht das spielerisch unterstützen, dass die frauen oder jungen
1410 frauen und mädchen sich den raum nehmen. und dort auch irgendwie einen weg zu finden
1411 zu sagen 'hey da bin ich aber auch'.
1412
1413 #01:11:45-8# I: ja ich glaube es ist wichtig zu verstehen, dass das spiel auch nur ein
1414 zusätzliches medium ist, was tatsächlich dann andere menschen einholt als die, die eh
1415 immer kommen. und tatsächlich zu anderen uhrzeiten funktionieren, zu anderen
1416 jahreszeiten immer unterschiedlichen output liefern.
1417
1418 #01:12:01-6# IP2: ja voll.
1419
1420 #01:12:03-5# I: also ja es ist ergänzend.
1421
1422 #01:12:05-9# IP2: genau. und ich glaube wir verstehen das spiel als, nicht als forschendes
1423 element, sondern eben als ergänzendes element eigentlich. oder als, ich suche nach dem
1424 wort/
1425
1426 #01:12:18-1# I: auf englisch vielleicht?
1427
1428 #01:12:22-2# IP1: nein, ich finde gar nicht ergänzend, weil ich finde du kannst durch spiel
1429 schon sachen/
1430
1431 #01:12:27-9# IP2: jetzt widersprichst du dir selbst.
1432
1433 #01:12:28-9# IP1: wieso?
1434
1435 #01:12:32-2# IP2: sag deinen satz zu ende.
1436
1437 #01:12:34-7# IP1: nein ergänzend im sinne von, dass man sagt 'na gut machen wir halt
1438 auch ein spiel', das meine ich.
1439
1440 #01:12:44-6# IP2: es kann durchaus das hauptelement sein.
1441
1442 #01:12:46-8# I: nein ich denke jetzt bei partizipativen projekten, wo es teilweise nur um
1443 informationsveranstaltungen geht wo die stadt da sitzt und die bürger informiert. oder nur
1444 gespräche sucht, dass das nochmal oder umfragen schaltet online oder analog, dass man da
1445 einfach über spiele nochmal ein ganz anderes publikum aber auch erreicht. über einen
1446 anderen zugang.
1447
1448 #01:13:05-8# IP2: ja das auf jeden fall. vor allem ich glaube du schaffst einen anderen
1449 zugang. also was du auch schaffen kannst über das spiel ist natürlich auch zu sagen, was
1450 bei planspielen auch sehr gut funktioniert ist, dass die leute obwohl sie sich nicht kennen

1451 vielleicht sozusagen eine identität schaffen in der sie im diskurs stehen untereinander. und
1452 das ist dann natürlich eines der wichtigsten dinge überhaupt. also das sozialgefüge des
1453 raumes aufzubrechen und dadurch irgendwie eine möglichkeit schaffen wie sich die
1454 gruppe irgendwie gemeinsam von der alten oma bis zum sechsjährigen burschen so/
1455
1456 #01:13:46-4# I: ja eben das stimmt. es bringt zusammen.
1457
1458 #01:13:48-3# IP2: ja genau. ich würde auch diese ebene in der forschung wichtig finden.
1459 weil die/ es wird auch unterschätzt, dass eben die menschen, die eh immer schreien sind
1460 super, aber dann gibt es noch die menschen, die nie schreien, aber die auch total
1461 intelligente sachen zu sagen haben. und wie schafft man es, dass die mal dran kommen.
1462 und das kannst du über spiel auf jeden fall machen.
1463
1464 #01:14:17-4# I: sehr gut, das ist gut, dass es geht.
1465
1466 #01:14:20-2# IP2: sind meine letzten beiden projekte für ort02. sind genauso, da geht es
1467 genau um das thema.
1468
1469 #01:14:23-9# I: die laufen jetzt?
1470
1471 #01:14:25-5# IP2: genau das letzte ist abgespielt, aber das nächste hat am datum01
1472 premiere.
1473
1474 #01:14:31-4# I: in ort02?
1475
1476 #01:14:32-9# IP2: ja. heißt spiel09, es ist schon in der stadt, aber es ist nicht im
1477 öffentlichen raum. also eigentlich schon, im öffentlichsten raum. im landhaus.
1478
1479 #01:14:47-7# IP1: in einem öffentlichen raum mit dach.
1480
1481 #01:14:49-4# IP2: genau im überdachten öffentlichen raum.
1482
1483 #01:14:53-0# I: das ist trotzdem öffentlicher raum.
1484
1485 #01:14:55-1# IP2: also im parlament in wirklichkeit.
1486
1487 #01:14:58-2# I: ja. ich glaube von meiner seite gibt es keine konkreten fragen momentan
1488 mehr. es ist die frage, ob ihr grundsätzlich noch etwas auf dem herzen habt, was ich
1489 unbedingt wissen sollte?
1490
1491 #01:15:12-7# IP2: ja also die person03 solltest du, von institution02, solltest du dir auf
1492 jeden fall anschauen, weil die macht gerade sehr viele planspiele für die eu.
1493
1494 #01:15:21-9# I: person03, wie heißt sie?
1495
1496 #01:15:22-9# IP2: person03.
1497
1498 #01:15:23-7# I: person03? wie die hütte?
1499
1500 #01:15:25-6# IP2: genau, mit einem t glaube ich.

1501
1502 #01:15:28-1# I: für die eu planspiele?
1503
1504 #01:15:30-6# IP2: glaube ich ja. und zwar ist die auch von institution02, aber nämlich in
1505 wien auch immer wieder.
1506
1507 #01:15:36-4# I: sehr gut, dann werde ich mir die nochmal anschauen.
1508
1509 #01:15:44-4# IP2: und planspiele kennst du vermutlich eh genug?
1510
1511 #01:15:48-7# I: ja, also ich kenne welche, ob genug? (IP2 sucht)
1512
1513 #01:15:57-1# IP2: boah wie finde ich das jetzt (er sucht per handy im internet) wenn ich
1514 das programm der letzten institution03 finde (er sucht). programm. also A es gibt von der
1515 fh hagenberg ein augmented reality game als planspiel. so conferences, lectures,
1516 workshops (er sucht noch immer).
1517
1518 #01:17:05-2# I: sonst schreibe ich nochmal eine mail, dann musst du jetzt nicht suchen.
1519
1520 #01:17:12-3# IP2: ich habe es gleich, irgendwann einmal.
1521
1522 #01:17:24-1# I: eine sehr gute zeichnung.
1523
1524 #01:17:26-4# IP1: ich kann total gut zeichnen.
1525
1526 #01:17:28-0# I: nein nein, sinnhaft. es geht um die darstellung geht es nicht, es geht um
1527 das verstehen.
1528
1529 #01:17:36-5# IP1: okay gut.
1530
1531 #01:17:46-1# IP2: wahnsinnig, beim institution03 ist viel.
1532
1533 #01:17:49-9# IP1: achso du suchst jetzt in diesem programm drinnen.
1534
1535 #01:17:52-2# IP2: ja, das war nicht so die idee.
1536
1537 #01:17:55-0# I: aber wie gesagt, ich kann sonst auch nochmal eine email schicken und
1538 dich dran erinnern.
1539
1540 #01:17:59-0# IP2: ja/
1541
1542 #01:17:59-2# I: an was denn?
1543
1544 #01:17:59-8# IP2: die antwort erhältst du dann in drei wochen.
1545
1546 #01:18:02-4# I: achso ja ich habe zeit. das diplom läuft noch ein bisschen.
1547
1548 #01:18:05-7# IP1: worum ging es nochmal?
1549
1550 #01:18:08-5# IP2: mit city games und mit (unv.) war ich letztes jahr auf der institution03

1551 in einem panel über stadtplanung und spiel.
1552
1553 #01:18:18-1# I: okay.
1554
1555 #01:18:18-3# IP1: aha.
1556
1557 #01:18:19-9# IP2: ich weiß nicht mehr wie das panel geheißen hat und ich weiß nicht mehr
1558 wie die anderen zwei, drei projekte geheißen haben. eins davon war von der fh hagenberg
1559 ein augmented reality game und eines war von glaube ich vielleicht der uni utrecht und eh
1560 vielleicht auch der tu, das war ein hexagonales stadtplanungsspiel.
1561
1562 #01:18:44-9# I: okay.
1563
1564 #01:18:45-5# IP2: also es war so aus holz und mit hexagons.
1565
1566 #01:18:49-0# I: also ich habe eh schon viel gesehen, vielleicht habe ich es eh in den
1567 unterlagen. da muss ich mal schauen.
1568
1569 #01:18:52-7# IP2: ah mir fällt der name gerade ein glaube ich. ich glaube person04. genau
1570 (er sucht).
1571
1572 #01:19:29-2# IP1: vielleicht eine frage ist mir noch eingefallen, nämlich wenn du von der
1573 gestaltung vom öffentlichen raum redest, wir haben jetzt eigentlich nur von, ich sage mal
1574 zwecklosen räumen geredet. also von erholungsräumen, wo man sagt okay/ also so ebenso
1575 von parks oder plätze und so. beschäftigst du dich auch mit quasi räumen wo du sagst/ also
1576 das ist ein öffentlicher raum, aber ist eigentlich ein funktionsraum? der bestimmte sachen
1577 können muss? also sozusagen da/ weil ich finde, also das kannst du mir wahrscheinlich
1578 theoretisch besser sagen, aber es ist ja ein bisschen, weil wenn ich einen park plane, dann
1579 muss ich natürlich wissen wo sich die leute wohlfühlen und was sie wollen, weil das ist
1580 halt sein zweck, dass viele leute sich wohlfühlen. aber ich finde es auch/ aber ich habe jetzt
1581 gerade überlegt und mir gedacht eigentlich ist es ja auch spannend/ okay kann ich spiele in
1582 einem prozess einsetzen, wo eigentlich zum schluss/ wo es eigentlich eine ziemlich klare
1583 vorgegabe gibt was dieser raum machen oder können muss. oder ist es wirklich nur parks/
1584
1585 #01:20:37-5# I: nein.
1586
1587 #01:20:38-6# IP1: freizeiträume.
1588
1589 #01:20:39-3# I: nein es geht auch ziemlich um gestaltende projekte. jetzt auch zum beispiel
1590 bei der nordbahnhof bei dem projekt. also weil da auch/ oder halt bei dem franz josefs
1591 bahnhof mit dem wettbewerb, der da auch läuft. weil da die frage war, was wollen die
1592 bürger dort haben als stadtentwicklung. nicht nur 'wir wollen grün wir wollen grün', das ist
1593 das eine, aber es gibt kein grün, wir wollen was anderes. es gibt noch, gut war die planbude
1594 in hamburg, die haben diese esso hochhäuser, riesen hochhäuser direkt an st pauli wurden
1595 abgerissen und es stand fest, es wird neuer wohnbau gebaut von dem investor,
1596 luxuswohnen. dann sind die bürger auf die straße und haben gesagt 'nichts da
1597 luxuswohnen, was ist mit uns'. und dann ist die planbude, auch ein kollektiv aus künstlern,
1598 juristen, alles möglich zusammen, soziologen, und haben sich dazwischen geschaltet und
1599 haben auch die bürger befragt. es ging mit knete, mit zeichnungen mir workshops, um
1600 einfach zusammen, was die leute dort gerne hätten. dass da gebaut wird, war klar, aber wie

1601 da gebaut werden sollte, war dann diese forschung aus diesen bürgerbeteiligungen heraus.
1602 und da wurden dann sachen gezeichnet mit delfinen auf dem dach, wo einfach nur klar
1603 war, okay da will jemand ein schwimmbad haben oder einen erholungsraum und palmen
1604 und die kinder haben halt irgendwas gezeichnet, was so in ihrer vision war und im
1605 endeffekt ist jetzt ein sehr kleinteiliges stadtgebiet oder, es ist halt ein masterplan gemacht
1606 worden, wo es hieß 'gut wir machen nicht riesen türme drei stück, sondern machen kleine
1607 höfe, wo ein bisschen privater freiraum, ein bisschen öffentlicher freiraum ist' und dann
1608 nochmal diese blöcke wieder zu unterbrechen, damit es ein gemischtes viertel wird wo
1609 einfach auch unterschiedliche kategorien von wohnung entstehen. und dieser input, der aus
1610 der bürgerschaft kam, wurde einfach dem wettbewerb, dem architektonischen wettbewerb
1611 beigelegt. 300 seiten mussten die architekten sich angucken, weil es genauso dazu gehört,
1612 wie 'wir brauchen so viel quadratmeter und so hoch werden die gebäude und das und das
1613 material hätten wir gerne'.

1614
1615 #01:22:30-9# IP2: aber dies partizipationsprozesse glaube ich würden wir eben nicht als/
1616 also die sind vielleicht manchmal spielerisch und dieses spielerische element kann
1617 durchaus helfen, aber die würden wir nicht als spiele definieren. obwohl sie partizipative
1618 prozesse sind. also ich glaube, dass/ da ist glaube ich/ ich glaube der unterschied liegt bei
1619 uns in der definition/

1620
1621 #01:22:49-4# I: okay.

1622
1623 #01:22:51-0# IP2: das sind keine spiele, aber das sind vielleicht spielerische partizipative
1624 prozesse, sozusagen. und die funktionieren/ also, dass die/ die würde ich total/ da glaube
1625 ich, kannst du quasi quantitative dinge rausholen.

1626
1627 #01:23:05-8# IP1: aber was ich noch viel lieber hätte natürlich wäre eine ausschreibung in
1628 der drin steht 'wir brauchen 50 wohnung, wir brauchen so und so viel wohnraum und wir
1629 brauchen ein spiel, was man durch das ganze viertel spielen kann. das soll da bitte
1630 eingeplant sein und zwar ohne irgendwie/ einfach so, wenn man durch geht.' das fände ich
1631 auch cool.

1632
1633 #01:23:26-3# IP2: das fände ich super.

1634
1635 #01:23:27-6# IP1: also einfach als/ also jetzt ja schon auch eben spielerische sachen als
1636 tool, aber vor allem, dass man sagt hey/ manchmal muss man spielerische elemente schon
1637 auch in den alltag der menschen einschleichen. das kannst du halt gut, wenn du wirklich
1638 gestaltest.

1639
1640 #01:23:42-3# I: ja wo war das denn? ein link von euch war das, glaube ich. ich weiß nicht
1641 mehr in welchem ort das war. wo sie aber auch für kinder spiele/ also auf dem typischen
1642 schulweg von kindern in einer kleinstadt dann, weiß ich nicht, alle 500 meter ein spielgerät
1643 positioniert haben, sodass der weg nach hause viel länger gedauert hat, weil sie immer
1644 irgendwie darüber gehopft sind. oder ich weiß nicht was.

1645
1646 #01:24:05-5# IP1: ah oh, was auch, ich glaube die gibt es nicht mehr. aber es gab im, oder
1647 vielleicht gibt es sie doch/ es gibt diese, eigentlich finde ich sie eine blöde ausstellung im
1648 technischen museum 'zukunft der stadt'/

1649
1650 #01:24:15-4# IP2: ich fand sie eine fade ausstellung.

1651
1652 #01:24:17-1# IP1: ja, aber es war ein teil, ich weiß nicht ob es die noch gibt, über ampeln.
1653 hast du die gesehen? also ampeln, da waren quasi/ so okay was können wir machen mit der
1654 situation leute müssen halt warten, bis sie über die straße gehen können. und da war eben
1655 eine ampel, die ich glaube es war ein modell oder so, es ist halt einmal irgendwo gestanden
1656 als ding. du kannst auf der ampel mit der person am anderen ende pong spielen.
1657
1658 #01:24:47-2# I: ah okay.
1659
1660 #01:24:48-5# IP1: also, oder was ich ziemlich geil fand, weil das super funktioniert hat so.
1661 du hast auf deiner seite von der ampel ein display, total grob aufgelöst. also ich glaube so
1662 16 mal 16 punkte und dann kannst du dich bewegen, kannst tanzen. und die haben es
1663 geschafft in diesem mini ding/ und trotzdem konntet du dich erkennen. dann hast du zwei
1664 punkte, die sind dein arm und wenn du so machst, und du kannst halt/ du kannst dich halt
1665 selber/ aber nicht als video, viel stilisierter/ also quasi was können wir machen, um diesen
1666 zeitraum des wartens, den du halt haben musst bei der ampel, spielerisch zu gestalten. das
1667 fand ich super spannend. also das war echt cool.
1668
1669 #01:25:30-5# IP2: die 'playable city bristol' ist da natürlich auch ein sehr/
1670
1671 #01:25:34-6# I: wie?
1672
1673 #01:25:35-6# IP2: 'playable city', also die spielerische stadt bristol. also, ist aus bristol
1674 gehört zu pervasive media studio, aber ist in bristol verankert, ist aber überall auf der welt.
1675 und die haben ganz/ die schreiben jedes jahr ein projekt aus sozusagen und haben ganz
1676 viele projekte in genau diese richtung. also letztes jahr haben gewonnen irgendwie so
1677 projektionen, wo es einfach projektoren in der stadt irgendwie aufgestellt haben und wenn
1678 du durch gehst passieren dinge und dann kannst du mit tieren interagieren.
1679
1680 #01:26:11-6# I: und die schreiben das jährlich aus oder wie?
1681
1682 #01:26:13-1# IP2: genau.
1683
1684 #01:26:13-4# I: krass.
1685
1686 #01:26:16-0# IP2: aber was wollte ich/ mir ist zu deinem ding irgendwas eingefallen/ aha,
1687 ich fand die ausstellung total blöde, weil sie nicht interaktiv war.
1688
1689 #01:26:25-9# IP1: weil sie nicht so viel in die zukunft auch gegangen sind. es war halt/ es
1690 gibt halt diese dinge und es gibt auch roboter und so, aber wenig so visionen.
1691
1692 #01:26:37-1# I: wie sind eure visionen?
1693
1694 #01:26:39-2# IP2: zu stadt?
1695
1696 #01:26:39-8# I: zu spiel?
1697
1698 #01:26:40-6# IP2: keine autos. fahr nach tokio. als stadtplanerin ist tokio sehr spannend.
1699
1700 #01:26:46-6# I: das ist mir zu groß, glaube ich.

1701
1702 #01:26:48-0# IP2: na eben überhaupt nicht. das ist das absurde. du steigst aus und es ist
1703 ruhig. du hörst kein auto. es ist so cool. es ist 21 millionen einwohner und du hörst kein
1704 einziges auto, das ist total absurd. und dadurch, dass es/ du merkst, die stadt ist halt nicht
1705 für autos gebaut worden. das heißt es gibt diese großen verkehrsadern, da gibt es schon
1706 autos, aber sobald du abbiegst und eigentlich das sind schon große viertel, wo du nur
1707 immer so viel platz wie gerade mal ein sehr kleines japanisches auto durchpasst, weil die
1708 japanische art und weise städte zu bauen war halt so. das war mittendurch fußwege und
1709 dadurch hast du aber ein lebensgefühl, das total toll ist, weil es ist ruhig. du hast das gefühl
1710 du wirst nicht überrannt. also meine vision wäre eben genau das. also sozusagen eigentlich
1711 städte für die menschen, die dort leben zu machen und nicht für die autos, die da durch
1712 fahren. das ist einer der großen dinge, die ich total/ die mich total (unv.)

1713
1714 #01:27:51-5# I: städte für die menschen.

1715
1716 #01:27:52-2# IP1: fantastisches schlusswort, ich möchte trotzdem was sagen. na ich finde,
1717 also ich wohne im zweiten in/ also sozusagen eine zeit lang haben wir direkt in die leere
1718 von diesem nordbahnhof/ also sozusagen eine zeit lang waren wir das haus am rande es
1719 baugebietes. jetzt nicht mehr, jetzt haben sie schon weiter rein gebaut. also auch eh in der
1720 nähe von der nordbahnhalle, aber ich finde es ist so absurd, weil dort jetzt haben sie gerade
1721 den bank austria campus fertig gebaut, die gehsteige sind irgendwie vier meter breit, es ist
1722 alles fantastisch. ich kann mit meinem kind raus gehen und habe dann die wahl, ob ich auf
1723 einen von drei parks oder spielplätze gehen will innerhalb von fünf minuten. und wenn du
1724 im 17. bezirk bist hast du halt irgendwie so einen gehsteig (zeigt die breite mit den händen
1725 an) und kein grün und gar nichts. also es ist so absurd, weil ich find die/ also diese/ auch
1726 ich war bei dem, ich glaube sankt marx neubaugebiet und die sachen sind so frisch, dass
1727 die teilweise noch ausschauen, wie auf diesen total künstlichen architektur/ also
1728 planzeichnungen. und es war dann auch noch abend, also die leute haben wirklich wie die
1729 silhouette in diesen grafiken ausgeschaut, als sie so durch gegangen sind. und ich finde so
1730 schaut das nordbahnhofviertel halt auch aus. also wirklich wie eine total schöne
1731 planzeichnung, alles ist total luftig und ich finde es ist so absurd, weil es passiert irgendwie
1732 so komplett im zentrum und wenn ich jetzt im 17., ich sag jetzt immer 17., aber weil ich da
1733 früher gewohnt habe, aber es ist einfach komplett anders. es ist so/ ich finde es ist so das
1734 eine ist schon fast futuristisch, das tolle leben und da machen sie das werbevideo. aber
1735 dann gehst du eine viertel stunde zu fuß und dann ist es halt ganz anders. also es ist schon/

1736
1737 #01:29:35-5# I: es entwickelt sich halt.

1738
1739 #01:29:36-6# IP1: ja.

1740
1741 #01:29:38-4# IP2: wobei ich sagen muss/ also ich finde die häuser bei euch im viertel so
1742 keinen charakter haben.

1743
1744 #01:29:44-0# I: können sie auch nicht mehr im neubau.

1745
1746 #01:29:48-6# IP1: ach wir haben bunte balkone, das reicht.

1747
1748 #01:29:50-4# I: uh. das ist der neuste trend. alle machen bunte balkone.

1749
1750 #01:29:53-7# IP2: die dann ein bisschen rausstehen so versetzt werden.

1751
1752 #01:29:54-7# I: ja genau. ja gut, dann haben wir mit musik angefangen und schließen mit
1753 musik (im hintergrund spielen wieder straßenmusiker auf).
1754
1755 #01:30:02-9# IP1: ja das ist schön stimmt.
1756
1757 #01:30:04-2# IP2: sind das dieselben wie vorher?
1758
1759 #01:30:06-0# IP1: nein ich glaube das sind andere. die vorher waren zu viert.
1760
1761 #01:30:11-5# I: sehr gut, dann danke ich euch hiermit offiziell/
1762
1763 #01:30:14-7# IP2: bitte bitte.
1764
1765 #01:30:15-9# I: für den input und bin gespannt wie es weiter geht.
1766
1767 #01:30:19-2# IP2: ja, falls du mal was brauchst oder nochmal genau über dinge reden
1768 möchtest, dann gib einfach nochmal bescheid.
1769
1770 #01:30:25-7# I: ja, gerne das mache ich.
1771
1772 #01:30:26-4# IP1: und ich würde sagen schick mal einen link, wenn du fertig bist.
1773
1774 #01:30:30-7# I: ja das tue ich, wenn ich fertig bin. die betonung liegt auf wenn.
1775
1776 #01:30:37-8# IP1: naja wenn und nicht falls.

Interview II

Anwesende Personen: I
IP
Ort: Telefongespräch
Datum: 18. Mai 2018
Startzeit: 11:00
Endzeit: 13:28
Dauer: 2:28

1 IP: #00:01:04-2# hallo frau welter.
2
3 I: #00:01:06-6# guten morgen person01. vielen dank, dass sie sich die zeit nehmen um
4 diese uhrzeit.
5
6 IP: #00:01:14-7# jaja, kein problem. können sie mich verstehen?
7
8 I: #00:01:17-7# ich kann sie gut verstehen. können sie mich verstehen?
9
10 IP: #00:01:21-6# ja ich kann sie auch verstehen. ich habe so einen ohrstöpsel drin, wegen
11 der strahlung.
12
13 I: #00:01:27-4# sehr gut. ich habe sie auch per lautsprecher auf den tisch gelegt, damit ich
14 mein diktiergerät nebenbei laufen lassen kann.
15
16 IP: #00:01:35-4# super.
17
18 I: #00:01:35-8# und hoffe, dass das klappt. aber der test hat gezeigt, es funktioniert.
19
20 IP: #00:01:40-6# ja ich glaube so geht es ganz gut mit diktiergerät.
21
22 I: #00:01:44-0# ja es stimmt. es gab noch diverse technischen möglichkeiten, denen ich
23 allen nicht so vertraue, deswegen dachte ich, ich nehme die oldschool variante.
24
25 IP: #00:01:53-3# genau.
26
27 I: #00:01:56-2# schön. ja also ich bin sehr nervös muss ich sagen und hoffe, dass ich das
28 hinkriege die fragen zu stellen, die ich so auf dem herzen habe.
29
30 IP: #00:02:07-3# ja. also ich habe ja genug zeit und/ also um 14uhr muss ich die kinder
31 abholen, aber wenn sie genug band haben, dann können sie ganz ruhig sein. kann man alles
32 dann differenzieren.
33
34 I: #00:02:22-9# ok ja das ist gut. genau dadurch, dass sie jetzt die email schon geschrieben
35 hatten, war ich dann tatsächlich auch inhaltlich etwas, ja was heißt irritiert nicht, aber es
36 stellt mich natürlich immer vor die fragen 'was will ich eigentlich mit diesen interviews?'
37 und dementsprechend bin ich gespannt wie gut ich hier das jetzt hinkriege sie zu ihrem
38 thema zu fragen was sie bearbeiten oder behandeln. das heißt, genau ich bin nämlich erst
39 leider durch rechenen auf das thema 'spiel01' und damit dann auf sie gestoßen und muss
40 sagen/ ja ich habe eh schon gesagt ich bin architekturstudentin und habe auch vorher
41 innenarchitektur studiert und war am lehrstuhl für städtebau tätig, deswegen ist diese
42 maßstab und diese schnittstellen für mich sehr interessant. auch zu der soziologie, die ja
43 dann auch für die innenarchitektur, die architektur nicht uninteressant sind.
44
45 IP: #00:03:18-5# ja das stimmt.
46
47 I: #00:03:19-3# ja. und ich hatte letztes jahr auch einen kurs belegt wo es um gameful
48 design ging mit den informatikern zusammen und kenne daher so diese perspektive zu
49 spielen und wie schwierig es ist spiele zu entwickeln mit regeln und ob sie funktionieren
50 oder nicht. natürlich war es für uns dann leichter das analoge spiel zu prüfen, das digitale

51 haben dann die informatiker gemacht. deswegen bin ich selbst auch etwas analoger
52 unterwegs und froh, dass sie mit ihren ideen und instrumenten für kooperation in quartier,
53 stadt und region eher analog unterwegs sind, wenn ich das richtig gesehen habe?

54

55 IP: #00:03:57-4# richtig, ausschließlich.

56

57 I: #00:03:59-5# genau, das ist sehr gut. das kommt mir sehr zu pass. und ich hatte auch die
58 planerin, das fachmagazin, gelesen, wo sie einen aktikel verfasst hatten. das war auch sehr
59 spannend fand ich das da mit rein zu nehmen. und ja, würde einfach mal nachfragen wie
60 sie überhaupt ihre tätigkeit bezeichnen würden, weil es heißt in ihrer biographie, dass sie ja
61 über verschiedene ecken zu dem gekommen sind, was sie heute tun.

62

63 IP: #00:04:25-5# das stimmt.

64

65 I: #00:04:27-5# und die frage war, wie es dazu kam und wann es sich so für sie
66 abzeichnete, dass es da eine nachfrage und ein potenzial dafür gibt.

67

68 IP: #00:04:38-9# ja. also das finde ich/ wenn ich gucke nach meinem hauptthema, dann
69 würde ich sagen ist es das gemeinwesen. und methodisch könnte man sagen die musik.

