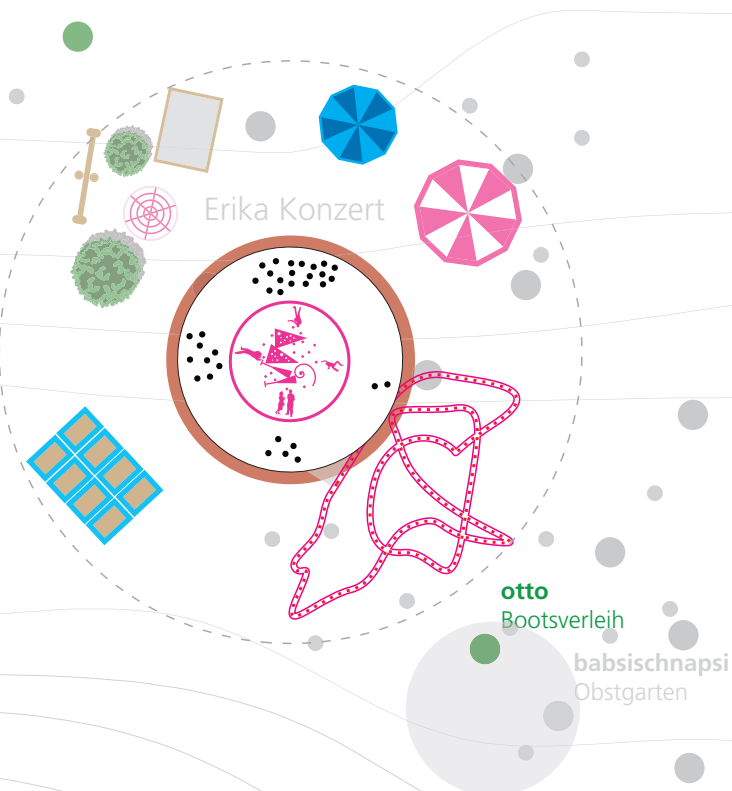


Die approbierte Originalversion dieser Diplom-/Masterarbeit ist an der Hauptbibliothek der Technischen Universität Wien aufgestellt (<http://www.ub.tuwien.ac.at>).

The approved original version of this diploma or master thesis is available at the main library of the Vienna University of Technology (<http://www.ub.tuwien.ac.at/englweb/>).

Die Siedler von Cagran

Spielerische Methoden in kooperativen Planungsprozessen



Diplomarbeit

Die Siedler von Cagran

Spielerische Methoden in kooperativen Planungsprozessen

ausgeführt zum Zwecke der Erlangung des akademischen Grades eines Diplom-Ingenieurs

unter der Leitung von
Ao.Univ.Prof. Dipl.-Ing. Mag.phil. Dr.phil. Peter Mörtenböck

E.264/1 – Institut für Kunst und Gestaltung
Abteilung für Zeichnen und Visuelle Sprachen

eingereicht an der Technischen Universität Wien
Fakultät für Architektur und Raumplanung

von

Thomas Amann
0426269

Joachim Hackl
0426351

Tigergasse 36/3
1080 Wien, Österreich

Neustiftgasse 104/21
1070 Wien, Österreich

Wien, am 2. November 2012

Einleitung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Analyse und Umsetzung von kooperativen Planungsprozessen. Konkret wird die These aufgestellt, dass durch die Anwendung spielerischer Methoden eine möglichst breite Öffentlichkeit schon sehr früh in den Planungsprozess einbezogen werden kann und so spätere Konflikte zwischen unterschiedlichen Interessen einzelner NutzerInnen vorweggenommen werden können. Durch die dadurch gesteigerte Identifikation von NutzerInnen mit dem Ergebnis des kooperativen Planungsprozesses wird langfristig das Interesse an der geplanten Umwelt erhöht. Um dieses Ziel zu erreichen, wird ein mobiles multimediales Planungsspiel entwickelt und umgesetzt. Die dafür programmierte Software soll die Möglichkeit bieten, spielerisch verschiedene Wunschscenarien für urbane Gemeinschaftsräume zu erarbeiten. Dabei haben SpielerInnen die Möglichkeit, verschiedene Rollen einzunehmen und Einblick in die planerische Praxis zu bekommen.

Der als „Copa Cagrana“ bekannte Abschnitt der Donauinsel in Wien war Ausgangspunkt für die konkrete Entwicklung, da dort auf einem relativ klar fassbaren Gebiet ein großer Querschnitt an verschiedenen Interessen und Konflikten besteht. Zur Lösung des Konflikts zwischen der Stadt Wien als Eigentümerin und einem Generalpächter – die NutzerInnen kommen in der öffentlichen Diskussion nur bedingt als aktive, gestaltende Konfliktbeteiligte vor – scheint es mangels zukunftsweisender Strategie nicht kommen zu können. War die Donauinsel ursprünglich noch als „Freizeitparadies für alle“ konzipiert, zeichnet sich aktuell eine gegenteilige Entwicklung ab: zwar nutzen unterschiedliche soziale Gruppen

die Donauinsel und die Donauufer als Freizeit- und Erholungsgebiet, aber häufig wird diese ursprüngliche Nutzung von in einzelnen Fällen sogar gewaltsam ausgetragenen Konflikten überlagert. An der Randzone zwischen urbanem Entwicklungsgebiet (Donaucity) und städtischer Naherholungsoase schwelen Konflikte zwischen BesitzerInnen, BetreiberInnen und BenutzerInnen, die teils lautstark über Medien und teils im Stillen ausgetragen werden, und so scheint das Gebiet immer weniger Menschen anzuziehen. Obwohl das Großprojekt „Donaubereich Wien“ sehr ambitioniert und mit großer Beteiligung und Anteilnahme der Öffentlichkeit durchgeführt wurde, hat es in diesem Teilbereich also offensichtlich seine hoch gesteckten Ziele langfristig nicht erreicht.

Mit dieser Ausgangssituation im Hinterkopf stellt sich für uns die Frage, ob es möglich ist, eine partizipative Planung zu initiieren, welche PlanerInnen als BegleiterInnen eines sozialen Prozesses sieht, die einzelne Planungsschritte und -parameter transparent gestalten und von einer Vielzahl an NutzerInnen Feedback, Einsprüche und Anregungen erhalten.

Unter Zuhilfenahme welcher Methoden und Medien kann ein Anreiz geschaffen werden, sich aktiv einzubringen, wenn es um die räumliche Definition des eigenen Lebensumfelds geht?

Geplant wird vor Ort. Unabhängig von Expertise und Wissensherrschaft darf mitgespielt und mitgeplant werden. Es soll zu Diskussionen angeregt, zu politischen Reaktionen motiviert und zu reger Teilnahme an der Gestaltung des persönlichen Umfelds eingeladen werden. Des Weiteren soll versucht werden, das Bewusstsein über die

Gestaltungsmöglichkeiten bei den NutzerInnen zu stärken. Gleichzeitig soll der Einsatz spielerischer, kooperativer Methoden zur Teilnahme motivieren und in weiterer Folge eine stärkere Identifikation mit dem räumlichen Ergebnis erzielt werden. Anhand des realen Beispiels sollen sowohl eine Arbeitsmethode erforscht als auch ein multimediales interaktives Arbeitsinstrument entwickelt werden, die in weiterer Folge auch für andere kommunale Verhandlungsräume angewendet werden könnten.

Die Arbeit hat vier wesentliche theoretische Einflussbereiche, die in einem ersten Teil des Texts dargestellt werden sollen:

Das erste Kapitel setzt sich mit der Geschichte des Gebiets und der Darstellung bestehender räumlicher Strukturen auseinander.

Im zweiten Abschnitt finden sich eine Analyse bestehender sozialräumlicher Strukturen im Planungsgebiet und ein Überblick über die wesentlichen AkteurInnen.

Das dritte Kapitel geht näher auf Partizipation und Kooperation als planerische Praxis ein, während im vierten speziell spielerische Methoden auf Ihre dahingehende Eignung geprüft werden.

Im zweiten Teil der Arbeit wird das mobile multimediale Planungsspiel näher beschrieben. Dieser Teil der Arbeit gliedert sich in eine Beschreibung von Spielentwicklung und technologischer Umsetzung und dokumentiert exemplarisch das Spielen vor Ort und ausgewählte Spielergebnisse. Abschließend wird aufbauend auf konkreten Erfahrungen über Möglichkeiten der Erweiterung und Weiterentwicklung dieses Konzepts reflektiert.



Inhalt

Einleitung	4
<i>Wien an die Donau</i>	8
Interview Bruno Domany	18
<i>Verhandlungsraum Copa Cagrana</i>	28
Interview Martin Jank / Norbert Weber	30
<i>Planen für alle</i>	42
<i>Die Stadt als Spiel</i>	54
<i>Die Siedler von Cagran – Spielentwicklung</i>	62
Spielelemente	65
Spielbedienung / Spieltechnologie	66
Spielprogrammierung	69
Spielverlauf	74
Spielästhetik	78
Spielmotivation	86
<i>Die Siedler von Cagran – Dokumentation</i>	90
Resümee	110
Literatur	114
Abbildungen	116

Wien an die Donau

Wien und die Donau Donauregulierungen vor 1969

Der Donaustrom war für Österreich und die Stadt Wien immer schon besonders identitätsstiftend. Begriffe wie „Donaumonarchie“ oder der Donauwalzer sind allgemein bekannte Zeugnisse dafür. Der Fluss hatte und hat noch immer einen wesentlichen Einfluss auf die Siedlungsentwicklung im Wiener Raum. Vor der ersten großen Donauregulierung in den Jahren 1870-1875 bildete die Donau im Raum Wien eine bis zu fünf Kilometer breite Aulandschaft, die wegen der häufigen Überschwemmungen kaum besiedelt war. Die Siedlungsentwicklung nördlich der Donau war gehemmt, da eine Überquerung der stark mäandrierenden, in viele Arme gegliederten Donau, die bei Hochwasser immer wieder ihren Lauf veränderte und dabei die hölzernen Brücken mit sich riss, sehr erswert war.¹ Nach ersten historisch belegten Versuchen, die Donau in Wien zu regulieren, um die Schifffahrt zu erleichtern (1377 und 1455), wurde nach verheerenden Überschwemmungen 1862 die Planung der sogenannten „großen

Donauregulierung“ begonnen. Diese führte im Wesentlichen zum heutigen Verlauf der Donau und konnte 1875 mit dem Durchstich des Rollerdamms beendet werden. Schon in den Jahren 1897 und 1899 wurden jedoch die Hochwasserschutzanlagen nach außergewöhnlich heftigen Hochwässern an ihre Belastungsgrenzen geführt. Außerdem wurden bereits kurz nach der Fertigstellung des Donaudurchstichs Vorwürfe laut, dass Wien nun nicht mehr „an der Donau“ liege, sondern vielmehr „bei der Donau“.² Anlässlich der „Enquete für den Wiederaufbau Wiens“ im Jahr 1946 wurden diese Vorwürfe erstmals institutionell geäußert. Als Zielsetzung wurde hier auch erstmals das städtebauliche Leitbild „Wien an die Donau“ formuliert. 1954 kam es zu weiträumigen Überschwemmungen am rechten Donauufer. Der Hubertusdamm am linken Donauufer wurde nur knapp nicht überflutet. Dieses Ereignis führte dazu, dass 1969, nachdem über Jahrzehnte zahlreiche Lösungsvorschläge kursierten, ein Verfahren eingeleitet wurde, das den Wiener Hochwasserschutz in seiner heutigen Form zum Ergebnis hatte.





Hochwasserschutzprojekt und Freizeitgebiet Donauinsel

Ihren Anfang nahm die Entwicklung des Projekts mit einem ausschließlich dem Hochwasserschutz dienenden technischen Entwurf, der vom Wiener Stadtbauamt und der für den Wasserbau zuständigen Magistratsabteilung erarbeitet wurde. Dieser beinhaltete die Erhöhung der bestehenden Dämme sowie die Schaffung eines Entlastungsgerinnes. Die ausgehobenen Erdmassen sollten als 21 km lange Insel den Donaustrom vom Entlastungsgerinne trennen. Teile der Donauinsel waren bereits nach den Vorgaben des reinen Hochwasserschutzprojekts errichtet, als durch Intervention von engagierten Mitgliedern der Stadtverwaltung und beteiligter Magistratsabteilungen erreicht werden konnte, dass die Donauinsel als Erholungsraum naturnaher gestaltet wurde. Naturräume blieben als Rückzugsort für Flora und Fauna während der umfangreichen Bauarbeiten erhalten und die Ufer der Donauinsel wurden in ihren heutigen Querschnitten ausgebildet. Einer der großen Vorteile dieses Projekts wurde schon früh erkannt:

„Mitten in der Stadt und in optimal erreichbarer, zentraler Lage entsteht eine 400 ha große Erholungsinsel (davon ca. 265 ha hochwasserfrei)“³

Neben den technischen den Hochwasserschutz betreffenden Verbesserungen sah man hier die Chance, die Mängel der hundert Jahre zuvor durchgeführten Donauregulierung auszubessern und die Stadt wieder enger mit dem Strom zu verbinden.

Begleitet wurde diese Entwicklung von einer umfangreichen Informations- und Medienkampagne, die einerseits zum Ziel hatte, AnrainerInnen über den Fortschritt der Planung zu unterrichten, und andererseits dafür sorgte, dass die Donauinsel als Erholungsraum im Bewusstsein der WienerInnen verankert wurde. Schließlich gab es zu dieser Zeit auch Projekte, die für die Donauinsel ganz andere Nutzungen vorsahen. Der Bund war wesentlich an der Finanzierung des Hochwasserschutzprojekts beteiligt, und so war von der Nutzung der neu geschaffenen Flächen als Truppenübungsplatz für das österreichische Bundesheer oder als Verschiebehof für die Bundesbahnen die Rede. Auch als potenzielles Wohngebiet wurde die Donauinsel damals noch gesehen. All diese Konzepte

wurden allerdings nicht realisiert und es wurde ein Verfahren initiiert, das die städtebauliche Eingliederung des Hochwasserschutzprojekts als Erholungsraum zum Ziel hatte.

Der Planungsprozess der Donauinsel

„Die der Jury gestellte Aufgabe, auf der Grundlage eines Wettbewerbes die Entwicklung des Donaubereichs Wien zu beraten, mit Empfehlungen die erforderlichen Planungsvorgänge anzuregen und an ihnen mitzuwirken sowie Maßnahmen und die Steuerung der weiteren Entwicklung vorzubereiten (und zu beeinflussen), ist dem Verfahren nach erstmalig. Es fehlte daher, auch international gesehen, an entsprechenden Vorbildern“⁴

Diese Vorbemerkung stellt die beratende Jury, bestehend aus Preisrichtern aus den Fachbereichen Architektur, Ökologie und Landschaftsplanung, Stadtplanung, und Soziologie sowie VertreterInnen der Stadt Wien und der Ingenieurkammer ihrem abschließenden Bericht, der die Arbeit der Jury in den Jahren 1973 bis 1977 zusammenfasst, voran.

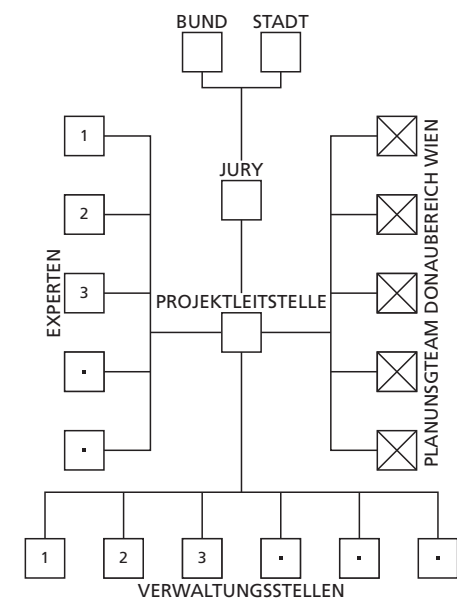
Als Ausgangspunkt für den städtebaulichen Wettbewerb wurde ein Leitprojekt entwickelt, das einige der wesentlichen Vorgaben für die Gestaltung der Donauinsel lieferte. Unter anderem wurde hier formuliert, dass die Priorität der Nutzung bei Freizeit und Erholung liegen sollte:

„Im engeren Donaubereich ist der Erholung und Freizeitnutzung eindeutige Priorität zu geben. Daraus ergibt sich unter anderem:

*keine Verbauung der Donauinsel;
nur beschränkte Flächen für den organisierten Sport;
besondere und bis ins einzelne überlegte Gestaltung der Ufer und der Insel;
sorgfältig abgestimmte Erschließung;
volle Ausnutzung der Chance der Wasserfläche der Neuen Donau;“⁵*

Insbesondere wird darauf hingewiesen, dass hohe und wandartige Baumassen zu vermeiden seien. Aber nicht nur bauliche, sondern auch soziale Aspekte wurden diskutiert und in das Leitprojekt integriert:

„Neben den bewusst gesetzten Formen bedarf es des Zufälligen, Spontanen und sogar des Kuriosen, das gerade im Donaubereich links der Donau in den verhüttelten Gebieten zu Hause ist und auch als subkulturelle und individuelle Ausprägung von Bedürfnissen ernst genommen werden sollte.“⁶





Redl und Wösendorfer beschreiben in Ihrer Fallstudie „Die Donauinsel – Ein Beispiel politischer Planung in Wien“ 1980 den Planungsprozess folgendermaßen:

„Projektspezifische Faktoren der Politisierbarkeit und allgemeine Rahmenbedingungen der kommunalpolitischen Szene zu Beginn der Siebziger Jahre veranlassten die Wiener Stadtverwaltung zur Strategie einer Projektbearbeitung im Rahmen des „Wettbewerbs Donauebereich Wien“. Kurzfristige Entpolitisierung, präventive Legitimierung des Projektes und der gesamten Verkehrsinfrastruktur, eine Ökonomisierungsstrategie für das unmittelbare Projektgebiet und Skizzierung einer städtebaulichen Konzeption des weiteren Bereichs stehen im Vordergrund des Interesses des lokalen politisch-administrativen Systems. Strukturell äußern sich die Anforderungen politischer Planung in der Organisation des Verfahrens (Aufbau-Ablauforganisation), den Handlungen der Wettbewerbsakteure (im wesentlichen eine steuernde Jury und „produzierende“ Planungsgruppen).“

In einer ersten Wettbewerbsstufe wurden aus 45 eingereichten Beiträgen elf Preisträger ermittelt. Diese Stufe hatte zum Ziel, eine möglichst weit gefächerte Vielfalt von Ideen zur Lösung der Problemsituation zu entwickeln. Zur Weiterarbeit wurden die elf prämierten Preisträger in fünf Planungsgruppen eingeteilt, die in einer zweiten Wettbewerbsstufe ab 1974 die Aufgabe hatten, die Ergebnisse der ersten Stufe detaillierter auszuarbeiten. Koordiniert wurden die vielen Projektbeteiligten von einer eigens eingerichteten Projektleitstelle. Wesentlicher Aspekt des Planungsprozesses war auch eine ständige Information der Bevölkerung durch Presseinformationen, eigene Publikationen und Ausstellungen. Im Rahmen der Ausstellungen wurde der Bevölkerung die Möglichkeit gegeben, aufliegende Fragebogen auszufüllen und so einen persönlichen Beitrag zum Projekt zu leisten. Sobald ein neuer Abschnitt der Donauinsel fertig gestellt worden war, wurde er durch Veranstaltungen vor Ort den NutzerInnen vorgestellt. Dadurch konnte kritischen Stimmen gegenüber die Entscheidung, die Donauinsel als Freiraum für die Wiener Bevölkerung zugänglich zu machen, zunehmend besser legitimiert werden.

Im Jahr 1979 wird vom damaligen Planungsstadtrat Wurzer anlässlich der Vorstellung des Planungsergebnisses festgestellt, dass er „bei der Gründung dieser Organisationsform mit fast 80 Personen, die hier freiwillig mitgewirkt haben, gar nicht so sicher war, welches Resultat zu erzielen sein wird (...) Wenn man sich nun den Nutzeffekt dieser neuen Planungsarbeit ansieht, ist festzustellen, daß nun ein integrales, umweltfreundliches, umweltgestaltendes Projekt entstanden ist, das von allen in dieser Stadt bestimmenden Kräften getragen wird (...) Wir sollten dieses Projekt als ein beispielhaftes Projekt für die Integration einer großen Erholungslandschaft in einen Stadtkörper betrachten, gleichzeitig aber auch als die gute Erfüllung des Wunsches der Wiener Bevölkerung, daß Wien von beiden Seiten, vom Norden und von Süden, an die Donau gelangt (...) Es ist auch in Österreich der erste Versuch einer offenen Stadtplanung unter der Beteiligung und Mitwirkung der Bevölkerung, (...) und wenn man sich die Mühe nimmt und die Bemerkungen der über 12.000 Besucher durchliest (...), dann gibt es keine bessere Bestätigung für die Richtigkeit der Planung.“¹⁸

Der anfängliche Erfolg der Donauinsel als Hochwasserschutzprojekt mit städtebaulichem Mehrwert scheint diese Einschätzung zu bestätigen. Die Wiener Bevölkerung nutzt ihr neugeschaffenes Freizeitparadies mitten in der Stadt sogar im Winter. Besonders die Möglichkeiten der sportlichen Nutzung, wie Surfen, Segeln, Rad fahren und Sportfischen finden regen Anklang. Der sozialintegrative Planungsprozess scheint erfolgreich gewesen zu sein.





Die Entstehung der Copa Cagrana

Schon im Leitprojekt von 1977 wurde dem Gebiet um die Reichsbrücke eine besondere Rolle zugeschrieben:

„Der gesamte Mittelteil muß so deutlich aufgewertet werden, daß er seiner internationalen Funktion (IAKW⁹) und seiner regionalen Bedeutung entsprechen kann. Diesem Ziel soll unter anderem eine seeartige Erweiterung der Neuen Donau vor dem IAKW, die Ausgestaltung des Vorlandes vor Kaisermühlen sowie eine urbane Ufergestaltung im Bereich von Brückenköpfen dienen.“¹⁰

Eine Surfschule und ein Fahrradverleih waren die ersten in diesem Bereich angesiedelten Betriebe. Mitte der 1980er Jahre wurde von den Verantwortlichen in Politik und Stadtverwaltung eine Ansiedelung von Gastronomiebetrieben am linken Ufer der Neuen Donau forciert. Ziel war eine möglichst große Nutzungsvielfalt, die dafür sorgen sollte, eine sehr heterogene Gruppe von NutzerInnen für den neu geschaffenen Erholungsraum zu begeistern und eine Anbindung an das heute als Donaucity bekannte Stadtviertel um die UNO-City zu gewährleisten. Städtebauliche Konzepte dieser Zeit sahen für den Bereich zwischen Donau und UNO-City noch Nutzungen von supranationaler Bedeutung vor. Einer Wohnnutzung stand man kritisch gegenüber, da die Lage zwar hervorragend geeignet schien, allerdings nur frei finanzierte Wohnbauten dort angesiedelt werden hätten können. Grund dafür war die Nähe zu den offen gestalteten Tanzlokalen und zur lärmintensiven Autobahn und den dadurch notwendigen Schutzmaßnahmen und deren Kosten. Dem Wunsch nach überregionaler Bedeutung und heterogener Bevölkerungsschicht schien das also nicht gerecht zu werden. Im Zuge der Bewerbung Wiens als Standort für die EXPO 1995 entstandene Pläne, die Donauuferautobahn einzuhausen, brachten diese Nutzungen allerdings wieder auf, und eine eigens gegründete Entwicklungsgesellschaft für die sogenannte „Donauplatte“ begann Mitte der 1990er Jahre das Hinterland der Neuen Donau als Büro- und Wohnstandort auszubauen.