70

71 I: #00:05:01-3# oh, wie kommt die musik da für sie mit rein?

72

73 IP: #00:05:04-1# naja ich hab viel musikausbildung gemacht als kind und im jugendalter
74 und habe werbung gemacht für musikstudium in dresden, chorleitung. und wenn ich jetzt
75 gucke was ich an instrumenten oder projekten entwickle, dann hat das eigentlich immer
76 einen musikalischen charakter. im sinne, dass es einen anfang gibt, themen gibt, die
77 variiert werden. es gibt phasen oder/ und es gibt einen schluss. also im grunde genommen
78 ist es immer ein prozess. und ich komme immer wieder darauf zurück bei eben bei
79 projekten oder letztendlich auch bei tätigkeiten. dass es eben sowas gibt wie eine
80 bestimmte kompositon, könnte man eigentlich sagen. verschiedene stimmen und so weiter.
81 und das ist sehr markant, deswegen finde ich jetzt diese vielfalt meiner berufsschichten,
82 tätigkeiten beziehungsweise der dinge, die ich gemacht habe, muss ja nicht immer gleich
83 beruf heißen, die hat auch/ die sind wie elemente, die zur verfügung stehen oder die man
84 gemacht hat. es gibt ja auch andere elemente, die man noch nicht gemacht hat. aber das
85 fließ für mich ein in die frage bei diesen instrumenten und verfahren spielerischer art 'wie
86 kommt das zusammen?'. also wie/ wo gibt es verbindung, wo gibt es keine verbindung,
87 nähe und distanz und so weiter. und ich versuche dem nach zu gehen. man könnte jetzt
88 sagen die gute soziale komposition. und da das eine spiel ist oder spielen und das andere
89 musik und das ist auch spiel, dann liegt das eigentlich gar nicht so weit auseinander.

90

91 I: #00:07:28-7# na es gibt die parallelen, wie sie sagen. es gibt einen anfang und ein ende,
92 es ist ein prozess und es sind verschiedene stimmen, die zusammen kommen müssen.

93

94 IP: #00:07:37-9# richtig genau. und sie haben mir auch wenn sie auch bei gerade bei
95 innenarchitektur das man dann sieht es gibt sozusagen einen grundthema, man könnte ja
96 sagen es gibt ein basisdesign und dann gibt es eben jeder raum hat dann eine anderen
97 raumqualität, aber trotzdem haben die räume und das licht was da drinnen ist und alles, die
98 wegeföhrung, die einzelnen mobiliar und so, das hat ja alles miteinander zu tun, die
99 farbgebung. aber es ist die gute korrespondenz, so könnte man eigentlich sagen. und ich
100 glaube auch, dass das ein wesentlicher punkt ist bei einem spielverfahren. dass es

101 genügend unterschiedlichkeit gibt, also vielfalt, damit auch die spielenden dann ja
102 sozusagen anregung erhalten, damit sie nicht nur das erleben was sie schon immer erlebt
103 haben, sondern auch was neues. aber andererseits, wenn sie auch gewissermaßen geführt
104 werden, sich einlassen auf dieses grundmuster, die grundtonart oder das grunddesign.

105

106 I: #00:08:55-7# ja verstehe. also ein gemeinsamer nenner sozusagen, wo dann
107 verschiedenen und einzelne gedankenanstöße oder individuen zusammen treffen.

108

109 IP: #00:09:10-0# genau.

110

111 I: #00:09:12-1# aber das heißt, kann man auch sagen, weil auf der homepage stehen sie ja
112 beziehungsweise es ist ihre persönlich homepage, wo sie aber auch auf verschiedene
113 beteiligte bei der entwicklung von diesen spielen die nennen. habe sie grundsätzlich ein
114 team oder ein netzwerk, auf das sie zurückgreifen? an beteiligten, also an leitenden
115 personen?

116

117 IP: #00:09:34-8# ja. also das ist verschieden. also im verlauf der zeit. und es ist ja auch ein
118 stück erfahrung. man kann sagen erfahrung mit autorenschaft bei spiel. bei spiel ist es
119 eigentlich nicht anders als bei vielleicht bei einem buch oder so, dass es sehr schwierig ist
120 mit vielen zusammen das zu machen. also mit zwei oder mit drei das geht gerade noch,
121 aber alles andere ist dann/ das muss so gut miteinander/ die personen müssen so gut
122 miteinander korrespondieren, dass nicht die korrespondenz zu einem eigenen problem
123 wird. das passiert natürlich sehr schnell.

124

125 I: #00:10:27-5# das heißt, da ist dann eher die vielfalt nicht sehr förderlich? zum
126 entwickeln von spielen.

127

128 IP: #00:10:35-0# ja richtig genau. also es gab mal ein sehr schönes, das ist jetzt eine
129 nebenbei bemerkung, aber es gab mal eine sehr schöne beschreibung wie ein spiel entsteht.
130 entweder ich habe eine anfangsidee und entwickle die dann weiter so schritt für schritt, ich
131 lasse mich ein auf einen prozess wo ich noch nicht ganz weiß wie der läuft und wo das
132 ende ist. oder ich mache es genau andersrum, ich hab das ziel und dann gucke ich wie
133 komme ich dahin und bastle mir das fuhrwerk zusammen.

134

135 I: #00:11:10-2# und verfolgen sie beide ansätze?

136

137 IP: #00:11:12-1# seltener dieses/ oder beziehungsweise doch ja das stimmt schon. also ich
138 habe jetzt eine große idee für einen, aufgrund der ubahnlinie 3 in ort01, das ist eine
139 ringlinie. die ist wunderbar und die fährt ganz viel oben und es ist die erste linie und die
140 fährt, die eine bahn fährt ja sorum und die andere fährt sorum. und da ein spiel daraus zu
141 machen aus diesen zwei richtungen. die eine/ einmal geht man in die zukunft und einmal
142 geht man in die vergangenheit und beides läuft parallel und die treffen sich immer an
143 haltestellen und so weiter. also da ist die idee am anfang und ich weiß jetzt noch nicht wo
144 es hin geht. sozusagen diese/ aber das ist/ wäre auch ein eigener auftrag. und manchmal,
145 wenn es wirklich einen auftrag gibt, dann steht natürlich als erstes das ziel, weil der
146 auftraggeber sagt 'das möchte ich damit erreichen'.

147

148 I: #00:12:20-3# okay, dann ist der weg dahin die herausforderung.

149

150 IP: #00:12:22-8# genau. es muss dann in gewisser weise zusammen kommen. weil, also

151 neulich war das mal bei dem 'spiel02' spiel, da hatte der auftraggeber in der zweiten
152 sitzung gesagt 'ja schritt drei, das brauchen wir eigentlich nicht'. und mir hat das dann/ also
153 ich dachte 'meine güte' ja und hab erstmal gesagt okay, man kann nochmal überlegen und
154 so, aber im grunde genommen geht das nicht, das ist der wichtigste schritt. und bei der
155 dritten sitzung haben sie das dann auch alles akzeptiert. sie haben dann auch selber
156 gemerkt, dass es eben rein äußerlich gibt es große und kleine aktionen, aber manchmal sind
157 die kleinen aktionen natürlich genauso wichtig oder eigentlich noch wichtiger, weil sie den
158 kern anders treffen. und das kann man nicht einfach weg lassen, das geht nicht. aber das
159 muss man erstmal so als partner/ das ist dynamik. das muss man natürlich ein bisschen
160 verstehen und/ also beim 'spiel01', das ist eben im rahmen eines vereins entstanden, ein
161 gemeinnütziger verein, den ich geleitet habe, gegründet habe und auch wieder aufgelöst
162 habe nach 21 jahren dann. und der verein hat da/ das war als team. das war zu viert.

163

164 I: #00:13:51-2# und das ging auch noch zu viert? war das eine gute gröÙe?

165

166 IP: #00:13:53-3# ja das ging, allerdings hatten wir auch wirklich viel zeit und das war auch
167 das erste überhaupt. und das ist eben ein glücksfall. das ist sozusagen die grundform des
168 spiels01 und wenn man jetzt guckt, dass das spiel auch heute nach 18 jahren noch ganz viel
169 potenzial hat. das ist einfach ein glücksfall. und man weiß auch gar nicht so recht jetzt wie
170 das zu stande gekommen ist, dieser glücksfall. da sind geniale elemente drin.

171

172 I: #00:14:29-9# umso besser, dass sie die dann gefunden und zusammen fügen konnten.

173

174 IP: #00:14:36-6# richtig. ja aber wenn sie jetzt gefragt haben, später habe ich das
175 weitgehend alleine gemacht. also jetzt hauptsächlich ab 2015. ich habe vorher nie wieder
176 ein anderes spiel gemacht, weil das spiel01 eben so ergibig ist oder so viel variiert werden
177 kann. und es ist auch nicht mein hauptpart gewesen spiel. und seit meiner selbstständigkeit
178 2013 hab ich das praktisch in den mittelpunkt meiner ganzen tätigkeit gestellt oder mein
179 alleinstellungsmerkmal. und dann habe ich natürlich weitere verfahren, instrumente
180 entwickelt.

181

182 I: #00:15:11-2# auf der basis dann der erfahrung aus dem spiel01 heraus?

183

184 IP: #00:15:15-3# richtig. genau. und vielen anwendungen und auch präsentationen oder
185 messen. und seminaren und so weiter. also wo man dann in die ganze branche sozusagen
186 einsteigt und auch die spezifika von spiel erfassen kann.

187

188 I: #00:15:39-6# und was würden sie sagen, jetzt gerade wo sie bei den spezifika der spiele
189 sind, wo die vorteilhaften eigenschaften für oder bei spielen für sie liegen? und wo da die
190 potenziale sind? also was macht das spiel so spielend?

191

192 IP: #00:16:02-0# also nochmal eine kleine zwischenbemerkung, es gibt ja zwei
193 verschiedene spiele sozusagen/ qualitäten oder arten, arten ist besser. das eine sind spiele,
194 um zu trainieren. wenn sie zum beispiel simulationsspiele haben wo sie schnelligkeit
195 trainieren oder wenn zum beispiel ein einzelhändler diskounter seine abläufe verbessern
196 will, dass die kunden besser bestimmte produkte finden und, dass die mitarbeiter sich gut
197 zurecht finden in der filiale, dann machen die ein spiel. dann machen die eine simulation
198 dazu. und dann trainieren sie effizienz. das ist die eine form und das andere ist kreativität.
199 wenn sie ein spiel machen, dass sie sozusagen auf neu ideen kommen oder, dass sie andere
200 sichtweisen entdecken und das sind zwei/ man muss sich vorher überlegen was will man.

201 will man eher trainieren oder will man eher was neues sichtbar machen? und auf ihre frage/
202 also ich glaube, dass ein spiel mit dem, dass es ein anfang hat, dass es ein ende hat und,
203 dass es im verlauf einen prozess gibt, man kann auch sagen so wie/ durchaus auch bei
204 gamification, der weg muss/ es müssen verschiedenen wege möglich sein. der weg muss
205 variabel sein sozusagen. oder es muss eine eigenbewegung/ es muss möglichkeiten geben
206 auf verschiedene weise eben entsprechend der eigenen person zum ziel zu kommen.

207

208 I: #00:17:58-9# also eine ergebnisoffenheit zu behalten?

209

210 IP: #00:18:02-7# naja das eben so eine sache. man kann natürlich sagen 'jeder muss zum
211 ziel kommen'. man muss sozusagen eigentlich beim spiel/ so ganz klassisch, es muss einen
212 gewinner geben. es gibt auch spiele, auch das spiel01 hat zwar einen gewinner, aber im
213 grunde ist das ein zugeständnis an den käufer. an den erstkäufer. weil alle gewinnen dabei.
214 es gibt sozusagen teamspiele wo es nicht um den gewinn des einzelnen geht, aber es geht
215 letztendlich natürlich nicht um unterhaltung, sondern es geht um einen gewinn, es geht um
216 eine erkenntnis. und ich muss sicherstellen, dass jeder spieler das erreicht. das ist
217 sozusagen die methodische anforderung an den spielautor.

218

219 I: #00:18:53-8# dass dient dann auch dazu, dass die spielenden sich alle gleichberechtigt
220 fühlen, oder?

221

222 IP: #00:18:59-3# richtig. naja, genau. dass sie alle die/ die gehen alle an den start, sie
223 können sich alle gleichberechtigt bewegen, es steht nicht vorher fest wer gewinnt. wenn
224 jetzt ein unternehmen oder wie auch immer sagt 'wir wollen das bestehende machgefüge
225 in dem ergebnis/ wir wollen das so machen wie immer', dann spielen die nicht. denn im
226 grunde genommen wird das ja in frage gestellt, man kann sagen 'die karten werden neu
227 gemischt'.

228

229 I: #00:19:31-9# genau. mit dem anfang, mit dem ende und dem prozess.

230

231 IP: #00:19:33-0# ja also das ist das eine. und dann gibt es noch was ganz wesentliches. ich
232 finde, das steht jetzt wahrscheinlich auch in dem aktikel. der mensch ist eine person der
233 ergänzung. man will wieder ins paradies. man will sozusagen diese/ die vollständigkeit
234 erreichen.

235

236 I: #00:19:53-1# die persönliche oder welche?

237

238 IP: #00:19:54-8# nein, von mann und frau oder gut und böse. ja, das sind alles dinge, die in
239 der welt da sind und, die entwicklung bringen. die unterschiedlichkeit bringt entwicklung.
240 aber der mensch möchte diese sozusagen/ das ziel erreichen und im buddhismus würde
241 man sagen 'man braucht sich nicht mehr inkarnieren'. und ganz stark haben sie das beim
242 marionettenspiel. die zuschauer/ also das marionettenspiel ist eben so, dass sie völlig
243 abstrakt da die figur haben. die ist nicht belebt. die figur, die spielt statisch.

244

245 I: #00:20:45-8# die stellt nur jemanden dar?

246

247 IP: #00:20:48-9# richtig. sie ergänzen als zuschauer das was da ringsrum ist und sie
248 können im marionettenspiel den sturm von shakespeare, da können sie locker engel
249 darstellen, alles mögliche. die menschen verstehen das anders, weil es eine metaphor ist.
250 weil es symbole sind. und spiel ist eben die beste form diese ergänzung, man kann sagen,

251 zu trainieren oder wie auch immer oder sie überhaupt erstmal sichtbar zu machen oder
252 erlebbar zu machen. das heißt also je schräger ich eine Ausgangsposition wähle, desto
253 besser gelingt diese Art der Ergänzung dem einzelnen Spieler, weil ich darf das nicht
254 vorgeben. ich darf diese Ergänzung niemals vorgeben, sondern ich muss versuchen als
255 Spielautor ein Ausgangskonstrukt und ein Regelwerk zu machen, also die Regel als das was
256 passiert, was passieren kann, so zu machen, dass da diese Leistung der Ergänzung dann vom
257 einzelnen in seinem eigenen Tempo, in seiner eigenen Art durchgeführt wird und dadurch
258 hat er einen unglaublichen Aha-Effekt. er hat sozusagen eigentlich, dass er durch das Spiel
259 auf neue/ auf ein neues Erlebnis, eine Erkenntnis kommt.

260

261 I: #00:22:25-1# aber das unterliegt ja dann auch dieser Freiwilligkeit. jeder muss sich ja
262 dann freiwillig dazu zur Verfügung stellen diesen Weg gehen zu wollen.

263

264 IP: #00:22:36-2# genau. er muss mitmachen. ich muss den Anfang, den muss ich schaffen.
265 entweder eben dadurch, dass manchmal auch durchaus/ also beim Spiel01, wenn sie eine
266 größere Gruppe haben, sagen wir mal 40 Einzelhändler und die wissen nicht so genau was
267 passiert vorher, die wollen einfach ihre Straße verbessern und wissen dann von dem Abend
268 'ah wir machen ein kreatives Verfahren', aber plötzlich sehen sie, dass da ein Spiel
269 aufgebaut ist und es sagt vielleicht ein Viertel davon 'das mache ich nicht', aber Dreiviertel
270 sagt 'och Joa warum nicht, ich setze mich mal hin'. und dann machen die ein Viertel eben
271 dann doch mit oder machen nach zwei Minuten mit, weil sie merken ist ja nicht schlimm.

272

273 I: #00:23:26-8# nein das stimmt, aber das heißt, sie sprechen jetzt sozusagen von
274 erwachsenen Menschen, weil Kindern muss man es nicht mehr beibringen, weil die können
275 spielen. oder?

276

277 IP: #00:23:37-9# ja, naja. Erwachsene können genauso spielen.

278

279 I: #00:23:44-6# aber sie wissen es nur nicht, oder?

280

281 IP: #00:23:49-3# sie machen es nicht, so könnte man das sagen. die sind sehr auf Abläufe
282 und/ sie glauben, dass sie die Ziele mit bekannten Abläufen sicherer erreichen, als mit einer
283 gewissen Kreativität/ von Schritt zu Schritt gehen.

284

285 I: #00:24:10-7# weil die These auch irgendwie im Raum steht, dass der soziale Druck in der
286 Gesellschaft irgendwie so hoch ist, dass die Erwachsenen sich gar nicht mehr trauen, diese
287 Rolle abzulegen und sich vielleicht auf dieses Spiel einzulassen, wobei es ja relativ, ja wie
288 soll ich sagen/ dadurch dass alle die gleichen Regeln haben, haben sie ja alle den gleichen
289 Startpunkt und man kann sich hinter dem Regelwerk entschuldigen oder verstecken und
290 muss ja jetzt nicht seine Persönlichkeit und Individualität zur Schau stellen, aber es ist
291 dieser soziale Druck, der da ist, um sich überhaupt auf dieses Thema spielen wieder
292 einzulassen. von den Erwachsenen.

293

294 IP: #00:24:54-8# richtig.

295

296 I: #00:24:55-4# und da kommt die Frage hinzu, ob so Teilnehmer, also zum einen in so
297 organisierten Seminaren und Workshops, die sie anbieten aber ob sie auch sagen würden,
298 weil das bei der Partizipation ja so die große Frage ist, es nehmen ja eh immer die Gleich
299 teil. und ob sie die gleiche Erfahrung machen, dass es so einen Menschenschlag gibt, der ist
300 da immer dabei und einen Menschenschlag gibt, der ist nie dabei. oder schwierig zu

301 erreichen. oder wie würden sie die aktiven teilnehmer differenzieren können?

302

303 IP: #00:25:29-0# ja also da kommen immer auch fragen der veranstaltungskonzeption oder
304 beziehungsweise der verfahrenskonzeption mit dazu. weil da ganz viel nicht falsch
305 gemacht wird, aber trotzdem in gewisser weise/ wo viel verpulvert wird an geld und zeit.
306 an chance auch, weil also manchmal ist es ja die stadtverwaltung, viel zu wenig auf die
307 situation der potenziellen teilnehmer rücksicht nimmt. wenn ich jetzt zum beispiel
308 familienelternanteil bin mit zwei kindern oder mit fünf oder wie auch immer, dann habe ich
309 einfach wenig zeit. oder dann bin ich zeitlich völlig anders eingetaktet als jetzt jemand der
310 vielleicht student ist, alleine oder rentner und immer zu sowas hin geht, aus unterhaltung
311 oder wie auch immer, also der einfach viel zeit hat. und ich kann da nicht unbedingt. und
312 die/ man muss verfahren auch so gestalten, dass ich mich von zu hause auch melden kann
313 oder, dass es mehrere termine gibt und dann/ oder wie auch immer, man muss eine ganz
314 andere, eine völlig andere und viel aufwendigere logistik betreiben, um die menschen
315 abzuholen und sie auch positiv einzuladen und ihnen auch schon natürlich ganz am anfang
316 zu zeigen, dass sie auch selbst einen gewinn davon haben, als jemand der da mit macht.

317

318 I: #00:27:22-1# ja genau und dieser gewinn/

319

320 IP: #00:27:28-3# der kann ganz verschieden sein.

321

322 I: #00:27:30-3# ja genau es geht ja nicht um geld gewinnen oder einen persönlichen vorteil
323 in der eigenen person zu haben, sondern auch diesen gemeinschaftlichen wert zu sehen.
324 oder?

325

326 IP: #00:27:45-5# ja, wobei also ich sage mal so, ich geh nicht mehr zu solchen
327 veranstaltungen. ich war einmal vor etwa zwei jahren bei einer, das war auch sehr
328 beispielhaft. wenn es zu lange dauert, dann sagen sie das immer, ja?

329

330 I: #00:28:09-5# jaja, aber das ist/ ich bin offen.

331

332 IP: #00:28:09-5# aber ich finde es für partizipationsverfahren ein tolles beispiel.
333 umgestaltung ort02, ubahnhaltestelle in ort01, und da hat die verwaltung hat dann sechs
334 entwürfe in auftrag gegeben, wie diese mittelinsel da gestaltet werden könnte mit
335 bushaltestelle und alles mögliche und natürlich ist das alles hoch schwierig, weil man kann
336 da nicht einfach was dazu machen, weil wenn man was dazu macht, muss man was weg
337 nehmen, was anderes. und da hat die sechs entwürfe in auftrag gegeben und die wurden
338 dann auch durchgesprochen, dann wurden punktchen vergeben. dann wurde wieder eine
339 neue versammlung gemacht, da war dann die frage 'stimmt das denn was vorher an
340 punktchen vergeben wurde?'. manche gingen dann, weil sie sagten 'warum wird das jetzt
341 wieder in frage gestellt'. und dann sagte einer 'ja wie wäre es denn, wenn wir mal aus den
342 sechs entwürfen die einzelnen elemente separat heraus nehmen'. also wo steht wie geht das
343 mit der mülltonne, wie geht das mit den autoparkplätzen, wie ist die fahrradsituation, wie
344 ist vielleicht überhaupt die alten eichen und so und wir betrachten jede dieser positionen
345 einzeln und kommen dann zu einer differenzierten bewertungssituation und wir bewerten
346 nicht diese schon in sich geschlossenen planungsbüroentwürfe. der moderator wollte das
347 nicht und damit war das praktisch gescheitert, weil letztendlich erhielt dann eins der sechs
348 die mehrzahl der punkte. viele gingen, ich auch und das ist sinnlos. das ist doch ein super
349 vorschlag gewesen, aber sozusagen wenn man als/ wenn man natürlich vielleicht schon
350 geld rein gesteckt hat oder weil/ dann wird es sich ja herausstellen, dass der eine bürger,

351 der da ja kommt mit seiner expertise vielleicht zu fahrrad, der kann dazu was tolles sagen.
352 der andere hat dazu was und so. und dann fühle ich mich/ ich lerne dazu, eben in dem
353 anderen bereich. mein gewinn aus der veranstaltung besteht nicht darin sozusagen, dass ich
354 nur mein interesse vertrete oder meine sichtweise und da jetzt vielleicht mal wieder
355 gesehen werde, sondern ich habe ein dialogverfahren, wo ich etwas lerne dabei und wo ich
356 sozusagen abwägen kann zwischen diesen einzelnen elementen.

357

358 I: #00:30:55-5# ja das stimmt.

359

360 IP: #00:30:56-3# und da haben sie in sehr gutes beispiel dafür. das würde ich dann
361 letztendlich spielerisch machen.

362

363 I: #00:31:02-9# natürlich kann man das machen. ich glaube in dem fall war einfach die
364 beteiligung zu einem zu späten zeitpunkt eingeschaltet. also es war/ die verwaltung wollte
365 ja nur noch wissen 'welchen von den sechs sollen wir nehmen?' von den entwürfen und hat
366 nicht vorgeschaltet, bevor sie überhaupt eine planung in auftrag gegeben haben was
367 möchten die bürger. also es kam ja/ der bürger wurde ja schon zu einem gewissen maße
368 übergangen. bis zu diesem schritt. deswegen kann ich gut verstehen, wenn dann die bürger
369 sagen und das genau ist die these zu sagen die bürger werden zu spät gefragt
370 beziehungsweise enttäuscht, weil ihre meinung eh keine berücksichtigung mehr findet. und
371 auch die frage, sind ihre spiele die auch dann in so planungsprozessen berücksichtigung
372 finden, wo werden die dann zeitlich im planungsprozess angewendet? also frühzeitig?

373

374 IP: #00:32:01-4# naja ich darf ihnen gleich etwas auf die frage/ also ich schiebe wieder
375 eine kleine zwischenbemerkung ein. das ist dann bei ihrer frage nummer drei, die sie
376 geschrieben haben 'welchen beitrag leistet das spiel zur bewusstseinsbildung?'. es gibt ja
377 generalisten und experten.

378

379 I: #00:32:22-1# ja.

380

381 IP: #00:32:22-4# also der generalist ist derjenige, der da wohnt. wenn ich hier eine ganz
382 tolle straße habe, die da gebaut ist, auf dem neusten standard, aber alles ringsrum ist alles
383 andere/ ist hinfällig, das ist verwahrlost, dann nützt mir sozusagen die tolle straße herzlich
384 wenig. ich will eigentlich, dass das miteinander gut ist. das empfinde ich ja ganz stark oder
385 es gibt ja nicht die perfektion, aber so als generalist bin ich an verschiedenen funktionen
386 und der qualität von verschiedenen funktionen interessiert. und der experte, der würde
387 natürlich sagen 'ja keine beschwerde möglich, denn hier ist ja das beste.' es tut mir leid,
388 aber das ist für mich nicht das beste, weil es für mich das beste gar nicht erstrebenswert ist.
389 und also so hat man eben/ man muss eigentlich eben versuchen diesen wechsel zwischen
390 experten, der ist dann immer ein bisschen frustriert, weil er glaubt, er wird nicht anerkannt.
391 wenn man sagt, das ist gar nicht relevant diese perfektion oder diese qualität. dann fühlt der
392 sich so schlecht eben. und der generalist, naja, der braucht auch die expertise von dem
393 experten, aber eben/ man muss dieses wissen, dieses einmal im zusammenhang stellen, das
394 ist das gemeinschaftliche sozusagen eigentlich, und das anderen sozusagen die qualität, die
395 sich natürlich aus den expertenfähigkeiten und wissen, was kann ich überhaupt machen,
396 was könnte ich vielleicht umsetzen, wie teuer ist eine andere lösung und so weiter. das
397 weiß der experte natürlich im grunde genommen besser. aber die/ und das ist so ein
398 grundkonflikt in den beteiligungsverfahren, der glaube ich überhaupt gar nicht/ also ich
399 kenne kein verfahren was darauf bisher rücksicht nimmt und ich finde das total wichtig.
400 und im spiel01 wechseln sie diese rollen ohne dass sie das merken. sie wechseln genau

401 diese rollen. sie werden da planer und sie werden da nutzer und sie werden da experte. das
402 machen sie so plup plup plup plup. und die leute werden lebendig und sie gewinnen mut
403 auch ihre expertenrolle zu verlassen, weil sie merken 'das tut ja gar nicht weh'.

404

405 I: #00:35:11-0# das ist schön, dass es so spielerisch dann möglich ist diesen
406 perspektivwechsel hinzukriegen, der tatsächlich natürlich notwendig ist, um sich überhaupt
407 erstmal aufeinander einzulassen.und seinen stuhl genau zu verlassen und ihn frei zu geben
408 für andere.

409

410 IP: #00:35:29-2# ihre frage mit dem, wo das spiel eingesetzt wird oder werden kann. ganz
411 am anfang sicher, um genau so eine art offenheit, stimmung auch vielleicht bestimmte
412 ausgangspunkte, ich sage immer 'da entsteht ein großer fundus', beim spiel01. aus dem
413 fundus kann man eben dann viel weiter verwenden. und man kann es aber auch im verlauf
414 einsetzen. man kann es natürlich auch nach einer gewissen zeit wieder einsetzen, um neue
415 aspekte zu integrieren. das kann man wunderbar machen.

416

417 I: #00:36:12-6# das heißt, es gibt zum einen konkrete, wie soll ich sagen/ also zum einen
418 gilt es als prozess, das spiel01, um einfach das bewusstsein zu bilden. und andererseits gibt
419 es auch ergebnisse, die weiterentwickelt oder verwendet werden können.