Die schnell – in Anlehnung an das berühmte Vorbild in Rio de Janeiro – als „Copa Cagrana“ im Bewusstsein der Bevölkerung verankerte Uferzone und ihr später entwickeltes Gegenüber am rechten Ufer der Neuen Donau,

die „Sunken City“, waren in dieser Zeit ein wichtiger Treffpunkt für breite Gesellschaftsschichten, die aus der ganzen Stadt dorthin kamen, um „Urlaub mitten in Wien“¹⁰ zu erleben. Vor allem für ihre Bars und Tanzlokale und das internationale Flair war die Gegend bekannt und bei der Wiener Bevölkerung, aber auch bei TouristInnen ausgesprochen beliebt.

„Wien an die Donau“

Donauinsel für alle

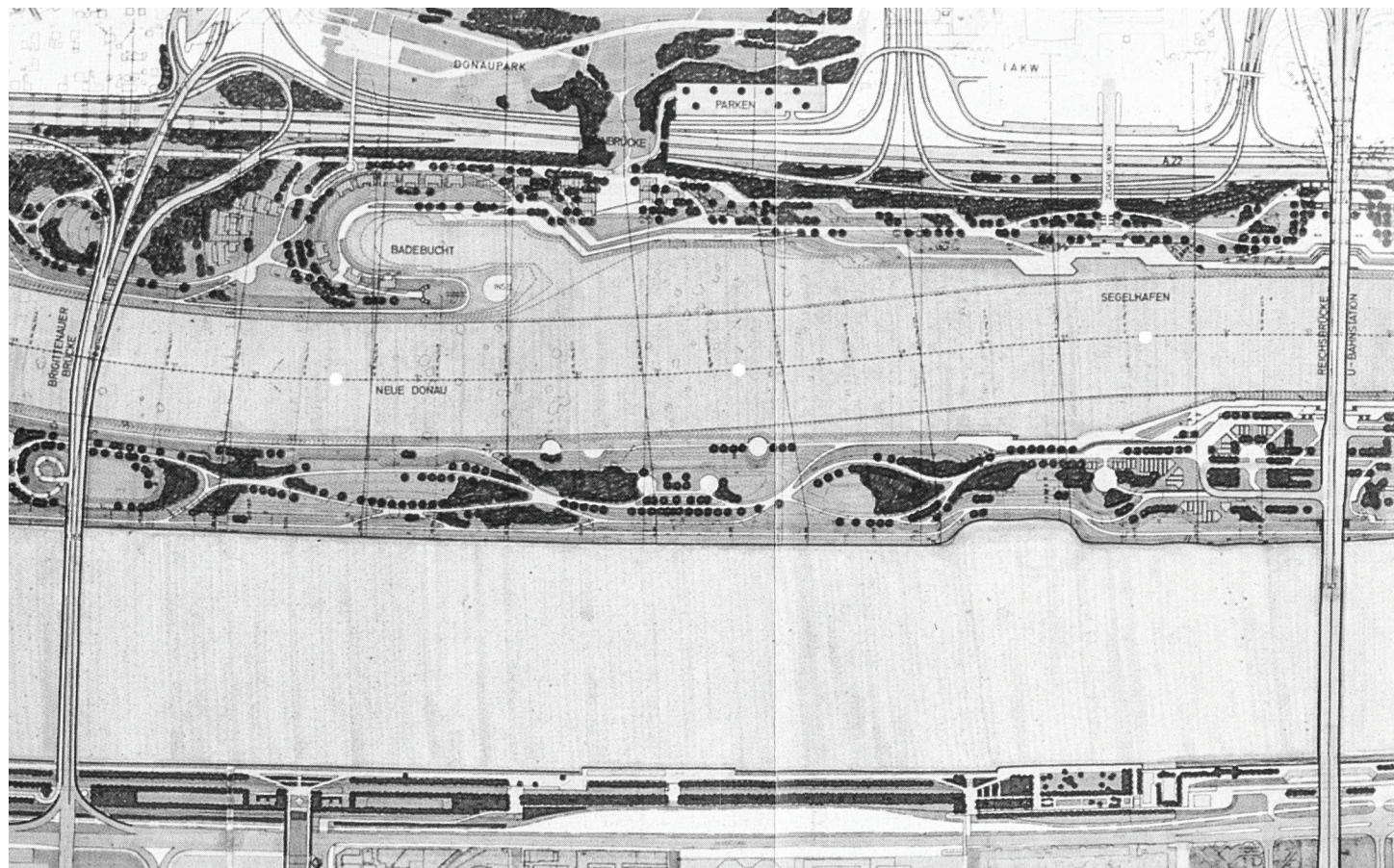
Sozialintegrativer Planungsprozess

Veranstaltungen vor Ort legitimieren Ergebnis

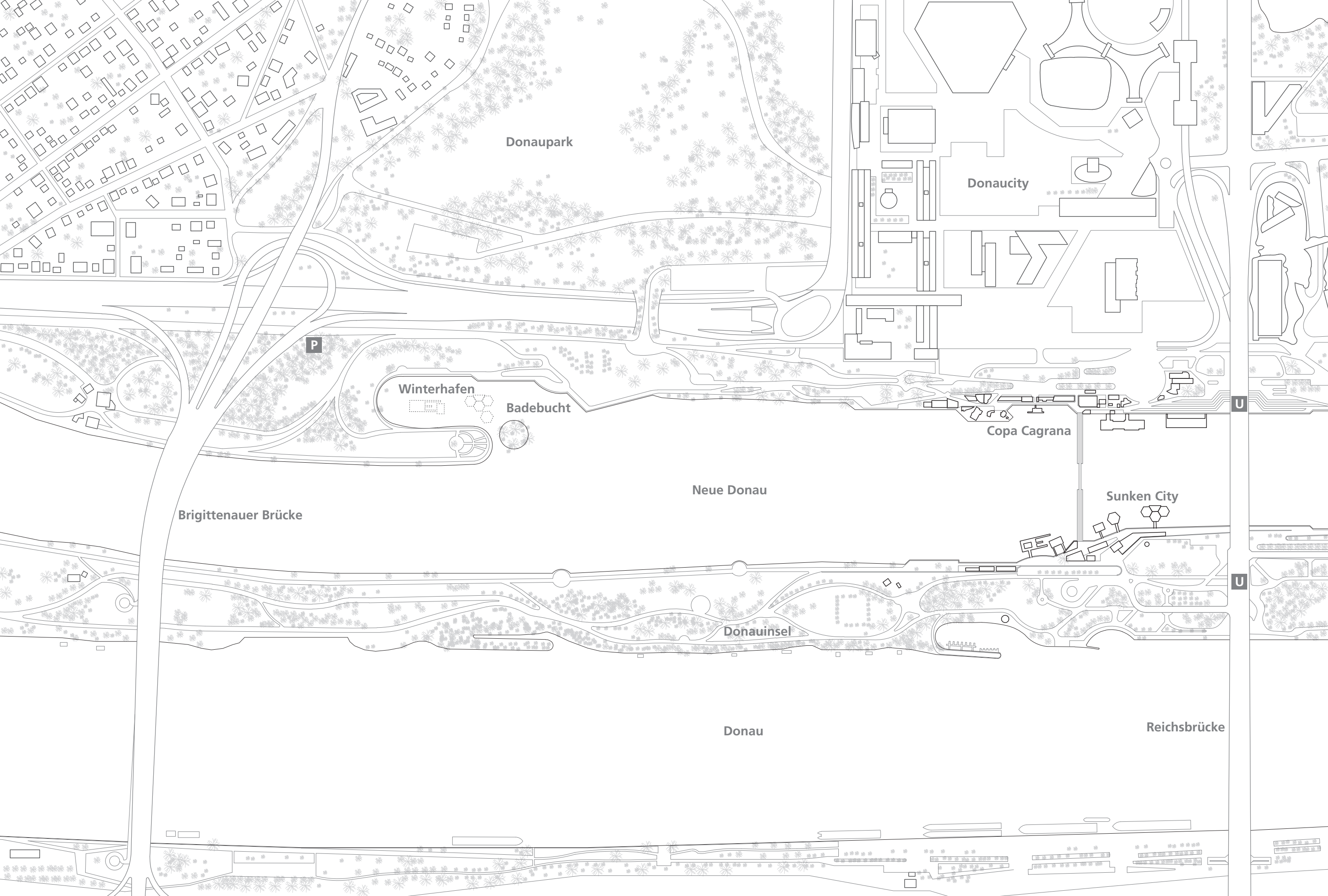
Entpolitisierung der Planungsprozesse

Urlaub mitten in Wien

Fokus auf Freizeitnutzung und Erholung



- 1 vgl. Domany & Schwetz & Seidel, 1981
- 2 vgl. Domany & Schwetz & Seidel, 1981, S.11
- 3 Domany & Schwetz & Seidel, 1981, S. 18
- 4 Stadtbaudirektion Wien, 1977, S.7
- 5 Stadtbaudirektion Wien, 1977, S.16
- 6 Stadtbaudirektion Wien, 1977, S.14
- 7 Redl & Wösendorfer, 1980, S.2
- 8 Anm.: Internationales Amtssitz- und Konferenzzentrum Wien (heute: VIC – Vienna International Centre)
- 9 Domany & Schwetz & Seidel, 1981, S.34
- 10 www.donauinsel.at



Donaupark

Donaucity

P

Winterhafen

Badebucht

U

Copa Cagrana

Neue Donau

Sunken City

Brigittener Brücke

U

Donauinsel

Donau

Reichsbrücke

Interview Bruno Domany

ehem. „Donauinselkoordinator“, MA 22 Umweltschutz
schriftlich geführt am 08.10.2012

Welche Rolle haben / hatten Sie auf der Donauinsel / Sunken City / Copa Cagrana bzw. wie stehen Sie mit ihr in Verbindung?

Ich war im Rahmen der Magistratsdirektion der Leiter der Koordinationsstelle für den Donaubereich (KDW). Meine MitarbeiterInnen und ich hatten dafür Sorge zu tragen, dass das vom Wiener Gemeinderat bzw. der Stadtregierung beschlossene „Leitprojekt“ umgesetzt und der Donaubereich (inklusive rechtem Donauufer) zu einem Erholungsgebiet gestaltet und entwickelt wird. Dabei mussten auch die Anforderungen an andere Großbauvorhaben in diesem Raum (z.B. Donauuferautobahn, Neubau der Reichs-, der Floridsdorfer-, der Brigittenauerbrücke und der 4.- und geplanten 6.-Donaubrücke, Umgestaltung des Handelskais, Errichtung des Kraftwerks Freudenau etc.) definiert und die Interessen der Donaulandschaft und der Bevölkerung, die dieses Gebiet vorrangig zu Fuß, mit dem Fahrrad und den Öffis erreichen und dort Erholung, Sport und Aufenthaltsqualität vorfinden sollte, vertreten und berücksichtigt werden.

Wer war an der Planung beteiligt und wie war das Team organisiert?

Das „Leitprojekt“, das aus einem Nutzungskonzept, einem Zeit-, Kosten- und Ablaufplan und einem Entwurf für den Flächenwidmungsplan bestand und an dessen Erstellung ich federführend beteiligt war, fußte auf den Ergebnissen der sogenannten „Beratenden Jury“ für den Donaubereich“. Unter der Leitung von Prof. Jakob Maurer erarbeiteten in einem iterativen mehrjährigen Prozess (periodische mehrtägige Workshops – sogenannte Kupplungen) die Gewinner eines vorgeschalteten Interessenten-Wettbewerbs (2 Teams

von Architekten und Landschaftsplanern, die in gegenseitiger Konkurrenz arbeiteten), Persönlichkeiten aus den Fachgebieten Stadtplanung und Architektur, Wasserbauer, Verkehrsplaner, Soziologen, leitende Magistratsbeamte jener Dienststellen, die die Bau- und Bepflanzungsarbeiten durchzuführen hatten, die Ziele und Gestaltungsentwürfe für den Donaubereich.

Das Leitprojekt – insbesondere das Nutzungskonzept – wurde unter Einbeziehung der sechs an den Donaubereich angrenzenden Bezirken, dem Land NÖ, den Vertretern der dem Wiener Gemeinderat angehörenden Parteien, verschiedensten InteressenvertreterInnen (Arbeiter- und – damalige – Wirtschaftskammer, Sportverbände inklusive Fachverbände, Fischerei, Behinderte etc.), den im vormaligen Überschwemmungsgebiet vorhandenen Pächtern etc. und den betroffenen Magistratsdienststellen (Planung, Brücken- und Wasserbau, Stadtgestaltung, Stadtgarten- und Forstamt, Wasserrecht etc.) erstellt. Die Interessen der Bevölkerung wurden nicht nur durch die BezirksmandatarInnen wahrgenommen, sondern die Wünsche und Anregungen in Wanderausstellungen mit qualifizierten MitarbeiterInnen aus meinem Team erhoben. Die Koordinationsstelle berichtete dem „Stadträtekomitee“, das aus den amtsführenden Stadträten der Geschäftsgruppen Planung, Umwelt, Tiefbau und Finanzen und den Klubobleuten der Gemeinderatsparteien gebildet worden war; dort wurden die Entscheidungen getroffen. Für die Entwicklung der Copa Cagrana und Sunken City wurde nach Fertigstellung der Großform eine eigene Arbeitsgruppe mit den Unternehmern eingerichtet,



Donauinsel um 1980

die sich um bessere Infrastruktur, abgestimmte vielfältige, unterschiedliche Betriebskonzepte, Marketingmaßnahmen, Verbesserung der Erreichbarkeit (Copa Cagrana Bus) etc. bemühte.

Was waren die Hauptziele bei der Planung der Donauinsel?

Der Anlass für die Arbeiten im Donaubereich war der nicht ausreichende Hochwasserschutz. Der Bund als Eigentümer und Kostenträger von Hochwasserschutzmaßnahmen an der Donau wollte vorerst das Überschwemmungsgebiet tiefer legen und die Schutzdämme verstärken und erhöhen.

Aus städtebaulichen Gründen („Wien an die Donau“) und wegen erforderlicher Dotierungen des linksufrigen (Alte Donau, Mühlwasser, Lobau) Grundwasserhorizonts entwickelte die Stadt Wien einen Alternativvorschlag mit Donauinsel und Neuer Donau (ursprünglich bezeichnenderweise „Entlastungsgerinne“ genannt). Dieses Projekt stellte gleichzeitig die räumlichen Voraussetzungen für die Realisierung des Donaukraftwerks Freudenau her mit der dann möglichen Dotierung auch des rechtsufrigen Grundwasserhorizonts (Prater) und schuf bessere Voraussetzungen für die Schifffahrt. Der Bund akzeptierte schließlich diese Vorstellungen unter der Voraussetzung, dass die Stadt Wien sich an den erheblichen Mehrkosten beteiligt und die hochwassersichere neu gewonnene Landfläche (300 ha) für Bundeszwecke genutzt werden kann. Heute kaum glaublich, dass ein Verschiebebahnhof (für den bereits Detailplanungen ausgearbeitet worden waren), Bundesheerkasernen samt Truppenübungsplatz, Schulen und die Errichtung der Donauuferautobahn am linken Hochwasserschutzdamm vorgeschlagen wurden (an der nördlichen Landesgrenze zu Niederösterreich wurde die A 22 entsprechend diesen Vorstellungen tatsächlich realisiert). Seitens der Stadt Wien war die Errichtung von Wohnungen samt Folgeeinrichtungen (24. Bezirk) vorgesehen. Das 21 km lange lineare Hochwasserschutzprojekt mit seinen steilen Böschungen und geraden Wegen rief Widerstand bei „mutigen“ MagistratsbeamtInnen und „wachen“ Architekten und Landschaftsplanern hervor, erhebliche Medienschelte war die Folge. Bund und Stadt Wien verständigten sich dann dahingehend,

einen städtebaulichen Wettbewerb auszuschreiben mit der zwingenden Vorgabe einer auch baulichen Nutzung. Es ist dem vorher beschriebenen Planungsprozess (Wiener Modell) zu verdanken, dass ein Paradigmenwechsel für die Nutzung und Gestaltung des Donaubeereichs erreicht werden konnte, der folgendermaßen zusammengefasst werden kann:

- Im Donaubeereich soll im gesamten Stadtgebiet der Charakter einer Fluss- und Aulandschaft im vollen Umfang erhalten und betont werden.
- Strom, Insel, Neue Donau und die außenliegenden Ufer sind als Einheit zu betrachten.
- Die ökologischen Zusammenhänge sind bei Maßnahmen und Veränderungen im besonderen Maß zu berücksichtigen, um den Naturhaushalt als Grundlage der Funktionen im Donaubeereich zu verbessern.
- Baulandbedarf, der eine Bebauung im Projektgebiet erzwingen würde, besteht nicht. Daher keine Bebauung, die über die Erfordernisse der Erholung und Freizeit hinausgeht.
- Der wasser- und landschaftsgebundenen Erholungs- und Freizeitnutzung ist eindeutig Priorität zu geben.
- Die äußeren Drittel sind naturnah entsprechend der Typologie einer Flusslandschaft mit möglichst flachen Ufern und waldartiger Bepflanzung zu gestalten, hingegen soll der Mittelteil mit städtisch geformten Ufern, Beleuchtung, der markanten seeartigen Erweiterung etc. so aufgewertet werden, dass er der internationalen und regionalen Bedeutung dieses zentralen Bereichs gerecht wird.
- Auf der Insel sind keine Stellplätze für den MIV zulässig – ausgenommen bei der Floridsdorfer Brücke für das Sportzentrum; kein Längsverkehr für KFZ.
- Alle Brücken sollen Fuß- und Radwege mit Verbindungen zu den Ufern aufweisen.
- Das rechte Ufer soll eine durchgehende Promenade erhalten, punktuelle Bebauungen sind nur für allgemein zugängliche Funktionen zulässig.
- Die Trasse der A 22 entlang dem linken Hochwasserschutzdamm wurde nach Analyse aller Alternativen als geringstes Übel erkannt, muss aber in Tieflage hinter dem Damm geführt und mit möglichst vielen Übergängen, Geländebrücken, Lärmschutz und landschaftlicher Einbindung der Knoten gestaltet werden.

Was wurde davon aus heutiger Sicht verwirklicht? Was nicht und warum?
Es konnten alle Ziele erreicht bzw. Vorstellungen verwirklicht werden.

Gab es Probleme? Hat man aus dem damaligen Prozess gelernt?
Es war anfänglich sehr schwierig, gegenseitiges Verständnis für die unterschiedlichen Positionen zu finden: das „Fachchinesisch“ ist zu sehr ausgeprägt, die Bereitschaft, die eigene Position nochmals zu überdenken, nach Alternativen zu suchen, war vorerst begrenzt. Die TeilnehmerInnen an dem Planungsprozess haben zweifellos viel gelernt: ihr Wissen von und Verständnis für andere Fachgebiete ist erheblich gestiegen. Dass interdisziplinäre Zusammenarbeit unter Einbeziehung von InteressenvertreterInnen und der Bevölkerung die Qualität von Planungen und Projekten und ihre Akzeptanz erheblich steigert, wurde eindrucksvoll und nachvollziehbar bewiesen. Dabei ist entscheidend, dass sich die TeilnehmerInnen aus ihrer gewohnten Rolle und Funktion entfernen dürfen und so ein fachlich heterogenes und solidarisches Team entsteht, das die formalen Grenzen ein Stück weit außer Acht lassen kann. Die Chancen, einen „Unort“ mit Mitteln der Landschaftsplanung zu entwickeln und die Bedeutung von gut erreichbaren, großzügigen Grünräumen für die Attraktivität und Aufenthaltsqualität von Städten ist nachvollziehbar geworden: „Landschaftsentwicklung“ ist ein wichtiges Element der Städteplanung.

Gab es in Ihren Augen Fehler?
Die Besucherfrequenz wurde gewaltig unterschätzt – trotz angestellter Vergleiche mit der Budapester Donauinsel und anderen Erholungsgebieten. Einige Entscheidungsträger befürchteten, dass die Donauinsel nur ein „kostspieliges soziales Grün“ werden würde – und „soziales Grün“ war abwertend gemeint.

Die Qualität eines Erholungsgebietes wächst mit dem Quadrat der Entfernung zum nächsten Erholungssuchenden.



Copa Cagrana 1988 – 1996

Wo sehen Sie heute die größte Stärke der Donauinsel / Sunken City / Copa Cagrana?

Die Donaulandschaft prägt und beeinflusst nachhaltig – in des Wortes mehrfacher Bedeutung – die Stadtentwicklung. Donauinsel, Neue Donau und rechtes Donauufer bilden das für alle Bevölkerungsschichten zu Fuß, mit dem Fahrrad und den Öffis am besten erreichbare, weiträumige Erholungsgebiet mit größter Vielfalt an Angeboten, die an 365 Tagen im Jahr ohne Eintrittsgebühr und mit einem Minimum an Reglementierungen ohne Belästigung durch Kraftfahrzeuge genutzt werden kann. JoggerInnen und RadfahrerInnen legen bei Umrundung der Neuen Donau Marathondistanz zurück, SeglerInnen, SurferInnen, RuderInnen und WasserskifahrerInnen können ihrem Sport frönen – sogar Weltmeisterschaften wurden bereits durchgeführt. Schwimmen und Tauchen in sauberem, ständig erneuertem Wasser werden ebenso angeboten wie (fast) alle Ballspiele inklusive Beachball. Man kann Feste feiern, grillen, Spezialitäten genießen, die an Urlaub erinnern, oder ohne Konsumationszwang einsam die Zweisamkeit genießen. Menschen mit besonderen Bedürfnissen wurden ebenso berücksichtigt wie die Bedürfnisse der Fischer und Daubler, die sich teils zu „schwimmenden Kleingärten“ entwickelt haben.

Gleichzeitig ist die Attraktivität dieser Location das zugkräftigste Argument für den Immobilienmarkt geworden – nicht bloß der „Vorgarten“ für das Konferenzzentrum und die Donaucity. Nicht nur die WienerInnen sind jetzt an der Donau, sondern auch die Headquarters weltweit tätiger Unternehmen und Organisationen. Die Hochwasserereignisse der letzten Jahre haben auch bewiesen, dass – im Gegensatz zu ober- und unterliegenden Donauabschnitten – Gefährdungen oder Beeinträchtigungen der Stadt und ihrer Bewohner nicht mehr zu befürchten sind – sieht man vom Badeverbot während des Durchgangs der Hochwasserswelle (Strömung) und etwa 14 Tage danach wegen unzureichender Wasserqualität und den Betriebsunterbrechungen und Überflutungen im Bereich der Copa Cagrana und Sunken City ab.

Wo liegen die Schwächen?

In manchen Abschnitten ist an Wochenenden und Feiertagen die



Copa Cagrana und Sunken City 2005-2012



Frequenz insbesondere auf den Grillplätzen schon so groß, dass Interessenskonflikte auftreten. Hier sollten Alternativen für jene Bevölkerungsgruppen angeboten werden, die – aus welchen Gründen auch immer – nicht baden, daher nicht am Ufer der Neuen Donau grillen müssten.

Wo sehen Sie das größte Entwicklungspotenzial?

In größter Zurückhaltung bei der Unterbringung weiterer Einrichtungen und Attraktionen. „Die Qualität eines Erholungsgebiets wächst mit dem Quadrat der Entfernung zum nächsten Erholungssuchenden“.

Welche Konflikte liegen Ihrer Meinung nach vor?

Bei der Planung und Entwicklung des Donaubereichs wurde versucht, allen Bevölkerungsschichten und Alterstufen vielfältige Angebote für Erholung, Sport und Freizeitgestaltung zur Verfügung zu stellen (ausgenommen Golfen und Reiten wegen Gefährdung anderer). Die Bedürfnisse jener, die geringere Haushaltsbudgets für Urlaub und Freizeitgestaltung zur Verfügung haben, über keinen eigenen Garten oder Pkw verfügen, im dicht bebauten Stadtgebieten leben und Familien mit Kindern sollten vorrangig – auch in der Erreichbarkeit dieses Gebiets, in den gastronomischen Konzepten und durch möglichst geringen Konsumationszwang – Berücksichtigung finden.

Diese Ziele wurden von einigen anfänglich sehr bekämpft (zum Beispiel: „Wir brauchen keine Multi-Kulti-Szene auf der Donauinsel“, „Wasserskiflirt = sommerliche Schnapsidee“), sind aber von den Zielgruppen sehr gerne und vehement angenommen worden.

Erstmals anlässlich der Planungen für eine gemeinsame Weltausstellung Wien-Budapest wurde die Verdrängung von Copa Cagrana (und auch Sunken City) angesprochen, und die fast ausschließlich auf Gewinnmaximierung orientierten Entwicklungen „auf der Platte“ (zum Beispiel fehlt nach wie vor das versprochene/vereinbarte kulturelle Angebot) haben zwar einen wesentlichen, durchaus anzuerkennenden Beitrag im internationalen Ranking um Headquarters und in den Bewertungen in den Mercer-Studien gebracht; gleichzeitig erhöht

sich aber die Begehrlichkeit, gleich auch das Ufer zu „schnupfen“ (es gab ja schon konkrete Projekte, die bis an die Uferkante heranreichten, ja sie sogar mit Baulichkeiten überragten, und auch Entwürfe für ein neues Ufer nach dem Motto „ein Motto muss her“, deren Angebote aber weit jenseits der finanziellen Möglichkeiten der großen Mehrheit der WienerInnen liegen). Ein Flussraum braucht aber Weite, insbesondere im Umgriff, im Uferbereich, und diese Weite muss auch von der Wasseranschlagslinie und dem Dammkronenweg erlebbar und nicht auch noch horizontal überbaut sein. Unvermeidbar sind auch Konflikte einer Open-Air-Szene am Wasser, die bis spät in die Nacht lebendig ist, mit dem Ruhebedürfnis jener BewohnerInnen in der ersten Reihe: sie nehmen zwar die phänomenale Aussicht wahr, nicht aber die zum Ausdruck gebrachte Lebenslust anderer. Es ist nicht verwunderlich, dass in dieser Atmosphäre das Engagement der UnternehmerInnen der Copa Cagrana erlahmt, und Fehler in der Organisationsform (Generalpächter statt einander konkurrierende EinzelunternehmerInnen, die direkt in Vertragsverhältnissen mit der Stadt stehen) haben hier zu den Problemen geführt.

Ich vermisste jetzt auch so etwas wie einen „Anwalt“ der Donauinsel bzw. ihrer BesucherInnen, der/die fach-, ressort- und bezirksübergreifend deren Interessen bei Planungen und Projekten wahrnimmt.

Würden Sie gerne eine neue Rolle einnehmen? Wenn Ja: Sie haben in dieser Rolle / Position einen Wunsch frei – was würden Sie sich erfüllen?

Es ist ein Projekt der Stadt und setzt entsprechende Netzwerke voraus, daher kann so eine Aufgabe nur von innen erfüllt werden.

Welche Programme abseits der bestehenden Nutzung sind für Sie vorstellbar?

Intensivierung der Angebote im Winter. Kulturelle Angebote (Donaumuseum, Wien Museum, Schifffahrtsmuseum). Vor Kaisermühlen wurde ein halbkreisförmiger Veranstaltungsort konzipiert (Arena), der bis heute für diese Zwecke nicht genutzt wird. Muss ja nicht laut sein, zum Beispiel ein Kino im Freien, große Screens, Operetten etc..

*Die Copa Cagrana meide ich derzeit,
da kommen mir die Tränen.*

Nutzen Sie die Donauinsel / Sunken City / Copa Cagrana privat / wenn ja, wie?
Radfahren, Schwimmen im Südteil.
Copa Cagrana meide ich derzeit, da kommen mir die Tränen.

Haben Sie einen Lieblingsplatz hier?
Früher beim Griechen – IOS, da gab es so guten Tsatsiki.
Fisch essen im Südteil und rechtes Ufer – Restaurant Lindmayer.
Steinspornbrücke – da hat man so einen schönen Überblick über den ganzen Donaureich und die Ufer bis zur Wiener Pforte.
WakeUp-Skilift.

Was möchten Sie, dass aus der Donauinsel / Sunken City / Copa Cagrana auf keinen Fall wird?
Keine Einengung des Flussraums – diese Fehler wurden schon nach der 1. Donauregulierung gemacht in Form des Heranschiebens der ursprünglich breiteren Uferkante; daher am rechten Donauufer und am linken Ufer der Neuen Donau: keine Unterbrechung der Treppel- und Dammkronenwege – auch nicht in Form von Überbauungen.
Eingezäuntes Erholungsgebiet, nur entgeltlich nutzbar (solche Überlegungen gab es schon inklusive Konzepten und Kostenrechnungen für eine Betriebsgesellschaft).
Copa Cagrana: Der „Vorgarten“ der Donaucity, aus dem jene Bevölkerungsgruppen, die mit ihren Steuergeldern die Herstellung so einer Attraktivität erst ermöglicht haben, verdrängt werden und die einen Urlaub an der Neuen Donau an einem bestens erreichbaren Ort mit hoher Aufenthaltsqualität am meisten brauchen und wo die Lebensqualität dieser Stadt – Unser Wien – hautnah erlebt werden kann.



Copa Cagrana und Donauinsel 2012

Verhandlungsraum

Copa Cagrana

„Mir blutet selbst das Herz, so wie es jetzt dort aussieht. Deshalb haben wir uns auch zu der Räumungsklage gegen den Pächter entschieden.“⁴

„Das ist doch alles nicht wahr. Sima ist eine aufgebrachte Person, die Aversionen gegen meine Firma hat.“²

Seit einigen Jahren, jeweils pünktlich zu Saisonstart, ist die Copa Cagrana verlässlich in allen Wiener Tageszeitungen. Der Grund dafür ist nicht die Vorfreude auf den Sommer, sondern es sind die Konflikte, Katastrophen und Grausamkeiten, die sich in den letzten zehn Jahren hier merkbar gehäuft haben. Es geht um persönliche Beschimpfungen, um anstehende Gerichtsverfahren, um Geldforderungen, um Umweltverschmutzung, um abgerissene und abgebrannte Gebäude. PolitikerInnen kommen zu Wort, InvestorInnen, PächterInnen, BetreiberInnen, Augenzeuginnen und PassantInnen sind Teil des Spektakels. Dabei sollte die Donauinsel, damit auch die Copa Cagrana, eigentlich das Freizeitparadies aller WienerInnen sein. Mittlerweile gilt das Gebiet für viele aber schon als abgeschrieben, wird gemieden. „Zu gefährlich“, „zu viele Idioten“ sind Schlagworte der einen, während die anderen den Zustand der Ausgehmeile bemängeln. „Geschmacklos“, „slumähnlich“ oder gar „lebensgefährlich“ sei dieser Ort.¹

Wie ist es dazu gekommen? Wer trägt die Verantwortung? Beginnen wir mit einer Bestandsaufnahme und Vorstellung der wichtigsten AkteurInnen, in der Reihenfolge ihrer Präsenz in diversen Medienberichten:

Norbert Weber, Generalpächter der Copa Cagrana, wurde Mitte der Achtzigerjahre von der Stadt Wien gebeten, ein Konzept zur Nutzung der nach der Donauregulierung neu verfügbaren Flächen zu erstellen. Anfangs gab es nur einen Fahrradverleih, später kam dann eine Bäckerei, in weiterer Folge die erste Reggae-Bar, mit der der Startpunkt der heutigen Nutzung als Ausgeh- und

Partymeile markiert wurde. Weber hat seit damals einen Pachtvertrag mit der Stadt Wien für einen Großteil des Gebiets am linken Ufer der Neuen Donau, und verpachtet seinerseits einzelne Flächen an verschiedene BetreiberInnen weiter. Die Stadt Wien reichte wegen angeblicher Mietrückstände und Fahrlässigkeit eine Räumungsklage ein. Weber selbst glaubt an persönliche Profilierung einzelner BeamtenInnen und klagte im Gegenzug die Stadt Wien.

„Das ist doch alles nicht wahr. Sima ist eine aufgebrachte Person, die Aversionen gegen meine Firma hat.“²
„Man könnte vermuten, dass sie jemandem helfen will, der es besser machen soll.“³

Ulli Sima, Stadträtin für Umwelt der Stadt Wien, ist als Vertreterin der Gemeinde zuständig für die gesamte Donauinsel und die Ufer der Neuen Donau, im Speziellen also auch für alle Aktivitäten im Bereich der Copa Cagrana. Sie ist für einen Neuanfang, sieht keine Chance mehr für eine Rettung der Copa Cagrana. Dabei geht es scheinbar um den „Zustand“ der Bauten, sie wirft Weber direkt vor, sich nicht um die Instandhaltung zu kümmern. Wegen laufender Verfahren ist es schwierig konkrete Aussagen zu

bekommen, jedoch soll nach Meinung der Stadträtin die bestehende Situation durch Abriss beendet, und der Bestand durch neue, qualitativere Lokale ersetzt werden.

„Mir blutet selbst das Herz, so wie es jetzt dort aussieht. Deshalb haben wir uns auch zu der Räumungsklage gegen den Pächter entschieden. Wir wollen das alles abreißen und dann wirklich etwas Neues und Urbanes dorthin bauen. Die hüttenartigen Konstruktionen dort waren vielleicht vor 20 Jahren en vogue. Das sind sie jetzt sicher nicht mehr. Wir wollen einen radikalen Neubeginn, mit weniger Lokalen. Es soll auch architektonisch anspruchsvoll sein.“⁴

„Wir wollen dort qualitativolle, gehobene Gastronomie.“⁵

Thomas Jakoubek, Geschäftsführer der Wiener Entwicklungsgesellschaft für den Donauraum (WED), ist für die Gesamtentwicklung der Donau City, jenes neuen Stadtteils auf der sogenannten Donauplatte, wo 2013 der höchste Büroturm Österreich, der „DC Tower“, fertiggestellt werden soll, verantwortlich. Die WED agiert privatwirtschaftlich, an ihr sind die größten österreichischen Banken und Versicherungen beteiligt.

Unter anderem wurde von der WED ein Ideenwettbewerb unter StudentInnen der TU Wien für das gesamte Gebiet der Donau City inklusive Waterfront gesponsert. Jakoubek in Vertretung der WED, die auch Grund auf der Copa Cagrana besitzt, ist deshalb ein maßgeblicher Akteur, weil er, möglicherweise ohne eigenes Zutun, oft als potenzieller Projektentwickler für die Uferzone, also die Copa Cagrana, genannt wird. Die Gründe für diesen Verdacht sind nachvollziehbar. Das von ihm entwickelte Gebiet bekäme damit einen direkten Zugang zum Wasser. Eine Anpassung der Nutzungen der Waterfront könnte der Donau City möglicherweise jenes Leben einhauchen, das dort seit Jahren vermisst und eingefordert wird. BeobachterInnen der Situation vermuten bereits einen geheimen Pakt der Stadt Wien mit Jakoubek und der WED. Die WED selbst hält sich diesbezüglich aber bedeckt und tätigt gegenüber Medien nur sehr allgemeine Aussagen.

„Sicher haben wir ein Interesse, dass auf der Copa Cagrana etwas Gescheites entsteht.“⁶

Statt verbaler Statements kann man aber die neuesten Animationen zum im Bau befindlichen „DC Tower“ als Tendenz interpretieren. In diesen Bildern wird die Copa Cagrana durch eine weiße Betonstufenanlage⁷ ersetzt. Von Seiten der Stadt Wien wiederum, diesmal vertreten durch Martin Jank, gibt es zum Deal mit Jakoubek und somit zur Privatisierung der Fläche aber eine klare Absage.

„Die Bebauung der Donauplatte hat damit (mit der Entwicklung der Donau City, Anm.) absolut nichts zu tun.“⁸

Martin Jank, Geschäftsführer der Wiener Gewässer Management GmbH, ist in seiner Position der direkte Verhandlungspartner Webers. Die Wiener Gewässer Management GmbH ist eine Hundertprozent-Tochter der Stadt Wien und Pächterin des gesamten Gebiets. Ihr Hauptauftrag ist die reibungslose Bewirtschaftung dieses Bereichs. Grundsätzlich sind die Anliegen aber technischer Natur: Hochwasserschutz, Wasserqualität, Schmutz. Jank beklagt öffentlich den Zustand der Gesamtstruktur sowie die schwierige vertragliche Situation, bei der vor allem die SubpächterInnen die Leidtragenden

seien. In Zukunft soll es deshalb nur noch direkte Verträge mit der Stadt geben. *„Die direkte Einflussnahme muss gewährleistet sein.“⁹* In Bezug auf künftige Nutzungen gibt es von Jank keine eindeutigen Statements, möglicherweise können folgende Ausschnitte eine Tendenz andeuten.

„Die „Dunkelheitsgastronomie“ soll verbannt, die Zahl der Lokale stark reduziert werden. (...) Es soll in Zukunft auch nicht mehr zugelassen werden, dass hier einfache Hütten und einfache Konstruktionen stehen. (...) Leute, die in der Innenstadt im sehr hochpreisigen Segment verwurzelt sind, sind interessiert.“¹⁰

Karl Hofbauer, Geschäftsführer der Sunken City, mit Norbert Weber einer der Pioniere an der Copa Cagrana, war ebenfalls Pächter einiger Lokale auf der linken Uferseite. Seit Mitte der Neunzigerjahre ist er der Chef der Lokalszene auf der rechten Uferseite der Neuen Donau, der Sunken City. Das Verhältnis von Hofbauer mit der Stadt Wien scheint harmonischer als das seines Gegenübers Weber. Obwohl durchaus strukturelle Ähnlichkeiten seiner Anlage mit der Copa Cagrana bestehen, gibt es wenige bis gar keine Konflikte mit der Stadt, zumindest werden diese nicht öffentlich ausgetragen. Sima zeigt sich in der Rathauskorrespondenz vom April 2011 anlässlich des Saisonstarts auf der Donauinsel im Gegenteil sogar begeistert von den Unternehmungen Hofbauers.

„Ich freue mich, den Wienern ein solch schönes Freizeitparadies auf der Donauinsel bieten zu können.“¹¹

Diese Übersicht der Protagonisten und ihrer öffentlich getätigten Aussagen zeigt, dass der Konflikt hauptsächlich von den HauptdarstellerInnen in diesem Streit abhängig zu sein scheint. Man könnte auch sagen, dass die Art des Konflikts und der damit einhergehenden Berichterstattung eher einem über Medien ausgetragenen boulevardesken Gerichtsverfahren gleicht. Die KonsumentInnen der Medien, also auch die NutzerInnen der Copa Cagrana, werden dabei zur Jury des Verfahrens, was in den Internetforen zu verschiedenen Artikeln zu beobachten ist. Hier fällt auf, dass seitens der

DiskussionsteilnehmerInnen – ein Teil sind regelmäßige BesucherInnen, ein anderer Teil sind Menschen, die noch vor Jahren solche waren, aber aufgrund der Entwicklungen den Ort nach eigenen Angaben mittlerweile meiden – in der Regel weder für Weber noch für Sima als Vertreterin der Stadt Wien Partei ergriffen wird. Dagegen wird der Konflikt an sich thematisiert. Kann es dabei überhaupt einen Gewinner geben, oder verlieren schlussendlich alle, und ganz konkret: wird die Situation durch diese Pattstellung nicht immer schlimmer?

Um nicht allein den von JournalistInnen möglicherweise absichtlich verkürzten, zugespitzten Zitaten in verschiedenen Massenmedien vertrauen zu müssen, wurde im Verlauf der vorliegenden Arbeit versucht, mit den Beteiligten, sofern Interesse bestand, persönliche Gespräche sowie ein genormtes Interview zu führen.

Von der Stadt Wien wurde Martin Jank, auch stellvertretend für Ulli Sima, als Ansprechpartner kontaktiert, da er, wie oben beschrieben, direkt verantwortlich und am engsten mit der Thematik vertraut ist. Norbert Weber war ebenfalls an einer Kooperation interessiert, während die WED nach mehrmaligem Anfragen leider nicht zu Gesprächen bereit war. Karl Hofbauer stand für ein informelles Gespräch zur Verfügung, wollte aber persönlich nicht als Akteur in den Vordergrund treten. Nach einem einführenden Gespräch über die aktuelle Situation der Copa Cagrana und der Sunken City wurden genormte Interviews durchgeführt. Genormt, um möglichst vergleichbare Aussagen zu erhalten, auch wenn die Fragen teilweise unterschiedlich interpretiert wurden. Es wurde gezielt versucht, einzelne Fragen möglichst abstrakt und entkoppelt von konkreten Ereignissen und Personen zu formulieren. Dies sollte offene Antworten provozieren und es den Gesprächspartnern ermöglichen, abseits aktueller Geschehnisse den Schwerpunkt auf zukünftige Entwicklungen, Wunschszenarien und mögliche Lösungsansätze zu legen. Bewusst wurde in den Fragen das Thema „Rolle“ beziehungsweise „Rollenwechsel“ thematisiert, um über die Beschränkungen der beruflichen Situationen hinaus Perspektiven generieren zu können.

Martin Jank

Geschäftsführer Wiener Gewässermanagement GmbH
geführt am 28.08.2012

Welche Rolle haben Sie auf der
Copa Cagrana / Sunken City und wie
stehen Sie mit ihr in Verbindung?

Ich habe von der Stadt Wien das Gebiet
der Copa Cagrana gepachtet und habe
für die reibungslose Bewirtschaftung dort
zu sorgen – mit Ausnahme jener Flächen,
wo die Stadt Wien noch gerichtliche
Auseinandersetzungen hat.

Welche Rolle würden Sie gerne
einnehmen?

Ich bin eigentlich mit der Rolle, die
ich habe, im Prinzip zufrieden und
habe darüber hinaus momentan keine
Wünsche.

Sie haben in dieser Rolle / Position einen
Wunsch frei – was würden Sie sich
erfüllen?

Mein Wunsch wäre, dass die gerichtlichen
Auseinandersetzungen beendet werden
und Rechtssicherheit und Rechtsklarheit
über die Nutzungsmöglichkeiten
herrschen.

Wo sehen Sie die größte Stärke der
Donauinsel / Sunken City /
Copa Cagrana?

Vor allem in der Verkehrsinfrastruktur.
Besonders der Bereich der Copa Cagrana
ist durch die U1 sehr hochwertig
aufgeschlossen. Es ist außerdem ein
Gastronomie- und Unterhaltungsbereich,
der unmittelbar an den Freizeitbereich
in allen Richtungen anschließt und
daher den Nutzern und Nutzerinnen der
Donauinsel alle Möglichkeiten wie Baden
oder Relaxen gibt. Man ist fußläufig in
der Lage, sich mit Getränken, Essen oder
Unterhaltung versorgen zu können.

Wo liegen die Schwächen? Wo sehen sie
das größte Entwicklungspotenzial?

Das ist eine Angelegenheit der
grundsätzlichen Zielrichtung: Der
Individualverkehr hat jetzt mit Ausnahme
des Radfahrverkehrs dort natürlich kaum
Platz. Die Frage ist – das müsste man sich
noch einmal genau überlegen – ob man
für den Individualverkehr zusätzlich Platz
schaffen sollte.
Bei einer Neugestaltung bzw. einer

Norbert Weber

Generalpächter Copa Cagrana
geführt am 04.09.2012

Die Copa Cagrana war vor 25 Jahren
eine von mir gemeinsam mit zwei
anderen Leuten entwickelte Idee. Von der
Namensgebung bis hin zu der Idee, dass
ein Platz geschaffen werden soll, an dem
sich Leute aus verschiedenen Kulturen
treffen und miteinander feiern.

Ich wäre gerne Gast hier und würde
einfach die vielen Leute hier beobachten –
mit wie viel Freude die herkommen.

Zwischenfrage: Sind Sie manchmal Gast
hier? Kann man das so trennen?

Naja, in den letzten zwei Jahren weniger,
weil ich mich fürchterlich ärgere, aber
früher war ich als Unternehmer und Gast
hier.

Als Gast hätte ich gerne ein
hawaiianisches Restaurant.

Die Copa Cagrana ist ein Bereich, wo
sich die Kulturen miteinander friedlich
verstehen. Wo sich Leute kennenlernen,
ist gelebte Integration. Ohne dass von
der Stadt Förderungen hergegeben
werden müssen, hat man hier genau das,
was man will: einen Schmelztiegel der
Kulturen.

Die Schwächen liegen ganz einfach darin,
dass sie von uns – von meiner Firma –
verwaltet wird. Wir sind zu schwach, um
uns gegen einzelne Politiker zu wehren,
weil wir weder das Geld noch die Wege
haben. Also sind wir immer ein bisschen
abhängig von Gemütsschwankungen
oder Begehrlichkeiten von Politikern.
Das Entwicklungspotenzial wäre, hier mit

Welche Konflikte liegen Ihrer Meinung
nach vor?

Aktualisierung der derzeitigen Gestaltung
müsste man zur sonstigen Infrastruktur
(Sanitäranlagen, Beleuchtung) das eine
oder andere überlegen.

Zwischenfrage: Es geht also ausdrücklich
um den motorisierten Individualverkehr?

Ja, ich spreche dabei hauptsächlich von
Pkw. Sie wissen, der gelernte Wiener will
überall mit dem Auto hinfahren. Und
steht dann auch überall – es ist ja alles
seines – er zahlt seine Steuern ...