420

421 IP: #00:36:29-7# richtg. oder beziehungsweise auch/ also das wäre ja auch ein format
422 sozusagen, was durch ein spiel oder ein spielerisches verfahren sehr bedeutsam ist. das
423 leute, die an einem prozess noch nicht beteiligt waren, entweder weil sie das noch nicht
424 wussten oder vielleicht auch weil sie noch nicht gebraucht wurden im sinne des
425 prozessverlaufes, dass die dann einbezogen werden. und zwar so, dass sie nicht die
426 anfänger sind, die nichts wissen und ja jetzt alles nochmal passiert, aber auch so, dass sie
427 nicht/ sie müssen sozusagen reingeholt werden ohne jetzt, dass sie das was da ist ergänzen,
428 dass sie mitmachen, dass sie ihren platz finden. also im grunde genommen, ich sage ihnen
429 mal so ein wunderbares beispiel von einem schwedischen architekturbüro, mit dem ich mal
430 in verbindung war, (unv.) [name des büros], die haben es so gemacht. wenn im team
431 jemand neues kam, es waren so 10 leute im team, dann hat derjenige immer zwei tage bei
432 jedem der bestehenden mitarbeitern zugeguckt und mitgemacht ein bisschen, bei jedem
433 zwei tage. hinterher, nach den 20 tage, wurden alle aufgaben des teams neu verteilt.

434

435 I: #00:38:04-8# oh.

436

437 IP: #00:38:05-3# alle aufgaben.

438

439 I: #00:38:06-6# wahnsinn ja.

440

441 IP: #00:38:07-2# ja das heißt/ also der hat ja gemerkt oder die anderen haben ja auch
442 gemerkt, was kann der und was kann der nicht. und es gibt ein gesamtportfolio der
443 leistung, die das team bringen muss und dann hat man einfach gesagt 'ja, also wir haben
444 jetzt die leute die es machen, jetzt verteilen wir die aufgaben neu'.

445

446 I: #00:38:26-0# super.

447

448 IP: #00:38:26-4# das ist ganz großartig. das ist sozusagen eigentlich das ziel, weil
449 derjenige ist dann ab dem 21. tag nicht mehr der neue, der nichts weiß, sondern er kann das
450 machen und die anderen, die haben ja nicht verloren.

451
452 I: #00:38:43-9# nein genau. im besten falle nicht, genau. also es wird ja für das gesamte
453 büro die beste entscheidung gesucht, durch jeden einzelnen. und nicht jeder einzelnen
454 einfach auf eine position gesetzte, wo er dann der experte bleibt.
455
456 IP: #00:39:02-8# genau.
457
458 I: #00:39:04-1# das ist gut.
459
460 IP: #00:39:04-9# und wenn ich so ein verfahren/ das könnte wirklich die stellung sein eines
461 spielinstrumentes in einem verfahren.
462
463 I: #00:39:18-5# um das ergebnis eigentlich besser zu machen für alle beteiligten.
464
465 IP: #00:39:23-6# richtig.
466
467 I: #00:39:24-6# damit nicht der einzelne was davon hat, sondern genau die betroffenen
468 oder die beteiligten halt.
469
470 IP: #00:39:33-0# ja wahrscheinlich geht es auch/ es geht auch wahrscheinlich schneller.
471 also ich werde mit sicherheit bessere qualität erreichen.
472
473 I: #00:39:40-9# ja genau natürlich.
474
475 IP: #00:39:44-0# als ohne solch eine, ich sag mal eigentlich stetige neue formation. also
476 nicht eine grundlegende, denn ich meine nicht alles wird über den haufen geschmissen.
477
478 I: #00:39:55-5# ja nein klar das stimmt. aber die zufriedenheit des einzelnen wirkt sich
479 dann ja auch auf das gesamte aus.
480
481 IP: #00:40:04-7# absolut.
482
483 I: #00:40:05-9# und da macht es schon sinn die einzelnen auch zu bedienen, um das
484 gesamte zu stärken.
485
486 IP: #00:40:12-2# ja, das ist so dieses war sie auch in dem artikel drinnen haben, in der
487 planerin, weil sie immer sagt bei gamification, die verfahren haben fachinhalt und
488 emotionalität zugleich. das ist für mich eigentlich die qualitätsbeschreibung für solche
489 verfahren. sie sind nicht nur emotionalität, im sinne bierabend oder nettes gespräch, und sie
490 sind auch nicht nur fachinhalt, im sinne wir wollen jetzt hier die letzte consequenz ausloten
491 und die absoluten details besprechen, sondern sie sind eben eine ganz spezifische Mischung
492 zwischen diesen beiden, sodass ich mit emotionalität/ ich hab in beiden sozusagen
493 aspekten nach einer bestimmten zeit ein ergebnis.
494
495 I: #00:41:14-0# ja okay. das heißt, weil es gibt bei diesen digitalen spielen diesen
496 modebegriff von 'serious games'. also diese spiele nicht nur zum selbstzweck, sondern zum
497 mehrwert und zum etwas lernen. das heißt, das spiel ist zum einen ein medium, um etwas
498 zu lernen, oder? also diese ergebnis zu erzielen und andererseits ist die emotion, also den
499 selbstzweck nicht außen vor zu lassen.
500

501 IP: #00:41:40-6# richtig. also extrinsische motivation oder besser gesagt eigentlich die
502 intrinsische motivation zu stärken. also anzusprechen, zu stärken. also anzusprechen
503 erstmal, dass man spaß hat einfach dabei, dass man überrascht ist, dass man motiviert wird.

504
505 I: #00:42:00-7# und das geht für sie in ihren spielen zusammen?

506
507 IP: #00:42:04-7# immer.

508
509 I: #00:42:05-3# immer ist gut.

510
511 IP: #00:42:07-1# ich stelle jedes spiel unter diese anforderung.

512
513 I: #00:42:12-2# okay ja gut, das ist natürlich dann ein anspruch den sie an sich und das
514 spiel von vorne herein einfach stellen.

515
516 IP: #00:42:19-3# genau.

517
518 I: #00:42:19-7# diese beiden zusammen zu bringen. und ich habe gesehen, was mich noch
519 interessiert oder ich interessant finde ist die tatsache, dass das spiel01 für vier bis sechs
520 personen ausgelegt ist, aber ich mich dann frage inwiefern oder inwieweit ist also bei so
521 kleinen gruppen überhaupt die vielzahl von den akteuren zu berücksichtigen? also wenn sie
522 auch eben sagten irgendwie 40 einzelunternehmer oder so was, einzelhandel, das muss ja
523 eine unheimliche masse sein, die aber auf kleinstgruppen aufgeteilt ist. ist die
524 gruppengröße notwendig oder förderlich oder wie würden sie sagen, dass die vier bis sechs
525 personen zusammen kommen?

526
527 IP: #00:43:06-6# also bei einem brettspiel gibt es ja einfach grenzen. oder das hat ja auch/
528 jede gruppengröße hat eine eigene konstellation, also vorteile nachteile und alles mögliche
529 so. es könnte man im training oder in der psychoanalyse oder wo auch immer nachlesen
530 oder dem nachgehen. das ist beim spiel genauso. und ich muss dann/ ich muss ja als
531 spielautor oder auch bei verfahren muss ich immer gucken, dass ich in einer bestimmten
532 zeit zum ergebnis komme. ich muss rechnen mit spannung, mit entspannung, ich muss/ es
533 darf nicht zu lang sein, es darf nicht zu kurz sein und so weiter. und zum beispiel beim
534 spiel03 würde ich sagen ist die gruppengröße 12 maximal 20 und wenn sie jetzt zum
535 beispiel überlegen 20 leute beschreiben eine bestimmte situation, pro person zwei minuten,
536 dann sind sie schon bei 40 minuten. und nach 40 minuten ist man dann/ man muss das alles
537 richtig durchtimen.

538
539 I: #00:44:27-2# ja.

540
541 IP: #00:44:27-5# und dann auch bewegt man sich im raum, weil wenn man aufsteht wird
542 man wieder ein bisschen lebendig. oder wie läuft das eigentlich. und ein brettspiel, das hat/
543 also spiel04 dauert ja viel länger, auch ein brett, aber bei spiel01, das dauert eineinhalb
544 stunden und man hat eben eine relativ wirklich intensive möglichkeit zu sprechen. also
545 wenn es eineinhalb stunden geht mit fünf personen, dann ist pro person/ sind es 20
546 minuten, die man da hat. in 20 minuten kann ich viel mehr von meiner persönlichkei
547 zeigen und mich selber entwickeln, als wenn ich nur vier minuten hätte.

548
549 I: #00:45:18-6# ja natürlich das stimmt.

550

551 IP: #00:45:19-8# deswegen würde ich/ also ist das spiel01 ist ein verfahren das diese
552 individuelle persönlichkei sehr stark anspricht und sichtbar macht.
553
554 I: #00:45:32-1# das heißt, es ist/
555
556 IP: #00:45:33-4# deswegen würde man mehrere tische habe, genau wie sie sagen. bei 40
557 leute hat man einfach sechs tische.
558
559 I: #00:45:40-2# wahnsinn.
560
561 IP: #00:45:40-8# acht tische. und muss sich dann überlegen, wer sitzt am tisch.
562
563 I: #00:45:45-7# und dann wechselt man untereinander eigentlich auch oder? wenn man
564 feststellt man möchte mal mit den anderen da spielen. oder wird das gelöst?
565
566 IP: #00:45:54-1# das ist durchaus möglich. naja es gibt da so verschiedene möglichkeiten.
567 was ich sehr oft mache ist die zuordnung über schokolade.
568
569 I: #00:46:07-8# das heißt?
570
571 IP: #00:46:09-7# im grund genommen haben sie, ich sage es ihnen gleich. im grunde
572 genommen haben sie ja die situation in der stadt oder auch in einem team manchmal, also
573 jedenfalls oder bei spielen, dass eine heterogenität positiv ist. eine unterschiedlichkeit ist
574 positiv erstmal. aber wie in einem guten team oder in einer guten situation, da kann ich
575 auch noch etwas sagen hier zu der schule, weil die auch so arbeitet nebenan. die
576 unterschiedlichkeit muss so groß sein, dass man gegenseitig aha-erlebnisse hat, ergänzt
577 wird, aber sie darf nicht zu groß sein, weil wenn die unterschiedlichkeit zu groß ist, dann
578 finden sie keinen faden zu dem anderen. sie finden keine brücke zu dem anderen.
579
580 I: #00:47:02-9# ah versteh ich.
581
582 IP: #00:47:03-7# und wenn man in bestehenden oder im, sagen wir ganz offenen,
583 meinerwegen bei einem bürgerverfahren, wissen sie überhaupt nicht wer kommt. kommen
584 entweder immer die selben oder vielleicht auch, ich hab ja auch vom flughafen in ort01
585 habe ich ein projekt gemacht. ein drittel studenten, die den ersten tag da waren auf dem
586 flughafen. also sie waren praktisch eine stunde da. dann mitarbeiter des flughafens, die da
587 20 jahre arbeiten. und dann noch interessierte leute oder so wie ich auch, also die schon
588 öfter mal da waren, aber als kunde so, die einfach/ alle, und die haben zusammen zu viert
589 am tisch gesessen und haben aspekte eingebracht und dann wurden tatsächlich diese karten
590 neu gemischt. die verschiedenen aspekte und jedenfalls an meinem tisch, demjenigen der
591 20 jahre da war, ein architekt, dem ist die kinnlade runter geklappt, weil seine meinung, die
592 jetzt natürlich 20 jahre erfahrung war, die wurde einfach gleichwertig mitgemischt mit
593 demjeniger, der da eine stunde ist.
594
595 I: #00:48:08-5# ja.
596
597 IP: #00:48:09-4# und aber die karte blieb da. wissen sie, seine karte mit den 20 jahren, die
598 blieb ja da liegen und es wurde eine kollage gebildet. der nächste schritt ist eine kollage
599 bilden. und sein karte hätte die chance gehabt in die mitte zu kommen, klar, aber es
600 wurden/ und er hat gesagt 'ok ich akzeptiere das, denn ich bin ja nicht weg'.

601
602 I: #00:48:33-6# ja genau, er wurde ja weiterhin berücksichtigt.
603
604 IP: #00:48:36-0# genau. seine idee hat nicht/ wurde nicht zur überschrift, sein aspekt. er
605 konnte dadurch loslassen, weil er dieses/ weil er weiter präsent war, aber er war an einer
606 anderen stelle präsent. und im grunde genommen ist diese/ oft ist das inhaltliche ist auch
607 ein ergebnis bei dem spiel, aber sie sehen auch an diesem beispiel, dass diese persönliche
608 ebene, ob man nun mit im team oder im verhalten wie auch immer, die ist oft viel
609 prägnanter und wichtiger. man wird das vorher vielleicht/ und es ist immer ein
610 herausforderung auch, wie man da am tisch eben sitzt.
611
612 I: #00:49:20-0# könnte man sagen, dass diese persönliche erfahrung nachhaltiger ist, als
613 ein konstruktives zwischenergebnis?
614
615 IP: #00:49:29-8# ja, sie trifft einen genau/ sie ist ein sehr starker innerer aha-effekt.
616
617 I: #00:49:41-4# genau ja.
618
619 IP: #00:49:42-1# und wir kommen später auch noch auf ergebnisse, also auf
620 ergebnissicherunge. aber ich sage ihnen noch das beispiel noch mit der schokolade, denn
621 das ist wirklich noch sehr witzig. es ist jetzt nicht meine idee, von einer schule gemacht.
622 aber also ich möchte gerne, dass an jedem tisch es einen gewissen zusammenhang gibt,
623 aber ich möchte nicht, dass an jedem tisch diejenigen sitzen, die immer zusammen sitzen.
624 wie kann man das machen? marke01 hat 20 verschiedene oder noch mehr varianten,
625 pfefferminz schokolade, heute gibt es brombeere und alles mögliche. also ich lege vier
626 kopien von 20 verschiedenen marke01 schokoladensorten auf einen tisch, jeder kommt an
627 den tisch und nimmt sich eine kopie mit, geht zu dem tisch wo die reale schokolade liegt,
628 das ist der spieltisch, zum beispiel pfefferminz und trifft da auf die drei anderen, die auch
629 pfefferminz gewählt haben. das heißt also über das geschmacksmuster erfolgt diese
630 verbindung zueinander, aber da ich vorher als große gemengelage von personen nicht weiß
631 was der andere wählt, mit dem ich sonst immer zusammen sitze, kommt es tatsächlich
632 dazu, dass die neu gemischt werden, aber sie haben trotzdem einen zusammenhang. ja das
633 ist ein gutes verfahren. was ganz locker auch ist, dass geht so fluffig und hat dann noch
634 diesen geschmacksaspekt, weil sie die schokolade wirklich essen können.
635
636 I: #00:51:39-3# ja das stimmt, das lockert auf. ohne, dass man jetzt eine persönliche
637 eigenschaft von sich preisgeben muss, die dann nochmal vielleicht wertender ist als jetzt
638 nur der bloße geschmackt zu schokolade. oder favorit der schokolade.
639
640 IP: #00:51:54-2# und wissen sie, weil wir sind ja bei spielen. also in den beispielen dann/
641 also im nachhinein sagen die teilnehmer oft 'wo war ich? was hab ich gemacht? ich war am
642 pfefferminz tisch.'
643
644 I: #00:52:10-7# aha, die identifikation.
645
646 IP: #00:52:13-2# ja dieser titel der schokolade ist sozusagen sie namengebung. die sagen
647 dann nicht 'ich habe die bunte stadt gebaut' oder 'ich war an dem tisch wo die
648 gesundheitsstadt war', nein die sagen/ also sie nehmen auch eine metaphor dafür und die
649 lässt ja viel freier. also das ist großartig, dass die leute das machen, weil es auch keine
650 wertung ist. also nicht der erste, zweite, dritte tisch oder wie auch immer, sondern es ist

651 wertfrei nebeneinander gelegt.

652

653 I: #00:52:46-7# eben kleinigkeiten, die aber in der summe dann einfach zum wohl und zum
654 ergebnis dann beitragen, sich da einfach frei zu fühlen und keine klassifizierung.

655

656 IP: #00:52:57-6# genau man muss ja sehr gut aufpassen, dass diese/ also die wortwahl oder
657 die begriffswahl, dass diese dinge im detail auch eine große qualitätsposition spielen.

658

659 I: #00:53:11-8# weil wenn denn die menschen dann noch aus unterschiedlichen
660 altersklassen und bildungsschichten und kulturellen hintergründen oder ich weiß nicht was
661 zusammen kommen, dann ist natürlich der gemeinsame nenner schwierig zu definieren,
662 der dann so spielerisch sehr einfach zu übersetzen ist, das stimmt. aber das heißt sie sagten
663 auch sie haben auftraggeber aus verschiedenen bereichen. also in der partizipation wird ja
664 immer diese dreiteilung in stadt, markt und zivilgesellschaft akturskreise gegliedert. und
665 sie sagten jetzt zum einen gibt es natürlich unternehmen und zum anderen sind es auch von
666 der stadtverwaltung, die sie als auftraggeber kontaktieren? und welche kreise sind da so
667 die/ oder ist das alles ziemlich gleichwertig verteilt? ob das jetzt unternehmen sind oder
668 bürger tatsächlich oder die verwaltung? oder wie würden sie ihre auftraggeber bezeichnen?

669

670 IP: #00:54:11-7# also sehr verschieden, weil ich ja nicht auf/ ich bin nicht auf
671 beteiligungsverfahren festgelegt, sondern auf die instrumente. also ich mache auch
672 tagungsbegleitung.

673

674 I: #00:54:26-0# und wenn sie es jetzt auf beteiligungsprozesse beziehen würden?

675

676 IP: #00:54:31-7# bei beteiligungsprozessen da bin ich ganz wenig gefragt.

677

678 I: #00:54:38-1# okay.

679

680 IP: #00:54:38-6# muss man auch so sagen. weil die auftraggeber, was ja oft die stadt ist
681 oder beziehungsweise es könnte auch natürlich ein anderes büro sein, weil ich bin ja
682 freiberufler, aber es kann ja auch ein anderes planungsbüros sein, was einen
683 beteiligungsprozess macht und mal sagt 'wir wollen das jetzt mal mit einem spiel machen,
684 dann beziehen wir sie eben als experten ein'. und als moderator und so weiter. dann gibt es
685 auch in ort03, da gibt es jetzt so eine situation, das kann ich ihnen noch erzählen. aber ja
686 die haben/ entweder es ist dieses veranstaltungssetting, dass die ergebnisse nicht entstehen,
687 das ist dann für mich auch irgendwie/ vielleicht kann ich das dann auch nicht machen
688 beziehungsweise hätte ich natürlich auch viele fragen, dass man das anders macht, das geht
689 nicht. da kann man eben manches nicht machen. und die verwaltung die scheuen/ die
690 haben gar keine vorstellung oft von den ergebnisqualitäten und was sie eigentlich damit
691 machen können. die haben eigentlich nur, dass sie entweder ein votum bekommen, so wie
692 sie vorhin gesagt haben. sie wollen eigentlich nur wissen welche variante dann legitimiert
693 wird. oder sie haben eben/ ja ich weiß nicht, sie wollen bestimmte ideenvielfalt vielleicht
694 generieren, aber dass es sich dabei um den bildungsprozess einer community handeln kann,
695 eines bürgerbeirates oder wie auch immer, das steht praktisch nicht im vordergrund.

696

697 I: #00:56:24-2# also eben es könnte ja eigentlich die identifikation mit dem stadtteil sein
698 oder mit der stadt grundsätzlich, aber also das als bewusstseinsbildene maßnahme vorweg,
699 um einfach eine bürgerschaft zu bilden, die sich ihrer rolle in dieser stadt bewusst ist. also
700 da muss es ja gar nicht um ergebnisse gehen, sondern einfach um einen prozess. und den

701 vorteil sieht die verwaltung einfach nicht?

702

703 IP: #00:56:48-3# nein sie hat davor/ ich glaube sie hat angst. weil es natürlich auch eine/
704 also sich selbst in ihrer rolle als machthaber, als die gewaltinstanz, die regelungsinstanz.
705 sie hat ja auch einen gewissen auftrag gesetzlich dazu.

706

707 I: #00:57:10-9# ja natürlich.

708

709 IP: #00:57:12-1# aber die wird hinterfragt, die wird natürlich hinterfragt. sie wird
710 natürlich/ sie muss sich eigentlich auf dieses drei sektoren modell, was sie vorhin gesagt
711 haben, da muss sie sich ja auch drauf einlassen. dass sie selbst eigentlich in korrenspondenz
712 stehen sollte und nicht als/ ich sag ja manchmal auch von der planungs- zur
713 steuerungskompetenz. also sie sollte eigentlich eben die anderen in ihrer aktivität
714 unterstützen/

715

716 I: #00:57:44-2# genau.

717

718 IP: #00:57:44-6# und moderieren gewissenmaßen, aber sie sollte so wenig vorgaben wie
719 möglich machen oder einschränkungen.

720

721 I: #00:57:52-5# sie sollte eigentlich unterstützend genau dafür da sein. und ich habe
722 trotzdem den eindruck, dass die stadt oder die instanz, die entscheidene instanz mit solchen
723 beteiligungsprozessen in der stadt, wie auch in ort04 oder in ort05 gibts auch dieses 'denk
724 deine stadt' oder 'sag uns was du möchtest' und alle rufen auf die bürger zu befragen, aber
725 im endeffekt trauen sie sich dann nicht mit dem was die bürger sagen tatsächlich
726 umzugehen. oder? da müsste man die stadt erstmal mit dem spiel zum perspektivwechsel
727 auffordern, sich da rein zu versetzen, was das denn heißt, um den mehrwert für sich zu
728 entdecken.

729

730 IP: #00:58:37-4# genau. also man könnte da wunderbar eine strategie machen, also
731 fachlich gesehen denke ich ist das immer beim stadtmaking angesiedelt. denn
732 stadtmaking macht innenmarketing und außenmarketing und das innenmarketing ist
733 sozusagen die substanz eigentlich, das sind die besten botschafter für dieses
734 außenmarketing. und, aber es ist so eine kleine nebenbeibemerkung, die ich mir
735 aufgeschrieben hatte, oft das stadtmaking in der stadtentwicklung nicht die für mich
736 richtige position hat.

737

738 I: #00:59:18-0# weil?

739

740 IP: #00:59:18-4# also so wie. na weil sie im grunde genommen alle sektoren in verbindung
741 sehen müssen, also wirtschaft, verkehr, gesundheit. das ist alles beim stadtmaking
742 präsent. und sie müssen dann formate entwickeln, sowohl mit großen gruppen, als auch mit
743 einzelnen bürgern, also sie bringen geschichten nach vorne, sie müssen die geschichten
744 überhaupt erstmal sortieren. also sie haben damit so viel zu tun genau mit diesen fragen
745 von/ was werfe ich sozusagen ins feld und was hat welche wirkung, welche
746 wirkungskretten entstehen, welche dynamik entsteht. das ist beim stadtmaking der fall.
747 aber sie werden eben von der gegliederten ressortmäßigen, versäulten ja manchmal
748 verwaltung im sinne ihres von da nach da springens und agierens, werden sie nicht gerne
749 gesehe. sie sind klassische querschnittsaufgabe.

750

751 I: #01:00:30-7# ja das stimmt. die sind vor allem dadurch, dass es rechtlich nicht verankert
752 ist und in keine paragraphen passt, weiß wissen sie dann auch gar nicht was damit
753 anzufangen ist. weil es einfach keinen vorgegeben umgang damit gibt, mit diesen
754 ergebnissen. oder diesem umgang.

755

756 IP: #01:00:48-8# also es gibt ja auch beispiele, in deutschland gibt es die, wie heißt das,
757 regionalstrategie glaube ich, die regionalstrategie, ich habe den genauen begriff vergessen.
758 fachhochschule ort06, person02, wenn sie das wirklich suchen wollen. ich glaube
759 daseinsvorsorge heißt das. netzwerk daseinsvorsorge. genau das ist eine strategie, wo
760 einzelne ländliche regionen zusammen kommen, um sozusagen spielerisch oder wie auch
761 immer an bestimmten funktionen zum beispiel die feuerwehrversorgung ländlicher
762 regionen, die anders zu konzipieren, als das es bisher ist.

763

764 I: #01:01:38-4# ok.

765

766 IP: #01:01:38-7# und diese strategie beruht nicht darin letztendlich ob das ergebnis
767 möglichst prima erreicht wird, sondern dass die personen sich in anderer weise miteinander
768 unterhalten. das ist die hochgeförderte lösungsstrategie.

769

770 I: #01:02:01-2# wahnsinn ja.

771

772 IP: #01:02:02-6# es ist sozusagen/ ich will/ es ist so schlicht.

773

774 I: #01:02:07-7# ja das ist echt verrückt.

775

776 IP: #01:02:07-7# und es wird letztendlich/ also person02, die machen das super. die haben
777 gesagt 'wir wollen ganz dezent', das wird nebeneinander gestellt 'wir wollen keine
778 planung, die natürlich seriös ist und so, die wollen wir nicht in frage stellen, die bleibt
779 seriös und die ist auch notwendig. bebauungspläne und alles mögliche'. es gibt ein
780 wohnungsbauprogramm und es gibt diese ganzen analysen und alles ist in ordnung, aber
781 sozusagen um letztendlich gerade eine übergreifende, regionale qualität zu erzielen, muss
782 ich in anderer weise mich an den tisch setzen.

783

784 I: #01:02:45-6# genau dieses vorgeschaltete.

785

786 IP: #01:02:47-9# ja das ist eine eigene strategie.

787

788 I: #01:02:47-7# wahnsinn. eine strategie, um sich an einen tisch zu setzen. dass es so weit
789 kommen musste, unfassbar. aber sie sagten auch, dass sie sich vorstellen könnten oder als
790 akteure, um ihre spiele anzuwenden sie sich also planungsbüros schon vorstellen können?
791 wenn die sagen 'wir wollen etwas entwickeln und wollen eine spielerische strategie haben'
792 und sich mit ihnen zusammen zu tun. das heißt den kooperationspartner als planer und
793 architekten sehen sie schon als mögliche möglichkeit sich zusammen zu tun? als ehstes
794 sagen wir so? oder?

795

796 IP: #01:03:32-2# naja das kommt auf die größenordnung drauf an. wenn es jetzt darum
797 geht zum beispiel eine innenstadt neu zu planen, also den öffentlichen raum oder eine
798 strategie für belebung oder für welche branchen da im einzelhandel da sind, dann ist das ja
799 ein größeres format, als wenn ich jetzt zum beispiel mit einem architekten ein haus oder
800 einen wohnblock angehen würde. aber das würde ich genauso gerne machen, weil da

801 können sie natürlich viel mehr auch details, so wie vorher beschriebene mit diesem (unv.),
802 das können sie in verbindung bringen und/ also ich glaube, dass also beim architektur oder
803 beim architekten, vielleicht fragen sie das auch noch. also der architekt, auch beim spiel01
804 hat ja ein architekt mitgemacht, peron 03, professor in ort07 für städtebau und der hat auch
805 andere projekte mit mir gemacht. also das ist ein sehr naher kollege sozusagen. und der hat
806 mal eine analyse erstellt mit einem verfahren zu einem projekt und hat gesagt 'im bau ist
807 fast alles geregelt'. die grenzen, abläufen, welche behörde und so weiter, normen, alles
808 mögliche.

809

810 I: #01:05:06-9# ja die sind vorgegeben ja.

811

812 IP: #01:05:09-8# genau. aber der umkreis sozusagen, der stadtteil oder der nachbar oder in
813 gewisser weise auch der nutzer, die sind darin nicht bisher einbezogen in das verfahren.

814

815 I: #01:05:22-8# nein genau der ist nicht berücksichtigt. dabei ist er eigentlich das
816 wesentliche.

817

818 IP: #01:05:28-5# ja er ist eine wesentliche position. es ist nicht die einzige. statik gibt es
819 auch, damit es nicht einfällt, aber trotzdem muss derjenige dann damit leben.