Wenn man die Bebauung und Nutzung
betrachtet, also Sportnutzung wie
Schwimmen, Laufen und Rad fahren,
Freizeitnutzung und Erholungsnutzung,
also Baden und Relaxen, und die
intensive Freizeitnutzung wie Tanzen
und Musik hören, gibt es hier sicher
Konfliktpotenzial, weil es keine klare
Trennung gibt. Wenn ich als Gast am
Abend dort unterwegs bin und sehe,
wie nach der Junggesellenparty diverse
Körperflüssigkeiten in die Neue Donau
abgelassen werden, gehe ich dort mit
großer Wahrscheinlichkeit nicht mehr
schwimmen und damit fällt diese
Nutzung weg. Will ich dort nur mit Frau
und Hund spazieren gehen und ich
werde andauernd von Radfahrern und
Rollerskatern angefahren oder bin Ziel
des Spotts oder der Kommunikation
von irgendeiner Gruppe, mit der ich
nicht so gerne interagiere, dann sind
das Widerstände. Das könnte man alles
besser auflösen, wenn man es noch
einmal einem Planungsprozess unterzieht
– jetzt ist es eben über 20 oder 25 Jahre
so gewachsen.

Welche Rolle könnten Sie einnehmen, um
diese(n) Konflikt(e) zu lösen? Oder sehen
Sie Spielraum in Ihrer jetzigen Rolle?

Das könnte ich. Wenn die
angesprochenen Rechtsfragen geklärt
sind, bin ich als Pächter in meiner jetzigen
Rolle sicher in der Lage, wesentlich zu
einer besseren Lösung beizutragen.

der Gemeinde gemeinsam zu entwickeln,
weil man hier die Schwäche wegnimmt
und die Möglichkeiten der Gemeinde
Wien dazunimmt.

Die Konflikte liegen in der Begehrlichkeit,
indem einzelne Leute hier ihre Interessen
durchsetzen wollen und das mit allen
Mitteln probieren.

Wir können nicht wirklich eine Rolle
einnehmen. Man gibt uns keine Termine
– wir streiten mit jemandem, der mit uns
streiten will. Wir wollen nicht streiten.
Für uns ist das aber wie ein Geist – wir
bekommen keinen Termin und sind zur

Nutzen Sie die Donauinsel / Sunken City / Copa Cagrana privat / wenn ja, wie?

Kaum. Das hat ganz pragmatische Gründe. Ich wohne selbst im Grünen und habe die Alte Donau mehr oder weniger zu meinen Füßen. Daher muss ich nicht bis zur Neuen Donau gehen. Das ist die eine Geschichte. Und dann gibt es hier natürlich geschäftliche Verbindungen und es ist ein wichtiges grundsätzliches Thema, hier Geschäft und Privates auseinanderzuhalten. Auf lange Sicht bringt das nichts als böses Blut.

Haben Sie einen Lieblingsplatz auf der Donauinsel / Sunken City / Copa Cagrana?

Es sind vor allem die naturnahen Gebiete weiter stromabwärts. Das ist fast schon etwas, was mich an den Nationalpark Lobau erinnert. Das finde ich sehr gelungen. Grundsätzlich bietet die gesamte Insel – also nicht nur die Copa Cagrana im Speziellen – für Sport, Freizeit und Erholung aber alle Möglichkeiten.

Wie stehen Sie einer Ausweitung des Nutzungszeitraums (Winternutzung) gegenüber?

Äußerst positiv. Das ist nicht nur eine betriebswirtschaftliche Frage, aber jede Einrichtung, die nicht permanent betreut wird, nimmt Schaden. Und diesen Schaden könnte man verhindern. Ein Gebäude, das im Winter nicht beheizt wird, entwickelt sich anders in seiner Lebensdauer, als ein Gebäude, das beheizt und belüftet wird.

Sind für Sie Programme abseits der bestehenden Nutzung vorstellbar? Wenn ja, welche?

Ich kann dazu gar nicht viele Angaben machen, weil ich mich mit der Geschichte aus einem einfachen Grund nicht auseinandergesetzt habe: Ich bin hier kein Mitspieler. Wenn ich Ihnen jetzt sage: „Ich wünsche mir ein Bootstaxi, um die U6, die U2 und die U1 – mittlerweile ist ja die Donauinsel durch drei U-Bahn-

„Unperson“ geworden. Man schießt sozusagen aus der geschlossenen Burg auf uns und gibt uns keine Möglichkeit, die Sache in einem Dialog zu lösen. Jetzt müssen es die Gerichte lösen, da sind wir guter Dinge, dass wir hier obsiegen werden. Außerdem überholen sich solche Stadträte. Die sind immer nur für eine gewisse Zeit verantwortlich, dann kommt jemand anderer und unser Wunsch und unsere Hoffnung ist eben jemand Einsichtigerer.

Ich nutze die Copa Cagrana schon privat. In den letzten zwei Jahren etwas weniger, weil ich im Blickpunkt der Öffentlichkeit stehe.

Ja, habe ich. Wir bieten ein Programm an, das sehr wenig bekannt ist. Sie können hier auf der kleinen Insel – der Schwaneninsel – essen. (die Insel bei der in den ursprünglichen Konzepten als „Badebucht“ geplanten Bucht im nördl. Ende des Planungsgebiets, Anm.) Sie bekommen ein Boot und werden mit bis zu fünf Leuten hingeführt. Es gibt dort keinen Strom, sondern nur einen Grill und Kerzen. Das bieten wir für Interessierte an. Das kostet auch nicht viel – man muss sich nur anmelden und das „all'Isola“ macht das Catering dafür. Das habe ich ein paar Mal gemacht und es ist allen, die dabei waren, in Erinnerung geblieben. Sie schauen auf eine Skyline, aber sind eigentlich „gar nicht in der Stadt“.

Gut. Man muss es nur überlegt machen. Zurzeit ist es so, dass es die Leute einfach nicht gewohnt sind, im Winter hier zu sein. Vor ein paar Jahren hatten wir eine Eisfläche hier – da war es wunderbar besucht. Ich denke, dass man diese traurige Stimmung, die am Fluss im Winter herrscht, sehr gut für ein Lokal nützen könnte.

Ja, klar. Der Grund, warum die Copa Cagrana seit 25 Jahren funktioniert ist, weil sie sich immer ändert. Es ist nicht so wie das Hawelka, das immer dasselbe ist, sondern bei uns gibt es immer etwas anderes. Wenn eine Stimmung oder ein Land wie Cuba im Volksgedanken hochkommt – wenn die Leute gerne

Linien höchstrangig aufgeschlossen – zu verbinden.“ Da hat es in der Vergangenheit schon verschiedenste Überlegungen gegeben – von Sesselliften, wie es sie früher im Donaupark gab, bis hin zu Cablerunnern und so weiter. Das wäre eine Geschichte.

Eine kulturelle Nutzung wäre natürlich schön, würde aber zwangsläufig aufgrund der Lautstärke zu Konflikten führen. Nämlich in alle Richtungen, sowohl zur Bebauung auf der WED-Platte, als auch in den zweiten Bezirk hinüber. Das wurde schon mehrfach versucht und hat immer zu Konflikten geführt. Es gab im Donaupark schon einmal eine Bühne. Da gab es Beschwerden vom Handelskai. Jetzt gibt es zwar wieder eine kleinere Bühne, aber die muss um zehn Uhr dichtmachen. Es ist vor allem eine Frage der Akustik und der Lärmbelästigung.

Was möchten Sie, dass aus der Donauinsel / Sunken City / Copa Cagrana auf keinen Fall wird?

Auf keinen Fall soll für mich hier eine Cashcow daraus werden. Es soll nicht der ausschließlichen und originären wirtschaftlichen Nutzung unterstellt werden, sondern es soll eine Freizeitnutzung sein, die für alle etwas bietet – ob das Wiener und Wienerinnen sind oder Gäste beziehungsweise Touristinnen, ob das Leute sind, die in der Nähe der Neuen Donau und der Copa Cagrana arbeiten oder dort wohnen oder die nur am Wochenende oder in der Nacht kommen. Es soll ein insgesamt stimmiges Paket sein und es soll so organisiert sein, dass man auf gesellschaftliche Strömungen reagieren kann. Ich kann nicht sagen: „Das ist jetzt leider so und es muss jetzt 25 Jahre so bleiben!“, sondern man muss reagieren können.

Salsa tanzen, haben sie es hier. Teilweise war die Copa Cagrana sogar Auslöser für diese Entwicklungen. Es muss sich ändern. Wir bedienen jetzt, glaube ich, schon die dritte Generation von jungen Leuten und mit den Leuten ändert sich natürlich auch das Programm. Es wird in zehn Jahren ganz anders aussehen, als es jetzt aussieht – es hat hier auch vor zehn Jahren ganz anders ausgesehen.

Zwischenfrage: Im Speziellen: Auch nicht gastronomische Programme. Beispielsweise Kunst und Kultur?

Auch da gibt es Konzepte: Kultur für einfache Leute. Wir haben das Konzept eines Kunstschiffs, das Menschen, die nicht in ein Museum gehen, Zugang zu Kunst bietet. Menschen, die vielleicht einmal mit der Schule in einem Museum waren, aber nachher nie wieder. Da haben wir zum Beispiel ein recht gutes Konzept dafür.

Auf keinen Fall soll es das werden, was Frau Sima versucht zu machen: Hier ein paar Hütten für ein paar Schickimickis aufzustellen. Ich sage Ihnen auch warum: Ich habe nichts gegen solche Dinge, ich besuche sie selber zwar nicht, aber in unserem Bewusstsein in Wien sind wir hier „über der Donau“ und die Leute, die so ein Lokal aufsuchen, gehen nicht über die Donau. Sie können hier einen vergoldeten „Fabio's“ aufstellen – er wird nicht funktionieren. Oder er funktioniert kurz bei der Eröffnungsfeier. Wir hatten solche Versuche bereits. Wir hatten Bernd Schlacher hier, der im Betrieb untergegangen ist. Rundherum war alles voll und er war leer. Bei der Eröffnungsfeier noch mit Niki Lauda und so weiter – unglaublich schön – und eine Woche später kein Mensch drinnen. Das geht da nicht. Das ist etwas, was gewachsen ist. Man muss nicht mit Gewalt versuchen, etwas zu ändern. Wenn „die Gelben“ seit Ewigkeiten dort sind, muss man nicht „die Gelben“ hierhin bringen – oder hier „die Gelben“ verjagen. Ich sag jetzt „die Gelben“ – das ist natürlich nichts Böses.

Angesprochen auf die Entstehungsgeschichte der Copa Cagrana, sieht [Norbert Weber](#) sich als Pionier und Erfinder.

„Die Copa Cagrana war vor 25 Jahren eine von mir gemeinsam mit zwei anderen Leuten entwickelte Idee. Von der Namensgebung bis hin zu der Idee, dass ein Platz geschaffen werden soll, an dem sich Leute aus verschiedenen Kulturen treffen und miteinander feiern.“

Überraschenderweise sieht er die Stärken des Gebiets nicht vorrangig im Unterhalten der Menschen, sondern nennt soziale Effekte, die er regelmäßig beobachtet. Während in Medien von gewalttätigen Auseinandersetzungen, Drogenkriminalität und dergleichen berichtet wird, sieht Weber die Copa Cagrana als „Schmelztiegel der Kulturen“ und Ort der „gelebten Integration“. Mit Sicherheit ist er sich der Konflikte unter verschiedenen Besuchergruppen bewusst, streicht aber dezidiert den friedlichen Umgang miteinander heraus. Spricht man mit ihm über die Schwächen, geht es sogleich um die Entscheidungs- und Machtstrukturen, in denen er sich als Opfer persönlicher Befindlichkeiten der AmtsträgerInnen sieht. Optimistisch sieht er dagegen die langfristige Entwicklung der Streitigkeiten, da es für ihn um einzelne Personen geht –

„Außerdem überholen sich solche Stadträte. Die sind immer nur für eine gewisse Zeit verantwortlich, dann kommt jemand anderer und unser Wunsch und unsere Hoffnung ist eben jemand Einsichtigerer.“

– und meint dabei Stadträtin Ulli Sima, die für ihn mehr „ein Geist“ als eine tatsächlich wahrnehmbare Kontrahentin ist. Weber selbst wolle nicht streiten, werde aber von der Stadt Wien gezwungen, sich zu wehren. Dies sei ein Überlebenskampf, während er sich unter anderen Umständen eine engere Kooperation mit der Stadt Wien durchaus vorstellen könne. Schließlich würde sich dadurch auch der Druck und die Konzentration auf seine Person verringern und wieder mehr an einer gemeinsamen weiteren Entwicklung des Gebiets gearbeitet werden. Ideen, Konzepte und Pläne gäbe es laut Weber seit Jahren, diese scheiterten anscheinend daran, dass sie von ihm selbst eingebracht und von der Stadt aus diesem Grund nicht bearbeitet würden.

Neben diesen politischen und

persönlichen Konflikten wird aber rasch klar, dass es auch um Inhalte geht. Während Weber die Qualität der Copa Cagrana gerade darin sieht, dass hier nicht, wie an anderen Orten der Stadt, Bedürfnisse getrennt nach sozialen Schichten befriedigt würden, sondern eben der „Generaldirektor neben dem Arbeitslosen“ sitzen könne und sich beide nicht am falschen Ort fühlen müssten, sieht er in den Aktionen und Aussagen der Stadt eine Tendenz in eine ganz andere Richtung.

„Auf keinen Fall soll es das werden, was Frau Sima versucht zu machen: Hier ein paar Hütten für ein paar Schickimickis aufzustellen.“

Aus seiner Erfahrung hätten sich ähnliche Strategien in der Vergangenheit ohnehin nicht bewährt. Er denkt dabei an den Versuch mit einem Wiener Szene-Gastronomen auch das sogenannte gehobene Publikum auf die Copa Cagrana zu locken. Dies sei in erster Linie daran gescheitert, weil eben dieses langfristig den Weg über die Donau scheuen würde.

„Bei der Eröffnungsfeier noch mit Niki Lauda und so weiter – unglaublich schön – und eine Woche später kein Mensch drinnen.“

Bei [Martin Jank](#) sehen die Antworten in gewissen Bereichen ähnlich aus. Auch er bedauert den Konflikt und sieht vor allem seine Möglichkeiten beschränkt, über neue Strategien nachzudenken und zukünftige Szenarien zu entwickeln, da es während laufender Gerichtsverfahren schwierig sei, mit konkreten Plänen an die Öffentlichkeit zu gehen. Unumgänglich scheint es trotzdem. Man wolle nicht länger mit Weber zusammenarbeiten, zu schwierig sei es geworden. Zu sehr geht es auch für Jank um persönliche Befindlichkeiten. Anders sieht er die Situation auf der rechten Uferseite mit Karl Hofbauer, Chef der Sunken City. Er spricht besonders vom besseren persönlichen Umgang und der Bereitschaft, auf von der Stadt bemängelte Situationen zu reagieren,

spricht „baulich Ordnung zu halten“. Im Hinblick auf vorhandene Stärken und Schwächen des Gebiets sieht Jank vorrangig die verkehrstechnisch optimale Angeschlossenheit, die zentrale Lage inmitten der Freizeitoase Donauinsel als Qualität und Potenzial. Nachholbedarf besteht für ihn im Bereich der Infrastruktur. Das bedeutet für ihn neben Sanitäranlagen und Beleuchtung auch neue Strategien zur Integration des motorisierten Individualverkehrs. Er nennt als Begründung die Eigenheit der WienerInnen.

„Sie wissen, der gelernte Wiener will überall mit dem Auto hinfahren. Und steht dann auch überall – es ist ja alles seines – er zahlt seine Steuern.“

Weber und Jank sind sich in dem Punkt einig, dass sich eine ganzjährige Nutzung der Copa Cagrana positiv auswirken würde, wobei für Jank dabei bauliche Aspekte eine große Rolle spielen. Anstatt der „Bretterbuden“ könnten solide Strukturen errichtet werden, die aufgrund der kontinuierlichen Nutzung weniger schadensanfällig und somit langlebiger und nachhaltiger wären. Zum Schluss, gefragt nach seinem persönlichen Negativszenario, betont Martin Jank, – für die Gerüchte rund um einen geheimen Pakt zwischen der Stadt Wien und der WED besonders relevant – dass es nicht um wirtschaftliche Belange gehen soll, sondern um einen gemeinsamen Raum für alle WienerInnen.

„Auf keinen Fall soll für mich hier eine Cashcow daraus werden. Es soll nicht der ausschließlichen und originären wirtschaftlichen Nutzung unterstellt werden, sondern es soll eine Freizeitnutzung sein, die für alle etwas bietet – ob das Wiener und Wienerinnen sind oder Gäste beziehungsweise TouristInnen, ob das Leute sind, die in der Nähe der Neuen Donau und der Copa Cagrana arbeiten oder dort wohnen oder die nur am Wochenende oder in der Nacht kommen.“

„Auf keinen Fall soll für mich hier eine Cashcow daraus werden“

Vergleicht man nun die Aussagen der einzelnen AkteurlInnen, wird klar, dass es zwar in einigen Aspekten Konsens geben könnte, jedoch sind das jeweils schwierig zu fassende Bereiche oder Themen, die für die jeweilige Person unter Umständen auch unterschiedliche Konsequenzen beinhalten. Wenn man von den offensichtlichen persönlichen Differenzen absieht, geht es allen Streitparteien darum, einen gemeinsamen Raum für alle Menschen zu schaffen bzw. zu bewahren. Die „Donauinsel für alle“ war immerhin auch der wichtigste Leitfaden in der Entstehungsgeschichte dieses sozialen Großprojekts. Sicher wurde damals von Seiten der Stadt nicht langfristig gedacht und mit Weber und Hofbauer wurden zwei Partner mit relativ großen Freiheiten und unklarem zeitlichen Rahmen ins Boot geholt. Ein wichtiger Aspekt der aktuellen Probleme ist vermutlich, dass die Stadt die Verantwortung für dieses öffentliche Gebiet auf zwei Einzelpersonen übertragen und dieses somit quasi privatisiert hat. Der momentane Stillstand führt aber hauptsächlich dazu, dass es auch auf der Copa Cagrana immer leiser wird, weil notwendige Sanierungen aufgeschoben werden und Investitionen aufgrund der prekären Situation zu riskant sind. Die SubpächterInnen und BetreiberInnen der Lokale sind durch das Ausbleiben des Publikums sehr direkt betroffen.

Durch die enorme Medienpräsenz und die Praxis der Berichterstattung wird zudem ein Image erzeugt, das den bemängelten physischen Zustand überhöht vorwegnimmt. Das erzeugt eine negative Erwartungshaltung, die viele Menschen an einem Besuch hindert, für ein Freizeitparadies die denkbar schlechteste Marketingstrategie. Die Copa Cagrana wird zur Projektionsfläche für Vorurteile. Viele WienerInnen verbinden das Gebiet, ohne jemals selber dort gewesen zu sein, mittlerweile mit Drogen, Kriminalität und Schmutz. Dass dieses Image genauso auf die Sunken City Einfluss hat – für die meisten gilt die klare Unterscheidung der zwei Uferseiten nicht, das Gebiet wird unter dem länger bekannten Namen Copa Cagrana als Einheit gesehen – bleibt unberücksichtigt. Das ist auch der Punkt, wo die Argumentationen von Jank und Sima Schwächen aufweisen und trotz der klaren Stellungnahme die Beziehung zwischen Donau City, also WED, und linker Uferzone weiter nicht ganz geklärt scheint. Ebenfalls undefiniert ist die Verbindung von Copa Cagrana und den unmittelbaren Nahbereichen, der eher naturnahen Brigittenuferbucht im Norden, aber auch dem Übergangsraum zu den U-Bahn-Ausgängen, wo eine ganz andere, ebenfalls nicht konfliktfreie Raumeignung stattfindet.

Zusammenfassend kann man sagen, dass der Konflikt vor allem eine Konsequenz hat: Ungeachtet der Schuldfrage verschlechtert sich das Image der Copa Cagrana und der Sunken City mit jedem Jahr. Ein Verlust für alle WienerInnen, alle TouristInnen, ob partywütig konsumierend oder Erholung, Bewegung und Natur suchend.

Dies führt uns zu den Menschen, zur unbekanntem Masse der NutzerInnen der Copa Cagrana, die Weber, Hofbauer, Sima und Jank beglücken wollen und deren Wünsche sie zu kennen glauben, jeder und jede auf seine oder ihre Weise. Aufbauend auf unseren eigenen Erfahrungen wollen wir ein persönliches Bild der Menschen zeichnen:

Es sind sehr unterschiedliche Charaktere mit sehr unterschiedlichen Aktivitäten und Interessen, die man auf der Copa Cagrana, in der Sunken City und in den angesprochenen Übergangsräumen antrifft. Die Copa Cagrana selbst – um hier genau zu sein: der relativ klar definierte schmale Streifen entlang des linken Donauufers zwischen U-Bahn-Station Donauinsel und Brigittenauerbucht – ist in sich differenziert zu betrachten. Klarerweise spielen Tag und Nacht hierbei eine entscheidende Rolle.

Es gibt natürlich die laut feiernde Partyjugend, zusammengesetzt aus allen Kulturen, tendenziell sogenannte bildungsferne Schichten mit Migrationshintergrund, mehrheitlich aus der unmittelbaren Umgebung. Dazwischen immer wieder Gruppen von TouristInnen, einen Platz am Wasser suchend. In den etwas ruhigeren Lokalen sitzen nicht mehr ganz jugendliche und ältere BesucherInnen, trinken Cocktails oder haben noch das Abendessen vor sich.

Im Übergangsbereich zur U-Bahn haben jene eine Platz gefunden, die nicht an Konsum gebunden sein wollen. Unter Jugendlichen ein Treff- oder Sammelpunkt, um die Abfolge des Abends zu besprechen oder diesen überhaupt hier sitzend zu verbringen. Weiter nördlich in Richtung der naturnahen Räume sind noch diverse temporäre Grillversammlungen im Gange, die sich im Lauf der Nacht vereinzelt zu Trinkgelagen entwickeln könnten. Im Rücken der Copa Cagrana, in der Donau City, ist es still. Die Bürotürme sind aufgrund der Tageszeit leer, in den Wohnbauten wird geschlafen oder ein Brief an den Bezirksvorsteher verfasst, damit endlich etwas gegen die Lärmbelästigung unternommen wird.

Auf der gegenüberliegenden Uferseite, in der Sunken City, ein ähnliches Bild: Der Bereich beim zweiten U-Bahn-Ausgang wird besetzt von der

konsumunwilligen oder nicht dazu befähigten Jugend. In den Lokalen selber ähnelt das Publikum dem der Copa Cagrana, ist im Schnitt wahrscheinlich um einige Jahre älter. Essen, trinken, tanzen – entweder in Kombination und in dieser Reihenfolge oder monofunktional. Weiter in Richtung Norden löst sich der Trubel bald auf, es gibt eine klare Grenze, irgendwann ist dunkle Nacht.

Der Tag ist genauso vielfältig, wenn das Wetter passt. Wir gehen von einem warmen Sommertag aus. Bei Regen ist hier nichts los, wahrscheinlich das größte Problem der BetreiberInnen.

Auf der linken Uferseite, sind die Sitzstufen nahe der U-Bahn relativ gut besetzt. SportlerInnen machen hier ihre Pause, TagesausflüglerInnen ebenso. Man sitzt und schaut in die Sonne, während man das Eis isst, das man sich von einem der Stände auf der Copa Cagrana geholt hat. Vereinzelt sieht man Kinder auf der angeblich größten schwimmenden Trampolinanlage der Welt turnen. An der Imbissbude trifft man den vereinsamten Alkoholiker, während Familien ihre Fahrräder am Wasser entlang schieben und die Alternativen für ein Mittagessen abwägen. In den Lokalen sind da schon einige der Angestellten aus den Büros in der Donau City und warten auf das Mittagmenü, Platz wäre aber noch. Unabhängig davon ist kaum zu übersehen, dass die Promenade auch ein Teil des Wegenetzes entlang der Donau ist, und in dieser Funktion sowohl von sportlich ambitionierten RadfahrerInnen oder Inline-SkaterInnen als auch von SpaziergängerInnen mit unterschiedlichster Wunschgeschwindigkeit benutzt wird. Es wird manchmal eng.

Folgt man den PassantInnen weiter in Richtung Brigittenauerbucht, muss man nicht weit gehen, um eine große Wolke dicht über der Landschaft zu erblicken. An guten Tagen sitzen hier mehrere hundert Menschen in Gruppen versammelt und bereiten die mitgebrachten Grillspezialitäten mit Hilfe von mobilen Grillern oder den fixen Grilleinrichtungen zu. Beim Näherkommen kann man die Struktur dieser Raumanneignung erkennen, die sich mit den Grillern im jeweiligen Zentrum in Bündeln dicht auf das verfügbare Grün verteilt. Es sind vorwiegend Großfamilien mit Migrationshintergrund, dazwischen vereinzelt auch kleinere Gruppen Jugendlicher. Es mag sein, dass einige der

SpaziergängerInnen und SportlerInnen sich allein aufgrund der schieren Masse beim Passieren unwohl fühlen. In der Donau City dagegen herrscht gähnende Leere, hier ist der Unterschied zwischen Tag und Nacht geringer.

Auf der anderen Uferseite ist im Nahbereich des U-Bahn-Ausgangs ein ähnlicher Ballungsraum wie zuvor in der Bucht zu durchqueren. In diesem Fall ist es mehr die Struktur eines temporären informellen Marktes. Es gibt zwar keine Rauchwolke, aber auch hier wird gegessen, gehandelt, laut kommuniziert. Eine asiatische Community hat sich über die Jahre entwickelt, und besetzt diesen direkt an der U-Bahn gelegenen Ort regelmäßig. In der Sunken City selber ist weniger los, aber es zeigt sich in etwa die selbe Situation wie gegenüber. Einige TouristInnen sitzen beim Mittagessen, andere bereiten sich auf eine Tretbootfahrt vor. Weiter nördlich ist das Naturerlebnis vorherrschend. Man sieht SportlerInnen und FamilienausflüglerInnen, ein paar Schritte weiter eine Gruppe Jugendlicher beim Baden, ein älteres Spaziergängerpaar mit Hund und braungebrannte Oben-Ohne-Inline-Skater.

Diese Aufzählung ohne Anspruch auf empirische Genauigkeit zeigt die Vielfalt an NutzerInnen im Gebiet der Copa Cagrana und der Sunken City. Es fällt nicht schwer, die Konflikte herauszuarbeiten. Natürlich ist es unter anderem die sehr unterschiedliche Art der Wegbenutzung, die im Besonderen zwischen sportlich Ambitionierten und Ruhesuchenden häufig zu gegenseitigen Missbilligungen führt. Ein weiterer Punkt ist die ungleiche Art des Teilens und Aneignens des öffentlichen Raumes, die zwischen den Beteiligten der informellen Versammlungen und diversen Passanten Konflikte erzeugt, mögen diese auch zum Teil fremdenfeindlichen Ursprung haben. Die unvermeidbare Lärmentwicklung durch die Nachtlokale der Copa Cagrana, die speziell bei den BewohnerInnen der Donau City als Störfaktor wahrgenommen wird, ist ein häufig diskutiertes Problem bei diversen BewohnerInnenversammlungen. Ein Problem, das natürlich erst mit der Entwicklung der Donauplatte und damit der privaten Wohnnutzung in unmittelbarer Nähe zum Wasser

entstanden ist.

Vergessen wir auch nicht jene Konflikte zwischen diversen Jugendgruppen, die sich eher am Rand der Anlage, nahe der U-Bahn-Ausgänge aufhalten. Auch wenn sie laut Copa-Cagrana-Chef Norbert Weber eher die Ausnahme bilden, sind die dort teilweise sehr gewalttätig ausgetragenen Streitigkeiten sicher nicht zu leugnen und müssen in unsere Analyse miteinbezogen werden.

Zu keiner Tages- und Nachtzeit zu sehen sind verständlicherweise jene, die, wie oben angesprochen, aus diversen Gründen nicht oder nicht mehr auf die Copa Cagrana kommen. Jene, denen es zu schmutzig, zu laut, zu transdanubisch, oder schlicht zu weit weg ist. Wenn man aber nun – wir erinnern uns an die Aussagen der AkteurInnen – für alle WienerInnen Raum schaffen möchte, müssen konsequenterweise auch Menschen dazugezählt werden, die bisher noch keinen Grund gefunden haben, dieses Gebiet zu besuchen. Für uns als Architekten bedeutet dies, dass es nicht ausreicht, mit den üblichen Methoden vor Ort zu recherchieren, zu dokumentieren und aus diesen Daten und Fakten eine perfekt zugeschnittene, zielgerichtete Planung zu verfolgen. Dafür ist die Situation zu fragil, zu unbestimmt, von zu vielen und schwer kontrollierbaren Einflüssen, abhängig.

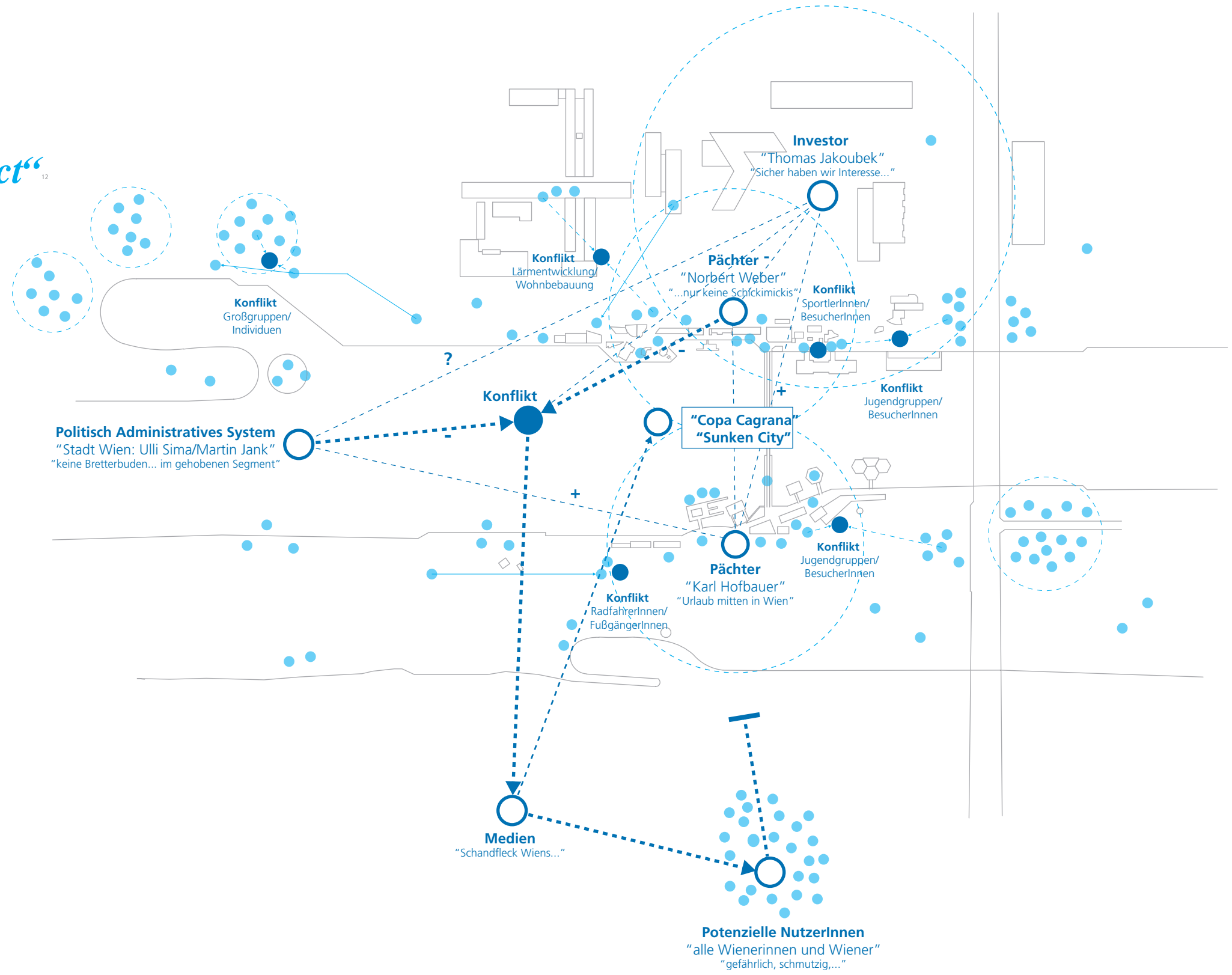
InvestorInnen, PächterInnen und BetreiberInnen haben primär wirtschaftliche Interessen, für sie geht es um ein positives Verhältnis von Einnahmen und Ausgaben. Das Spiel von Angebot und Nachfrage impliziert Exklusivität und Abgrenzung. Der wirtschaftliche Erfolg hängt unter anderem von Standort und Flächenausnutzung ab. Man kann hier also von räumlichen Prozessen sprechen. Niemand kann erwarten, dass besetzte Territorien freiwillig aufgegeben werden, es sei denn, durch Verhandlung und Kooperation mit anderen AkteurInnen ergäbe sich eine gemeinsame bessere Lösung.

Auch die potenziellen NutzerInnen, jene unbekanntem Masse, deren Interesse an diesem Gebiet in der großen Mehrheit die Ausübung verschiedener Freizeitaktivitäten ist, werden nur dann ihre individuellen räumlichen und sozialen Verhaltensmuster überwinden, wenn eine neue kollektive Vision entsteht.

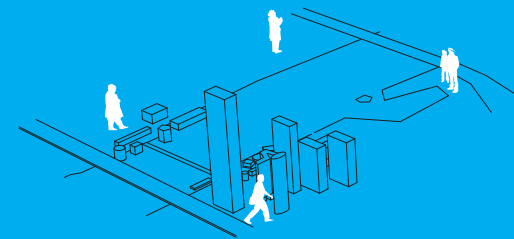
„Social space is a social product“¹²

Unserer Meinung nach geht es dabei nicht darum, es allen recht zu machen. Die Aufgabe wird sein, einen Prozess zu entwickeln, der nicht allein physisch neuen Raum schafft, sondern ganz grundsätzlich eine neue Art des Umgangs mit Gesellschaft, Demokratie und räumlicher Produktion ermöglicht.

Wie kann es gelingen, dass unterschiedliche Interessen – sei es in Hinsicht auf programmatische Inhalte, sei es in der Art wie Raum wahrgenommen und benutzt wird, welche Vorstellungen und Ideale jeder von seinem räumlichen Umfeld hat, und wie vor allen Dingen soziale Beziehungen im Raum gelebt werden – in einem Prozess nicht homogenisiert, harmonisiert und damit unterdrückt werden, sondern in einen neuen, differenzierteren, Gegensätze zulassenden Raum übersetzt werden?¹³



1 vgl. www.heute.at
 2 derstandard.at
 3 diepresse.com
 4 www.heute.at
 5 diepresse.com
 6 diepresse.com
 7 www.perraultarchitecte.com
 8 www.meinbezirk.at
 9 derstandard.at
 10 diepresse.com
 11 www.wien.gv.at
 12 Lefèbrve, 1991, p.26
 13 vgl. Lefèbrve, 1991



Planen für alle

Die Frage nach dem „Für wen?“ ist auch in den einfachsten oder besser, kleinsten Planungsaufgaben, die ArchitektInnen zu erfüllen haben, nicht immer die am einfachsten zu beantwortende. Schon beim Einfamilienhaus, einer klassischen Bauaufgabe mit einer klar abgegrenzten NutzerInnengruppe – trotz gesellschaftlicher Differenzierung in der Regel zwei Erwachsene und, wenn nicht schon Teil der Familie, dann zumindest in anvisierter Form 1,7 Kinder – übernehmen ArchitektInnen einen großen Teil der Zeit die Rolle von MediatorInnen. Es ist nicht leicht, Einigkeit zu erzielen, denn selbst in dieser überschaubaren Konstellation hat jeder und jede Einzelne spezielle Wünsche, braucht ihren Platz, hat seinen persönlichen Geschmack. Die fehlende Übung im Kommunizieren und Verhandeln eben dieser Vorstellungen kommt erschwerend hinzu. Der Grad der Komplexität erhöht sich mit der Zahl der beteiligten NutzerInnen. Meistens geht dieser, zumindest bei Bauaufgaben mit nicht-hierarchischer NutzerInnenstruktur, einher mit der Größe des zu planenden Gegenstands, vom Geschoßwohnungsbau bis zum Masterplan für neue Stadteile. Grundlegend ist, ob es sich, wie beim

Einfamilienhaus, um eine klar definierte BenutzerInnengruppe handelt. Die sich gegenwärtig stark entwickelnde Baugruppenbewegung – wo sich Menschen mit dem Ziel, gemeinsam Wohnraum zu schaffen, zu bauen, zu einer Gruppe formieren – ist eine strukturell ähnliche Konstellation. Es gibt in den meisten Fällen eine persönliche Bekanntschaft mit den ArchitektInnen und eine geordnete Struktur in der Gruppe selbst. Auch der Planungsprozess ist ähnlich, Gespräche mit den Beteiligten und Vorschläge der PlanerInnen wechseln sich ab und führen, wenngleich bei einer größeren Gruppe mit entsprechender Verzögerung, schlussendlich zu einer Entscheidung. Was aber, wenn, wie im städtischen Raum, im konkreten Beispiel der Copa Cagrana, die zukünftigen NutzerInnen, auch BetreiberInnen, noch gar nicht genau bekannt sind, wenn durch die Planung sogar neues NutzerInnenpotenzial aktiviert werden soll? Wen soll man dann nach seinen Wünschen fragen? Wie können die PlanerInnen es schaffen, für jeden und jede zumindest einen Teil dieser Wunschvorstellungen in Räume zu übersetzen?

Es gibt mehrere Möglichkeiten, mit diesem Dilemma umzugehen. Standardisierung, Flexibilität und Nutzungsoffenheit können eine Antwort sein, um es den zukünftigen NutzerInnen selbst zu überlassen, sich die bestehenden Räume nach ihren Vorlieben anzueignen, sie zu bewohnen und zu benutzen. Es geht dabei natürlich auch um Massenproduktion und serielle Fertigung, die aus nachvollziehbaren ökonomischen Überlegungen vorteilhaft sein können. Andererseits wird versucht, die unbekannte Masse über demographische Analysen und Modelle zu quantifizieren, berechenbar zu machen. In Folge wird aus diesen Daten und Fakten ein möglichst passgenaues Projekt entwickelt. Man könnte die Behauptung aufstellen, dass durch diese Vorgehensweise – es geht am Schluss vielfach um einen sogenannten „Nutzungsmix“ – vor allem Durchschnittlichkeit erzeugt wird. In solchen Prozessen finden Extreme keinen Platz, Gegensätze und Differenzen werden homogenisiert und harmonisiert.¹

„Zunehmend wird anerkannt, dass die Bedingungen, unter denen Stadt entsteht und die Anforderungen, die an sie gestellt werden, zu uneinsichtig, komplex und bewegt sind, als das die Idee von zeitlich-räumlicher Kontrolle und Fixierung von Raum noch länger aufrecht erhalten werden könnte.“²

In den letzten Jahren – in Einzelfällen, wie dem Planungsprozess der Donauinsel, geschah dies sehr viel früher – hat sich in der gängigen Praxis dahingehend einiges verändert, dass mittlerweile NutzerInnen und andere Beteiligte, in sogenannten BürgerInnenbeteiligungsverfahren, in kontrollierten Phasen der Projektentwicklung, eine Stimme bekommen und damit in den laufenden Planungsprozess integriert werden. Dieser Wandel mag unter anderem der allgemeinen politischen Entwicklung hin zu mehr Basisdemokratie als Reaktion auf eine aktuelle Demokratiekrise geschuldet sein.

Man unterscheidet im Allgemeinen je nach „Beteiligungstiefe“ zwischen Informations-, Konsultations- oder Mitbestimmungsprozessen.³ Bei Informationsverfahren geht es vorwiegend darum, BürgerInnen über ein Vorhaben zu informieren und die Aspekte des Vorhabens öffentlich zu erörtern. Konsultationsprozesse haben



Shared Space Sonnenfelsplatz
komobile Gmunden GmbH, 2009

Anlass: Die Planung für den ersten Shared Space-Platz in der Stadt Graz sollte effizient, zeitlich überschaubar und unter Einbeziehung von Bürgern und Stakeholdern erfolgen. Das beauftragte Planungsteam bot die Durchführung einer „Charette“ an. Das angebotene Planungskonzept überzeugte und wurde von der Stadt beauftragt und konsequent umgesetzt.

Zielsetzung: Die „Charette“ ist ein Planungs- und Beteiligungsverfahren, das aus dem Städtebau kommt. Die Idee ist, in einem vor Ort geschaffenen Planungsbüro innerhalb weniger Tage einen abgestimmten Entwurf im Team zu erarbeiten. In fünf Tagen sollten betroffene Bürger und Anrainer, Interessierte, aber auch die für die Umsetzung relevanten Stakeholder einbezogen werden.

Ablauf: Die „Charette“ Sonnenfelsplatz wurde zwischen 24. und 28. November 2009 durchgeführt. Integriert waren drei öffentliche Bürgerinformationen und eine Vielzahl von Einzelgesprächen. Die „Charette“ wurde erfolgreich abgeschlossen und endete mit einem Gestaltungsentwurf, der einen breiten Konsens der Betroffenen und Stakeholder erreicht werden konnte. Insbesondere konnte auch eine befriedigende Lösung für sehbehinderte MitbürgerInnen gefunden werden.



„Einfach-mehrfach“
Stadt Wien, MA 18, Stadtentwicklung und Stadtplanung, 1998-

Das strategische Projekt „einfach-mehrfach“ ist der Planung und Nutzung von Frei- und Bewegungsräumen gewidmet und arbeitet mit zwei Schwerpunkten: Zwischennutzungen – die temporäre Nutzung von Flächen, überwiegend in nicht städtischem Grundbesitz – und Mehrfachnutzungen – vor allem von Schulhöfen und Bädern u.a.

Anlass: 1998 wurde in der Stadt Wien das strategische Projekt „einfach-mehrfach“ begonnen, das auf den Bedarf von Kindern und Jugendlichen nach nutzbaren Flächen reagiert und eine Ergänzung der Freiraumpolitik in Wien darstellt.

Zielsetzung: Mit zunehmendem Alter steigen bei Kindern Aktivitäts- und Flächenansprüche. Dabei ist Raumaufnahme – vor allem auch mit Gleichaltrigen – eine wesentliche Erfahrung. Die großen städtischen Erholungsräume (Prater, Donauinsel, Wienerwald u. a.) können dabei nicht alle Wünsche abdecken, auch im direkten Wohnumfeld muss es für Kinder und Jugendliche Möglichkeiten geben. Ziel ist es daher, mit relativ einfachen Mitteln schnell auf lokale Raumdefizite zu reagieren und den Bewegungsansprüchen gerecht zu werden.

Ablauf: Die Projektkoordination für Mehrfachnutzung berät und unterstützt konkrete Initiativen in allen Wiener Bezirken bei der Schaffung zusätzlicher Nutzungsmöglichkeiten von Räumen, auch temporärer, für Kinder und Jugendliche. Dabei werden z.B. neue Spiel- und Sportzonen eingerichtet, die Mehrfachnutzung von Schulflächen ermöglicht oder neue bedarfsorientierte Nutzungen in Parks erschlossen. Der Wiener Weg des „Neue-Angebote-Setzens“ als Strategie, anstatt vor allem Ver- und Gebote zu erlassen, hat bereits gute Erfolge gezeigt und ist Teil der auch international sehr positiv gesehenen Lebensqualität dieser Stadt. Auch in Zeiten knapper Ressourcen auf Prävention zu bauen, ist Investition in die Zukunft und lohnt sich. (www.partizipation.at)

zum Ziel, in Gesprächen und Befragungen die Einstellungen und Interessen der BürgerInnen kennenzulernen, bzw. diese in verschiedenen Foren zu diskutieren. Damit sollen auch Vorschläge der Beteiligten eingeholt werden, bzw. diese ermutigt werden, „für ihre Interessen einzutreten und bei der Entwicklung in ihrem Umfeld mitzuwirken.“⁴ Mitbestimmungsmodelle werden angewendet, um gemeinsam Lösungsansätze zu bestehenden Problemen und Fragestellungen zu finden. In der Praxis werden hierbei diese grundlegenden Ansätze je nach Anlass, Ziel und Größe der beteiligten Gruppe

zu unterschiedlich komplexen Methoden verknüpft. (Beispiele siehe oben)

Wir belassen es für den Moment bei dieser Übersicht und werden später versuchen zu argumentieren, warum es eine entscheidende Rolle spielt, in welchen Phasen des Planungsvorgangs und mit welchen Methoden diese Beteiligung geschieht, und inwiefern das Verhältnis zwischen ExpertInnen – in unserem Bereich also ArchitektInnen, PlanerInnen, PolitikerInnen, auch InvestorInnen – und künftigen NutzerInnen maßgeblichen Einfluss nimmt.

Was ist Partizipation?

Unser Fokus soll hier weniger auf der geschichtlichen Entwicklung des Begriffs der Mitbestimmung und der damit verbundenen Strömungen in Architektur und Stadtplanung liegen. Zahlreiche AutorInnen haben diese Thema hinreichend erörtert, ein eigener Versuch bliebe unvollständig und würde zudem den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Vielmehr wollen wir uns aus gegebenem Anlass mit den aktuellen oder wieder aktuellen Theorien zur Partizipation und deren kritischer Reflexion beschäftigen, um dabei weitere Antworten auf unsere dringenden Fragen zur Copa Cagrana, ihren handelnden AkteurInnen und potenziellen NutzerInnen zu bekommen. Jesko Fezer und Mathias Heyden liefern uns hier einen guten Einstieg. Ihre Aussagen sind einerseits eine gute Definition des Begriffs Partizipation, andererseits werden Chancen und Probleme angedeutet:

„Partizipation meint Beteiligung oder Mitbestimmung an etwas bereits Vorgegebenes und kann sich auf unterschiedliche Bereiche gesellschaftlichen Lebens beziehen: Arbeit, Politik, Schule, Kulturproduktion oder Konsum.