820

821 I: #01:05:42-1# ja ja genau und in dem umfeld mit dem oder ja/

822

823 IP: #01:05:46-2# und da diese nutzer immer mobiler werden oder zum teil auch aggressiver
824 werden, ist es eben jedem am bau beteiligten und gerade vielleicht dem architekten, der ja/
825 in vielen filmen werden die architekten ja als die löser von problemen sichtbar. der
826 architekt hat eine unheimliche wertschätzung in der gesellschaft glaube ich, weil er eben
827 mit strukturen umgehen kann, mit material, er hat ein design, er hat vorstellungen, er hat/
828 das ist/ der architekt könnte glaube ich auf so einen prozessverlauf entweder eines, hatte
829 ich mir auch aufgeschrieben, wissen sie es geht ja um neubau/

830

831 I: #01:06:31-7# ja.

832

833 IP: #01:06:32-0# es geht um nehmen wir auch also ganze stadtteile oder quartiere neubau.
834 es geht um unterhaltung des bestandes, auch eine frage, wie mache ich das. dass immer
835 wieder sozusagen dinge erneuert werden oder dass die funktionalität angehoben wir oder
836 es geht auch um umbau und eine weiterentwicklung, einfach mal so wie 'die karten werden
837 neu gemischt'. also ich mal ganz neu überlege, wie kann ich aus dem was da ist was neues
838 machen. und da hat der architekt glaube ich eine große möglichkeit sein votum
839 einzubringen.

840

841 I: #01:07:17-5# das stimmt. und genau, der ist ziemlich/ ja durch die ganzen normen und
842 rechte und pflichten ziemlich, glaube ich, eingeschränkt in dem/ oder sagen wir er hat seine
843 grenzen, an die er sich halten muss um sich innerhalb dieser grenze zu bewegen. und da ist
844 dann tatsächlich, finde ich es interessant heraus zu finden oder mich zu fragen wieviel
845 kann ich sozusagen noch abgeben oder muss ich abgebe, weil nämlich die ganzen nutzer
846 auch noch sagen was sie wollen. also das dann zusammen zu bringen, dass der architekt eh
847 schon mit bebauungsplänen und normen und gestaltungsbeirat welche materialien zu
848 verwenden sind, eh schon sehr eingepfercht wird, jetzt noch die frage dann von den
849 bürgern oder die beteiligung der bürger kommt was sie denn da denn auch noch gerne
850 hätten. und wie groß die wohnungen sein sollen und lieber mit balkon oder lieber mit

851 loggia und wieviel grün und/ dass das korsett sozusagen für den architekten eigentlich
852 immer enger wird, wie er jetzt auch noch berücksichtigen soll was alle anderen sagen was
853 er machen muss. durch die bürger. und damit dann aber die bürger auch eine gewisse
854 verantwortung kriegen, sie sich dessen aber eigentlich gar nicht bewusst sind, was sie mit
855 ihren äusserungen dann anstellen.

856

857 IP: #01:08:44-1# das ist ein wunderbarer auftrag für ein spielverfahren.

858

859 I: #01:08:49-1# ja dann man los.

860

861 IP: #01:08:50-0# naja also ich habe ja angefangen mit (unv.) [name] das spiel05 zu
862 machen, wir sind auf halbem wege, im sinne eines mediatorischen verfahrens für
863 konfliktsituationen im bauablauf.

864

865 I: #01:09:05-1# spannend, hochgradig spannend.

866

867 IP: #01:09:09-5# aber das was sie jetzt sagen/ eigentlich ist das immer die wie vorhin auch
868 schonmal angesprochene frage, wie kann ich im spiel, dieses mit dem marionetten, wie
869 kann ich im spiel sozusagen die funktionalen grundmuster so setzen, vorgeben praktisch
870 bisschen auch, im sinne der schritte oder auch des spielplanes. ich kann mit dem spielplan
871 unheimlich viel machen und der ist ganz wichtig. weil der ja immer präsent ist. wenn ich
872 natürlich/ digital könnte ich es ja machen, dass man immer anbauen kann, immer anbauen
873 kann, immer anbauen kann. dann wird mir das wahrscheinlich mit der zeit zu viel, einfach
874 weil ich sage 'um gottes willen, also das kriege ich gar nicht mehr ein, ich finde mich gar
875 nicht mehr zurecht'.

876

877 I: #01:10:10-6# ja das sprengt dann den rahmen.

878

879 IP: #01:10:12-1# im spielplan kann ich dieses innere konstrukt oder die grenze, die
880 außengrenze, die kann ich dort sichtbar machen und jeder der mitmacht, das wäre
881 sozusagen ein bisschen die didaktische aufgabe eines solchen spieles, dass der nutzer, der
882 bewohner auch merkt 'ah der andere hat grenzen. der hat sozusagen auch/ der muss
883 sozusagen/ seine stunde kann nur einmal vergeben werden', so könnte man es auch sagen.
884 und muss man dann als spiel genau dieses element finden, wie zum beispiel eine stunde,
885 was sozusagen verteilt werden kann und wo es eine bestimmte verteilungslogik oder
886 bestimmte varianten gibt. wenn das eine mehr ist, dann ist das andere weniger oder wie
887 auch immer. und das ist eine basis erfahrung dann, die ich dann insofern bei einem spiel
888 denke ich immer ein stück tatsächlich an eine metaphor. also wir haben ja auch beim
889 spiel01 ist es ja auch so, es gibt grundplatten, da sagen dann die auftraggeber sozusagen,
890 die anwender sagen 'ich will jetzt meine reale grundplatte machen'. von der stadt zu
891 beispiel oder vom viertel. bishin zum liegenschaftsplan.

892

893 I: #01:11:37-1# okay.

894

895 IP: #01:11:37-4# und da habe ich viel weniger thematische vorstellungen, weil ich schon
896 so eingeschränkt bin, als wenn ich eine fiktive grundplatte mache. wenn ich eine fiktive
897 grundplatte mache und die themen einspeise, die im quartier da sind, dann habe ich einen
898 viel anderen mix der der themen. und die sind dann nicht so konkret, da muss ich dann
899 sozusagen sagen nach dem spiel nehme ich die ergebnisse und übertrage die auf sozusagen
900 die reale situation. und so muss ich gucken zwischen dieser methapher, wie weit ist das

901 spiel eine metaphor. im grunde genommen werden die erträge größer, wenn sie die
902 metaphor groß machen. also im öffentlichen raum wäre das eine performance, die so
903 schräg ist, dass sie nicht zu schräg ist, dass sie die leute noch erreicht, aber trotzdem, dass
904 sie was überspitzt sichtbar macht.

905

906 I: #01:12:36-0# genau. weil ich habe auch diese frage von fiktiv und real, hatte ich jetzt
907 auch gestellt, weil das planspiele oder das spiel01 ja tatsächlich eine fiktives fläche ist, also
908 jetzt im ursprung. die aber stadtqualitäten oder eigenschaften mit sich bringen, die
909 eigentlich in jeder stadt auffindbar sind. und das heißt, diese ergebnisse, die da irgendwie
910 rauskommen müssen in einer art und weise interpretiert werden. oder? um sie auf den stadt
911 oder auf/ zu übertragen. und gibt es da/ wird das gemacht? wird das von dem fiktiven in
912 das reale interpretiert? die ergebnisse? also bisher? in irgendwie/ fällt ihnen da/

913

914 IP: #01:13:25-9# das hängt vom veranstalter ab. derjenige, der das einsetzt hat ja ein
915 bestimmtes ziel warum er das macht. entweder ist es unterhaltung, das ist natürlich auch
916 möglich, es ist ja ein lustige spiel. oder es ist eben auch, dass es ergebnisse gibt, die, da
917 kommen wir bestimmt nochmal drauf auf diese ergebnissfrage, weil die ist total zentral.

918

919 I: #01:13:55-6# ja, dann können wir die ja einfach nehmen.

920

921 IP: #01:13:57-5# weil es ergebnisse auch fachlich gibt. erstmal werden von veranstaltern/
922 im überwiegenden teil wird diese nachbereitung oder dieser weiterführung keine zeit
923 eingeräumt. total bedauerlich aus meiner sicht.

924

925 I: #01:14:17-5# ja wofür macht man es dann.

926

927 IP: #01:14:19-4# eben. man hat sozusagen einen wahnsinnigen input, also ganz toll und hat
928 aber nicht auf dem schirm, dass das was da jetzt entstanden ist, dass das dann nochmal
929 aufbereitet werden muss.

930

931 I: #01:14:36-3# aber liegt das an der zeit glauben sie oder an den kompetenzen?

932

933 IP: #01:14:41-0# nein nein, an der zeit. das wird einfach nicht/ da wird dann eine viertel
934 stunde dafür dann gemacht. oder es ist ja dann oft tatsächlich eine frage, mache ich eine
935 veranstaltung, nehme wir eine abendsveranstaltung. mache ich jetzt drei stunden oder
936 mache ich eineinhalb stunden oder mache ich fünf stunden.

937

938 I: #01:15:00-7# das heißt, es ist alles zeitlich/ wäre es möglich?

939

940 IP: #01:15:05-5# ja. also was kann ich jetzt, wenn ich eine bürgerveranstaltung habe, was
941 mute ich denjenigen zu oder kommen die noch, wenn ich fünf stunden mache. kommen
942 bestimmt auch tatsächlich andere, als wenn ich sage 'es dauern drei stunden'.

943

944 I: #01:15:19-4# das stimmt.

945

946 IP: #01:15:19-8# wenn ich jetzt drei stunden habe, dann hab ich da schon zeitlich einen
947 rahmen, der eben recht anspruchsvoll ist.

948

949 I: #01:15:32-2# wobei ihr spiel ja auch möglich ist es in einer runde, also einmal als
950 teilnehmer zu spielen oder aber auch fünfmal zu spielen. also es ist ja/ natürlich hat es eine

951 gewisse zeitliche grundvoraussetzung, aber die ausdehnung ist ja dann nochmal dem
952 individuum überlassen, rein theoretisch.
953
954 IP: #01:15:49-7# richtig, genau. und es gibt solche beispiele wo das spiel gemacht wurde
955 und dann übertragen wurde die ergebnisse auf das integrierte ländliche
956 entwicklungs-konzept zum beispiel in ort08 wurde das so gemacht. erst spielen und die
957 ergebnisse eben festhalten und dann auf die reale platte drauf, die einzelnen dinge
958 draufkleben und dann werden mit punkten erste priorität, zweite, dritte und so weiter. das
959 kann man genauso machen.
960
961 I: #01:16:22-0# wurde das von der stadt initiiert und ausgewertet oder wer war dann der
962 auftraggeber und der auswerter?
963
964 IP: #01:16:27-7# also damals war das das planungsbüro was eben, ein
965 landschaftplanungs-büro, was dem ganzen thema spielen total zugetan war. und auch die
966 stadtverwaltung, die hat sich auch darauf eingelassen/
967
968 I: #01:16:48-0# das ist ja viel wert.
969
970 IP: #01:16:48-2# und hat hinterher gesagt 'wow, super'. aber da war/ das gehört dann mit
971 zu solchen settings dazu, dass das nicht weitergegangen ist dort, lag an dem träger, der vor
972 ort das weiter betreuen sollte. der auch/ wo es auch statt fand und zwar das jugendhaus.
973
974 I: #01:17:08-2# okay.
975
976 IP: #01:17:08-7# das jugendhaus. nicht die stadtverwaltung wollte das weiter tragen, das
977 planungsbüro natürlich jetzt auch nicht als methode. also als methode, da kann das ja sein,
978 dass sowas ein auftakt ist, so eine veranstaltung, so ein anlass einer konzeption eines
979 integrierten ländlichen entwicklungsprogramms, aber natürlich sollen die leute, die bürger
980 hinterher weiter arbeiten, im sinne der community oder wie auch immer, und der träger
981 dafür war das jugendhaus. und die mitarbeiter des jugendhauses waren super, waren auch
982 total engagiert und so, die haben aber ihre jugendliche nicht so motiviert, dass sie
983 jugendliche weiter mitgemacht haben. das ist/ da muss man gucken eben als projekt
984 sozusagen, dass diejenigen, die das verfahren machen, dass die sich vorher wirklich
985 gemeinsam über diese strategie verständigen, dass jeder weiß was da wichtig ist, damit das
986 verfahren, damit der prozess auch weitergeführt wird und letztendlich diese ressourcen, die
987 da rein fließen, also ob es jetzt viel geld kostet oder wenig, aber zeitlich der aufwand, dass
988 sich das auch lohnt. dass sich das im ergebnis niederschlägt.
989
990 I: #01:18:28-5# ja man muss schon verstehen, dass es keine einmalige sachen von
991 eineinhalb stunden ist, sondern dass es ein prozess ist, der aber/ wo der mehrwert es wert
992 ist dann diesen prozess mitzumachen und ihn auch bis zum ende durchzuziehen. weil er
993 diesen/ ich mein ein planungsprozess ist immer ein prozess, da lässt sich dieser strategische
994 prozess ja integrieren. nur ihn glaube ich ihn zu verankern und da eine selbstverständnis
995 für zu entwickeln, dass der bereichernd ist, der existiert nicht in dem maße, dass die
996 beteiligten müße haben zeit und geld zu investieren da dran zu bleiben. weil es einfach
997 nicht üblich ist oder nicht greifbar ist, dass das ein gewinn für alle sein kann. und dann
998 lässt einfach diese bereitschaft nach glaube ich.
999
1000 IP: #01:19:26-9# ja. und man könnte es/ also für mich jetzt ist das ein stück ein

1001 markenentwicklung/ oder eine marketing frage. man kann nämlich, das ist so entstanden
1002 beziehungsweise ist es ja auch ein glücksfall, das spiel01 ist als produkt etwas was eben
1003 eine sagen wir methodische qualität darstellt für den prozessablauf und es ist zugleich ein
1004 markenprodukt, was man da verkaufen kann. weil es ein eigenständiges produkt ist mit
1005 nutzwert und das ist eigentlich erstrebenswert. das man mal abgesehen von feuerwerken,
1006 oder da kommen wir ja vielleicht noch drauf auf öffentlichen raum und was da so
1007 stattfindet an spielen, das hat eine andere zielstellung. aber wenn ich sozusagen einen
1008 prozess mache mit spielerischen elementen, würde ich immer versuchen, dass dieses/ dass
1009 es einen kern hat, ein produkt hat, also was als solches nach außen hin auch mit einem
1010 nutzwert für diese verfahren steht.

1011
1012 I: #01:20:46-8# genau, dass man/

1013
1014 IP: #01:20:50-0# dann haben sie hinterher/ diese produkte kriegen dann sowas wie eine
1015 patina/

1016
1017 I: #01:20:57-4# ja genau.

1018
1019 IP: #01:20:57-9# 'ich hab da mitgemacht' und jetzt guck mal/ da kann man noch mit
1020 unterschritten drin wer mitgemacht hat setzt seine unterschift rein. plötzlich kriegt das
1021 sozusagen einen symbolischen charakter auch. dann hab ich eben etwas was auch
1022 symbolisch die eigenart dieses verfahrens zeigt. dann sind diejenigen, die den prozess
1023 machen oder bezahlen auch eher bereit oder vielleicht/ ich finde das total wichtig, dass
1024 man die dinge, dass man ergebnisse hat, die nicht nur prozessergebnisse sind, im sinne von
1025 schritt für schritt gehen, sondern dass man das auch in etwas haptischem letztendlich für
1026 die späteren dokumentationen oder für andere leute sichtbar macht.

1027
1028 I: #01:21:47-3# ja damit es sich auch etablieren kann und nicht untergeht oder jeder
1029 erstmal/ also wenn es etwas gibt wie das spiel01, wo man sich einfach schnell darüber
1030 informieren kann und sehr kompakt 'was ist es, was kann es, was macht es?' und sich dann
1031 damit identifizieren kann oder nicht und sagt für seine zwecke passte es oder passt es
1032 nicht. anstatt dass jeder wieder anfängt, vor allem jede stadt oder jede initiative etwas
1033 neues, in anführungszeichen, entwickeln zu müssen, wo dann wieder die frage von
1034 beteiligten ist 'ja und was mach ich da? und bringt mir das was? und was soll das bringen?
1035 und warum überhaupt?', ist es glaube ich wichtig diese masse die an möglichkeiten
1036 mittlerweile irgendwie hochgezogen wird so auf das wesentliche zu reduzieren oder so
1037 vergleichbar zu machen, dass man als nutzer und auch als anwender weiß was man da
1038 macht. also was man nutzt, um einen ziel zu erreichen und welches das ziel ist für die, die
1039 sich entscheiden mitzumachen oder nicht. und das glaube ich, da ist diese marke dahinter
1040 tatsächlich für das oder/ das marketing dahinter viel mehr wert, weil es einfach
1041 langwieriger, also langlebiger ist als dann dieses kurzweilige: jede stadt ruft seine bürger
1042 auf 'bitte machen sie doch mit' und die bürger fragen sich 'ja warum überhaupt?'.
1043

1044 IP: #01:23:20-6# frau welter, sie haben es wunderbar beschrieben. und es ist ja auch so
1045 möglich/ ja es ist auch möglich oder zweckmäßig, dass dieses produkt in andere bereiche
1046 transfriert werden kann oder sich von selbst transfriert. wenn sie plötzlich so einen
1047 produkt haben, was in der kirchengemeinde gemacht wird oder in, was weiß ich, in der
1048 pause in einem unternehmen, die da in dem gebiet sind, dann haben sie sozusagen ein
1049 transfer in einen anderen kontext, den sie nicht mit gold bezahlen können.

1050

1051 I: #01:24:01-0# nein genau eben. und ich glaube auch, da steckt viel mehr potenzial hinter,
1052 was aber durch sehr viel skepsis und wenig bereitschaft, weil einfach es noch nicht so in
1053 den köpfen drin ist, dass das passieren könnte, unter geht, weil es soviel zeit bedarf sich
1054 erstmal damit auseinander zu setzen. dabei gibt es leute wie sie oder diverse städte, die sich
1055 viele gedanken dazu machen ohne dass das dieses maß an anklang dann finden kann.

1056

1057 IP: #01:24:34-2# und es gibt auch/ muss man ja sagen, große und kleine spiele sozusagen
1058 oder produkte. das spiel01 ist natürlich ein relativ großes spiel, also mit viel materialien
1059 und es dauert zu lange. es gäbe auch kleine spiele oder verfahren, pixi buch idee, also man
1060 kann da viel machen. was ganz klein ist und nicht so teuer ist und nicht so lange dauert und
1061 was aber dann eine ähnliche prozessqualität erstmal unterstützt.

1062

1063 I: #01:25:14-5# genau. also ich hatte letzte woche freitag dieses interview mit institution01
1064 hier in wien geführt. mit person04, die da auch die spiele entwickeln. und die erzählten
1065 auch von dem umstand, dass immer die gleichen an so spielen bei ihnen auch teilnehmen.
1066 und dass sie eine strategie entwickeln wollten oder ein spiel, um auch ich sage mal schwer
1067 zugängliche personengruppen mit zu nehmen. und haben dann auch erzählt von einem
1068 ganz kurzweiligen spiel, wo sie hier an einer hietzigen ubahnstation standen, morgens in
1069 der rushhour, und tatsächlich nur mit post its, die sie den passanten in die hand gedrückt
1070 haben, gemerkt habe, sie brauchen ein spiel, was innerhalb von zwei sekunden zu
1071 verstehen und innerhalb von zehn sekunden zu spielen ist, weil die menschen einfach auf
1072 dem weg in die arbeit sind und keine muße haben sich lange aufzuhalten und sachen
1073 erklärt zu bekommen. die aber genauso durch diese begrifflichkeiten auf diesem post it
1074 oder dann ging es nur darum, dass irgendwo ein gegenstand versteckt worden ist und
1075 irgendwie geholfen werden sollte den zu finden und dementsprechend diese menschen in
1076 ganz kurzweiligen sequenzen zur bewusstseinsbildung nur über sich und ihrem aktuellen
1077 standort geschult wurden. und sind gesagt haben sie hatten einfach die mögklichkeit
1078 menschen zu erreichen, die jetzt bei spielen, die drei stunden dauern oder einfach in
1079 anderen sequenzen stattfinden, nicht erreichen würden. und gerade diese
1080 bewusstseinsbildung glaube ich muss sehr weit aufgestellt sei, damit es sich in den köpfen
1081 etabliert und früher oder später jeder bürger sich berechtigt fühlt, in anführungszeichen,
1082 dass er dazu gehört und auch gefragt ist, wenn es um partizipative stadtentwicklung geht
1083 und die große frage von städten 'was machen wir mit unerer stadt? wo sehe sie unsere stadt
1084 in zukunft?' und da nicht immer nur die gleichen kommen. und ich glaube auch, da sind die
1085 strategien verschieden. und im öffentlichn raum dann einfach spiele tatsächlich eins zu eins
1086 anzuwenden, weil genau, das spiel01 ja dann ein planspiel ist, was eher/ zwar mit
1087 öffentlichem raum spielt, als brettspiel, aber nicht im öffentlichen raum stattfindet. oder?

1088

1089 IP: #01:27:41-0# genau, das ist so eine frage eben. also, die sie ja sicher in ihrer arbeit auch
1090 behandeln, weil das ja ihr hauptthema, der öffentliche raum, der kontext. der öffentliche
1091 raum ist ja nicht so/ also ist ja spezifisch und also ich hab mir hier aufgeschrieben, der
1092 öffentliche raum/ heute, wenn man jetzt an manche neubaugebiete denkt, ist sehr stark von
1093 beton geprägt, aspern oder wir waren jetzt mal kurz in kopenhagen, da gibt es auch so ein
1094 gebiet was sehr beeindruckend von der architektur, aber es ist furchtbar, weil es gibt keine
1095 nischen.

1096

1097 I: #01:28:30-1# nein genau. das sind nur großbauten. ja ich war auch da vor ein paar
1098 jahren.

1099

1100 IP: #01:28:40-1# dann kann ich ja eigentlich gar nicht mehr richtig atmen. so einatmen,

1101 ausatmen. da ist so/ was macht das mit den menschen? das macht mit den menschen total
1102 viel. diese/ also das ist für mich der öffentlicher raum, denn dann sozusagen wie bei diesen
1103 bauweisen/ ja auch mit geprägt wird.

1104

1105 I: #01:29:00-9# ja natürlich.

1106

1107 IP: #01:29:01-8# und dann kommt diese ganze digitalisierung noch dazu. in kopenhagen
1108 dann die automatisch fahrende ubahn. das ist ja witzig.

1109

1110 I: #01:29:11-3# ja wahnsinn.

1111

1112 IP: #01:29:12-0# ja aber wissen sie, das fand ich ja auch interessant. die ubahn dort ist
1113 2002 gebaut, die fährt auf separaten gleis. völlig separat. also teilweise oberirdisch,
1114 teilweise unterirdisch und man hat kein problem sich da rein zu stellen, weil man weiß
1115 auch andere technische systemen, wenn die/ wenn sie nicht/ wenn es ein problem gibt,
1116 dann bleibt sie eben einfach stehen. da passiert nichts. dann wird es repariert, dann wird
1117 das neu gestartet, wie beim ice und dann fährt das ding weiter. oder wie auch immer. also
1118 das ist ein separates system. die erste anforderung ist, wenn der mensch dazu kommt, zu
1119 einem solchen separaten/ zu einem solchen system. dann gibt es ja eine unwägbarkeit, der
1120 mensch.

1121

1122 I: #01:29:59-4# genau.

1123

1124 IP: #01:29:59-9# denn der mensch könnte einschlafen oder was weiß ich. oder er könnte
1125 umfallen oder wie auch immer. das kann man vielleicht auch noch mit programmieren, im
1126 sinne, dass man alle menschlichen situationen, die man irgendwie nur denken kann in diese
1127 programmierung und in diese logistik mit einbezieht. die dritte eben oder der dritte zugang
1128 ist dann die natur.

1129

1130 I: #01:30:20-4# ja.

1131

1132 IP: #01:30:21-3# die natur kann man nicht mehr wirklich in allen aspekten planerisch
1133 einbeziehen in diese digitalisierte, klare systematik.

1134

1135 I: #01:30:33-7# nein das stimmt.

1136

1137 IP: #01:30:34-7# und damit hat aber smart city zu tun. smart city ist ja pur, die elf sparten,
1138 die da sind bei der digitalisierten vernetzung und in sofern spiegelt sich das sowohl
1139 sozusagen jetzt in den einzelnen funktionssachen wie haus oder ubahn oder was auch
1140 immer wieder aber auch im öffentlichen raum. sozusagen diese frage, wie wichtig wäre
1141 vielleicht spiel im öffentlichen raum einer smart city?/

1142

1143 I: #01:31:11-3# ja.

1144

1145 IP: #01:31:11-5# das ist ein großes thema, wirklich ein großes thema. weil es eben auch
1146 um dieses/ es geht um sicherheit, es geht um was mache ich wenn/ neulich fielen auf dem
1147 ort01 hauptbahnhof sämtliche anzeigetafeln aus für die züge. alles. und da stand da nur dran
1148 'durchsage über lautsprecher'.

1149

1150 I: #01:31:39-7# ohja.

1151
1152 IP: #01:31:40-3# und das passierte natürlich nicht, weil die durchsage passierte erst zwei
1153 minuten bevor der zug einfährt, vorher war ja ein anderer zug da. und es wurde ja die folge
1154 angesagt. und dann fiel mir auf es gibt nur noch zwei aushänge,print, auf dem ganzen ort01
1155 hauptbahnhof/
1156
1157 I: #01:31:57-7# echt?
1158
1159 IP: #01:31:58-0# alles andere ist abgebaut.
1160
1161 I: #01:32:00-0# ach wahnsinn.
1162
1163 IP: #01:32:00-9# ich bin dann zur information gegangen und habe gesagt 'liebe leute mir
1164 ist das hier aufgefallen. also sie müssen schon/ überlegen sie mal, ob sie nicht doch noch
1165 ein paar printausdrucke einfach aushängen'. die haben die flächen einfach anders vermietet.
1166 die haben sich voll, bis auf zwei, aber auf digitalisierung eingelassen. es kann aber
1167 passieren, dass das nicht funktioniert. was mache ich dann?
1168
1169 I: #01:32:23-8# ja.
1170
1171 IP: #01:32:24-1# dann stehe ich da und dann bin ich natürlich als jemand, der spielerisch
1172 vielleicht denkt 'och ja, eine kreative situation. ich werde schon irgendwie da zurecht
1173 kommen. ich frage vielleicht einfach mal jemanden oder querbeet', aber man muss diesen
1174 mut erstmal haben. darum geht es ja eigentlich/
1175
1176 I: #01:32:42-9# ja genau. es gucken alle eh nur noch in die smartphones.
1177
1178 IP: #01:32:46-6# ja also im sinne von öffentlicher raum, smat city, könnten sie zum schluss
1179 oder in ihrer arbeit ein votum setzen, dass das wichtiger wird. das wird nicht nur wichtiger
1180 wegen jetzt vielleicht den bestimmten professionen, die sich da an einen tisch setzen
1181 sollen, sondern auch aufgrund einfach meiner menschlichen nutzerbewegungsmöglichkeit,
1182 die ich/
1183
1184 I: #01:33:13-2# die man sich ja auch behält. und das ist glaube ich, das legt man ja nicht
1185 ab. man verlernt es nur und dann ist es wieder die frage wie lerne ich wieder mich undigital
1186 zu bewegen. aber sehen sie es auch, dass das digitale dann wächst und das analoge
1187 schrumpft. oder?
1188
1189 IP: #01:33:37-9# na ich wollte ihnen erst nochmal sagen, diesen aspekt jetzt, den letzten,
1190 den könnten sie eigentlich als grundaspekt sehen. also die kompetenzentwicklung, so
1191 könnte man es sagen. die kompetenzentwicklung der personen. ich sage ja manchmal
1192 standbein und spielbein zu wechseln. oder einfach kreativität. mit seine situation immer
1193 wieder neu und nicht perfekt umgehen zu lernen. die offenheit zu haben. und das können
1194 sie im sinne des veranstaltungssettings oder des spielsettings sowohl im innenraum
1195 machen, als auch im öffentlichen raum. das können sie in beiden situationen machen. es ist
1196 dann anders zu organisieren, andere dynamik sozusagen. also was jetzt konzentration
1197 anbelangt. sie haben ja auch gesagt diese spiel mit den zehn sekunden, da gibt es natürlich
1198 auch verschiedenen situatioen, die man da dann impliziert, aber im grunde genommen ist
1199 beides möglich. im innenraum haben sie sozusagen eben eher auch diese
1200 metaphersituation, dass sie da viel mehr auch an sensibilität haben für bestimmte sachen,

1201 aber das ist eben/ genau, dann gehen sie wieder zurück, dann haben sie die frage des
1202 transfers in die realität. wenn sie es in der realität machen, dann haben sie andere/ sie
1203 reagieren anders in der realität. dann machen sie/ wenn jemand auf sie zukommt, dann
1204 springen sie bei seite, das machen sie automatisch. egal ob das jetzt/ man hat da andere
1205 möglichkeiten der spielerischen intervention so könnte man sagen. wenn man das in der
1206 realität macht. da muss man eben überlegen, man kann vielleicht auch beides machen. aber
1207 wie auch immer. und als spielart grenzt das/ diese spieleart von unterhaltungsspielen, die
1208 jetzt im öffentlichen raum ja stattfinden oder wo wir jetzt in kopenhagen waren, tivoli. mit
1209 dem hauptbahnhof das großen gebiet wo praktisch freizeitpark ist und da gibt es gar keinen
1210 transfererlebnisse zwischen, wenn ich im tivoli bin und wenn ich dann wieder draußen auf
1211 der straße bin im öffentlichen raum. das hat praktisch nichts miteinander zu tun.

1212

1213 I: #01:36:05-0# nein genau der fokus liegt wonanders.

1214

1215 IP: #01:36:07-6# ja. und jetzt ihre frage mit dem/ das war zu/ was hatten sie jetzt noch
1216 gefragt?

1217

1218 I: #01:36:20-4# hm. achso analog und digital, glaube ich oder?

1219

1220 IP: #01:36:23-3# achso genau analog und digital. also beides. also ich habe auch einen
1221 digitalen kollegen, (unv.) [name], also der hat eine eigene firma. und es gibt sehr witzige
1222 situation. ich erzähle ihnen auch mal eins, weil ich finde/ es ist auch im öffentlichen raum
1223 eben und es ist eine super sache.

1224

1225 I: #01:36:46-5# aha.

1226

1227 IP: #01:36:47-4# im skandinavischen raum, ich glaube in schweden, wollte wahrscheinlich
1228 die umweltverwaltung oder kann auch sein eine recycling firma, die wollte das erreichen,
1229 dass die leute mehr flaschen zurück bringen. und zwar jetzt nicht pfandflaschen, sondern
1230 müllflaschen. und dann haben sie so einen abfallbehälter konstruiert mit vier verschiedenen
1231 öffnungen, darüber laufen so leuchtbänder, so wie bei so spielautomaten. bunt mit
1232 lampen, die dann so flackern.

1233

1234 I: #01:37:37-1# ja. natürlich.

1235

1236 IP: #01:37:38-1# dann kommt da musik raus.

1237

1238 I: #01:37:40-0# anregend auf jeden fall.

1239

1240 IP: #01:37:41-6# ja genau und unverständlich. also es ist/ wenn sie jetzt links eine flasche
1241 rein tun kommt da eine melodie und die lampen blinken auf. und wenn sie rechts eine
1242 flasche/ also es ist gut konstruiert und komponiert. es ist so witzig, dass die leute zu hauf
1243 flaschen zurück bringen. die sammeln die flaschen im stadtteil auf, damit sie eine flasche
1244 zurück bringen können.

1245

1246 I: #01:38:06-7# wahnsinn ja.

1247

1248 IP: #01:38:07-7# die stehen faszinierend davor, aufgrund der melodie und der lichter und
1249 versuchen das zu intepretierten. es ist ein großartiges beispiel für gamification im
1250 öffentlichen raum mit einem bestimmten ziel.

1251
1252 I: #01:38:21-5# das stimmt.
1253
1254 IP: #01:38:21-5# grandios.
1255
1256 I: #01:38:22-1# also ich kenne noch die kombination wo es auch, glaube ich um müll ging,
1257 und man den müll in den behälter schmeißt/ also es gab eine frage und ein müllbehälter
1258 war 'ja' und ein müllbehälter war 'nein'. das hatte mit dem müll ansich nichts zu tun,
1259 sondern nur mit der möglichkeit meinungen abzufagen, wo eh leute etwas wegschmeißen.
1260 und dann war auch aufgrund dessen einfach nur ganz simple fragen, mir fällt gerade keine
1261 ein, aber es war wirklich etwas ganze simples von meinung abfragen in der kombination
1262 mit müll entsorgen. und einfach nur die frage in welchen von den beiden schmeiße ich
1263 meinen/ also welche antwort gebe ich mit der tatsache, dass ich jetzt eh müll
1264 wegschmeißen muss. sodass einfach eine alltägliche handlung mit einer tatsächlich
1265 bürgernahen frage kombiniert wurde und der bürger nicht extra zeit aufbringen musste um
1266 irgendwo hinzugehen oder irgendwelche informationsveranstaltungen zu besuchen,
1267 sondern eh mit seiner handlung aber einfach noch eine meinung äußerte. und das war auch
1268 so eine spielerische methode, die einfach nicht viel bedarft hat, als einen zweiten
1269 müllbehälter oder einen geteilten müllbehälter mit einer frage und einem kurzen moment,
1270 wo der wegwerfende überlegen muss wie er diese jetzt beantwortet. genau und das fand ich
1271 auch eine leichtigkeit der umsetzung, wie relevant oder wie ehrlich diese beantwortung
1272 jetzt ist, das mag mal dahin gestellt sein, das weiß man ja nie so genau, aber es ist eine
1273 weitere ergänzung von einer bestehenden handlung. und das ist analog genauso möglich,
1274 genau digital kann man abfragen natürlich auch. oder umfragen gestalten. und es ist
1275 bestimmt eine ergänzende möglichkeit, weil man andere personengruppen genau zu jeder
1276 uhrzeit erreichen kann, aber trotzdem das analoge nicht zu vernachlässigen.
1277
1278 IP: #01:40:20-2# gar nicht. das analoge kriegt eben mehr wert, weil es materialwert hat,
1279 weil es design hat, weil es auch unikat ist gewissermaßen.
1280
1281 I: #01:40:35-1# ja genau.
1282
1283 IP: #01:40:37-5# und ich versuche immer bei meinen spielen oder auch bei den verfahren,
1284 aber die materialqualität in entsprechend dem inhalt zu gestalten oder auszuwählen. also
1285 beim spiel01 gibt es eben echtes kupfer. ein kilo. fünf säulen. die wichtigste priorität wird
1286 mit der kupfersäule gesetzt. und das ist die hälfte des gewichtes des spieles.
1287
1288 I: #01:41:04-8# wahnsinn ja.
1289
1290 IP: #01:41:05-8# also bei zwei kilo ist das spiel, ein kilo ist das kupfer. und das ist
1291 richtiges kupfer. und jetzt beim spiel02 sind das die fünf platonische körper in kristall, vier
1292 zentimeter groß. da kriegen/ die leute wählen das, die kriegen das in die hand und sagen
1293 wie sie anfangen würden. es ist energie. und das wird dadurch unterstützt, dass diejenigen
1294 den bergkristal, platonischen körper, wirklich in die hand nehmen. und wenn ich/ und das
1295 erreicht auch unterschiedlichste menschen, diese sinnliche wahrnehmung, diese
1296 sinnliche qualität erreicht unterschiedlichste menschen. das ist/ und das finde ich wichtig
1297 bei spielen, dass man/ je nachdem man, muss natürlich gucken mit den kosten, wenn man
1298 das verteilt und dann macht man eben post its oder was, aber sozusagen, dass man auch
1299 diese designqualität und die materialqualität, dass man da richtig das überlegt.
1300

1301 I: #01:42:08-5# ja weil der haptische wert natürlich auch analog einen ganz andere
1302 möglichkeiten mit sich bringt, als bei der digitalen welt wo/ genau man vielleicht über
1303 farben und schriftrößen und schriftarten und genau macht es musik oder macht es keine
1304 gehen kann, aber diese haptik natürlich nur in der analogi möglich ist/ oder im analogen
1305 möglich ist. und damit einfach nochmal prioritäten zu setzen für sich auch, also dem
1306 ganzen ein gewicht, im wahrsten sinne des wortes jetzt mit dem kupfer, zu geben. das
1307 macht natürlich was mit der einstellung des spielenden hinter diesem material.

1308

1309 IP: #01:42:49-2# richtig.

1310

1311 I: #01:42:50-0# also es ist schonmal/ es ist eine große herausforderung spiele, auf jeden
1312 fall analoge spiele zu entwickeln, aufgrund der möglichkeiten, die es mit sich bringt. und
1313 im städtischen raum ist es natürlich nochmal ein gößerer faktor, also dieser öffentlich raum
1314 tatsächlich, weil es eine bauliche struktur und andere haptiken und materialitäten einbringt,
1315 die es auch erstmal umzugehen gilt, wie mit straßen und häuserfronten und vielleicht auch
1316 angsträumen und kritischen situationen in der stadt, die nicht vom besten falle ausgehen,
1317 sondern eben gerade das beleuchten, wo sich keiner gerne aufhält. oder wo ein problem
1318 vorherrscht. aber auch da sind spielerische möglichkeiten, gerade glaube ich der richtige
1319 zugang, um auch diese leichtigkeit einfach mit sich zu bringen, die spiele von sich aus
1320 dazu beitragen.

1321

1322 IP: #01:43:48-6# richtig. also es halt sehr viel mit, man könnte ja sagen, mit
1323 prozessarchitektur dann zu tun.

1324

1325 I: #01:43:55-1# genau.

1326

1327 IP: #01:43:55-5# wo, was, an welcher stelle passieren darf und/ also ich habe mir hier
1328 aufgeschrieben natürlich sie haben in ihrer ersten frage 'welchen beitrag leistet das urbane
1329 spiel zur entwicklung von öffentlichem räumen', dass/ der öffentliche raum ist so groß und
1330 aufgrund/ was wird im öffentlichen raum gemacht? da werden die funktionen werden
1331 gebaut und eine gewisse unterhaltung, also was die straßenbäume anbelangt oder so was
1332 gemacht, die beleuchtung, aber ansonsten ist es ja ein stück/ wirklich ein raum, wo alles
1333 passieren darf. also und das/ im grunde genommen ist es/ jeder freisitz ist ein spiel. im
1334 kleinsten sinne ist jeder freisitz bereits ein spiel und wieviel solche spiele habe ich im
1335 öffentlichen raum, die es/ sozusagen bestimmte qualitative elemente einbringen in den
1336 öffentlichen raum. und wird der öffentliche raum davon geprägt. vielleicht nach und nach
1337 oder es ist eben eine größenordnung und es ist so eine frage auch der korrespondenz
1338 sozusagen der botschaft/ eine frage der korrespondenz und der botschaft, zwischen/ die
1339 von dem gleichen (unv.) ausgeht. ich bringe noch ein beispiel, weil ich sehr beeindruckt
1340 bin. ich wohne seit gut zehn jahren in ort01 da ist es so, das ist eine stadt, die hat eine
1341 toleranz und eine offenheit und eine freundlichkeit, im sinne von man ist zuvorkommend.
1342 jeder busfahrer hält wieder an, wenn jemand gerannt kommt. und für jeden. und immer.
1343 und wenn jemand geholfen werden muss, dann sind immer leute da und das ist also/ und
1344 wenn jemand müll wegschmeißt, dann wird er freundlich aufmerksam gemacht 'sie haben
1345 da eben was verloren'.

1346

1347 I: #01:46:06-3# ach schön.

1348

1349 IP: #01:46:07-0# also der wird nicht angepöbelt 'räumen sie ihren mist woanders hin'. nein,
1350 'sie haben da etwas verloren'

1351
1352 I: #01:46:13-6# nett. verlieren.
1353
1354 IP: #01:46:15-4# oder 'es ist ihnen da plötzlich etwas runtergefallen'. und diese
1355 aufmerksamkeIt im alltäglichen macht diese stadt unglaublich leicht und angenehm. weil
1356 es kann einem alles passieren, aber es ist sozusagen/ man fühlt sich nicht sozusagen zur
1357 schau gestellt. und dann wenn man jetzt überlegt, wie kann man so ein stadtgefühl, eine
1358 stadtpraxis ist das ja eigentlich, übertragen in andere städte, das geht gar nicht so einfach.
1359
1360 I: #01:46:50-5# nein nein.
1361
1362 IP: #01:46:51-3# also einfach geht es sowieso nicht, vielleicht geht es überhaupt nicht.
1363 weil es hier über jahrhunderte dieser handelsstadt gewachsen ist und aber es mach sich an
1364 solchen kleinen elementen fest. und wenn ich eine strategie machen würden, eine
1365 spielerische im öffentlichen raum, dann würde ich versuchen genau solche elemente
1366 sichtbar zu machen. und dann eben an verschiedenen stellen beziehungsweise mit/ dass
1367 man so wie beim marketing oder kommunikation sagt man dann 'fünf mal gehört ist besser
1368 als einmal', also wiedererkennung.
1369
1370 I: #01:47:25-7# ja genau.
1371
1372 IP: #01:47:26-3# dass man so ein bestimmtes grunddesign hat, aber man trifft dieses
1373 grunddesign, diese grundmethode sagt man trifft man an verschiedenen stellen immer
1374 wieder. und dann merkt man plötzlich 'guck mal ist ja doch interessant'.
1375
1376 I: #01:47:39-1# ja so was wiederkehrendes genau.
1377
1378 IP: #01:47:41-7# ja genau. mehrmals einfach. also eintagsfliegen haben eigentlich/ und
1379 dann entwickelt sich das, dass man daran einen kleinen wettbewerb macht und sagt jetzt
1380 macht man auch selber was und plötzlich macht derjenige auch selber was und das merkt
1381 man auch bei dem spiel01. da gab es auch leute, die saßen am tisch und haben gesagt 'ich
1382 kann gar nichts, ich will nicht' und so weiter. und die nachbarn, das war mal ein
1383 jugendlicher, der hat einem älteren herrn/ der hat dann einfach was bei ihm daneben
1384 gestellt und hat dann gesagt 'guck mal du jetzt mit deinem bau da und meins das ergänzt
1385 sich doch ganz gut' und dann hat der andere gesehen, dass er da angenommen wird und
1386 dass das plötzlich eine bedeutung hat und dann hat der ältere hat dann mitgemacht. der hat
1387 dann/ der ist so reingeholt worden. der ist eingeladen worden. man muss/ man kann auch
1388 durch spiele eben im öffentlichen raum einladen. zu was? das ist die frage. also man muss
1389 eben/ da muss eine ganz klare linie da sein zu was lädt man eigentlich ein.
1390
1391 I: #01:48:46-1# genau. und eine einladung heißt ja auch nur/ also heißt ja immer noch, dass
1392 man selbst entscheiden kann, ob man mitmacht oder nicht. also es ist ja keine verpflichtung
1393 dieses jetzt 'ich halte sie jetzt hier an und sie müssen', sondern man kann ja auch 'nein'
1394 sagen.
1395
1396 IP: #01:49:01-4# aber auch frau welter, auch der zeitpunkt wissen sie, dass ist ja auch, weil
1397 sie am anfang gefragt haben, ich glaube, dass man heute viel mehr auf die einzelne person
1398 in dem eigenen/ in der eigenen befindlichkeit rücksicht nehmen muss. zu welchem
1399 zeitpunkt mache ich was, mit welcher nähe und distanz und wenn ich/ da sage ich ihnen
1400 dann noch ein beispiel hier von der schule, weil das finde ich wirklich total beeindruckend/

1401

1402 I: #01:49:31-3# ja gerne.

1403

1404 IP: #01:49:31-8# ja aber, dass man in der abfolge sozusagen das als möglichkeit macht.
1405 man muss immer glaube ich bei aktionen einen bestimmten rahmen setzen. man sagt wir
1406 machen das einen monat oder ein jahr oder wie auch immer, damit es auch irgendwie
1407 fassbar wird für einen und dann sieht man aha hier hat man diese stufe erreicht oder man
1408 hat eine bestimmte grundqualität erreicht und da kann man dann weiter machen, aber man
1409 muss eine gewisse freiheit haben, dass der weg dahin, dass der eigen definiert werden
1410 kann.

1411

1412 I: #01:50:06-5# genau ja. dass der so offen bleibt, dass ich überhaupt/ also, dass ich das
1413 gefühl habe, dass meine meinung jetzt noch zählt und nicht in ein muster gedrückt wird,
1414 was so vorgegeben ist, dass ich mich jetzt nur zwischen schwarz und weiß entscheiden
1415 kann. also die frage der offenheit. das stimmt schon. also ich weiß in ort01 hab es das
1416 projekt von den projekt01 in ort09, wo die institution 02, ich weiß nicht ob sie die kennen/
1417

1417

1418 IP: #01:50:35-8# jaja.

1419

1420 I: #01:50:35-3# auch so ein kollektiv. genau und da hatte ich den vortrag von denen mit
1421 gehört, die waren hier in wien und hatten das erzählt. und da fand ich auch den ansatz
1422 einfach so spannend zu sagen aus der bürgerschaft heraus, wir fragen jetzt nochmal ab, was
1423 die bürger hier so wollen und auch die hatten ja einen regen zuspruch aus der bürgerschaft
1424 erhalten, um denen einfach noch diesem grundsätzlichen planungsverfahren, was einfach fix
1425 war, dass da gebaut werden soll, beizufügen und diese frage oder diese meinungen aus der
1426 bürgerschaft da, ich sag mal ungefragt, weil es hat sie keiner drum gebeten, aber sie haben
1427 es aufgrund ihrer penetranz vielleicht geschafft, dass das berücksichtigung gefunden hat.
1428 und auch die zugänge, glaube ich, waren einfach zeitlich begrenzt, genau es hatte ein
1429 anfang und ein ende, anders als das unendliche internet wo keiner weiß wann es jemals zu
1430 ende sein wird, und die verschiedenen zeitlichen und methodischen herangehensweisen,
1431 um die bürger einzuladen oder um in kindergärten zu gehen und in seniorenheime und vor
1432 ort einfach mit spielerischen interventionen tatsächlich auch vor ort zu agieren. weil man
1433 natürlich ganz anders über dinge reden kann, wenn man davor steht. also dann ist man sich
1434 einig, dass man darüber redet und hat gerade nicht die metaphor. ich glaube, dass ist das
1435 eine, der vorteil in der metaphor, dieses jeder stellt sich etwas anderes darunter vor, wenn
1436 man sagt 'stellen sie sich eine grüne kuh vor' oder so ähnlich und andererseits aber auch
1437 dann das reale zu haben tatsächlich, um es/ damit es anwendung finden kann.

1438

1439 IP: #01:52:21-3# genau. ich habe ja mal eine weile im ort10 mittelweg gearbeitet und habe
1440 mich da verliebt in die straße und das ist eine ganz grandiose straße mit unglaublichen
1441 institutionen und heute ist es auch nicht mehr so viel, aber ort11 ist das. mit stiftung und
1442 botschaften und mit max planck institut und karl lagerfeld und/ also es ist sehr
1443 beeindruckend, wenn man so eine straße hat, die so eine/ die solche institutionen hat, aber
1444 persönlichkeiten und prägung/ mittelweg. und dann habe ich da straßenkommunikation
1445 angefangen und dann ist mir das aufgefallen. mittelweg gibt es eben zwei verschiedene
1446 erklärungen. einmal den mittelweg als kompromiss und dann gibt es den goldenen
1447 mittelweg. die höchste form sozusagen der weisheit. und dann habe ich mal/ war ich am
1448 anfang von veranstaltungen und dann hab ich zufällig mal/ ich hab/ es war immer die frage
1449 'wie nennt man das?', man kann nicht sagen 'es gibt zwei wege' oder das ist alles so
1450 schwierig. dann habe ich eckart von hirschhausen mal getroffen und dann habe ich ihn

1451 gefragt 'wie würden sie es nennen' und dann hat er gesagt 'nennen sie es mittelweg zum
1452 ziel'.
1453
1454 I: #01:53:51-3# okay.
1455
1456 IP: #01:53:52-3# das habe ich dann auch gemacht. ich habe das dann immer genannt
1457 'mittelweg zum ziel'. aber (unv.), man muss manches in einen begriff fassen können, aber
1458 im grunde genommen geht es eben darum von der botschaft 'wechseln sie die straßenseite'.
1459 wechseln sie mal/ mal sind sie bei dem kompromiss, mittelweg kompromiss, man könnte
1460 so sagen, das ist die realität, so wie sie gesagt haben. spiel in der realität. und gehen sie auf
1461 die andere straßenseite, da sind sie im metaphernraum und im grunde genommen muss
1462 man immer hin und her wechseln. so ist es.
1463
1464 I: #01:54:27-8# ja damit man für sich selbst den persönlichen mittelweg findet.
1465
1466 IP: #01:54:31-2# genau. je nach situation. mal ist das, mal ist das. und dann findet man
1467 sozusagen auch das ziel.
1468
1469 I: #01:54:41-7# genau.
1470
1471 IP: #01:54:42-5# also dass ist ja eine sehr schöne geschichte, wie man vielleicht/ wenn
1472 man jetzt ein spiel veranlagten würde in der stadtstrategie, würde ich beides machen.
1473
1474 I: #01:54:50-3# ja es ist auch notwendig glaube ich, um tatsächlich ja diesen persönlichen/
1475 oder dieses ziel für sich zu halten, weil man immer in einer anderen gemütslage und
1476 lebensphase oder was weiß ich nicht was ist, das manchmal passt das eine besser und
1477 manchmal passt das andere besser. und da stecken wir, jeder selbst, in einem eigenen
1478 prozess und dass es nur eine abfrage von dem moment ist. was aber nicht heißt, dass das
1479 immer und stetig so sein kann und darf und muss. ich glaube das hilft auch, um die
1480 gewichtung raus zu nehmen und trotzdem ihm für den moment ein gewisses gewicht geben
1481 zu können.
1482
1483 IP: #01:55:34-0# stimmt.
1484
1485 I: #01:55:34-4# also so ein bisschen ambivalent das ganze zu betrachten. aber welche
1486 geschichte war das von der schule, die sie erwähnten?
1487
1488 IP: #01:55:42-6# von der schule. meine kinder gehen hier auf die institution03, das ist
1489 zufall, dass wir hier gelandet sind, aber ist natürlich also für uns mit die größte glück/
1490
1491 I: #01:55:58-9# okay. schön.
1492
1493 IP: #01:55:59-3# kann man sagen, weil es ist eine schule, die macht seit zehn jahren/ es ist
1494 eine normale stadtteilschule mit 1300 schülern, die macht seit zehn jahren
1495 jahrgangsübergreifenden unterricht und individuelles lernen. sie müssen sich also
1496 vorstellen, nullte bis vierte klasse in einem raum, fünfte bis siebte, achte bis zehnet, elfte
1497 bis dreizehnte. und das ist so, wenn/ die schule ansich ist natürlich eine institution
1498 insgesamt und dann gibt es diese vier abschnitte, also diese vier teile in der
1499 schulorganisation und dann gibt es/ und jetzt zum beispiel nullte bis vierte ist ein ziel, in
1500 der vierten klasse müssen alle schüler den schultest machen, aber wie der lehrer diese vier

1501 jahre oder fünf jahre mit vorschule selber aufteilt ist ihm völlig frei überlassen. und
1502 beziehungsweise also natürlich gibt es da auch noch richtige strukturen und so von den/
1503 atelier und werkstatt und musikalische grundlagen und alles mögliche so, aber es ist immer
1504 möglich diese formen dann zu wechseln, zu variieren und der unterricht ist ja anders. in der
1505 grundstufe unterrichtet/ die zwei lehrere unterrichten alles und dann sind immer vier solche
1506 gruppen, es sind zwölf solche gruppen parallel in der grundstufe und wenn jetzt eine
1507 lehrerin kann vielleicht nicht musik aber eine andere, dann kommt die eben für eine stunde
1508 dahin. also das ist alles/ also man/ genau. oder wenn jetzt zwei krank sind, die
1509 klassenlehrer, dann werden die kinder aufgeteilt nach bestimmten muster auf eben andere
1510 der zwölf gruppen. die nehmen dann ihre schublade/ und die kinder lernen ja auch immer
1511 von anderen kindern. die lernen sozusagen von zentralen inhalten/ die gehen sozusagen in
1512 ihrer eigenen geschwindigkeit gehen sie ihre eigenen thematischen linien. so kann man das
1513 sagen. der eine lernt schnell lesen, der andere langsam. dafür lernt der erste eben schnell
1514 rechnen, dafür der andere langsam. oder wie auch immer. und es ist viel entspannter, weil
1515 sozusagen jeder eben in seiner geschwindigkeit auch viel nach seinen eigenen interessen,
1516 also man muss natürlich auch das machen was einem nicht gefällt, aber man hat das immer
1517 präsent und wenn man jetzt über dieses mal/ also als system sich vorstellt, dann ist der
1518 äußere rahmen, so wie beim öffentlichen raum vielleicht, ist sozusagen logisch ein echter
1519 rahmen. die schule als institution. das ist ein echter rahmen. aber im inneren haben sie ganz
1520 viel freiheit, sie haben eine bestimmte grundstruktur, ja so könnte man es sagen. wie die
1521 strassen vielleicht in einem system des öffentlichen raumes und dann kann aber jeder sich
1522 so bewegen da drin/ also, dass ist auch immer so beim spiel. wenn das geländer gut ist,
1523 dann können sie gut spielen. dann haben sie zeit. bei einer veranstaltung, wenn das äußere
1524 alles klar ist, wenn sie sich nicht um das essen kümmern müssen, sie sehen gleich wo ist
1525 die garderobe und so weiter, dann haben sie möglichkeit Gespräche zu führen.

1526

1527 I: #01:59:27-4# ja das wesentliche.

1528

1529 IP: #01:59:30-5# ja sie müssen frei sein sozusagen zum spiel dadurch, dass das geländer
1530 sichtbar ist und, dass es auch hält. und dass sie auch sehen es geht von da nach da. und so
1531 ist das im öffentlichen raum glaube ich auch. wenn der gut/ das geländer gut sichtbar ist,
1532 dann fangen sie an flexibler zu werden. und ich finde die schule ein super beispiel für eine
1533 qualität, die man erreicht für lernschritte, für/ stadteile sollen sich ja auch permanent
1534 verändern. es soll ja die möglichkeit geben, dass man in der einen lebenssituation die
1535 institution nutzt, in der anderen lebenssituation die andere institution und so weiter. und
1536 das ist ja eigentlich meine sicherheit, weswegen ich mich wohlfühle, dass ich weiß auch
1537 für die situation, die heute nicht da ist, kann ich hier bleiben.

1538

1539 I: #02:00:17-9# ja genau richtg. also das ist genau die sicherheit, der rahmen als sicherheit
1540 dient und trotzdem indem man sich ein bisschen variable bewegen kann, um auf die
1541 bedürfnisse eingehen zu können. ich glaube, dass muss der stadtraum schon bieten und
1542 dann aber die variablen, die es dann noch gibt auch zu nutzen und nicht zu glauben es muss
1543 alles festgefahren sein, genauso wie sie von dem schulbeispiel jetzt berichten, es muss
1544 nicht alles, alles, alles klar sein und durchgetaktet sein, weil der faktor mensch einfach
1545 noch mit seinem individuum eine große menge und potenzial mitbringt, den es zu
1546 berücksichtigen gilt.