*(...)
Man hat an etwas Teil, was oft auch ohne einen stattfindet, so aber vielleicht einfacher, befriedigender, schöner, billiger, schneller, gerechter oder gar menschlicher und demokratischer abläuft. Mit dieser Teilhabe begibt man sich in ein bestimmtes Verhältnis zur Machtkonstellation, die einen zum Mitmachen auffordert oder diese Möglichkeit zumindest einräumt.*

*(...)
In den 1960er Jahren wurde den Forderungen nach Demokratisierung und Liberalisierung noch ein emanzipativer Charakter zugeschrieben. Gegenwärtig stellt sich aber die schon damals aufgeworfene Frage neu, inwieweit Mitbestimmung und Eigeninitiative vom Paradigma flexibler und aktiver Individuen dominiert werden und Bestandteil der Ideologie des Neoliberalismus sind oder zumindest der Logik von Verwaltung, Management und Produktion entsprechen.“⁵*

Wichtig erscheint für uns hier in erster Linie die angesprochene Motivation: Warum will sich jemand an etwas

beteiligen, das auch ohne sie oder ihn stattfinden würde? Das antizipierte Machtverhältnis ist dabei vermutlich häufig ein Hinderungsgrund. Man will in nichts hineingezogen werden („Die Entscheidungen treffen dann eh die ExpertInnen, da brauchen sie uns nicht“) und an Demokratie und Gerechtigkeit glauben gegenwärtig immer weniger Menschen.

Ebenso relevant ist die Frage, inwieweit Partizipation und damit der dahinterliegende Prozess auf bestimmte gesellschaftliche Schichten abgestimmt ist, bzw. ob in der Praxis bewusst oder unbewusst andere soziale Gruppen ausgeschlossen werden. Wir würden behaupten, dass das angesprochene Motivationsproblem eng mit der vermuteten Exklusivität verknüpft ist. Das Interesse an Beteiligung an Planungsprozessen, ob man nun direkt von diesen „betroffen“ ist oder nicht, scheint aber hauptsächlich eine Frage des Verhältnisses zwischen ExpertInnen, Planungsgegenstand, den späteren NutzerInnen und deren Kenntnis der Praxis des Planens an sich zu sein. Neben der eventuellen Unattraktivität des Gegenstands an sich könnte also vor allem die Unkenntnis von fachspezifischen Vorgängen, also von dem, was im Hintergrund wirklich abläuft, ein entscheidender Faktor sein. Ein Fußballspiel ist nur dann interessant, wenn man die formellen und informellen Regeln kennt. Das würde bedeuten, nur wenn die Methoden und Praktiken von Planung – die vor den sogenannten LaiInnen gut gehüteten Geheimnisse der ExpertInnen – transparent werden, kann Partizipation ihr Potenzial ausschöpfen. Ist Partizipation also eine Frage der Vermittlung?

Erlebnis BürgerInnenbeteiligung

Konkretes Beispiel eines BürgerInnenbeteiligungsverfahrens in Wien ist die Neustrukturierung und Umgestaltung der Mariahilferstraße – einer stark frequentierten Einkaufsstraße im Zentrum der Stadt – in eine FußgängerInnenzone. Die Bezirksvertretung lud alle von den Maßnahmen „Betroffenen“ dazu ein, die aktuellen Zwischenstände der verschiedenen Projektvarianten zu beurteilen und Kritik sowie Anregungen zu hinterlassen. „Betroffene“ waren in diesem Zusammenhang die

Geschäftstreibenden der Einkaufsstraße sowie aufgrund der Weiträumigkeit der Auswirkungen alle BewohnerInnen des 6. und 7. Wiener Gemeindebezirks. Im dichten urbanen Gefüge rund um die Mariahilferstraße ist das eine erhebliche Zahl. Die dafür vorbereiteten Räumlichkeiten waren in Relation dazu knapp bemessen, reichten aber für die verhältnismäßig geringe Zahl an BesucherInnen – vorwiegend Männer und Frauen mittleren Alters, tendenziell ohne Migrationshintergrund – vollkommen aus.

Zur Begutachtung ausgestellt waren drei Varianten der abschnittweisen oder kompletten Umgestaltung der verkehrsreichen Straße. Neben einer sozialräumlichen und verkehrstechnischen Analyse und der Darstellung von internationalen Referenzbeispielen wurde das Projekt selbst anhand von drei Plakaten präsentiert. Auf diesen waren die jeweiligen Vorzüge und Nachteile der Lösungsvorschläge sowie ein Übersichtsplan der dafür notwendigen Maßnahmen abgebildet. Auf einer großen Tafel konnten die positiven wie negativen Anmerkungen zu den konkreten Varianten angebracht werden. Den eingeladenen BürgerInnen wurde zudem ermöglicht, ihre persönlichen Wünsche auf einem dafür vorbereiteten großformatigen Gesamtplan zu verorten. Hierbei wurde farblich nach NutzerInnengruppen unterschieden – AnrainerInnen, Wirtschaftstreibende, KundInnen und andere NutzerInnen.

Eine für uns entscheidende Beobachtung war, dass die Möglichkeit zur Kritik am tatsächlichen Projekt kaum in Anspruch genommen wurde. Das könnte einerseits bedeuten, dass es kein großes Interesse an dem eigentlichen Projekt gab, was

aber wegen der bewussten Teilnahme der BürgerInnen unwahrscheinlich ist. Die andere Möglichkeit ist, dass es für die beteiligten Menschen relativ schwer war, die bereits sehr konkreten Planungen in sachlicher Form zu beurteilen. Schwer war es vermutlich deswegen, weil entsprechendes Fachwissen fehlte, aber vor allem weil der planerische Prozess, der zu diesen ausgewählten Vorschlägen führte, nicht transparent und damit nicht nachvollziehbar war. Die Chance zur Anbringung der eigenen Wünsche wurde von den Teilnehmenden hingegen exzessiv genutzt, wobei diese Anregungen zum großen Teil eher aus der Rubrik „wen und was will ich hier nicht“ kamen. Auch hier wollen wir die Gründe herzuleiten, dass beim Aussprechen von Wünschen das Wegfallen der Blockade durch fehlendes Fachwissen zu mehr Beteiligung führte. Sicherlich ist es einfacher, eine ganz persönliche Meinung zu einem Teilbereich zu artikulieren. Ein wahrscheinlich nicht unwesentlicher Faktor war auch die Möglichkeit, Ideen und Wünsche direkt auf einem entsprechend gestalteten Gesamtplan, der das Planungsgebiet in vereinfachter Form darstellte, in einen Kontext zu bringen, und dabei auch die Anregungen der anderen Beteiligten zu erfahren. Dass es dabei aber hauptsächlich darum ging, die persönlichen Abneigungen gegenüber ganzen NutzerInnengruppen anzubringen – der immer aggressiver geführte Dauerstreit zwischen RadfahrerInnen und AutofahrerInnen hinterließ auch hier seine Spuren – lässt daran zweifeln, ob die hier angewandte Methode die vorhandene Motivation der Beteiligten zielführend in den Planungsprozess integrieren konnte. Wir glauben, dass in diesem Verfahren ein unaufholbarer Vorsprung der ExpertInnen bestand.

Nach dieser persönlichen Erfahrung und den dadurch gewonnenen weiteren Erkenntnissen wollen wir nun versuchen, die erkannten Probleme und deren Ursachen im Hinblick auf unser konkretes Beispiel Copa Cagrana zu strukturieren. Dieser Überblick sollte uns helfen, eine Handlungsanweisung für ein weiteres Vorgehen zu erarbeiten.

Für uns ergeben sich aus den vorangegangenen Beobachtungen also folgende Schwerpunkte:

ExpertInnen-LaiInnen-Verhältnis und Wissensvermittlung

Motivation und Aktivierung

Methoden und Strategie

Die drei Hauptthemen sind natürlich nicht voneinander getrennt zu sehen, sondern haben einen starken wechselseitigen Einfluss, was folglich für uns heißt, dass wir keinen dieser Punkte vernachlässigen dürfen.

„Architektur ist in dieser Perspektive primär eine Technik der Vermittlung zwischen Herrschaftswissen und Alltagspraktiken.“⁶

Die Rolle der ArchitektInnen und die Doppelrolle der NutzerInnen

Wir haben bereits angemerkt, dass das Fehlen von Fachwissen ein elementarer Hinderungsgrund für die Teilnahme an partizipativen Prozessen sein kann. Eng verknüpft mit dieser Tatsache ist, dass das Verhältnis von ExpertInnen und NutzerInnen per se hierarchisch ist. Es gibt einen klaren Wissensvorsprung der PlanerInnen. Hinzu kommt, dass es sich bei Architektur oder Stadtplanung nicht um ein reines Faktenwissen handelt, sondern es Basis des Rollenbildes und des professionellen Selbstverständnisses der ArchitektInnen ist, einer elitären Gruppe anzugehören, die sich mehr über eine gemeinsame Denkweise und codierte Verwendung von Sprache definiert. Missverständnisse sind eine naheliegende Folge.

Es wäre vorschnell zu behaupten, dass die ExpertInnen alleine Schuld an dieser Situation haben, wir müssen aber trotzdem die Verantwortung auf Seiten der hierarchisch Überlegenen suchen.

„Der Architekt ist, bei jeder komplexen Bauaufgabe, also nicht nur Entwerfer, sondern vor allem Gestalter eines komplizierten sozialen Prozesses. Um mit Fachleuten anderer Disziplinen erfolgreich zu kommunizieren, muss er in der Lage sein, deren Beiträge grundsätzlich verstehen zu können. Dafür ist es nützlich, eine ungefähre Vorstellung von den Denk- und Arbeitsweisen, den Möglichkeiten und den Grenzen dieser Disziplinen zu haben. Es ist darüber hinaus wichtig, sich der Grenzen des eigenen Wissens und der Struktur der Schnittstelle zwischen der eigenen und der jeweils fremden Kompetenz bewusst zu sein, da sonst die Gefahr von Konflikten und Missverständnissen wächst.“⁷

Riklef Rambow bezieht sich hier zwar auf die Kommunikation zwischen ArchitektInnen und FachplanerInnen – offensichtlich ist auch hier die Vermittlung ein Problem – wir denken, dass diese Aussage aber ebenso relevant für das ExpertInnen-LaiInnen-Verhältnis ist, insbesondere weil unser Anliegen die Einbindung der BürgerInnen in den Planungsprozess ist. Es ist eine naheliegende Konsequenz, deren Rolle eher als die von PartnerInnen oder FachexpertInnen zu verstehen, wodurch folglich eine Hierarchieverschiebung entsteht.

Den PlanerInnen unterstellt Rambow aufgrund ihrer professionellen Praxis ein Wissen um das Vermittlungsproblem. Das mögen manche besser und manche schlechter bewältigen, wichtig ist, dass es gemeinhin wohl als bekannt gilt und folglich bewusst damit gespielt werden kann.

In der angedeuteten Beziehung von Eigen- und Fremdperspektive sehen wir einen entscheidenden Faktor zur Überwindung der Rollenbilder und damit der Konstruktion und Reproduktion des Machtverhältnisses. Unserer Meinung nach kann die vorherrschende Machtkonstellation nur dadurch aufgebrochen werden, dass eine gemeinsame Perspektive geschaffen wird, also die jeweiligen Sichtweisen in einen neu geschaffenen, verhandelbaren, anderen gemeinsamen Raum übersetzt werden. Diese gemeinsame Basis hat nicht nur zur Folge, dass es einen gemeinsamen Startpunkt des Prozesses geben sollte, es bedingt natürlich einige grundsätzliche Angleichungen. Hier meinen wir weniger das Erlernen und Beherrschen der klassischen „Handwerkszeuge“, sondern das Finden

neuer gemeinsamer Werkzeuge, die für den Anlass entwickelt und benutzt werden. Elementare Voraussetzung ist aber der gleiche Zugang zu Information.

Warum aber sollten ArchitektInnen ihren Wissensvorsprung und damit möglicherweise einen Teil ihrer Berufslegitimation aufgeben?

„Das Zulassen direkter Kooperation bedeutet natürlich auch das Zulassen der daraus resultierenden Form, der programmatischen, wie der baulichen.“⁸

Die Angst, die Kontrolle über den Planungsprozess und damit sein eigenes Werk zu verlieren, ist einer der Hauptgründe, warum viele ArchitektInnen partizipative Prozesse scheuen. Die Miteinbeziehung von LaiInnen wird folglich eher als Bedrohung gesehen.

Unsere Überzeugung ist es aber, dass nur durch diesen Kontrollverlust der ExpertInnen Gegensätzlichkeiten, Reibungen und Konflikte im Prozess wirksam werden und zu differenzierten Resultaten führen können. Weiters glauben wir, dass es für viele Fachleute sogar von Vorteil sein kann, ihre Rolle zu überdenken und neue Strategien zu entwickeln. Es geht nicht darum, ExpertInnen an sich in Frage zu stellen, ganz im Gegenteil. Durch die Qualifikation im kreativen Lenken von komplexen sozialen Prozessen eignen sich ArchitektInnen vermutlich mehr als jede andere Berufsgruppe als InitiatorInnen, KoordinatorInnen und ModeratorInnen in den immer häufiger praktizierten kooperativ-diskursiven Planungsprozessen.

Wenn man die Position der beteiligten NutzerInnen in einem kooperativen Verfahren als die von PartnerInnen oder FachexpertInnen im Planungsprozess sieht, hat das zur Folge, dass sie eigentlich eine Doppelrolle einnehmen. Die Beteiligten werden zu handelnden Subjekten, die gleichzeitig Objekte der eigenen Planung sind.

Wer macht mit und warum?

Für eine freiwillige Beteiligung und damit das Aktivwerden in dieser Doppelrolle ist ein grundsätzliches Interesse an der Sache natürlich entscheidend. Die gesellschaftliche Relevanz und Popularität eines Planungsgegenstands hat logischerweise eine positive Auswirkung

auf dieses Interesse, wie sie auch eine aktuelle Tendenz zu Basisdemokratie im Allgemeinen hat.

Trotzdem würden wir die Behauptung aufstellen, dass die Zahl der freiwillig Teilnehmenden in partizipatorischen Prozessen, im Verhältnis zur Zahl der von planerischen Maßnahmen „Betroffenen“ eher gering ist. Wenn man bedenkt, dass zumindest stadtplanerische Großprojekte entscheidende Veränderungen des eigenen räumlichen Umfelds, eher sogar der gesamten Lebensumstände, mit sich bringen können, muss die Frage gestellt werden, warum jemand hier freiwillig darauf verzichtet, seine Meinung zu äußern. Außerdem wollen wir dem Verdacht nachgehen, dass es bestimmte soziale Gruppen gibt, die sich im Vergleich zu anderen auffällig selten beteiligen.

Zur ersten Frage gibt es eine Reihe möglicher Antworten. Schon allein der aus unserer Perspektive als Tatsache gesehene Einfluss der räumlichen Umgebung auf die gesamten Lebensumstände und damit die Lebensqualität wird von vielen Menschen zumindest relativierend betrachtet. Es gibt weiters häufig eine pessimistische Einschätzung von dem, was wir gemeinhin als öffentlichen Raum bezeichnen, und davon, wie dieser produziert wird.

Wir verwenden hier exemplarisch die Erläuterungen Rambows in Zusammenhang mit einer Umfrage unter SchülerInnen zum Thema „Eigener Einfluss auf gebaute Umwelt“:

„Bei der Frage nach eigenen Einflussmöglichkeiten wird deutlich, dass die Schüler Architektur und Stadtplanung weitgehend als Privatsache sehen. Als beeinflussbar werden das eigene Zimmer und ggf. ein Garten gesehen, der öffentliche Raum und seine Gestaltung erscheinen dagegen als Wirkungsort von Privatinteressen anonymer Mächte (Politik, Banken), über deren Entscheidungen man nicht einmal informiert wird.“⁹

Von den befragten SchülerInnen werden hier wichtige Probleme erkannt. Die zunehmende Privatisierung des öffentlichen Raums als kapitalistische Praxis lässt tatsächlich wenig Hoffnung auf einen gestalterisch-aktiven Einfluss der NutzerInnen auf städtische Gemeinschaftsräume.

Wir wagen zu behaupten, dass es sich hier um ein in weiten Teilen der Gesellschaft vorherrschendes Bild der tatsächlichen räumlichen Praxis handelt, das für unser Gebiet besonders durch die Entwicklung der Donau City berechtigterweise besteht. Ohne tiefer in deren Planungsgeschichte einzutauchen, liefert vor allem die seitens der InvestorInnen nicht eingehaltene Vertragsklausel, Kultur- und Freizeitnutzungen – also öffentliche Räume – in dem von der Stadt vorgegebenen Verhältnis zu den privaten Büro- und Wohnnutzungen zu errichten, eine Bestätigung der Vorurteile. Die antizipierte Machtlosigkeit ist mit Sicherheit ein Hauptgrund der geringen Beteiligung an planerischen Prozessen, es ist ein bewusster Rückzug der Individuen aus allem Öffentlichen.

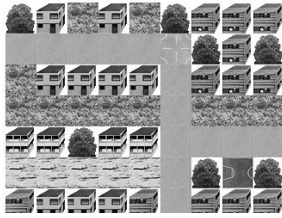
„Sie überlassen den Entscheidenden die Verantwortung für die Entscheidung. Die Aktivität zieht sich aus dem Alltäglichen in den erstarrten Raum, in die anfangs geduldete, später akzeptierte Vergegenständlichung zurück.“¹⁰

Die Beobachtungen Lefébvres aus den 1970er Jahren sind unseres Erachtens mehr denn je gültig. Wir haben es mit einer zunehmenden passiven Betroffenheit anstelle von aktiver Beteiligung zu tun. Wie wir schon festgestellt haben, ist aber genau diese Aktivierung grundlegend für einen alle soziale Gruppen integrierenden Partizipationsprozess. Man darf hier die Erwartungen an die Bevölkerung nicht zu hoch ansetzen. Vielmehr muss der entscheidene Impuls von Seiten der handelnden AkteurInnen erfolgen.

Wenn nun aber die politischen VertreterInnen, wie im konkreten Fall der Copa Cagrana, eine Privatisierung des öffentlichen Raums anscheinend unter allen Umständen vermeiden wollen, muss diese Absicht mit allen Konsequenzen kommuniziert, beworben und vor allem praktiziert werden, um eine Aktivierung der, dramatisch ausgedrückt, pessimistischen und desillusionierten Bevölkerung zu erreichen. Dabei ist in Frage zu stellen, ob die politischen VertreterInnen aufgrund einer oft gegebenen parteipolitischen Befangenheit die geeigneten ImpulsgeberInnen sind. Es reicht auch nicht, wenn, wie schon im Planungsprozess der Donauinsel als wichtig erachtet, Planungsinstitutionen für die beteiligten BürgerInnen leicht zu erreichen sind.¹¹

Aktiv werden heißt in letzter Konsequenz auch, auf die Menschen zuzugehen. Man muss über einen komplett neuen Prozess nachdenken, in dem alle üblichen Machtstrukturen, Methoden und deren Umsetzung in Frage gestellt werden sollten.

Angefangen damit, die geschlossenen Räumlichkeiten der planerischen Praxis – auch die meisten Partizipationsprozesse finden immerhin in solchen statt und Exklusion ist eine logische Folge – aufzubrechen und durch möglichst öffentliche und offene Orte zu ersetzen, muss eine radikale Strategie entwickelt werden, um Planungsprozesse öffentlicher, attraktiver, nachvollziehbarer, kollektiver, gerechter und damit im besten Fall für alle Beteiligten erfolgreicher zu gestalten.



divercity feat. modell O'Brien
ifau (Institut für angewandte Urbanistik)
mit Ulrich Königs, 2001



Kolorado-Neustadt
raumlabor_Berlin, 2002-2005

modell O'Brien ist ein interaktives Stadtplanungs- und Beteiligungsmodell (...). Das gesamte Installationspaket war konzipiert für die Stadt Schwabach, deren ehemaliges Kasernengelände das Test- bzw. Planungsfeld beschreibt. Es besteht aus zwei untereinander verknüpften Planungswerkzeugen: einem vor Ort eingerichteten Tischmodell mit frei kombinierbaren Stadtbausteinen und einer interaktiven web-site in direkter Rückkopplung zum Modellraum. Über beide Realitätsebenen konnten lokale wie globale Ideen und Vorschläge zur Entwicklung des Gebietes eingebracht werden. (...) Die Übertragung der Eingaben vor Ort auf die web-site erscheinen nun nicht mehr als regelmäßige updates des Modells in Schwabach, sind aber als Dokumentation auf der web-site einsehbar und zeigen wöchentliche Zustände von den Veränderungen am Tischmodell. (...) Der sich entfaltende Entwurfsprozeß verblieb zunächst bewußt unbetreut, Ausgangspunkt war komplette Offenheit und freier Zugriff auf das Planungsmodell. Es sollte untersucht werden, ob sich auch bei einem radikalen Entzug von übergeordneten Vorgaben und Leitbildern stabile und kooperative Strukturen einstellen. Nach anfänglichen Schwankungen entstand ein relativ geordneter Aufbau, der dann nach einer zusätzlichen Moderation sogar zur Gleichförmigkeit tendierte. (...) Eine Überzahl an Kompromissen verdeutlichte aber auch die Gefahr des Mittelmäßes. Festzuhalten bleibt, daß das frei verhandelte Grundgerüst sich in weiteren (nicht moderierten) Phasen als sehr robust erwies. Eigentliche Vielfalt entstand nun über spezialisierte und auch durchaus egoistische Eingaben, die die stabilisierte Matrix bereicherten.

Die theoretische Grundlage für modell O'Brien bildet *divercity*, eine städtebauliche Strategie, die Stadt als offenes System versteht und ein Planungsinstrument vorstellt, das durch freie Zugänglichkeit und ständige Aktualisierung der gegenwärtigen Produktion von Stadt entsprechen kann. Im wesentlichen beschreibt *divercity* Stadtplanung als open source Projekt, dessen Grundlage eine vernetzte und frei zugängliche Planungsplattform bildet, bei der städtebauliche Prozesse nicht durch leitbildmotivierte, zeit/räumlich predefinierte Vorgaben, sondern über direkte und aktuelle Eingaben reguliert werden. Der städtische Raum wird wie ein Produkt behandelt, das durch die Teilnahme verschiedener kompetenter Interessensgruppen immer weiter verbessert wird. Der Quellcode liegt offen. (...) Krisen und Konvergenzen werden produktiv eingebaut, durch sie wird der Planungsprozess stetig hinterfragt und reguliert. In Konkurrenz- oder Mangelsituationen entstehen Kooperationen gerade durch den Entzug vorher festgelegter planerischer Sicherheiten. Die Potentiale defizitärer Kontexte können so direkt genutzt werden. Der Planer wird zum Organisator eines Prozesses anstatt wie bisher Autor eines Entwurfes zu sein. (modell-obrien.berlin.heimat.de)

Halle-Neustadt ist eines der letzten europäischen Idealstadtprojekte. Die Stadt wurde auf politischen Beschluß 1964 gegründet und für die Chemiearbeiter von Buna, Leuna und Bitterfeld bis in die neunziger Jahre weitergebaut. Rationalisierungen in der Industrie führten zu Arbeitslosigkeit und Wegzug, Halle-Neustadt schrumpfte von mehr als 100.000 auf um die 65.000 Einwohner. Rund ein Viertel der zu 99% in Plattenbauten liegenden Wohnungen stehen heute leer.