1547

1548 IP: #02:01:03-0# ja na/ [unterbrechung der verbindung]

1549

1550 IP: #02:01:27-6# ja.

1551
1552 I: #02:01:28-2# ja, verzeihung. das kann durchaus mein handy gewesen sein, aber jetzt bin
1553 ich wieder da. entschuldigung.
1554
1555 IP: #02:01:34-8# also interessant ist ja immer das/ die brache ist die interessante, das
1556 unvollständige.
1557
1558 I: #02:01:42-1# ja.
1559
1560 IP: #02:01:42-3# das was einen motiviert. nicht das was schon da ist, was fertig ist, was
1561 abgeschlossen ist, sondern das was noch nicht da ist.
1562
1563 I: #02:01:50-8# genau. das was einfach noch offensichtlich potenzial bietet.
1564
1565 IP: #02:01:55-1# genau.
1566
1567 I: #02:01:56-6# wo es erstmal darum geht zu entwickeln was die wünsche sind oder was
1568 die möglichkeiten betrifft in dem rahmen. und das sind die zwei verschiedene ansätze
1569 glaube ich, zum einen dieses stadtgestaltende element, also dieses was/ oder ein kleineres
1570 stadtgebiet oder öffentlichen raum zu haben, den ich nur noch gestalten möchte, wie einen
1571 platz zum beispiel oder diesen stadtentwicklungsbereiche, wo man sagt 'wir haben hier
1572 eine brachfläche, eine ehemalige indushalle oder so, was machen wir damit?'. und da
1573 macht es natürlich sinn die bürger zu befragen und die nachbarn zu fragen was die
1574 wünsche sind, weil die verschiedenen lebenssituationen einfach existieren und trotzdem
1575 gilt es glaube ich auch durch diese spiele nicht zuviel leichtigkeit in diesen prozess zu
1576 bringen, weil einfach stadtentwicklung schon ein hartes geschäft ist, das gewissen
1577 vorgaben einfach unterliegt. und da auch wieder so eine ambivalenz zu schaffen, zu
1578 wechseln einfach was ist möglich, aber was ist auch einfach muss. was ist gegeben, dass
1579 als rahmen abzustecken in dem man sich dann noch frei bewegen kann, ich glaube da ist
1580 dann die große herausforderung in der spielentwicklung und anwendung damit es einen
1581 mehrwert bekommt/ hat.
1582
1583 IP: #02:03:23-6# also insofern wäre das jetzt/ man würde jetzt sagen, so wie sie mir jetzt
1584 auch gemailt haben, das ist vielleicht ein verfahren, das mit einzelnen/ in einzelnen
1585 modulen ein spiel ist. und in anderen prozessphasen ist es/ würde man es nicht als spiel
1586 definieren. da macht man dann eine klassische vorgehensweise.
1587
1588 I: #02:03:52-5# ja genau. also da dann trotzdem in den spiel oder in den spielerischen
1589 methoden, die/ den raum zu geben auch angewendet zu werden und auch trotz des/ also es
1590 gibt diese aussage 'es ist ja nur ein spiel'. also so wo man so ein bisschen dieses 'naja okay
1591 das ist halt/ ja macht spaß und mehr nicht', aber da auch die ernsthaftigkeit in dem spiel zu
1592 belassen, weil die ergebnisse und auch vor allem der prozess, so wie sie sagen, zum einen
1593 zur bewusstseinsildung und zu diesem perspektivwechsel von experte und generalist
1594 erstmal ermöglicht sich auf dieses/ diese/ ja auf dieses spiel/ stadtentwicklungsspiel
1595 überhaupt einzulassen. und da auch den mehrwert, den die nötige wichtigkeit zu geben.
1596 und es nicht als 'es war ja nur ein spiel' abzuwerten. weil das/ dann kann ich verstehen,
1597 warum leute sagen 'ja was soll ich denn da? ich spiele nicht mit. ich mache nicht mit, weil
1598 was habe ich davon?', wenn es eh keine berücksichtigung findet.
1599
1600 IP: #02:05:00-4# und es ist auch/ also ich denke/ man kann auch/ man muss auch nicht

1601 unbedingt immer etwas neues sozusagen aufsetzen als projekt, sondern man könnte auch
1602 bestehende projekte in ihrer art sozusagen anders durchführen, also sozusagen spielerisch
1603 durchführen. dann liegt manchmal auch mehr botschaft drin und auch mehr qualität drin/
1604 also wenn man jetzt planung macht für ein quartier und macht dann ein spiel für die ganzen
1605 ideen und alles mögliche, ist es natürlich auch schön als spiel, finde ich ja auch toll. aber
1606 natürlich genauso möglich, dass man sagt 'gut wir verständigen uns jetzt darauf, dass wir
1607 hier eine andere art von prozess machen, der viel mehr ergebnisse bringt. also gleichzeitig,
1608 dass er als prozess symbolisiert zum besipiel lean management, also agile
1609 managementformen, wo das unternehmen, dass daneben ist sagt 'ach guck mal, so könnten
1610 wir eigentlich auch unsere teams zusammensetzen, so wie die das gemacht haben'. das ist
1611 dann in einem anderen themenbereich tätig, aber im grunde genommen ist das eine
1612 strategische version und führt zu den und den ergebnissen und vielleicht mache ich/ gehe
1613 ich mit materialien anders um. oder ich mache vielleicht den auswahlprozess von
1614 materialien anders indem ich/ hier hat ein kollege, der hat neulich gesagt, der macht so ein
1615 digitales (unv.) mit mobiltelefonen, macht der ein projekt. und da könnten zum beispiel
1616 auch jugendliche könnten in den supermarkt gehen und mit denen zusammen das machen.
1617 dass sie produkte raussuchen und die sie dann in den zwei minuten kurzfilm aufarbeiten
1618 mit mobiltelefon, zum beispiel haferflocken. und davon hätte dann der stadtteil was, der
1619 supermarkt hat was, die jugendlichen haben was davon. also so kann es auch sachen zu
1620 baumaterialien geben. die an einem bau plötzlich sozusagen präsent werden als thema, im
1621 ganzen stadtteil und da kann ich dann dem ganz nahstehen oder ganz fernstehen, aber ich
1622 höre plötzlich 'das ist ja witzig. solche bausteine habe ich auch hier wo ich wohne'. ich
1623 habe gar nichts damit zu tun, ich will da vielleicht gar nicht hingehen zu dieser baustelle,
1624 weil die vielleicht doof sind denke ich, aber dieser aspekt sozusagen, dass die jugendlichen
1625 diesen transfer machen mit diesen bestimmten ziegelsteinen oder so, den finde ich witzig.
1626 also das kann man/ mit einem realen prozessverlauf kann man unheimlich viel machen.

1627
1628 I: #02:07:41-1# ja weil es irgendwie den menschen darauf auffordert seinen eigenen bezug
1629 zu diesem thema zu ziehen. also ich glaub da ist es dann wichtig, dass der mensch versteht,
1630 dass er nicht nur das hat was er schon seit jahren hat, sondern einfach über seinen eigenen
1631 tellerrand zu schauen und den bezug vor allem dingen, finde ich, zum stadtraum und der
1632 stadt, weil die gehört natürlich allem und jedem, da auch ein gewisses
1633 verantwortungsgefühl und ein bewusstsein für zu entwickeln, da den persönlichen bezug
1634 zu schärfen. der kann ja natürlich individuell sein. entweder von investorenseite oder genau
1635 unternehmerischer perspektive oder einfach genau 'ich brauche den kindergarten, weil ich
1636 meine kinder darein bringe', aber den/ nicht nur die üblichen wege zu gehen, sondern und
1637 das ist glaube ich auch über die spielerische methode von vorteil, einfach alternative und
1638 wie sie am anfang sagten diese vielfalt um überhaupt auf andere gedanken zu kommen.
1639 also dieser eigenen gedankensmuster zu durchbrechen, die helfen natürlich in dem
1640 gemeinschaftlichen spielen, sowohl im stadtraum als auch auf dem als brettspiel.

1641
1642 IP: #02:08:56-1# ja und frau welter, wissen sie, diese beteiligungsverfahren, die haben ja
1643 auch/ oder beziehungsweise die ideenabfragungsverfahren, glaube ich/ man sollte
1644 vielleicht nicht ganz sagen die stehen in der krise, aber trotzdem in gewisser weise schon.
1645 weil sie eben wunschkonzert sind.

1646
1647 I: #02:09:15-0# jaja genau.

1648
1649 IP: #02:09:16-9# das wunschkonzert, das ist/ also eine gute marktforschung schafft das
1650 auch mit bedeutend weniger aufwand. um ein meinungsbild zu erheben, da brauche ich

1651 nun wirklich keine bürgerbeteiligung zu. da mache ich niemanden kirre und verprelle mir
1652 nicht mein thema und da würde ich eher dem/ da würde ich eher die prozesse, die wirklich
1653 laufen in dem sinne anders durchführen und anders transparent machen, als die
1654 vorabfragen.

1655

1656 I: #02:09:49-8# naja und auch diese/ also den prozess nicht nur als einen bauprozess zu
1657 betrachten, der vielleicht zwei jahre dauert, sondern ich glaube einfach tatsächlich in
1658 lebenszyklus auch von den bauwerken, von der stadt in jahrzehnten zu denken. nur weil ich
1659 ja heute gesagt habe, dass ich das gerne so hätte, befinde ich mich vielleicht in zwei jahren
1660 in einer anderen lebensphase und brauche das gar nicht mehr. aber dafür gibt es andere
1661 menschen, die es dann so brauchen, wie ich es gesagt habe. und da glaube ich dieses
1662 kurzweilige genau ich frage jetzt fünf mal bei den bürgern nach, ob sie da lieber/ oder
1663 welchen von den sechs vorschlägen sie gerne hätten und dann haben die das beschlossen,
1664 und ich habe es in meiner arbeit ein wenig unter ‚externalisierung von verantwortung‘
1665 betitelt. weil genau diese entscheidung könnten auch ohne bürger getroffen werden. aber es
1666 will keiner mehr die verantwortung dafür übernehmen, weil es der meinung ist, wenn die
1667 bürger das beschlossen haben, dann haben das ja die bürger beschlossen, dann bin ich ja
1668 fein raus aus dem schneider. aber so wie sie in dem projektbeispiel sagten, von der/ dieser
1669 station von der ubahnstation, ist es natürlich dann notwendig auch auf die bürger
1670 einzugehen, wenn sie schonmal vorschläge machen. und das widerspricht sich natürlich in
1671 der grundsätzlichen haltung von der verwaltung und der stadt, überhaupt zur anwendung
1672 von solchen prozessen. und dann die rechtliche verortung ist dann natürlich das nächste zu
1673 sagen 'was machen wir überhaupt damit, wenn uns die bürger diese meinung dazu geäußert
1674 haben?'. das ist/ genau da verschwinden die ergebnisse in der schublade und es weiß keiner
1675 was er damit machen soll. weil es einfach keine rechtliche herangehensweise, noch nicht,
1676 gibt. zu dem umgang damit.

1677

1678 IP: #02:11:37-6# ja das ist ein eigenes thema auch. ich möchte ihnen noch eine sache sagen
1679 zu dem ergebnissicherung und dem ergebnistransfer, weil da würde man ja auch immer
1680 fragen was kommt dabei raus. also egal ob es jetzt, so wie sie vorhin gerade gesagten
1681 haben auch 'es ist nur ein spiel'. oder ob man das spiel wertschätzt beziehungsweise
1682 wertschätzt wenn man es macht, ist aber die frage was bleibt. was wird weiter geführt. da
1683 gibt es vielleicht bestimmte aha momente, die habe ich selbst und erinnere mich daran,
1684 aber das ist mein eigenes und ich kann es manchmal auch schwer beschreiben oder was
1685 sich dann da geändert hat. für mich ist diese/ seit 2015 die verbindung zur graphic
1686 recording ein quantensprung. denn ich finde, dass die begriffliche ergebnissicherung und
1687 manchmal auch die fotografische ergebnissicherung, ist sozusagen/ varianten, die sie
1688 weitergeben, aber die ergebnissicherung im sinne einer livezeichnung hat einfach eine
1689 andere qualität. die hat sozusagen/ die ist so, dass sie eben in einer graphic recording
1690 livezeichnung, da können sie auch worte reinschreiben, sie können aber eben auch ein bild
1691 malen. da können sie auch rein zeichnen 'wir verstehen uns nicht'. bei einer dokumentation
1692 würde das sonst heißen 'ja also da müssen wir ein mediator beauftragen' oder 'um gottes
1693 willen das ist ja furchtbar'. aber jemand, der das lustig zeichnet, also ich arbeite zusammen
1694 mit person05 und der macht dann daraus so eine art postkarte, die könnte man auch als
1695 postkarte drucken hinterher und wandern lassen im stadtteil. und dann haben sie so
1696 bestimmte botschaften, die eben aus der fachlichen und emotionalen situation einmal
1697 dokument sind hinterher, ich habe so eine stadtratpräsentation gemacht in ort12 nur mit
1698 diesen graphic recording bildern/

1699

1700 I: #02:14:00-6# okay.

1701
1702 IP: #02:14:00-9# das hat völlig gereicht. das war viel besser, als wenn man da einen
1703 großen katalog, den habe ich dann noch hinterher gemacht dann mit einzelnen aspekten mit
1704 o-tönen dazu geschrieben, aber die eigentliche präsentation erfolgte nur mit den bildern.

1705
1706 I: #02:14:15-7# wahnsinn.

1707
1708 IP: #02:14:15-8# nur mit den graphic recording bildern. und so jemand erfasst eben
1709 sowohl, was jetzt in der situation thematisch da ist, als auch wie man das vielleicht
1710 emotional oder situationsmäßig zeichnen kann. ich finde das einen tollen weg, um eben die
1711 ergebnisse von spiel besser sichtbar zu machen und auch da weiter zu führen.

1712
1713 I: #02:14:40-7# ja, weil bilder ja auch wieder anders verständlich sind als worte. auch
1714 wenn ich jetzt an unterschiedliche altersklassen und kulturelle hintergründe denke/

1715
1716 IP: #02:14:50-9# kulturen auch.

1717
1718 I: #02:14:51-8# genau. sind bilder natürlich/ haben bildsprache einen andere
1719 transportmittel als texte. vor allem lange und komplizierte. ja ich glaube auch diese
1720 ergebnissicherung und dieser/ diese methode der sicherung ist dann, genau wie wir auch
1721 schon sagten, zeitlich natürlich/ oder die zeit sich dafür auch zu nehmen, mindestens
1722 genauso wichtig, wie der spielprozess selbst. denn sonst hat das spiel seinen selbstzweck
1723 irgendwie verloren oder den zweck, wenn es um zielgenauigkeit im spielen geht. und sie
1724 hatten, was ich noch gelesen habe, was mich irgendwie irritiert hatte war, in dem
1725 methodenbuch zum spiel01, die/ wurden ich glaube drei oder vier mitspieler selber befragt
1726 von verschiedenen, das waren professoren glaube ich unter anderem, wo die frage war 'wie
1727 das spiel gewinnbringend eingesetzt werden kann?'. dieses gewinnbringend in diesem
1728 spielzusammenhang hat mich irgendwie etwas/ am anfang etwas irritiert, jetzt verstehe ich
1729 es vielleicht ein bisschen besser. aber können sie mir da nur noch zu verstehen geben wie
1730 ich dieses 'gewinnbringend im spielen' zu verstehen habe?

1731
1732 IP: #02:16:19-1# also wahrscheinlich so wie jetzt die inhalte vorher gewesen sind. also ich/
1733 wenn ich jetzt/ wenn ich eine matrix von ergebnisstruktur aus vier kategorien. das erste ist
1734 ideen oder dinge die/ genau bauten oder ideen oder differenzierung der bauten oder auch
1735 werbeideen. das zweite ist dann interaktion der teilnehmer am (unv.) [was passiert].
1736 persönliche veränderung, was wird sichtbar, was sind meine selbsterkenntnisse. also
1737 persönlichkei kann man sagen. das dritte ist dann besondere kombinationen. ich sehe
1738 plötzlich auf dem brett, dass/ also eine energetisch strategische situation, die eine neue
1739 qualität darstellt. ich sehe plötzlich/ es gab mal eine situation, da wurde eine schule ins
1740 gewerbegebiet gebaut aus einer notlage heraus. und plötzlich fing die schule und die
1741 unternehmen fingen ganz anders an zu kooperieren. das hatte für beide einen effekt, der
1742 vorher gar nicht geplant war und der auch nicht absehbar war, aber plötzlich stattfand. ich
1743 finde das nach wie vor/ das ist zum beispiel so ein beispiel wo ich sehe, wenn ich einen
1744 bau oeder eine intervention mache in eine bestimmte konstellation, dann hab ich da eine
1745 energiesituation, die ich eigentlich ja in der stadt brauche. dann habe ich echt (unv.)
1746 [anknüpfungspunkte] für die stadtentwicklung. die dritte kategorie sind solche
1747 kombinationen und das vierte ist struktur. ich sehe sozusagen hinterher, dass ich
1748 strukturelle partnerschaften machen kann auf dem spielbrett. oder auch natürlich auch in
1749 läden kann ich das auch machen. oder ich hatte mal die situation, dass jemand hat immer
1750 pommesbuden gemacht. die erste pommesbude gesetzt, dann die zweite und dann waren es

1751 hinterher (unv.). als er es gemacht hat da hat man sofort gespürt, wenn man eine dritte
1752 zweigstelle hat, dann sind sie in einem anderen level. der unternehmer, der eben nicht nur
1753 einfach irgendwo sein kleines café hat oder pommesbude, sondern sie sind fast eine
1754 holding. und das fand ich/ das ist mir bis heute eher prägnant wichtig/ also wo ich meine
1755 ersten vier instrumente hatte habe ich gedacht 'wow' und heute habe ich sieben.
1756 andererseits wenn ich eine (unv.), wird man anders wahrgenommen und das ist ja auch
1757 wirklich so. man hat andere situationen und das hat sich so nebenbei aus dem spiel ergeben
1758 und jetzt kann man so sagen, wenn diese vier pommesbuden in verschiedenen stadtteilen
1759 sind, dann habe ich eine strategie, die eben/ dann habe ich ein lage feedback. also das ist
1760 vier. also ideen, das zweite interaktion oder persönlichkeit, das dritte sind so energetische
1761 punkte und das vierte sind kombinationen, die sich aus/ mit den verschiedenen teilgebieten
1762 eigentliche ergeben. und gewinn kann in jedem der bereiche entstehen. gewinn kann in
1763 jedem der bereiche entstehen und dann je nachdem warum ich das jetzt mache, ob ich jetzt
1764 ein anderes projekt habe oder ein baugebiet was neu entwickelt wird oder es gibt/ ein
1765 beteiligungsverfahren habe oder wenn ich eine tagungsbegleitung habe oder wie auch
1766 immer, dann/ oder einzelhändler, dann/ das ist natürlich auch interessant, wissen sie,
1767 neulich war mal in einem seminar die firma01, aus österreich, die diese seilbahnen baut,
1768 weil die eben heute auch immer mehr mit meinungen konfrontiert werden und die dann
1769 manchmal das projekt ablehnen. die sich einfach interessieren, wie kann man mit den
1770 anliegern ehrlicher kommunizieren, anders kommunizieren.

1771

1772 I: #02:20:59-1# jaja genau dieses kommunikationsinstrument.

1773

1774 IP: #02:21:01-9# genau. manchmal auch, finde ich total wichtig, und manchmal auch
1775 unternehmen oder auch vielleicht zunehmend unternehmen, die in diesem öffentlichen
1776 raum eine maßgebliche rolle spielen. nicht nur die verwaltung. ich glaube die bedeutung
1777 der verwaltung wird zurückgehen und die unternehmen, wie jetzt handel, immobilien,
1778 energie und banken, das wird zunehmen.

1779

1780 I: #02:21:28-3# ja gerade dann ist es gut/

1781

1782 IP: #02:21:30-5# weil die im quartier präsent sind.

1783

1784 I: #02:21:32-1# aber wenn die dann von sich aus verstehen, dass sie eine form der
1785 kommunikation brauchen, weil sie es vielleicht nicht gewohnt sind zu kommunizieren, ist
1786 ja dann schonmal ein fortschritt oder eine vorwegnahme von problemsituationen, weil es
1787 sonst/

1788

1789 IP: #02:21:49-1# absolut.

1790

1791 I: #02:21:50-4# weil dieser markt, der sonst überhand nimmt und gerade die bürger oder
1792 auch der immobilienmarkt oder wohnungsmarkt, denn dann einfach versteht, dass das so
1793 nicht zieführend sein wird. wenn man es einfach für sich weiter treibt.

1794

1795 IP: #02:22:06-9# richtig genau. das nächste spielseminar in ort01 am datum01 wird für
1796 diese vier zielgruppen sein. mal gucken, ob das gelingt. es ist das erste mal, dass die sich
1797 an einen tisch setzen, sich verständigen und/ das ziel ist eine situation von quartiersprojekte
1798 vorzuschlagen.

1799

1800 I: #02:22:28-3# für ort01 selbst?

1801
1802 IP: #02:22:29-8# naja nein für die, die kommen. also mal gucken wer kommt. also noch
1803 nicht konkret, sondern erstmal nur einfach strategisch, dass die mitarbeiter oder die
1804 entsprechenden personen die systematik/ auf die systematik zu gehen können.
1805
1806 I: #02:22:49-7# okay ich bin gespannt. im september sagten sie?
1807
1808 IP: #02:22:52-7# ja genau im september.
1809
1810 I: #02:22:55-3# okay, mal gucken was dabei rum kommt. es wird auf jeden fall spannend,
1811 das wissen wir ja jetzt schon. aber das ist für alle offen oder ist es nur per anmeldung?
1812
1813 IP: #02:23:09-8# nein nein das kostet auch richtig geld. für maximal 20 leute. und so
1814 ähnlich hat es mal in ort03 jetzt stattgefunden (unv.), aber nicht mit einer methode, sondern
1815 eher auf den bezug und auf die zielgruppen. und kostet also 600 euro.
1816
1817 I: #02:23:33-5# wow okay.
1818
1819 IP: #02:23:34-5# ja das geht nicht anders. wenn sie das frei finanzieren. alleine der raum
1820 an miete und essen kostet 2000 euro. dann haben sie dann/ und es sind sechs referenten.
1821
1822 I: #02:23:49-1# okay, dann hat das alles/
1823
1824 IP: #02:23:50-6# die eine dame aus wien, die macht auch mit.
1825
1826 I: #02:23:53-2# wer ist das?
1827
1828 IP: #02:23:54-3# die heißt person06.
1829
1830 I: #02:23:59-7# das sagt mir nichts.
1831
1832 IP: #02:24:01-0# person06. die ist werbetexterin und macht text und content. text und
1833 content. die berät oder die arbeitet für kleine mittelständler oder freiberufler im sinne der
1834 stories und im grunde genommen geht es eben bei diesem/ bei dem thema spiel entstehen
1835 kann viele stories/
1836
1837 I: #02:24:27-6# ja natürlich.
1838
1839 IP: #02:24:28-4# ganz viele stories. das ist ja sozusagen pur und das leben. fiktive
1840 geschichten, reale geschichten und natürlich ist es/ wenn man das einmal macht ist es
1841 natürlich super, wenn man aus diesem storymaterial während des spieles auch echte stories
1842 heraus filtert oder ausarbeitet, die dann weiter wirken können als geschichten.
1843
1844 I: #02:24:53-5# ja das ist echt schön. dann hat man die/ dass ist dann diese
1845 ergebnissicherung im prozess. schön. und da sind sie/ genau das war das wo sie jetzt im
1846 juni nach wien kommen?
1847
1848 IP: #02:25:06-0# ja richtig genau.
1849
1850 I: #02:25:07-0# ja ich würde einfach gucken, wie ich mit meiner arbeit und diesen inhalten

1851 von diesem intensiven gespräch umgehe und sonst mich einfach bei bedarf nochmal
1852 melden, wenn sie hier sind. genau, wenn es passt wäre ein treffen möglich, genau. ich muss
1853 mal schauen, wie es bedarf einfach jetzt.
1854
1855 IP: #02:25:26-7# ja gucken sie mal frau welter. also bestimmt (unv.)/ ich freu mich
1856 erstmal, dass sie das machen, also das spiel in den mittelpunkt stellen bei ihrer arbeit und
1857 kann mir das auch gut vorstellen, dass auch zum them architektur oder innenarchitektur, da
1858 auch weiter impulse oder/ ich habe am datum02 eine veranstaltung in ort03 von architekten
1859 und von wohnungsgenossenschaften und von baukultur und das finde ich ganz toll. 30
1860 leute werden das spiel01 spielen, das finde ich großartig.
1861
1862 I: #02:26:10-0# ja doch das ist auch gut. ich glaube auch es hat auch potenzial. genau es ist
1863 noch die frage oder ich möchte mit der arbeit weiter erforschen oder grundsätzlich mir mal
1864 die gedanken darüber machen, welchen mehrwert es denn tatsächlich für uns hat. aber dass
1865 es ihn gibt, davon gehe ich aus. genau. das ist schön, auch dass sie die schnittstelle zu der
1866 architektur jetzt mit der/ also das kombinieren ist natürlich auch dann einfach von vorteil,
1867 wenn es diese methode schon gibt, dann wäre es schade drum sie zu vernachlässigen,
1868 genau.
1869
1870 IP: #02:26:43-8# ja.
1871
1872 I: #02:26:44-3# sehr schön. gut.
1873
1874 IP: #02:26:47-1# wenn sie die möglichkeit haben oder wenn sie sagen 'ja', dann können sie
1875 mir ihre arbeit zum schluss auch als pdf oder so geben.
1876
1877 I: #02:26:54-4# gerne. ich sammel jetzt mal so ein bisschen was wie wo passt und würde
1878 den weiteren verlauf meiner arbeit mal beobachten, aber gerne. ich bin groß interessiert
1879 und freue mich auch über dieses netzwerk, was sich jetzt so auftut durch die recherchen
1880 und freue mich, dass ich es auch bedienen kann. das mache ich gerne, wenn es dann mal
1881 geschrieben ist. niedergeschrieben. sehr fein. ich glaube von meiner seite aus bin ich voll
1882 geladen, dank ihrer berichterstattung und gucke mal was dabei hängen bleibt. und danke
1883 ihnen auf jeden fall herzlich für die zeit und die erfahrung, die expertiese.
1884
1885 IP: #02:27:40-5# gerne, frau welter.
1886
1887 I: #02:27:41-5# würden es ihnen gerne zukommen lassen, wenn es fertig ist
1888 beziehungsweise mich vorab einfach nochmal melden, wenn bedarf besteht und dann
1889 können sie frei entscheiden, wie sie dann damit umgehen, mit der anfrage.
1890
1891 IP: #02:27:53-7# ja genau.
1892
1893 I: #02:27:57-1# sehr schön. haben sie sonst noch konkret etwas relevantes, interessantes?
1894 wo sie jetzt sagen, dass habe ich vergessen zu fragen? oder passt es?
1895
1896 IP: #02:28:03-8# nein eigentlich nicht. ich muss jetzt erstmal gucken hier mit meinen
1897 kinden, es ist halb zwei/
1898
1899 I: #02:28:14-5# ja holen sie mal ihre kinder ab und dann ein schönes wochenende
1900 beziehungsweise ferien und bis bald.

1901
1902 IP: #02:28:20-3# ihnen auch und bis bald.
1903
1904 I: #02:28:22-0# alles gute und auf wiederhören.
1905
1906 IP: #02:28:27-2# tschüss.

Interview III

Anwesende Personen:	I IP
Ort:	Wien
Datum:	25. Mai 2018
Startzeit:	9:15
Endzeit:	10:06
Dauer:	0:51

1 I #00:00:00-0# ...ich möchte jetzt/ oder dadurch, dass nicht ganz klar ist welchen beitrage
2 das urbane spiel zum öffentlichen/ zur entwicklung von öffentlichem raum beiträgt,
3 möchte ich jetzt mit den experteninterviews, unter anderem mit ihnen, diese hintergründe
4 herausfinden welchen beitrage es leisten könnte. und die ersten beiden interviews/ oder das
5 erste interview hatte ich mit institution01 geführt, das ist die institution01 und das zweite,
6 letzte woche mit person01, das ist person01. er hat zum beispiel das spiel01 entwickelt und
7 spiel02 und hat von daher einen bezug zum öffentlichen raum, allerdings als brettspiel. und
8 ich versuche jetzt ein bisschen diese analogie hinzukriegen zum tatsächlichen öffentlichen
9 raum. also institution01 spielt zwar mit dem öffentlichen raum, hat aber keinen gedanken
10 zur planung. oder zu ergebnissen, die für die planung relevant sind. und deswegen war jetzt
11 so ein bisschen der ansatz zu erforschen welche möglichkeiten die spiele im öffentlichen
12 raum tatsächlich, eins zu eins, für partizipative projekte haben. also als zusätzliche
13 methode oder alternative zu umfragen und gesprächen und 'wir setzen uns alle hier
14 zusammen hin und reden mal was passieren könnte', sondern über diese spielerische ebene
15 zu gehen. das war so der hintergrund des ganzen. und, ja die beiden interviews mit den
16 anderen beiden haben mir eh schon guten input zu öffentlichem raum oder spielen geliefert
17 und sie sind halt jetzt die schnittstelle zur stadt. und deswegen habe ich/ oder hat auch
18 person02 gesagt ich sollte sie doch mal kontaktieren, um die stadtperspektive nochmal
19 reinzuholen, weil die ja auch in diesem ganzen gefüge partizipation ein großer teil ist, aber
20 halt auch ein kritischer/ oder nur ein teil von vielen. und deswegen jetzt so die frage war
21 'wie kommt die stadt da mit rein und zusammen?' (unv.) ich habe jetzt aufgrund der zeit
22 mal die fragen ziemlich ausformuliert und hoffe, dass ich sie gut dadurch leiten kann und
23 mit diesen themenblöcken, die ich ihnen geschickt hatte. die erste sache, die kooperation
24 miteinander und die partizipation in wien. und da die frage ist, dieser begriff der
25 partizipation ist in dieser betitelung des magistrates hier jetzt noch nicht so lange verankert,
26 wenn ich richtig informiert bin?