Um mit unseren Vorschlägen möglichst direkt auf die Probleme reagieren zu können, verfolgten wir eine doppelte Strategie der Ortsanalyse: zum einen die klassische Studioarbeit mit den Mitteln des Plans, der Tabelle und der Planungsgeschichte, zum anderen die Mittel der systematischen und unsystematischen subjektiven Orts erkundungen. Wir führten experimentelle Stadtläufe durch, befragten und diskutierten mit Bewohnern, mieteten und bewohnten eine P2-Wohnung im 11. Stock, luden zum Kaffeetrinken ein, entdeckten die Menschen hinter der Hallenser Subkultur, diskutierten das Wohnen in der Platte, den Imagewandel, das Grün, den Städtebau, die Nachbarn und die Zukunft. Unser Bild von Halle-Neustadt wurde zu einem komplexen Gebilde aus sechs individuell gefärbten, vernetzten Interpretationen all dieser Wahrnehmungsebenen. So entstand der Raumlabor-Vorschlag, Halle-Neustadt zu Kolorado-Neustadt weiterzuentwickeln: eine offene Strategie, die darauf abzielt, den ehemals homogenen Stadtteil innerlich und äußerlich zu diversifizieren, die Bewohner für die Chancen im Transformationsprozeß als Akteure zu gewinnen, mit dem Einrichten von Kommunikationsplattformen den Austausch unter den Akteuren zu stimulieren und die ganze Entwicklung mit zeitlich gestaffelten Impulsen gezielt in Gang zu setzen. Der erste Schritt ist eine radikale Neustrukturierung von Neustadt in neue Untereinheiten. Im nächsten Schritt werden für ausgewählte Teilfelder zusammen mit lokalen Teams Maßnahmenkonzepte entwickelt. Ein wichtiger Baustein der Kolorado-Strategie ist die Installation von Aktionsknoten. Das sind Aktionen, die Leute vor Ort zusammenbringen und andere nach Neustadt holen, die sonst nicht dorthin kämen. Bestes Beispiel ist das diesjährige Theaterfestival in Halle, „Hotel-Neustadt“, dessen Organisationsteam mit Benjamin Foerster-Baldenius und Matthias Rick gleich zwei Raumlabor-Aktive enthält. Herausforderung und Themenschwerpunkt des Festivals sind Halle-Neustadt, Leerstand und Perspektiven. Teil des Projektes ist es, eins von vier leerstehenden 18-geschossigen Hochhäusern im Zentrum von Neustadt, ein ehemaliges Wohnheim für 1.000 Studierende, für die Dauer des Festivals als temporäres Hotel zu nutzen. (www.raumforschung.de)

Best-practice

In den letzten Jahren sind von einigen zum Teil schon genannten ArchitektInnen und SozialforscherInnen experimentelle und innovative partizipatorische Ansätze entwickelt, praktisch erprobt und umgesetzt worden. Zwei für uns interessante Beispiele wollen wir hier kurz besprechen.

Beim Projekt *modell o'Brien* wird der Ansatz einer Verknüpfung von analogem Stadtmodell und interaktiver Website erprobt. Im physischen wie im

virtuellen Raum können Stadtbausteine – das sind hier Grundelemente wie Wohnhaus, Straße, Bäume – in einem abstrakten Stadtraster platziert werden. Kommentare, Ideen und Vorschläge dazu sollen in einem Forum auf der Website diskutiert werden. Der grundlegende Gedanke ist, stadtplanerische Praxis durch die Vorteile des *open-source* freier, zugänglicher, direkter zu gestalten. Durch bewusstes Negieren von stadtplanerischen Regeln soll ein Verhandlungsraum entstehen. Die EntwicklerInnen sehen sich ausschließlich als InitiatorInnen und wollen auf eine begleitende Moderation verzichten, um eben diese direkten Entscheidungen nicht zu beeinflussen.¹²

Wichtig finden wir an diesem Beispiel die Erweiterung des Raums, in dem Planung praktiziert wird. Durch die Verknüpfung mit dem virtuellen Raum entsteht eine zusätzliche, andere Ebene, auf der tatsächlich direkter agiert werden kann. Nicht ganz klar ist, ob die Verknüpfung dieser Ebenen wirklich stattfindet, oder ob nicht eigentlich zwei relativ getrennt funktionierende Prozesse ablaufen. Eine gemeinsame Ebene erscheint uns zielführender. Fraglich ist auch, wie offen das Medium Internet tatsächlich ist. Wir sind der Meinung, dass in diesem Fall die zwar immer größer werdende, aber trotzdem abgegrenzte Gruppe, sogenannte *digital natives*, bevorzugt werden. Sehr positiv sehen wir den Ansatz, stadtplanerische Regeln und Gesetze zu negieren. Hier wird eine wichtige Bedingung erfüllt bzw. Blockade abgebaut, um fantasievolles und zukunftsorientiertes Handeln zu ermöglichen. Kritisch sehen wir den Rückzug der EntwicklerInnen aus dem laufenden Prozess und damit aus der Diskussion. Wir verstehen die Intention, bewusst keinen Einfluss ausüben zu wollen, sind aber der Ansicht, dass die PlanerInnen in diesem Prozess zumindest als Informationsquelle und RatgeberInnen weiterhin verfügbar sein sollten.

Das multidisziplinäre Kollektiv *raumlabor_Berlin* verfolgt mit dem *Koloradoprojekt* für die deutsche Stadt Halle-Neustadt diesbezüglich eine andere Strategie. In diesem Modellversuch wird das Planungsgebiet in einem ersten Schritt in gleich große Felder geteilt. Kleingruppen aus allen Beteiligten haben dann die Aufgabe, Themen und Visionen für ihr

jeweiliges Feld zu entwickeln, die dann von neu formierten Planungsteams mithilfe verschiedener „Toolsets“ in konkrete Maßnahmen übersetzt werden sollen. Die InitiatorInnen selbst sehen ihre Rolle als die von KonzeptmanagerInnen, die im laufenden Prozess beraten, moderieren und auch Impulse setzen können.¹³

Hierin sehen wir eine gute Möglichkeit, unsere eigene Position im Prozess zu definieren. Es entspricht den grundlegenden Kompetenzen von ArchitektInnen, im besten Fall damit von uns selbst, kreativ und assoziativ zu denken, Impulse zu setzen, Probleme und deren mögliche Lösungen zu verhandeln.

Unsere eigene Rolle scheint gefunden. Die Strategie ist nur als Forderungskatalog an den Prozess selbst greifbar.

Unser Prozess soll:

die vorhandenen Machtstrukturen relativieren.

aktiv auf Menschen zugehen.

zur freiwilligen Beteiligung animieren.

eine neue gemeinsame Darstellungsform entwickeln.

einen Rollenwechsel ermöglichen.

alle Beteiligten gleichzeitig aktiv werden lassen.

eine Abstraktion der Realität erzeugen.

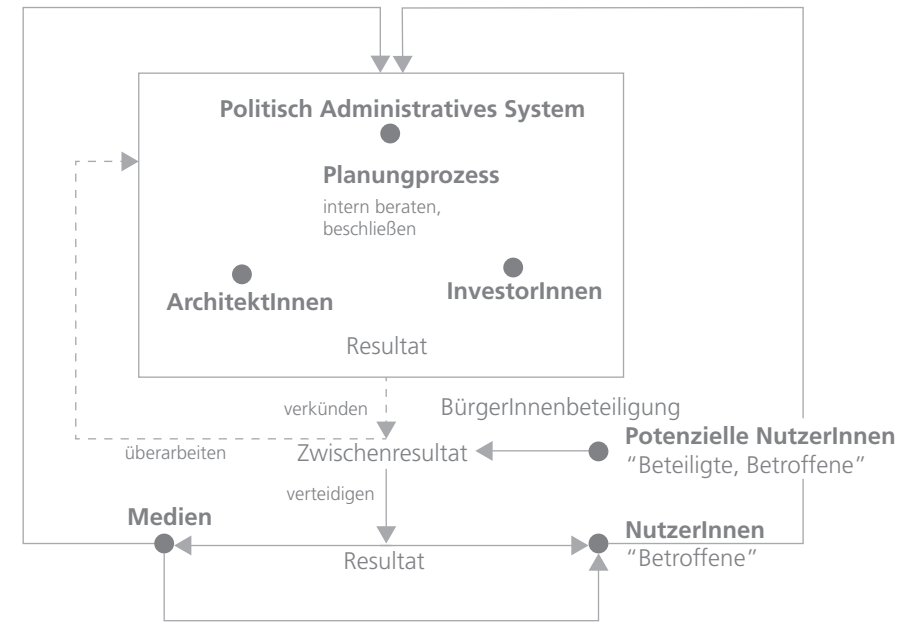
zukunftsorientiertes Handeln ermöglichen.

Konflikte beinhalten können.

einen neuen gemeinsamen Raum schaffen.

Wie können wir diese Liste von Forderungen in einen sozialen und räumlichen Prozess übersetzen? Wie können alle diese Teilaufgaben zu einem integralen Bestandteil einer Strategie werden? Wie können wir diese Strategie für unser ganz konkretes Anliegen – die Idee der Copa Cagrana für alle WienerInnen – einsetzen?

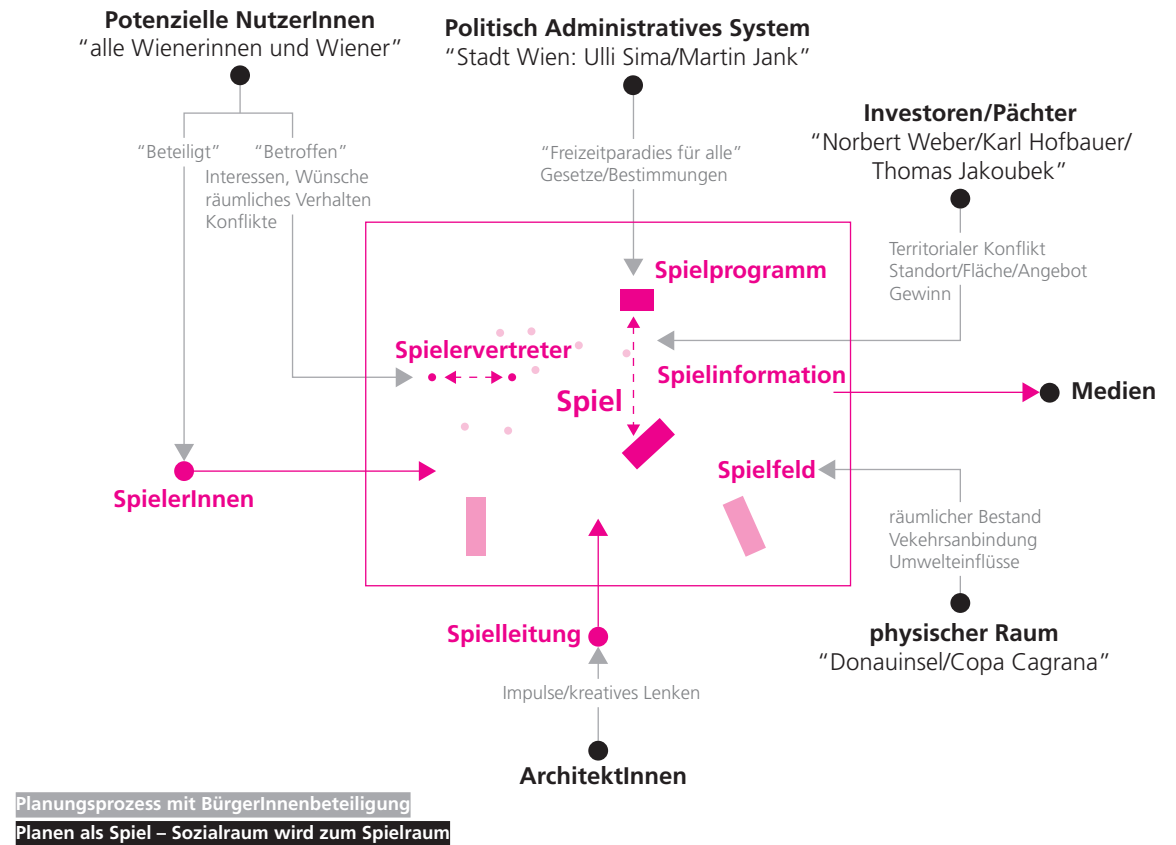
„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und einem Bewußtsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche‘ Leben.“



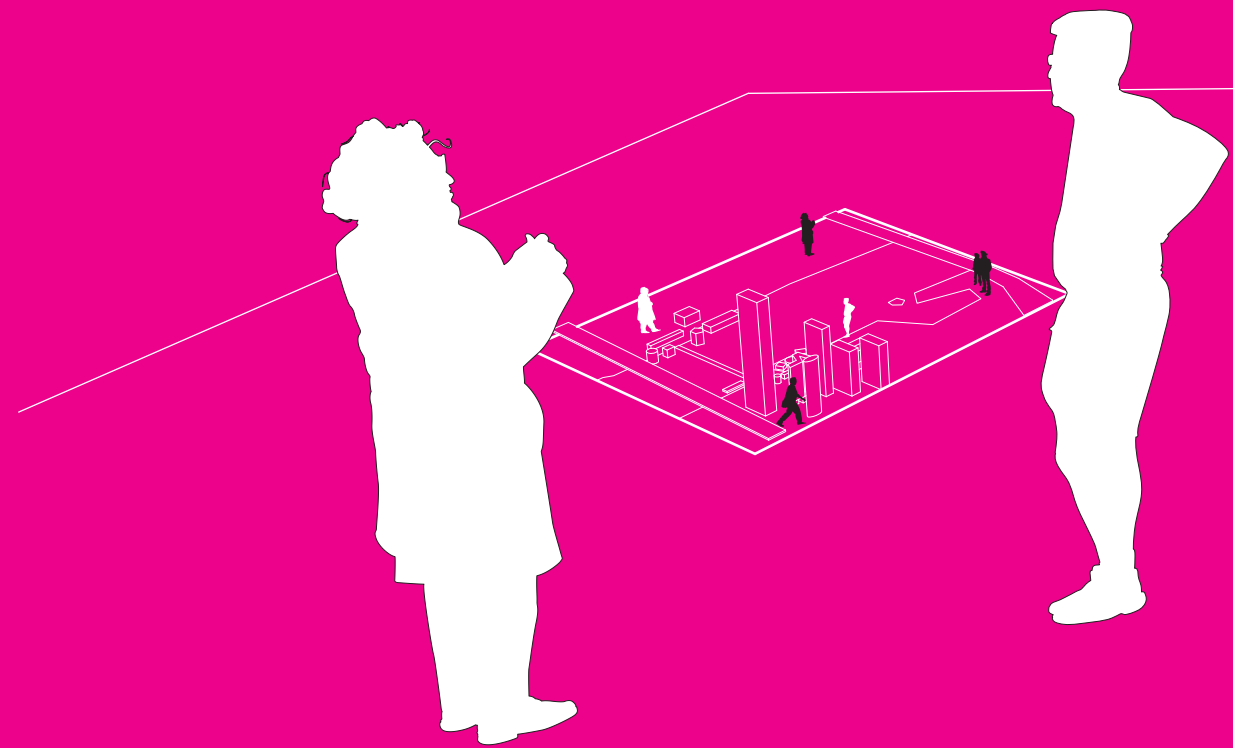
Johan Huizinga hilft uns mit dieser Definition, einen entscheidenden Schritt zu machen. Spiel scheint sehr viel davon zu beinhalten, was wir an Anforderungen für das Gelingen einer partizipatorischen Praxis festgelegt haben.

Die Strategie ist folgende:

Planen als Spiel, als Spiel vor Ort zwischen und mit allen Beteiligten. Die Copa Cagrana wird zum gemeinsamen Spielfeld. AkteurInnen und NutzerInnen werden zu SpielerInnen, Konflikte und Differenzen derselben zum Spiel selbst. Wir als Architekten übernehmen die Rolle des Spielentwicklers und Spielleiters, nicht ohne dabei gewissermaßen Neuland zu betreten.



- 1 vgl. Lefèbvre, 1991
- 2 Fezer & Heyden, 2004, S.22
- 3 vgl. www.partizipation.at
- 4 www.partizipation.at
- 5 Fezer & Heyden, 2004, S.14-15
- 6 Fezer & Heyden, 2004, S.14
- 7 Rambow, 2000, S.35
- 8 Heinemann & Schmid, 2004, S.76
- 9 Rambow, 2000, S.64
- 10 Lefèbvre, 2003, S.238
- 11 vgl. Stadtbauverwaltung Wien, 1977
- 12 modell-obrien.berlin.heimat.de
- 13 www.raumforschung.de
- 14 Huizinga, 2011, S.37



Die Stadt als Spiel

„Spiel ist älter als Kultur; denn so ungenügend der Begriff Kultur begrenzt sein mag, er setzt doch auf jeden Fall eine menschliche Gesellschaft voraus, und die Tiere haben nicht auf die Menschen gewartet, daß diese sie erst das Spielen lehrten. Ja, man kann ruhig sagen, daß die menschliche Gesittung dem allgemeinen Begriff des Spiels kein wesentliches Kennzeichen hinzugefügt hat.“¹

Spielerisches Planen für alle?

Spielen stellt also, folgt man Johan Huizingas Argumentation, das älteste bekannte Kulturphänomen dar, noch vor Sprache oder Schrift, die sich erst später als Phänomene der menschlichen Kultur entwickelten. Huizinga geht sogar so weit zu sagen, dass „Kultur in Form von Spiel entsteht, daß Kultur anfänglich gespielt wird“² Sein Werk „Homo Ludens“ brachte das Spielerische erstmals in einen wissenschaftlichen Kontext und dient deshalb der noch jungen transdisziplinären Disziplin der Ludologie – also der Lehre vom Spiel – als ein Referenzwerk. In den letzten Jahrzehnten gewinnt die Thematik durch das Aufkommen und die Entwicklung einer digitalen Spielkultur zunehmend an Bedeutung. Besonders interessant ist in diesem Zusammenhang die Beschäftigung mit digitalen Spielen als Massenmedien. Aufbauend auf Huizinga definiert Roger Caillois 1961 das Spiel als eine Aktivität, die auf folgenden wesentlichen Aspekten beruht:³

Freiwilligkeit – SpielerInnen nehmen freiwillig am Spiel teil, andernfalls würde es seine Attraktivität verlieren.

Begrenzung – Ein Spiel ist ein räumlich und zeitlich begrenztes Ereignis.

Ungewissheit – Verlauf und Ausgang können nicht vorherbestimmt werden, sie sind Abhängig von der Initiative der SpielerInnen.

Unproduktivität – Es werden weder materielle Güter noch Besitz geschaffen.

Regelhaftigkeit – Abläufe sind durch ein Regelwerk festgelegt, das eigenen Gesetzen unterliegt und einzig für die Dauer des Spiels gilt.

Vorspiegelung – Es entsteht das Bewusstsein, sich während des Spiels in einer fiktiven Wirklichkeit zu befinden.

Spiele werden von ihm in vier wesentliche Kategorien eingeteilt, wobei Überschneidungen und Kombinationen häufig vorkommen:

agon – Wettkampf

Im Vordergrund steht der Wettbewerb, oft geht es darum, einander in einer spezifischen Disziplin zu übertrumpfen.

alea – Glücksspiel

Spielentscheidende Komponente ist der Zufall, wie beispielsweise beim namensgebenden Würfelspiel.

ilinx – Rausch

Die SpielerInnen begeben sich in einen rauschartigen Zustand.

mimicry – Maskierung

Man verkleidet sich oder simuliert eine nicht alltägliche Situation.

Caillois' Definition hat im Wesentlichen auch heutzutage noch Gültigkeit, wenn auch einzelne konkrete Beispiele etwas aus dem Rahmen fallen. So würde man den zunehmend aufkommenden Lernspielen wohl zumindest keine Unproduktivität unterstellen wollen – zumindest nicht, was die Produktion von immateriellen Gütern, also durch Lerneffekte im Spiel generiertes Wissen, angeht. Man müsste diesen Aspekt wohl heute etwas weiter fassen und nicht auf materielle Güter und Besitz beschränken. Auch das Bewusstsein, Fiktion und Wirklichkeit trennen zu können, wird durch den Einsatz neuer Technologien zunehmend erschwert.

Mit dem vorliegenden Projekt soll ein exemplarischer Beitrag geleistet werden, die positiven Aspekte des Spiels strategisch zu nutzen, um kooperativ zu arbeiten, also sehr wohl produktiv zu sein und in weiterer Folge Veränderungen der Realität herbeizuführen. Nach Caillois würden Spiele, die sich mit Planung und Entwicklung von Städten befassen, wohl am ehesten in die Kategorie *mimicry* fallen, sobald SpielerInnen in verschiedene Rollen schlüpfen können, um im gemeinsamen Spiel verschiedene Stadt- und Gemeinschaftsszenarien zu simulieren. Ganz zufriedenstellend ist diese Zuordnung allerdings nicht. Für die in den letzten Jahren großen Zuspruch findenden *serious games*, also Spiele, die in erster Linie zum Ziel haben, Wissen zu generieren oder zu vermitteln – allerdings nicht, ohne die charakteristischen Merkmale und positiven Aspekte eines Spiels zu integrieren – muss die Kategorisierung also weiter gefasst werden.

„Play is free movement within a more rigid structure.“⁴

Katie Salen und Eric Zimmerman liefern mit ihrer abstrakten Definition einen Vorschlag, der gut geeignet zu sein scheint, all die verschiedenen Formen und Ausprägungen von Spiel aufzunehmen. Die wesentlichen Merkmale, die in den Definitionen Huizingas und Caillois' zu finden sind, werden hier in einem recht prägnanten Satz zusammengefasst. Das Spiel braucht Regeln, also eine Struktur, auf die man sich einigt, und es geht darum, sich innerhalb dieser definierten Strukturen möglichst frei und kreativ zu bewegen. Eine Situation, die PlanerInnen nur zu gut bekannt ist. Welche konkreten Vorteile bieten nun also spielerische Methoden in Bezug auf Planungsprozesse?

„Das Planspiel ist eine Methode, die den Beteiligten dazu verhelfen soll, die komplexe Alltagswirklichkeit in einer gespielten (und vereinfachten) Situation zu verstehen und systeminhärente Zwänge, Handlungsmöglichkeiten, Konsequenzen und Alternativen zu erkennen. Die TeilnehmerInnen schlüpfen in Rollen, ihr Verhalten und ihre Entscheidungen lassen neue Rahmenbedingungen entstehen und bestimmen so den Spielverlauf.“⁵

Diese von einer Informationsseite des Österreichischen Lebensministeriums zum Thema Partizipation und nachhaltige Entwicklung stammende Definition fasst einige der wesentlichen Elemente zusammen, die helfen könnten, die bisher formulierten Fragen zu beantworten und zur Lösung im konkreten Beispiel beizutragen.