27

28 IP #00:02:44-4# das kommt darauf an auf welcher ebene. also meinen sie es als begriff im
29 rahmen/ im sinne von/ geht es um die institutionelle sichtbarkeit oder geht es um das
30 handlungsfeld partizipation im magistrat?

31

32 I #00:02:59-2# nein es geht um die präsenz des begriffes für die bürgerschaft. also wie
33 dieser begriff sozusagen für sie reinkam/ oder ihre stelle jetzt auch hier. was die stadt wien
34 mit dieser partizipation auf stadtebene für ein interesse verfolgt.

35

36 IP #00:03:21-5# ja das ist halt/ das sind halt so unterschiedliche paar schuhe, weil das eine
37 ist halt natürlich eine partizipation als handlungsfeld. die verankerung dieses themenfeldes
38 innerhalb des magistrates, da würde ich sagen, da gibt es schon eine längere tradition als
39 jetzt mit meiner stelle. das würde dem magistrat jetzt nicht ganz gerecht werden, wenn sie
40 sagen 'so jetzt haben wir person03 und die macht das'. aber wenn man sich jetzt zum
41 beispiel die gebietsbetreuung, sie haben ja auch selber in der gebietsbetreuung gearbeitet,
42 das ist ja quasi/ eigentlich gehört es zum grundseltverständnis so ein bisschen zum
43 eigenen handeln und wirkens dazu. und hat dadurch ja auch eine gewisse sichtbarkeit.
44 darüber kann man jetzt streiten welche qualität das dann auch hat, grundsätzlich aber da
45 gibt es schon eine längere tradition im planungsbereich. also wenn man es jetzt auf den
46 planungsbereich da gibt es seit, ich weiß nicht wie weit sie mit dem magistrat so
47 grundsätzlich vertraut sind?

48

49 I #00:04:22-4# weniger, ehrlich gesagt. dadurch auch, dass ich als nicht österreicherin da
50 auch irgendwie erstmal rein kommen muss.

51
52 IP #00:04:29-2# es ist auch immer schwierig/ was man von außen wahr nimmt hat auch oft
53 nichts mit der struktur im inneren zu tun so grundsätzlich. aber wenn sie so explizit danach
54 fragen. es gibt die planungsabteilung, die ma 21 für die flächenwidmung und die
55 stadtteilplanung macht, die hat schon ein paar jahren eine stabstelle für beteiligung und
56 kommunikation, die halt ganz explizit eben/ wo der beteiligungsbegriff explizit vorkommt.
57 wo es darum geht in planungszusammenhängen dieses themenfeld zu stärken und da in
58 diesem themenfeld ist auch der masterplan für eine partizipative stadtteilentwicklung
59 entstanden, den sie vielleicht kennen.

60
61 I #00:05:19-0# ja genau den kenne ich.

62
63 IP #00:05:19-0# und das ist sozusagen der leitfaden für die abteilung wie sie das in ihrem
64 planungsprozess ein stück weit integrieren können. da werden halt die prozesse einerseits
65 beschrieben, sozusagen von der ideenfindung bis zur planung und dann halt weiter in die
66 umsetzung. da werden auch methoden mit an die hand gegeben. also insofern, da können
67 wir auch schon auf mehrere jahre des begriffes zurückschauen. und ich sage auch an der
68 stelle immer, dass partizipation sehr unterschiedlich im magistrat verankert ist. wir haben
69 dann den planungsbereich, da gibt es dann vielleicht eher eine jüngere tradition, dass
70 sozusagen dieses bewusstsein/ dieses communicative terms in der planung, sich auch
71 langsam in den strukturen des magistrates widerspiegelt, aber es gibt eine längere
72 tradition halt auf der gebietsbetreuung schauen. allerdings sind das eben zwei voneinander
73 getrennte geschäftsgruppen. also die sind sozusagen an zwei unterschiedlichen politischen
74 ressourcen in der verantwortung. und dann haben wir aber eben noch die digitale agenda,
75 also die sozusagen auch über den ganzen magistrat erstreckt, weil sie in der
76 magistratsdirektion direkt verankert ist mit person04 und dem ganzen thema open
77 governance, open data und digitale partizipation. so. und das heißt da gibt es quasi halt
78 eben diese verschiedenen themenfelder und jetzt komm ich dazu/

79
80 I #00:06:48-7# genau. wer sind sie dann in dem ganzen paket?

81
82 IP #00:06:50-2# meine aufgabe ist es halt/ ja wie soll man das sagen. entschuldigung, aber
83 das ist gar nicht so/ manchmal funktioniert es flüssiger, manchmal weniger. generell geht
84 es darum diesen/ in dem bereich der qualität der beteiligung stärker zu arbeiten. also
85 einerseits bin ich ja an einer stelle, wo ich eher übergeordnet/ das ist halt sozusagen, wir
86 sind in der magistratsdirektion, die stadtbaudirektion, beim planungsdirektor, das muss
87 man sich eher so vorstellen, das ist so wie eine vorstandsebene eines unternehmens, wo
88 eher die strategischen ziele festgesetzt werden und wo man prozesse aufsetzt. wo es darum
89 geht diese qualitäten zu identifizieren, die dann halt im magistrat so verteilt sind und dann
90 auch in einem prozess nach oben zu ziehen, um dann quasi den austausch zu finden. weil
91 es jetzt nicht perse so ist, dass die abteilung in ihren arbeitsprozessen einen austausch
92 integriert haben untereinander. und man sagt halt schon/ es gibt halt schon/ mein ansatz ist
93 es zu sagen es gibt wirklich sehr verschiedene qualitäten innerhalb des magistrates. also ich
94 habe vorher auch noch vergessen zu sagen, dass wir auch noch im kinder und
95 jugendbereich eine tradition des beteiligungsbegriffes haben/

96
97 I #00:08:15-3# in wieweit?

98
99 IP #00:08:16-3# na, wo es um kinder und jugendparlament geht.

100

101 I #00:08:17-9# ok. achja ok. also viel früher oder jüngere beteiligte.

102

103 IP #00:08:23-2# ja genau. also für die zielgruppe von kindern und jugendlichen halt, was
104 eine wichtige zielgruppe halt auch ist. und meine aufgabe ist es halt, ich sage es immer so,
105 diese qualitäten zu identifizieren und halt angebote zu mache, dass dieser austausch/ diese
106 abteilungen und diese kolleginnen auch untereinander funktioniert, ganz grob gesprochen.
107 weil ich sage, dass halt einfach aufgrund dieser unterschiedlichen verankerung auch
108 einfach unterschiedliche methoden minds und methoden settings dahinter stehen und
109 zugänge dahinter stehen, die man auch für die planung jetzt gut gebrauchen kann.
110 sozusagen wie funktioniert so ein jugendparlament, was ist jetzt der ansatz sozusagen
111 kinder und jugendliche in einem prozess zu integrieren, was können wir davon lernen auch
112 in einem planungsprozess.

113

114 I #00:09:07-2# aber das heißt, es sind verschiedenen abteilungen oder bereiche, die dann
115 bei ihnen irgendwie versucht werden zusammen zu bringen? und kommt das dann von den
116 abteilungen zu ihnen oder streuen sie auch von oben nach unten?

117

118 IP #00:09:21-4# ja es ist eher die aufgabe halt von oben nach unten/ halt ein angebot zu
119 machen und zu sagen 'ja ich bin jetzt da'. wenn man möchte, kann man gerne mit mir
120 gemeinsam irgendwie arbeiten. also es ist natürlich eine Mischung/ es funktioniert in der
121 form auf vertrauen und freiwilligkeit, aber wobei auch im sinne von/ es ist halt ein sehr
122 hierarchischen unternehmen die stadt wien. auch im sinne der hierarchie, dass man sagt,
123 man ist jetzt in einer magistratsdirektion, setzt einen prozess auf und sagt 'und du bist
124 jedenfalls dabei'.

125

126 I #00:09:52-0# es ist notwendig.

127

128 IP #00:09:53-0# genau. und das ist insofern/ muss man sich, um das ganze plastischer zu
129 machen, meine arbeit so vorstellen, dass ich halt einerseits so ganz klassische
130 beratungsgespräche mache mit verschiedenen abteilungen und mit verschiedenen
131 kolleginnen. wo wir uns hinsetzen und schauen okay wie sieht jetzt quasi diese/ wie sieht
132 der bisherige beteiligungsprozess in diesem bereich aus? was können wir daran verändern?
133 oder wo wollen wir eigentlich hin? und ist das wie wir es aufgezeichnet haben, kommen da
134 hin wo wir hin wollen? oder müssen wir halt irgendwie elemente daran verändern/ müssen
135 wir mit anderen methoden arbeiten? müssen wir früher in dem prozess loslegen? also das
136 ist halt so wie auch im realen leben/ ich habe vorher institution02 in ort01 geleitet, es ist
137 nichts anderes wo man dann prozesse aufsetzt und sich überlegt 'wann fängt man an? wen
138 holt man dazu? wie lädt man ein? welche sprache verwendet man?' und sowas mache ich
139 quasi halt im beratungsgesprächen mit kollegen und kolleginnen. das ist halt/ das ist
140 natürlich auch strukturiert. und dann gibt es halt aber eben auch einen prozess, der auf
141 einen politischen ebenen stattfindet, wo es jetzt darum geht zum beispiel gibt es eine
142 steuerungsgruppe zum thema partizipation, die wird jetzt aufgebaut. und da geht es darum
143 auch sich eben, so wie ich vorhin gesagt habe, es gibt eben diese unterschiedlichen
144 handlungsfelder auch in der stadt, aber es gibt keine gesamtstrategie auch für die stadt in
145 dem bereich partizipation oder im bereich beteiligung. es gibt so verschiedenen
146 handlungsfelder.

147

148 I #00:11:29-6# halten sie das für vorteilhaft? also, dass auch jede kleingruppe
149 unterschiedliche strategien, natürlich bei kinder und jugendlichen hat man eine andere
150 methodik oder einer andere kommunikation, als dann vielleicht von der ma 21. halten sie

151 das für sinnvoll die unterschiedlich zu betrachten und können sie dann in ihrer position die
152 unterschiedlich betreuen, weil sie einfach im background die anderen zugänge präsent
153 haben?

154

155 IP #00:11:55-9# es ist so, der/ es hat schon vorteile, dass es bunte vielfalt gibt auch an der
156 stelle. ich bin jetzt kein fan davon quasi alles zu generalisieren, aber es ist immer so eine
157 mischung. im magistrat muss man irgendwie auch schauen, dass man standardisierte
158 prozesse und methoden halt auch anwendet, die man gut in diese/ in den großen apparat
159 auch einpflegen kann. das spricht eher für standardisierung und für generalisierung, aber
160 ich sage halt es ist gut, dass wir diese vielfalt haben und dass wir diese unterschiedlichen
161 zugänge haben und unsere aufgabe ist es gemeinsam eben auch mit person05 als
162 planungsdirektor, zu sagen halt ja 'jetzt lass uns diese qualitäten und diese zugänge sichtbar
163 machen'. weil das hauptproblem ist, dass es nicht für alle sichtbar ist was es tatsächlich
164 gibt. man weiß es nur, weil man sich intensiv damit beschäftigt.

165

166 I #00:12:44-4# richtig. das habe ich jetzt auch festgestellt.

167

168 IP #00:12:46-5# und eben/ und wir können/ was wir machen können ist quasi eine
169 plattform bieten, also die wir halt natürlich sehr strukturieren und wo wir dann quasi diese
170 abteilungen, diese dienststellen dazu holen in form auch von der abteilungsleitung oder in
171 form der zuständigen mitarbeiter und mitarbeiterin, die sich halt dann auch austauschen
172 mit anderen abteilungen. und das wird jetzt gerade abgesetzt und das ist halt auch neu, das
173 gab es in der form vorher noch nicht. und das ist nicht das ziel, dass zu generalisieren,
174 sondern eigentlich ist es das ziel an einem gemeinsamen verständnis zu arbeiten. das hat
175 halt viel was mit wert und haltung zu tun in dem themenfeld, was nicht ganz unheikel ist/
176 es geht eher/ der ansatz ist eher halt eben zu sagen/ anzuerkennen es gibt verschiedenen
177 deutungshoheiten in dem bereich und jede deutungshoheit hat ihre vor und ihre nachteile,
178 aber es ist wichtig sich darüber zu verständigen. es ist jetzt nicht das ziel alles zu
179 harmonisieren und zu sagen 'wir machen'/ beteiligung für die stadt wien sieht so und so
180 aus. und wir machen das mit den und den methoden, in dem und dem feld. sondern eher zu
181 sagen es ist gut/ es gibt da diese zugänge, aber lass uns nicht jedes mal das rad neu
182 erfinden, wenn wir halt sozusagen im planungsbereich irgendwie einen besonderen fokus,
183 bleiben wir bei den kindern und jugendlichen, haben, dann ist es naheliegend halt zu
184 schauen wie arbeitet man in dem bereich. also so. dass ist so/ man sagt so/ also (unv.) [nur
185 nett] ja ist irgendwie logisch, aber es ist im arbeitsablauf und von in der struktur des
186 magistrates nicht ganz logisch.

187

188 I #00:14:19-5# okay. und dieses zusammenbringen auf einer plattform, ist dann die
189 plattform digital, analog oder wie?

190

191 IP #00:14:26-2# nein das ist jetzt analog, also face to face.

192

193 I #00:14:27-2# ah okay.

194

195 IP #00:14:28-1# also das ist quasi/ das findet/ also das kann auch mal hier stattfinden, das
196 ist halt wie man/ in der stadt wien gibt es dann so nett begriffe wie lenkungsausschuss oder
197 lenkungsgruppe oder strategieguppe und das ist halt die strategieguppe partizipation.
198 dann sind in dem fall die wir quasi mit der abstimmung mit den koalitionspartnern, das
199 heißt mit der roten und grünen stadtregerung und wo auch politische vertreter
200 vertreterinnen drinnen sitzen, was extrem wichtig ist, weil es auch um das politische

201 mandat und den politischen rückhalt gibt in dem themenfeld und gemeinsam mit der
202 abteilung sich darüber zu verständigen. und das setzen wir gerade auf, da findet das treffen
203 jetzt halt tatsächlich im juni das erste mal statt, weil so lange bin ich ja jetzt auch noch
204 nicht da.

205

206 I #00:15:15-9# ja dann ist das ja jetzt sehr aktuell. genau, wie lange sind sie jetzt in dieser
207 stelle?

208

209 IP #00:15:18-5# eben seit eineinhalb jahren, aber das ist in der zeitrechnung der stadt wien
210 halt nichts, weil man erstmal damit beschäftigt ist den standard abzuarbeiten. also wie
211 rotationen, da muss man dann in eine andere abteilung gehen oder man muss eine
212 dienstprüfung ablegen. da ist man schon mal ein jahr mit beschäftigt bevor man die
213 eigentliche aufgabe machen kann. aber das ist jetzt (unv.). das findet halt face to
214 face statt.

215

216 I #00:15:45-5# ok.

217

218 IP #00:15:45-9# darüber hinaus ist es mir aber wichtig, dass einerseits sozusagen in diesen
219 strukturen des magistrates solche angebote zu machen und dazu muss man sagen und das
220 fällt mir eben ein zum thema urbanes spiel, ich glaube wir kommen/

221

222 I #00:16:03-7# ja ich schau mal, wie weit wir da heute kommen.

223

224 IP #00:16:05-1# na weil ich glaube es gibt eine arbeitsgruppe oder eine lenkungsgruppe
225 die auch urbanes spiel heißt.

226

227 I #00:16:10-3# aha.

228

229 IP #00:16:10-6# da muss ich mal meine kollegin fragen, die person06.

230

231 I #00:16:13-2# ok.

232

233 IP #00:16:16-2# ob die sich trifft und sich darüber austauscht.

234

235 I #00:16:18-5# person06

236

237 IP #00:16:20-3# ja, das ist meine kollegin, die auch hier sitzt. sie sitzt gleich hier drüben.

238

239 I #00:16:27-1# ach super.

240

241 IP #00:16:27-9# und die ist quasi halt/ die hat früher die leitstelle für gendergerechtes
242 planen und bauen geleitet und ist eher so für das eben für das/ eben für die gendergerechte
243 planung zuständig.

244

245 I #00:16:39-7# okay. und die hat die methode oder die ist mit den urbanen spielen eher/

246

247 IP #00:16:44-3# ja und da gibt es auch einen arbeitskreis, der sich damit beschäftigt mit
248 dem urbanen spiel, wenn mich nicht alles täuscht.

249

250 I #00:16:47-5# wahnsinn. also das ist mir jetzt ganz neu, aber es freut mich zu hören.

251

252 IP #00:16:51-9# also vielleicht/ ich weiß nicht, aber da frage ich nochmal nach.

253

254 I #00:16:56-8# aber das heißt sie haben diese transparenz ist jetzt vorerst dafür da um
255 untereinander in dieser stadt und politischen/ oder stadtpolitischen ebene transparenz zu
256 schaffen und nicht unbedingt transparenz nach außen für bürgerinnen?

257

258 IP #00:17:11-4# ja es ist halt im idealfall ist beides irgendwie damit verbunden. weil man
259 quasi halt in dem verständnis intern halt sich austauscht und quasi den horizont erweitert,
260 ist die hoffnung damit verbunden auch im außen sichtbarer zu werden. also, aber wie soll
261 ich das sagen, das langfristige ziel ist es schon halt im außen spürbar zu bekommen, dass
262 sich halt in dem themenfeld auch was tut grundsätzlich auch bei der stadt. das hat einerseits
263 natürlich was mit der veränderung der qualität oder auch mit den veränderungen mit den
264 instrumenten und methoden zu tun, aber es hat eigentlich ganz viel was mit der eigenen
265 wahrnehmung zu tun der stadt wien und wie sie halt auch darüber kommuniziert was sie
266 tut. denn das was sie schon tut glaub ich/ ist manchmal gar nicht so schlecht, wie es in der
267 öffentlichkeit wahrgenommen wird. und das hat was mit einer sehr defensiven haltung halt
268 der stadt wie zu tun, aus meiner perspektive. und insofern ist es dann manchmal gar nicht
269 so eine partizipationsaufgabe, sondern eher eine kommunikationsaufgabe. aber ich möchte
270 nicht alles auf die kommunikation schieben, weil ich glaube es gibt trotzdem noch einen
271 verbesserungsbedarf in der qualität. und dazu ist es halt/ ist es schon/ aber das kann quasi
272 nur gemeinsam mit den kollegen und kolleginnen funktionieren, auch um außen sichtbar
273 zu werden. weil es ist jetzt auch nicht alles auf/ meine person oder auch diese stelle, wo
274 man gerade ist/ da ist der handlungsspielraum auch sehr begrenzt. und hier was ich quasi
275 was wir hier machen das wird auch nach außen manchmal nicht so sichtbar, das hat viel
276 was mit inneren strukturen zu tun.

277

278 I #00:18:58-9# ok.

279

280 IP #00:18:59-1# nichtsdestotrotz bin ich sehr bemüht halt quasi/ halt in diesem dreieck
281 politik, verwaltung, zivilgesellschaft stärker für den austausch zu sorgen. und versuche da
282 auch verschiedene formate und habe jetzt auch angefangen mit dérive und dem urbanize
283 festival, hat letzten jahr zum ersten mal ein stakeholder forum zum thema kooperation in
284 der stadtentwicklung aufzusetzen, wo es darum ging eben auch gezielt die kollegen und
285 kolleginnen im magistrat anzusprechen in einen austausch mit zivilgesellschaftlichen
286 organisationen zu gehen. also das hat/ ein format was wir entwickelt habe. und daraus ist
287 auch die idee entstanden dann einfach mit einem kontinuierlichen format in einem dialog
288 zu bleiben oder dialog, wie man auch immer dazu sagen möchte. und jetzt gibt es zum
289 beispiel auch einen beteiligungsstammtisch, den ich ins leben gerufen habe.

290

291 I #00:19:51-3# wo die zivilgesellschaft integriert wird?

292

293 IP #00:19:53-4# ja. also das ist einfach/ ich glaube ich bin grundsätzlich ganz gut vernetzt
294 in der stadt, weil ich/ das soll sich nicht (unv.) anhören/

295

296 I #00:20:03-9# nein, deswegen frage ich ja, weil ich sie als expertin sehe. deswegen sagen
297 sie bitte alles.

298

299 IP #00:20:09-5# nein, grundsätzlich bin ich ganz gut vernetzt, auch weil ich einfach in
300 vielen verschiedenen bereichen in den letzten jahren gearbeitet habe und das ist jetzt ein

301 format, das hat jetzt einmal stattgefunden und die resonanz war wahnsinnig groß. es sollte
302 wirklich ein stammtisch sein und es sind halt 25 leute gekommen, was in dem kreis
303 wirklich viel ist. und aus/ von der stadt wien selbst, aber halt auch von ganz vielen
304 unterschiedlichen organisationen und einrichtungen innerhalb der stadt, die wie auch
305 immer mit partizipation zu tun haben. entweder, dass sie selber prozesse aufsetzen und
306 organisieren und das als brotberuf haben oder halt aus einer initiative sind und eigentlich
307 was ganz anderes machen, sondern sich für die stadt halt irgendwie engagieren. und das
308 wird halt jetzt fortgesetzt.

309

310 I #00:20:57-7# in welchem abstand?

311

312 IP #00:21:01-5# das ist halt/ im juni findet halt der nächste statt und also es gibt/ die idee
313 ist auch/ das trägt eher so meine arbeit, dass man nicht alles so vorgibt und sagt halt 'wir
314 machen das jetzt genauso und dann findet das so und so statt', sondern die idee ist halt
315 schon auch das gemeinsam zu tragen. weil man oft natürlich wenn man als stadt wien
316 auftritt halt irgendwie auch in diesem setting und nach außen, wird man auch als stadt wien
317 angesprochen im sinne von 'die stadt muss das machen und muss das machen.' und
318 ,warum macht die stadt das so und nicht anders.' und ,wir wünschen uns' und so weiter.
319 also in dieses fahrwasser möchte ich ungerne kommen, weil es nicht darum geht quasi nur
320 die wünsche zu platzieren, sondern auch gemeinsam ideen zu entwickelt, die man dann
321 umsetzt. insofern kann ich jetzt keinen masterplan auslegen wie es jetzt weitergeht,
322 sondern es ist halt eine gruppe die wächst. die im idealfall aus politik, zivilgesellschaft und
323 verwaltung sich speist und wir gestalten das gemeinsam und das findet jetzt im juni das
324 nächste treffen statt. und nur nach außen. aber das findet halt eher auch auf einer
325 diskursebene statt, sage ich mal. wir sind jetzt nicht konkret im beteiligungskontext und
326 machen ein projekt, sondern wir sind eher auf der diskursebene unterwegs, um es so
327 theoretisch zu betrachten.

328

329 I #00:22:20-0# ja um auch eine basis zu schaffen oder? aus dem dann was wachsen kann.
330 das ist ja dann notwendig, wenn dann überhaupt etwas entspringt. aber es gibt also/ diese
331 dreiteilung gibt es ja für die partizipation kommt noch dieser begriff des marktes darein.
332 haben sie da von der stadt ebenfalls einen bezug zu dem markt und investoren und/ oder ist
333 das tatsächlich eher auf zivilgesellschaft und diese animieren oder unterstützen?

334

335 IP #00:22:44-8# ja man kann das schon weiter denken. also es ist so/ das ist auch immer
336 diese, da werde ich dann auch gerne mal drauf hingewiesen, auch intern, dass man quasi ja
337 auch an die investoren und weitere stakeholder denken muss. und das ist so/ grundsätzlich
338 vergesse ich nicht dran, also so und sie gehören für meinen weiteren beteiligungsbegriff
339 schon dazu, weil beteiligung sich ja nicht nur an zivilgesellschaft richtet/

340

341 I #00:23:08-9# eben.

342

343 IP #00:23:09-3# das hat auch was mit dem inneren diskurs innerhalb der stadt wien zu tun,
344 zu sagen 'lass uns über beteiligung sprechen, aber lass uns nicht immer nur an die
345 bürgerinitiative denken', weil beteiligung ein kooperativer planungsprozess findet auch mit
346 ganz anderen stakeholdern statt, also nur mit initiativen. und das ist mein grundsatz. also
347 die grundannahme. und gleichzeitig ist es aber schon jetzt erstmal im ersten schritt das
348 anliegen, zivilgesellschaftliches engagement zu stärken, weil ich sage gerade im
349 planungsbereich ist mir schon/ der fokus wird da sehr stark auf investoren und
350 stakeholderebene gelegt. und die sind sehr gut in die prozesse der stadt eingebunden. das

351 ist einfach auch notwendig aus entwicklungspolitischen gründen, aber da fehlt mir dann
352 diese komponente der zivilgesellschaftlichen organisationen und des ungehorsams/
353

354 I #00:24:06-2# das rebellische.

355

356 IP #00:24:07-5# deswegen fokussiere ich das sehr stark. das heißt aber nicht, dass ich das
357 andere negiere, sondern ich sage man muss erstmal ein angebot schaffen, dass sich andere
358 formieren können, vernetzen können und eine stimme entwickeln in dem kontext.

359

360 I #00:24:20-2# und in dem rahmen werden, wir hatten eh die gebietsbetreuung schon
361 angesprochen, jetzt bin ich noch über dieses format 'wien wird wow' gestolpert. und das
362 praxisbuch partizipation gibt es eh. wie sehen sie dann die zusammenhänge? oder wie
363 glauben sie stellt es sich auf, diese initiativen und institutionen und diese vielfalt an
364 formate. ist sie da tatsächlich notwendig, um noch mehr zu produzieren oder würde nicht
365 tatsächlich eine art und weise reichen? also dieses/ ich bin über dieses 'wien wird wow'
366 gestolpert und dachte 'ach das gibt es jetzt auch noch'. und die frage war, was ist das für
367 eine ergänzung im vergleich zur gebietsbetreuung zum beispiel?

368

369 IP #00:25:05-4# ja das sind glaube ich unterschiedliche intentionen mit dran geknüpft. mit
370 'wien wird wow' geht es eher um kommunikation/ da geht es eher um die kommunikation
371 der stadtentwicklung von komplexen stadtentwicklungsthemen halt in einer spielerischen
372 art und weise halt quasi komplexe sachverhalte zu vermitteln.

373

374 I #00:25:27-3# den bürgerinnen?

375

376 IP #00:25:29-2# ja.

377

378 I #00:25:29-8# also einfach das komplexe gefüge von stadtgefüge nahe zu tragen.

379

380 IP #00:25:34-8# genau. und da gibt es natürlich auch interaktive momente, die da/ dann
381 kann man was da lassen/ oder da kann man dann selbst irgendwie herausfinden welcher
382 stadtyp man ist und so weiter. das hat natürlich auch was mit einem beteiligungsbegriff
383 irgendwie zu tun, hat aber/ da geht es aber eher/ aus meiner perspektive geht es da eher um
384 interaktion und halt irgendwie wie soll ich das sagen/
385

385

386 I #00:26:01-8# ist das eher bewusstseinsbildend?

387

388 IP #00:26:04-1# ja.

389

390 I #00:26:04-7# also es geht nicht um ergebnisse, so nach dem motto 'wir hätten jetzt gerne
391 dies und das'.

392

393 IP #00:26:08-5# nein, es geht darum halt einfach durch den spielerischen zugang die
394 eigene position zu überprüfen und auch zu verstehen, dass halt einfach stadt, die
395 stadtentwicklung und auch das wachstum, mit dem man konfrontiert ist, auch als stadt, also
396 man macht dann natürlich auch stadtwachstum, das passiert ja nicht einfach so, dass es halt
397 eine sehr komplexe angelegenheit ist. und dass quasi halt das rufen ich will das. und
398 warum ist das so' halt quasi halt/ nicht immer das produktivste durchaus ist. also hat auch
399 schon etwas pädagogisches, auch etwas bewusstseinsbildendes. und es jetzt für mich eher
400 ein kommunikationstool, als ein beteiligungstool.

401
402 I #00:26:55-3# ok. aber das schließt sich ja nicht aus.

403
404 IP #00:26:58-0# nein das schließt sich nicht aus.

405
406 I #00:26:59-7# und das heißt sie/ also es gibt schon verschiedene formate und methoden
407 mit denen kooperatives miteinander in der planung angesetzt werden kann. und so wie sie
408 eben auch sagten, gibt es auch verschiedene bereiche, vielleicht wo unterschiedliches
409 funktioniert. würden sie sagen es gibt instrumente und formate, die sie bevorzugen oder die
410 immer klappen oder irgendwie so/ also um einen vergleich zum urbanen spiel für mich
411 hinzukriegen. wo man sagt was klappt da?

412
413 IP #00:27:27-2# das ist eine spannende frage, weil wir gerade intern sehr intensiv darüber
414 diskutieren, weil ich sage es ist immer dieses spiel aus standardisierung und freier
415 methodenwahl. also natürlich ist es halt/ man muss sich das halt/ es sind die prozesse und
416 abläufe, die innerhalb der stadt stattfinden sind halt tatsächlich sehr standardisiert und die
417 müssen auch sehr standardisiert sein, weil man halt verordnungen produziert, oder halt
418 gesetze produziert oder bescheide produziert. das ist ja quasi alles ein sehr vorgefertigtes
419 schema, im sinne eines verwaltungsverfahrens. und da ist es gut standardisierte prozesse zu
420 haben und auf standardisierte/ und auf erprobte methoden zurück zu greifen. und da sage
421 ich ja als basis ist es gut, halt quasi um halt das vertrauen in die eigene arbeit zu stärken
422 und halt auch um projekte effizient dann auch abwickeln zu können und da bewähren sich
423 dann schon/ da sieht man schon, dass sich dann so bestimmte informationsformate
424 bewähren, die halt dann eher so wie so marktplatzcharakter, wo man dann halt
425 verschiedene thementische hat mit denen man diskutieren kann. die werden dann schon oft
426 wieder verwendet. und gleichzeitig sage ich aber auch, dass halt quasi jeder planungs und
427 beteiligungsprozess halt, wie soll ich das sagen, immer den moment braucht wo man fragt
428 'wen will ich eigentlich erreichen und wie erreiche ich diese person und wie kann ich sie
429 halt in diesen prozess integrieren' und da sage ich, dass es nicht immer mit dem standard
430 setting und mindset funktioniert, sondern dass man dann eigentlich schauen muss was gibt
431 es eigentlich so für unterschiedliche methoden und wie kann ich das erweitern. da bohrt
432 man durchaus dicke bretter irgendwie auch, weil das sind halt/ einerseits kann man zwar
433 sagen es gibt ein praxisbuch für partizipation da sind ja wahnsinnig viele methoden
434 aufgeführt, aber solange ich das quasi nicht ins eigene handeln und die eigene umsetzung
435 bekomme, habe ich keinen bezug dazu. weil das kerngeschäft für viele kollegen und
436 kolleginnen ist ein anderes als quasi zu sagen 'ich organisiere einen beteiligungsprozess'.
437 auch wenn ich sage das muss man integriert betrachten und nicht nur am ende sagen 'jetzt
438 machen wir das auch noch'.

439
440 I #00:29:54-3# ja genau.

441
442 IP #00:29:55-4# aber trotzdem/ das ist aber/ zum verstehen hat das so diese grundhaltung
443 'jetzt muss man das auch machen und dann nehmen wir das wo wir uns auskennen'. und
444 insofern sage ich/ in sofern ist es halt gut auch mit anderen kollegen und kolleginnen zu
445 sprechen und zu sagen 'mit welchen methoden arbeitet jetzt ihr eigentlich', um da so ein
446 bisschen was von den erfahrungswerten/ also ich bin eher ein befürworterin auch methoden
447 zu erweitern und auszuprobieren, weil ich sage es gibt in der gemeinwesenarbeit, es gibt
448 im kinder und jugendbereich halt verschiedene zugänge. es gibt halt auch/ oder so
449 brettspiele oder es gibt 'wien wird wow', wo ja auch interaktive elemente dabei sind, die
450 man für so einen prozess mit heranziehen könnte. um das einfach auszuprobieren und in

451 die prozesse zu integrieren. also bin ich eher fan von viel, aber das ist meine persönliche
452 haltung.
453
454 I #00:30:47-9# ja aber die färbt sich natürlich auf die tätigkeit dann irgendwie ab.
455
456 IP #00:30:53-2# ja, wenn man kollegen findet, die mitziehen, ja.
457
458 I #00:30:56-2# gibt es die nicht so? oder wie ist da der zuspruch für den ansatz?
459
460 IP #00:30:59-6# ja also unterschiedlich.
461
462
463 I #00:31:11-2# okay, ja das ist dann situationsabhängig.
464
465 IP #00:31:15-0# ja ich meine, wenn sie nicht wollen.
466 nein, es ist halt sehr unterschiedlich, also man ist/ man hat halt/
467 es hat halt viel mit motivationsarbeit zu tun und halt mit vertrauen aufbauen, ängste
468 nehmen, dran bleiben. es ist ja wie jeder beteiligungsprozess, ich sehe das als großen
469 beteiligungsprozess eigentlich auch. man muss halt/ die verwaltung ist halt eine schwer
470 erreichbare zielgruppe.
471
472 I #00:31:44-3# die schwerste wahrscheinlich.
473
474 IP #00:31:45-8# ja wahrscheinlich. wo man sich halt auch verschiedene settings überlegen
475 muss, wie man halt lust und laune produziert. halt dinge auch aus zu probieren. ja das ist so
476 unterschiedlich geprägt, sagen wir es so.
477
478 I #00:31:56-6# aber dann liegt der fokus eigentlich auf dem prozess und nicht auf den
479 ergebnissen, die ein prozess liefert?
480
481 IP #00:32:04-7# nein, das würde ich so nicht sagen.
482
483 I #00:32:08-5# zum glück. aber das heißt es ist ein prozess/
484
485 IP #00:32:10-9# also ich sage halt/ ich will, aber weil das meine aufgabe ist, zu sagen 'lass
486 uns den prozess verbessern', aber das ist auch meine aufgabe. aber wenn man dann in
487 einem setting mit verschiedenen kollegen und kolleginnen ist, dann muss natürlich aber
488 auch jemand sagen was kommt am ende raus. also aber da braucht es halt mehrere augen,
489 die dann auch darauf schauen. ich sagen nicht, dass mir am ende das ergebnis nicht wichtig
490 ist. das sage ich nicht, aber es ist jetzt nicht/ ich möchte den prozess optimieren und ich
491 möchte die methodenauswahl optimieren, um im idealfall, um die ergebnisse zu steigern.
492
493 I #00:32:52-1# das ist ein guter ansatz. man kann, glaube ich nicht sich so auf das ziel und
494 die ergebnisse fokussieren und den prozess außer acht lassen, sondern genau man muss den
495 prozess bestärken, damit die ergebnisse auch eine qualität kriegen.
496
497 IP #00:33:04-5# genau.
498
499 I #00:33:04-8# und diese ergebnisse/ also jetzt gerade in konkreten projekten/ oder ich
500 hatte ja das praktikum bei der gebietsbetreuung gemacht/

501
502 IP #00:33:11-0# bei welcher denn?
503
504 I #00:33:11-0# bei der/ damals war/ oder letzten sommer war das noch. da war ich bei der
505 für den bezirk 17., 18. und 9. also ich war bei dem 'was ist los im drumherum' für den franz
506 josefs bahnhof, mit dabei/
507
508 IP #00:33:28-9# achso okay.
509
510 I #00:33:29-9# das war in der lacknergasse, da haben die gesessen. und das war halt auch
511 eine interaktion vor ort, wo ich ganz froh war mit den bürgerinnen selbst in kontakt treten
512 zu dürfen. sind solche prozesse oder solche projekte/ oder beim johann nepomuk berger
513 platz auch, der umplanung, die überhaupt, wie soll ich sagen/ die ergebnisse, die bei der
514 gebietsbetreuung landen, kommen die überhaupt zur stadt? oder bleiben die bei der
515 gebietsbetreuung?
516
517 IP #00:33:53-1# die kommen schon zur stadt. denn die gebietsbetreuung ist im prinzip ja
518 ein verlängerter arm von der stadt und ist im auftrag von der stadt, aber es ist halt/ man
519 muss immer schauen wo man sich befindet in dem prozess. also das/ dazu muss man halt,
520 wie soll man das/ wieder die struktur der stadt in den unterschiedlichen geschäftsgruppen.
521 weil/ und dass ist dann nicht unwesentlich, weil die gebietsbetreuung war bis halt
522 vorgestern im geschäftsfeld vom michael ludwig und ist jetzt von der katrin gaal quasi halt
523 für den wohnbau und das ist ein politisches ressort. man muss sich das/ da sitzt dann hier
524 oben die amtsführende stadträtin und darunter sind eine reihe von dienststellen,
525 magistratsdienststellen. dazu gehört zum beispiel die ma 25, die der auftraggeber für die
526 gebietsbetreuung sind. oder die ma 50, wo es um die wohnbauforschung geht. und die
527 gehören/ und das ist quasi die oberchefin, die frau gaal. und insofern bleiben halt die
528 ergebnisse, die in der gebietsbetreuung erarbeitet werden, also die kommen zur stadt, aber
529 im idealfall stehen sie der gesamtstadt zur verfügung, aber sie sind erstmal in diesem
530 geschäftsfeld erarbeitet. und dann muss man schauen, wie man den austausch zu anderen
531 bekommt. und das gibt es sieben mal mit den stadträten. und dann gibt es das planungsfeld
532 mit der mary vassilakou, wo dann die flächenwidmung oder die ma 18 für die ganz
533 grundsätzliche stadtentwicklung drin ist oder dann halt auch für bestimmte
534 verkehrsabteilung. und da werden dann halt ergebnisse produziert, die dann natürlich auch
535 ausgetauscht werden untereinander. und dann gibt es halt, wir sind dann halt in so einer
536 linienstruktur, und dann sag ich hier an der seite und das ist unabhängig von dem
537 politischen ist die magistratsdirektion (zeigt die struktur mit den händen in die luft).
538
539 I #00:35:51-0# ok.
540
541 IP #00:35:51-2# und da sind wir. und wir sind quasi/ wir wirken auf das was ich ihnen jetzt
542 hier so gezeigt habe (zeigt vertikale abschnitte), dann wirken wir so ein (zeigt horizontalen
543 abschnitt)/
544
545 I #00:36:01-4# also horizontal.
546
547 IP #00:36:01-4# ja horizontal. und unsere aufgabe ist es halt themenbezogen halt
548 horizontal die dinge zusammen zu führen.
549
550 I #00:36:03-5# klingt gut, also rein theoretisch.

551
552 IP #00:36:13-1# theoretisch klingt das gut, aber natürlich ist das halt/ das wird ja eh alles
553 nicht veröffentlicht/
554
555 I #00:36:19-3# nein.
556
557 IP #00:36:20-7# aber das was hier oben mit den stadträten und das was dann darunter
558 abspielt, da sind manchmal die mauern recht stark ausgeprägt. und selbst wenn man dann
559 von der seite kommt, ist auch immer die frage, ob man dann da durchdringt.
560
561 I #00:36:33-4# aber die bemühung ist da.
562
563 IP #00:36:35-1# ja die bemühung ist da. und insofern ist es ein großer erfolg, dass es halt
564 jetzt den anfang mit der strategiegruppe partizipation/ dass wir das geschäftsgruppen
565 übergreifend/ dass es uns gelungen ist geschäftsgruppenübergreifend eine struktur
566 aufzubauen, wo wir sagen können, wir können die magistratsabteilungen 25 in dieser
567 geschäftsgruppe tatsächlich ansprechen zu diesem themenfeld, in der ma 50, aber auch in
568 der ma 18, oder in der ma 21 bei der vassilakou. und darüber hinaus auch andere, wo wir
569 sagen wir wollen mit denen und denen und denen arbeiten, weil das halt überall da
570 verankert ist und das ist nicht selbstverständlich. und es ist also tatsächlich ein großer
571 erfolg.
572
573 I #00:37:15-1# also gerade dieses horizontale sozusagen doch einmal durch zu kriegen.
574
575 IP #00:37:19-1# es einmal durch zu kriegen. also es gibt auch andere bereiche, aber
576 diesmal sind die rahmenstrategien in dem bereich, wo das auch gelingt.
577
578 I #00:37:26-0# das heißt, da ist der grundstein gerade erstmal gelegt und darauf kann diese
579 partizipation in wien oder ihre tätigkeit aufbauen und ist zukunftsbestrebt das irgendwie zu
580 vertiefen und fortzusetzen? oder wie sieht die zukunft für partizipation in wien dann von
581 ihrer stelle aus?
582
583 IP #00:37:46-7# ich mache ja keine politik.
584
585 I #00:37:49-2# nein nein, das stimmt. das heißt, wenn die politik sagt, wir wollen nicht,
586 dann ist das eh gecancelt?
587
588 IP #00:37:53-5# ja wahrscheinlich.
589
590 I #00:37:54-9# das ist aber böse. oder?
591
592 IP #00:37:56-4# so ist die hierarchie. so wird es halt oder, wie soll ich/ naja wie soll ich
593 das/ wie formuliert man das am besten. also ich mache viele dinge aus einem gewissen
594 selbstverständnis heraus, weil mich das themenfeld irgendwie auch interessiert, also so.
595 und weil ich das gefühl habe, da ist das potenzial grundsätzlich nicht ausgeschöpft. und ich
596 habe das glück an einer stelle zu sein, wo man mich machen lässt.
597
598 I #00:38:21-9# zum glück, ja das stimmt.
599
600 IP #00:38:23-6# das ist auch nicht selbstverständlich. das spricht dafür, dass man vertrauen

601 in meine arbeit hat grundsätzlich. spricht auch für die ergebnisse, die halt auch so
602 vorliegen, aber es steht trotzdem im feld halt mit einem politischen kommitment, ob man
603 es halt möchte oder nicht. also so/
604

605 I #00:38:40-6# das heißt es gibt auch gar keinen direkten bezug von der stadt zu konkreten
606 projekten, die in der stadt laufen? so beteiligungsprojekte?
607

608 IP #00:38:49-2# doch schon.
609

610 I #00:38:50-1# welche würden sie so betiteln, die jetzt gerade abgeschlossen oder aktuell
611 laufend oder in planung sind? wo sie sagen, die sind bedeutsam für wien? als partizipative
612 prozesse
613

614 IP #00:39:01-6# bedeutsam ist immer die frage aus welcher ebene man halt das/
615

616 I #00:39:05-8# für mich.
617

618 IP #00:39:09-1# also für das urbane spiel?
619

620 I #00:39:11-6# ja weil ich jetzt auch überlegt hatte konkrete projekte anzuschauen und
621 selbst eh den bezug zum johann nepomuk berger platz habe. dann zu dem franz josefs
622 bahnhof, auch durch dieses 'drumherum' spiel. und jetzt dieses nordbahnhallen projekt
623 irgendwie halt auch eher ein stadtentwicklungsgebiet ist, wo ich jetzt für mich gesagt habe,
624 da gucke ich nochmal projektbezogen hin was da läuft und in welchen sphären die da so
625 unterwegs sind. würden sie mir sonst akut sonst zu anderen raten oder wie soll ich sagen,
626 die man sich noch anschauen kann?
627

628 IP #00:39:42-0# ja das ist/ ich glaube, wenn sie sich wirklich intensiv damit beschäftigen,
629 ist es immer wirklich/ wenn sie sich dann projekte anschauen, ist es glaube ich/ also gerade
630 weil sie sich wissenschaftlich damit beschäftigen im rahmen ihrer abschlussarbeit, ist es
631 dann manchmal wichtig halt tatsächlich die struktur des magistrates ein stück weit
632 einzublenden. weil wir haben halt/ es gibt platzumgestaltungsprojekte, da ist aber der
633 auftraggeber die ma 19 oder es ist halt eine verkehrsabteilung, die halt auftraggeber ist, je
634 nachdem. es gibt halt aber beteiligungen und planungsprozesse, dann ist es die ma 21, da
635 sind wir aber halt/ das ist am nordbahnhof durchaus der fall. aber jetzt wird zum beispiel
636 auch schon am nordbahnhof die ma 42 für die gestaltung des öffentlichen raumes, also für
637 den grünraum, die freie mitte, das liegt dann in der zuständigkeit der ma 42. und das ist
638 gerade wenn sie sich wissenschaftlich damit beschäftigen, ist das relevant zu schauen wo
639 ist das jetzt eigentlich tatsächlich in der stadt wien angedockt. wenn ich sage jetzt sie sind
640 halt eine aufmerksame bewohnerin der stadt ist es total uninteressant welche
641 magistratsdienststelle das eigentlich ist. daran arbeiten wir intern auch so ein bisschen, dass
642 das halt/ dass man nur so ein one stop shop irgendwie bisschen im verständnis hat im
643 außen. das ist dann nicht relevant ist, ist es jetzt die 25 oder die 42. ja weil das ist die
644 auftragsvergabe und in dem, wie die ergebnisse zurück gespielt werden und eingebettet
645 werden in halt in einen gesamtprozess ist es ja dann nicht ganz unwesentlich wer der
646 auftraggeber ist. aber wenn sie mich fragen halt was sie sich anschauen, dann würde ich
647 ihnen jedenfalls, ich weiß nicht ob sie von der martina jauschneq schon gehört haben?
648

649 I #00:41:27-5# ja, die ja von der habe ich mir online bisher die sachen angeschaut.
650

651 IP #00:41:31-2# ja weil sie beschäftigt sich ja auch mit den spielen und den sachen. also
652 jetzt vielleicht nicht direkt mit dem urbanen spiel, aber halt diese übersetzungsleistung
653 komplexe sachverhalte in einer spielerischen form zu vermitteln und die ist involviert in
654 das projekt mobil lab in der seestadt aspern und da weiß ich nur und das nehme ich nur von
655 außen wahr, bin ich nicht so involviert, dass sie sehr viele interaktive/ sehr viele vor ort
656 geschichten haben.

657

658 I #00:42:01-9# okay.

659

660 IP #00:42:02-4# und dadurch, dass die martina jauschneg dabei ist, die ja auch so ein
661 brettspiel entwickelt hat/

662

663 I #00:42:09-6# das war dieses mobility safari vienna?

664

665 IP #00:42:12-4# ja genau. weiß ich nicht wie das da verankert ist, aber ich glaube das
666 könnte ein spannendes/ also das mobilitätsthema kann da schon ein spannendes feld sein.
667 oder weiß ich das mobil lab ist ein gefördertes projekt, was in der seestadt umgesetzt wird.

668

669 I #00:42:27-9# ja der bezug ist eh gut. genau. also mir einfach ein paar perspektiven rein
670 zu holen, aber mich selbst nicht zu sehr zu verstreuen, weil das ist eine wissenschaftliche
671 arbeit werden muss und auch irgendwann ein ende hat. deswegen ist es aber schon mal gut
672 zu wissen. auch diese vernetzung von verschiedenen magistraten, wer der auftraggeber ist
673 und dann auch zu verstehen sie sind die horizontale linie zwischen dem ganzen/ macht es
674 natürlich in meinem kopf viel mehr sinn.

675

676 IP #00:42:52-3# ich bin halt auch nicht operativ tätig. also manchmal bin ich auch ein
677 bisschen operativ, weil ich lust darauf habe, aber das ist eine freiwillige entscheidung. aber
678 da wo ich hier sitze, ist es keine operative aufgabe. es ist eine verhandlungsaufgabe, es ist
679 eine politische aufgabe, es ist eine steuerungsaufgabe. und es ist eher so eine strategisch
680 strukturierende aufgabe. dass man irgendwie sagt 'da passiert was, aber bitte redet mal mit
681 dem'/

682

683 I #00:43:23-8# gerade die schnittstelle zu bilden zwischen denen, die nur strategisch
684 arbeiten und denen, die nur handeln, glaube ich da dann zu vernetzen und zu verknüpfen,
685 gerade als kommunikationsebene, ist dann wahrscheinlich das relevant, um überhaupt ein
686 bisschen bewegung ist das ganze zu bringen. sonst kocht wieder jeder sein eigenes
687 süppchen und weiß nichts voneinander.

688

689 IP #00:43:43-9# das ist schade, weil ich nämlich tatsächlich glaube, dass es eine fülle von
690 guten projekten auch innerhalb der stadt gibt. also die man/ und das sage ich jetzt nicht nur
691 weil ich bei der stadt arbeite und früher hätte ich wahrscheinlich was anderes gesagt. nein
692 ich glaube tatsächlich es gibt viele projekte, die zum teil nicht wahrgenommen werden in
693 der öffentlichkeit, weil sie auch nicht gut kommuniziert sind und es ist wirklich eine hohe
694 kommunikationsaufgabe, weil es im bewusstsein der kollegen und kolleginnen nicht so als
695 ein gelungenes beteiligungsprojekt wahrgenommen werden.

696

697 I #00:44:23-9# aber liegt es auch daran, dass es noch nicht gesetzlich verankert ist
698 sozusagen. dieses partizipative auch im planungsprozess, sodass die verwaltung gar nicht
699 wirklich weiß was sie mit dem ganzen macht?

700

701 IP #00:44:34-5# naja es ist ja gesetzlich verankert. es gibt ja die öffentliche auflage/ es gibt
702 ja die öffentliche auflage und das ist wirklich mini. im planungsprozess ist es nicht ganz so
703 mini und dann entscheidend, weil manche projekte produzieren 200 einwände und
704 produzieren auch bürgerinitiativen. das ist dann im beteiligungskontext nicht ganz untrivial
705 tatsächlich. und das andere ist, ich glaube es braucht keine gesetzlich verankerung, es
706 braucht generell so das bewusstsein/ also ein kooperatives bewusstsein. also, dass planung
707 quasi kein, natürlich am ende ist es ein hoheitlicher akt, weil der gemeinderat den
708 flächenwidmungs und bebauungsplan beschließt, aber bis dahin ist es halt auch ein
709 kooperatives arbeiten im prozess. das glaube ich da muss man eher ein bisschen an der
710 haltung und dem verständnis arbeiten als an einer gesetzlichen grundlage.

711

712 I #00:45:36-1# das ist gut, das freut mich für mein urbanes spiel. weil es einfach nicht um
713 die rechtliche verankerung, sondern um den prozess. das was können wir damit erzeugen
714 und bewirken. was im endeffekt ein ergebnis mit sich bringt, was aber am anfang noch gar
715 nicht präsent sein muss.

716

717 IP #00:45:54-1# es hat ja auch viel mit sozialraumanalytischen beobachtungen zu tun. weil
718 urbane spiel kann man verordnen, sage ich jetzt mal im sinne von wir machen ein urbanes
719 spiel, um halt/ um uns ein themenfeld zu nähern und am ende ergebnisse zu produzieren
720 und das andere ist natürlich einen ort zu beobachten und zu schauen was findet dort statt.
721 und da kann halt im sinne von was findet dort statt auch ein urbanes spiel stattfinden, was
722 man halt beobachtet und interpretiert und halt irgendwie schlüsse daraus zieht. und das
723 sind wir ja mal/ das hat ja erst mal gar nichts mit partizipation zu tun, sondern mit
724 sozialraumanalytischen fähigkeiten und auch methoden und instrumenten, stadt wahr zu
725 nehmen und zu beobachten.

726

727 I #00:46:38-3# genau eben es ist eine weitere möglichkeit als urbanes spiel. aber fällt ihnen
728 sonst irgendwie grundsätzlich, um das ganze vielleicht auch ein bisschen abzuschließen
729 zeitlich, etwas was sie mir zum urbanen spiel grundsätzlich in der stadt oder einfach, weil
730 ich es nicht gefragt aber wichtig ist, so ad hoc noch irgendwas ein?

731

732 IP #00:46:57-0# na ich weiß nicht, ob sie halt irgendwie auch/ ich möchte das jetzt nicht/
733 aber was mir im gespräch auffällt ist halt vielleicht noch mit der jutta kleedorfer von
734 'einfach mehrfach nutzung'. die beschäftigt sich ja auch mit der öffnung von räumen halt
735 für erweiterte nutzergruppen und da geht es halt auch um halt eine interpretation von
736 aktivitäten, die im öffentlichen raum stattfinden. also so ich glaube da gibt es eine hohe
737 expertise, bei der jutta. da wäre es in jedem fall sinnvoll mit ihr auch nochmal zu sprechen,
738 die allerdings nur noch bis nächste woche da ist und dann in pension geht.

739

740 I #00:47:37-4# okay, dann schnell.

741

742 IP #00:47:38-2# aber ich vermute mal, dass jutta kleedorfer auch nach ihrer pension noch
743 für gespräche zur verfügung steht, weil sie ein sehr umtriebiger mensch ist. ja das fällt mir
744 ein und ich schau gleich mal, ob meine kollegin da ist, dann würde ich euch oder sie gleich
745 noch vorstellen. und nochmal nachfragen, ob es diese arbeitsgruppe gibt.

746

747 I #00:48:01-1# das klingt gut, sehr schön.

748

749 IP #00:48:04-3# ja, war das hilfreich für sie?

750

751 I #00:48:06-2# ja, total. also ich bin echt froh über diesen ganzen input und bin jetzt immer
752 ein bisschen überfordert mit dem input und muss halt heute dann mal klären, was mache
753 ich damit. aber ich glaube eine ganze menge. es ist halt das wissenschaftliche arbeiten ist
754 für mich untypisch. also in der architektur ist natürlich der klassische entwurf viel
755 einfacher, aber ich wollte mal diese wissenschaftliche arbeit erstellen. und freue mich
756 darauf, aber deswegen genau sind die umstände für mich nicht ganz geläufig. aber ich
757 freue mich auf jeden fall über/
758
759 IP #00:48:33-4# aber mit dem alexander hamedinger haben sie ja einen guten betreuer an
760 ihrer seite.
761
762 I #00:48:37-0# ja genau, den besuche ich heute nachmittag auch nochmal und sage ihm,
763 ich habe fünf stunden interview material, was mache ich damit.
764
765 IP #00:48:44-2# ja liebe grüße.
766
767 I #00:48:45-6# ja werde ich ausrichten, auf jeden fall.
768
769 IP #00:48:47-8# gut, ich schau mal ganz kurz rüber zu meiner kollegin (person03 verlässt
770 das zimmer und kommt nach wenigen minuten wieder) meine kollegin ist gerade in einem
771 termin, aber die gruppe gibt es tatsächlich 'urbanes spiel' ist eine arbeitsgruppe im
772 magistrat.
773
774 I #00:50:43-9# wahnsinn.
775
776 IP #00:50:44-4# und die ansprechpartnerin ist gar nicht meine kollegin, sondern die
777 claudia prinz brandenburg.
778
779 I #00:50:48-2# claudia prinz brandenburg.
780
781 IP #00:50:52-2# ja genau. und die ist glaube ich eine gute ansprechpartnerin in dem feld.
782
783 I #00:50:58-8# es ist so spannend, wenn man einmal so den richtigen draht hat, dann
784 stolpert man über ecken und enden.
785
786 IP #00:51:04-5# man muss dann nur aufpassen, dass man quasi halt am ende noch weiß
787 wo man wieder zurück findet.
788
789 I #00:51:09-3# ja genau, weil wenn man einmal in dem strudel ist, dann ist es schön zu
790 merken was es alles gibt.