Ein gewisser Grad an Freiwilligkeit ist die Grundvoraussetzung für produktives und motiviertes Arbeiten. Spielerische Systeme bieten Interessierten eine einfache Möglichkeit, an einem Planungsprozess teilzuhaben und sich mit dem kooperativ erarbeiteten Ergebnis zu identifizieren. Räumliche und zeitliche Begrenzung

des Spiels helfen den am Planspiel teilnehmenden Personen, den Überblick über das Geschehen zu bewahren und einen komplexen dynamischen Prozess in einem überschaubaren Rahmen zu halten. Ungewissheit bedeutet in diesem Fall, dass ein ergebnisoffenes Arbeiten angestrebt wird, das seine Information aus der Initiative aller TeilnehmerInnen erhält und dessen Ausgang nicht vorbestimmt ist. Die Möglichkeit, eigene Regeln für die Zeit des Spiels zu entwickeln, bedeutet, dass utopische Ziele formuliert und Wünsche ohne Einschränkung geäußert werden können. Bezüglich der Unproduktivität und Vorspiegelung erlauben wir uns, die Definition Caillois' etwas auszuweiten: Ein Spiel kann sehr wohl produktiv sein. Es findet durch die konzentrierte Auseinandersetzung mit einem sehr spezifischen Thema ein Gedankenaustausch unter den MitspielerInnen statt, der im besten Fall zu einer individuellen Bewusstseinsbildung beiträgt. Die fiktive Wirklichkeit, in der man sich nach Caillois als SpielerIn bewegt, muss auch relativiert werden, sollen spielerische Planungstools doch sehr wohl für reale Planungsaufgaben angewendet werden. Zwar werden teilweise im Spiel Einflüsse und Aspekte, die einen Planungsprozess oftmals ausgesprochen schwierig und kompliziert erscheinen lassen, bewusst ausgeblendet, aber das Einbeziehen aller realen Hürden und Einschränkungen würde eine Teilnahme am Spiel ohne Vorwissen unmöglich machen. Das zu entwickelnde Spiel soll aber genau das nicht, denn die von einem Planungsprozess betroffene Bevölkerung soll sehr früh eingebunden werden. Dies kann unserer Meinung nach nur gelingen, wenn das Planungstool, das die Teilnahme ermöglicht, ein möglichst niederschwelliges Instrument ist. Die Ergebnisse des Planspiels sollen dann in weiterer Folge als Katalysatoren dienen und in regem Austausch mit NutzerInnen von Fachleuten weiterbearbeitet werden.

Es ist essenziell, dass PlanerInnen dabei Einblick in ihre Arbeit bieten. Nur so kann verhindert werden, dass am Ende das Gefühl entsteht, im Zuge des Prozesses übergangen worden zu sein. Das Spiel wird zu einem Instrument, durch das Probleme gemeinsam analysiert und gelöst werden können.

„A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude“⁶

Für den Moment des Spiels begeben sich also alle teilnehmenden Figuren auf eine gemeinsame Basis – ohne dass sich Einzelne durch spezielles Vorwissen Vorteile verschaffen könnten. Durch das Zusammenkommen am Spieltisch können bedeutende emotionale Momente eines Spiels gemeinsam erlebt werden.

Emotion, Motivation und Lerneffekt

SpielerInnen lernen im Spiel ihre individuellen Vorteile für ein gemeinsames Ziel einzusetzen – könnten aber auch nur auf ihren eigenen Vorteil bedacht agieren. Da man sich für die Dauer des Spiels in einer fiktiven Wirklichkeit befindet, ist man fokussierter und konzentrierter, als wenn man eine ähnliche Problemstellung als Arbeitsaufgabe gestellt bekommen hätte.

Ein weiterer wichtiger Aspekt am Spielen ist der, dass man ein Spiel „gut“ spielen muss, um kein Spielverderber oder keine Spielverderberin zu sein. Man muss das Spielziel erreichen wollen, um nicht anderen das Erlebnis zu zerstören. Die Regeln, auf die man sich zu Spielbeginn geeinigt hat, müssen daher eingehalten werden. Trotzdem ist natürlich der Versuch, diese Regeln zu umgehen und einen individuellen Vorteil daraus zu ziehen, naheliegend. Das Betrügen kann als eigenes Spiel im Spiel betrachtet werden. Caillois sieht jene, die die aufgestellten Regeln eines Spiels brechen, trotzdem als Teil des Spieluniversums. Durch den Versuch zu betrügen zeigt man demnach eigentlich, sich der Regeln und Konventionen sehr wohl bewusst zu sein und gibt vor, sie zu respektieren:

„The cheat is still inside the universe of play. If he violates the rules of the game, he at least pretends to respect them. He tries to influence them. He is dishonest but hypocritical.“⁷

Die Motivation, ein Spiel „gut“ zu spielen, steigt deutlich, wenn die Schwierigkeit des Spiels dem eigenen Können entspricht und mit zunehmender Fertigkeit an diese angepasst werden kann. Es muss möglich sein, das Spiel zu gewinnen, aber diese Aufgabe muss mit einer gewissen Herausforderung verbunden sein. Diese Herausforderung bedeutet, dass SpielerInnen gefordert sind, aus ihren Fehlern zu lernen, um das Spielziel zu erreichen. Ihre Belohnung für die Teilnahme am Spiel ist eine klare Aussage, wo sie in Bezug auf ihre MitspielerInnen stehen. Diese Belohnung kann natürlich auch in einer Gruppe erfahren werden. Während des Spiels findet ein Prozess der Bewusstseinsbildung statt, der die TeilnehmerInnen mit der Erfahrung zurücklässt, dass eine kooperative Leistung zu einem konkreten Ergebnis – natürlich im besten Fall einem positiven – geführt hat. Die SpielerInnen belohnen sich also selbst damit, ihr Planungsziel als Gruppe erreicht und dafür positives Feedback bekommen zu haben. Durch die Einbindung möglichst vieler konkreter Vorstellungen und Wünsche können sich PlanerInnen vom Ergebnis des Planspiels genauso überraschen und inspirieren lassen wie die TeilnehmerInnen. Die Publikation besonders interessanter Spielergebnisse führt dazu, dass sie zusätzlich auf Kommentare und Anregung von weiteren SpielerInnen hoffen können. Durch die Vernetzung verschiedener Einflüsse und Ideen liegt bereits am Beginn des Planungsprozesses ein sehr breites Spektrum an Inputs und Informationen vor, das in weiterer Folge unter Einbindung der Öffentlichkeit weiter ausgearbeitet werden kann. Für einen Planungsprozess ist also eine spielerische Simulation sehr geeignet, da man nicht aus gebauten Fehlern lernen muss, sondern mögliche Fehlentscheidungen im Vorfeld aufgezeigt und die Reaktionen von NutzerInnen bereits antizipiert werden können.

Territorium und Konflikt – das Spiel als Instrument der Verhandlung

Nicht zu vergessen ist natürlich auch der agonale Aspekt jedes Spiels. Spiel beinhaltet zu einem gewissen Grad immer das Ziel zu gewinnen. Ein Wettkampf gegen MitspielerInnen, gegen einen virtuellen Kontrahenten oder einen von einer Gegnerin erreichten Spielstand. Damit ist – folgt man Salen

und Zimmerman, Crawford zitierend – Konflikt ein intrinsisches Element des Spielerischen:

„The player is actively pursuing some goal. Obstacles prevent him from easily achieving this goal. Conflict is an intrinsic element of all games. It can be direct or indirect, violent or nonviolent, but it is always present in every game.“⁸

Zusätzlich zum Konflikt zwischen den einzelnen SpielerInnen sei besonders darauf hingewiesen, dass zahlreiche Spiele ihren Reiz in der Simulation oder dem Ausleben von Konflikten haben. Insbesondere die spielerische Darstellung und Verhandlung territorialer Konflikte, wie sie beim Schachspiel oder Go offenkundig ist, sei hier erwähnt. Schach als Spiel, das ein Aufeinandertreffen zweier Armeen und ihrer Taktiken versinnbildlichen soll, ist im Grunde ein Abbild von Kriegsführung. Den Bogen vom Ursprung der Strategie- und Kriegsspiele über entsprechende Brettspiele bis hin zu zeitgenössischen digitalen *cosim-games* (*conflict-simulation*) wie „American Army“ – einem *egoshooter*, der urbane Kriegsführung spielerisch darstellt – zu spannen, würde den Rahmen sprengen

Stadtspieler
Netzwerk Agens e.V., 2009-



Stadtspieler ist ein „Trainingsspiel für Stadtentwicklung und Kreativität“, das erstmals 2009 in Hamburg präsentiert wurde. Es wurde entwickelt, „um verschiedene Menschen und Interessensgruppen miteinander ins Gespräch zu bringen, um positive Bilder über Stadt zu kreieren (...) und nicht zuletzt, um den Gemeinwesengedanken didaktisch zu fassen.“

Auf einem Spielbrett ist eine fiktive, prototypische Stadt mit Altstadt, Stadterweiterungsgebiet, Industrie- und Erholungszone dargestellt. Angeleitet von einer Moderatorin oder einem Moderator nehmen die vier bis sechs SpielerInnen alternierend verschiedene Rollen ein. Als Investor oder Investorin werden – aus Knetmasse geschaffene – Gebäude errichtet und beworben, BewohnerInnen besuchen die von den TeilnehmerInnen errichteten Gebäude und StadtentwicklerInnen diskutieren und analysieren die vorliegenden Szenarien. Nachdem die ersten Gebäude errichtet und die Stadtteile genauer definiert wurden, werden die Maßnahmen der MitspielerInnen kommentiert und bewertet. Hierzu werden sogenannte „Stadtplanerpreise“ verteilt und „Meisterspieler“ gekürt. Gemeinsam erarbeitet die Gruppe abschließend eine Geschichte, die die Ideen zu den einzelnen Gebäuden der Stadt zusammenfassen soll. (www.stadtspieler.com)

und soll auch nicht Thema dieser Arbeit sein. Dennoch sei nicht unerwähnt, dass Kriegsspiele, die wohl extremste Form der Konfliktsimulation, heute einen wesentlichen Teil der erfolgreichen digitalen Spiele ausmachen.⁹ Konzentriert man sich auf weniger destruktive Ausformungen von Konflikt, kann – um erneut Salen und Zimmerman zu bemühen – aus Konflikten auch Positives entstehen.

„Conflict, a game as a contest of powers, is a core component of our very definition of the term ‚game‘. While conflict outside of games can sometimes be destructive, in games we find the wonderful paradox of a staged conflict, resulting in meaningful play.“¹⁰

Die Frage ist, wie Konflikte verhandelt werden, und ob Konflikte zu Konkurrenz oder zu Kooperationen führen. Können womöglich reale Konflikte über ein spielerisches Abbild zu einer sinnvollen Lösung gebracht werden, die sich in die Realität übersetzen lässt?

Stadtspieler

Liest man obenstehende Beschreibung eines aktuell diskutierten Stadtplanungsspiels und sieht man sich die verfügbaren Videobeiträge zu entstandenen Spielergebnissen an, entsteht der Eindruck eines Spiels für eine recht eingespielte, ja sogar eingeschworene Gruppe von Fachleuten, die als EinzelspielerInnen das Medium des Stadtspiels nützen, um ihre persönlichen Interessen und Animositäten zu vertreten. Es fehlt ein Bezug zu einer breiten Öffentlichkeit, der in diesem Fall nur hergestellt werden kann, wenn zahlreiche SpielerInnen in vielen Kleingruppen spielen und die einzelnen Ergebnisse vernetzt würden. Kommentiert, angespornt und kritisiert wird aber nur innerhalb der Gruppe, was in Bezug auf Stadtgestaltung nicht weit genug gefasst zu sein scheint. Darüber hinaus scheint der Gemeinschaftsgedanke im Spiel sehr schnell unterzugehen, nachdem die Spielziele sich individuell unterscheiden. Die Beschränkung des Spielfelds auf eine zwar abstrakt und allgemein gehaltene prototypische Stadt, die aber eine klare Funktionstrennung vorgibt, entspricht unserer Meinung nach auch nicht einer zeitgemäßen Auffassung von Stadt.

„*Game design isn't just a technological craft. It's a twenty-first-century way of thinking and leading. And gameplay isn't just a pastime. It's a twenty-first-century way of working together to accomplish a real change.*“¹¹

Das Spiel als Teil der digitalen visuellen Kultur

Mit der stetigen Entwicklung von digitalen Medien haben in den letzten Jahrzehnten Spiele immer mehr an Stellenwert gewonnen. Es wurden neue Formen des Spiels entwickelt, und durch die globale Vernetzung der digitalen Medien hat sich vor allem die Form des gemeinsamen Spielens erheblich verändert. Die Entwicklung von Computern und Spielkonsolen führte zu neuen Formen der Interaktion mit dem Spiel und natürlich auch von MitspielerInnen untereinander. Stadt-, Flug- oder Zivilisationssimulationen spielten eine große Rolle unter den ersten digitalen Spielen. Ihr wesentlicher Vorteil ist, dass die Simulation auf einem geeigneten Medium wie einem PC oder einer Konsole einer sehr großen Anzahl an Menschen Zugang zu ansonsten verwehrten Erfahrungen bieten kann. Der Vorspiegelung einer fiktiven Wirklichkeit, wie Caillois sie beschreibt, kommt hier also eine ganz besondere Bedeutung zu. Darüber hinaus werden in den letzten Jahren Spiele zunehmend als pädagogische Instrumente eingesetzt. Die Leichtigkeit, mit der nicht nur Kinder sich spielerisch Fertigkeiten aneignen, wird genutzt um immer interaktivere und offenere Lern- und Lehrmethoden zu entwickeln.

Es gibt also eine ganze Generation, die mit digitalen Spielen aufgewachsen ist und digitale Medien selbstverständlich in den Alltag integriert. Jane McGonigal, Director of Game Research and Development am Institute for the Future, beschreibt die speziellen Fähigkeiten der *gamer* folgendermaßen:¹²

Urgent optimism – Die Begabung, sich zu motivieren und daran zu glauben, ein Spielziel erreichen oder ein Hindernis bewältigen zu können.

Social fabric – Das Talent, ein dichtes soziales Netzwerk zu schaffen und zu pflegen. Gemeinsam ein Spiel zu spielen erfordert ein hohes Maß an Vertrauen und Kooperation.
Blissful productivity – Der Wille, hart zu arbeiten, wenn es um die Lösung eines Problems geht. Scheitern bedeutet nicht, dass man aufgibt, sondern spornt vielmehr an, die spezifische Aufgabenstellung so lange zu bearbeiten, bis sie gelöst ist.
Epic meaning – Die Freude an der Lösung großmaßstäblicher Probleme. Je größer und wichtiger die Aufgabe, desto größer die Motivation.

Die Kombination dieser Talente macht sie zu „*super empowered hopeful individuals*“.¹³

Wie können nun also die angesprochenen Talente und Interessen entsprechend eingesetzt werden? Es soll schließlich verhindert werden, dass SpielerInnen das Gefühl haben, im Spiel hervorragende Leistungen bringen zu können, aber im Alltag nicht „gut genug“ zu sein. Es geht also darum, die Fähigkeiten aus dem Spiel in den Alltag zu übertragen. Für ein spielerisches Planen ist insbesondere der Aspekt der Kollaboration interessant. Um wieder McGonigal zu zitieren:

„*I believe online gamers are among the most collaborative people on earth. Collaboration is a very special way of working together. It requires three distinct kinds of concentrated effort: cooperating (...), coordinating (...), and cocreating.*“¹⁴

Kollaboration beinhaltet danach das gemeinsame Streben, ein gewisses Ziel zu erreichen, das Teilen von Ressourcen und Arbeitsaufwand und den Willen, gemeinsam etwas Neues zu schaffen. In einem Planspiel sollten genau diese positiven Eigenschaften eingesetzt werden. Spielerisch entwickelte

Szenarien sollten das Ergebnis eines kooperativen Entwicklungsprozesses darstellen. Zwar geht es nicht darum, die Welt vor dem Untergang zu bewahren, aber immerhin bekommt man als PlanspielerIn eine Stimme und damit die Möglichkeit, das eigene Umfeld aktiv mitzugestalten. Während man selbst aktiv ins Spiel eingreift, bekommt man – ein wesentlicher Vorteil des dynamischen digitalen Mediums – Feedback, wie potenzielle NutzerInnen beziehungsweise SpielerInnen, die vor einem selbst gespielt haben, zu den entwickelten Szenarien stehen und muss so jederzeit auf all seine MitspielerInnen reagieren. Das digitale Planspiel kombiniert also die wesentlichen Faktoren, die das Spiel zum Genuss, zur Herausforderung, zur Kommunikationsplattform und zum Lernmedium machen können, da man auf mehreren Ebenen Teil des Spiels werden kann. Man kann in der Gruppe aktiv gestalten, Konflikte verhandeln, Utopien entwickeln oder nur beobachten.

Datenbankinformation und Feedbacksysteme

„*Systems that are emergent systems generate unpredictable patterns of complexity from a limited set of rules. In an emergent system, the whole is greater than the sum of the parts.*“¹⁵

Spiele können als komplexe, emergente Systeme betrachtet werden. Erst das komplexe Zusammenspiel aller MitspielerInnen und die individuelle Auslegung und Anwendung der aufgestellten Regeln schafft das Spielerlebnis. Dies gilt für alle Spiele, egal ob sie am Computer, an einer Konsole, mit dem Mobiltelefon, auf einem Sportplatz, einem Blatt Papier oder mithilfe von Spielkarten gespielt werden. Jedoch ist es wohl eines der bedeutendsten Charakteristika digitaler Spiele, dass das Spiel selbst, ebenso wie die SpielerInnen, lernfähig ist. Multiplayer-Spiele nehmen ständig neue Information von allen Teilnehmenden auf und passen sich in einem bestimmten Rahmen ständig an diese an. Dies wird durch den Einsatz von vernetzten dynamischen Datenbanken ermöglicht. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels kann so in einem gewissen Rahmen an die SpielerInnen angepasst werden. So können individuell abgestimmte und damit mit den jeweiligen Fähigkeiten

zwar herausfordernde, aber lösbare Aufgaben geschaffen werden. Damit wird sichergestellt, dass durch Erfolgserlebnisse die individuelle Motivation erhalten bleibt. Darüber hinaus können durch den Einsatz einer dynamischen Datenbank jederzeit Informationen von nicht aktiv am Spiel teilnehmenden SpielerInnen in den Spielverlauf miteinbezogen werden. Es entsteht ein Feedback-System, das aktiven SpielerInnen jederzeit eine Aussage darüber liefert, wo sie mit ihrem Spiel stehen. McGonigal definiert neben dem Spielziel, den Spielregeln und der Freiwilligkeit ein Feedback-System als wesentliches Merkmal eines Spiels:

„*The feedback system tells players how close they are to achieving the goal. (...) Real-time feedback serves as a promise to the players that the goal is definitely achievable, and it provides motivation to keep playing.*“¹⁶

Es ist dabei nicht entscheidend, ob das Feedback-System in Form von Punkten, Levels, einem Highscore oder auch einer Fortschrittsanzeige besteht.

Überlagerung von digitaler und analoger Spielerfahrung

Natürlich darf, wenn es ein Hauptziel der Spielentwicklung ist, eine möglichst breite Öffentlichkeit für das Spiel zu interessieren, nicht vernachlässigt werden, dass es neben den *digital natives* – also dem Teil der Bevölkerung, der selbstverständlich mit digitalen Medien umgeht, mit ihnen aufgewachsen ist und sie ohne große Anstrengung in den Alltag integriert – auch einen großen Anteil an Menschen gibt, die wenig Erfahrung im Umgang mit digitalen Medien haben. Vor allem bei Spielen, die sich anderer Schnittstellen als beispielsweise Computer oder Mobiltelefone bedienen, spielt diese Erfahrung eine Rolle. Joysticks, Controller oder Virtuelle Realitäten bieten sehr spezifische Vorteile in der Simulation konkreter Erfahrungen, schrecken aber Teile der Bevölkerung ab, diese anzuwenden. Das Interface hat einen großen Einfluss darauf, wer ein Spiel spielt und wer nicht. Im Sinne der angesprochenen Vorgabe, ein möglichst niederschwelliges Planungstool zu entwickeln, sind also besonders Schnittstellen interessant, die sich sehr einfacher und natürlicher Formen der Interaktion bedienen. Ein digitales Spiel,

das beispielsweise durch die eigene Körperbewegung oder Sprache gesteuert wird und nicht der Übersetzung durch ein einschränkendes Medium wie einer Maus oder eines Joysticks bedarf, ermöglicht eine intuitive Steuerung des Spiels. So wird sichergestellt, dass, unabhängig vom Zugang und der Erfahrung mit digitalen Medien und deren Schnittstellen, der Spaß und die Motivation für möglichst viele Menschen erfahrbar wird. Das Setzen und Manipulieren von Spielsteinen ist eine der am weitesten verbreiteten Methoden, ein Spiel zu steuern. Die Kombination bewährter analoger Spielelemente mit digitalen Neuerungen scheint für uns sehr geeignet zu sein, so viele Menschen wie möglich in das Spiel integrieren zu können. Das Spiel und seine Bedienung sind so aufregend genug für *digital natives* und bieten ausreichend bewährte Elemente, um auch für im Umgang mit digitalen Interfaces weniger erfahrene SpielerInnen anwendbar zu sein.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass das Spiel als Methode für kooperative Prozesse gut geeignet zu sein scheint. Erinnert man sich an die an den Prozess gestellten Forderungen, scheint das Spiel gut an diese anzuknüpfen. Durch die im Spiel eingenommenen Rollen werden vorhandene Machtstrukturen relativiert und Rollenwechsel ermöglicht. Ein Spiel als mobiles Instrument kann vor Ort gespielt werden und es kann damit aktiv auf Menschen zugegangen werden. Durch die Darstellungsform des Spiels werden Hürden abgebaut und es wird eine Abstraktion der Realität erzeugt, die es durch fantasievolles Handeln ermöglicht, Konflikte in einem neuen gemeinsamen – aber klar begrenzten – Raum zu verhandeln.

Unser Spiel soll:

klare Regeln und ein klares Ziel haben.

eine gemeinsame Basis für Spielende schaffen.

Konflikte aufzeigen.

Feedback geben und dadurch zum Erreichen des Zieles anspornen.

spielerisch urbane Gemeinschaftsräume entwickeln.

- 1 Huizinga, 2011, S.9
- 2 ibid, S.57
- 3 Caillois, 2001, p.10
- 4 Salen & Zimmerman, 2004, p.304
- 5 www.partizipation.at
- 6 Schell, 2008, p.37
- 7 Caillois, 2001, p.45
- 8 Crawford; In: Salen & Zimmerman, 2004, p.249
- 9 vgl. Graham, 2010, pp.203
- 10 Salen & Zimmerman, p.250
- 11 McGonigal, 2011, p.13
- 12 www.ted.com
- 13 ibid
- 14 McGonigal, 2011, p.268
- 15 Salen & Zimmerman, 2004, p.170
- 16 McGonigal, 2011, p.21



Die Siedler von Cagran

Spielentwicklung

Ausgehend von den an den Planungsprozess gestellten Forderungen sowie den Kriterien, die ein Spiel im Allgemeinen zu erfüllen hat, um als solches erlebt zu werden, wird im folgenden Abschnitt die Transformation des Sozialraums in den Spielraum beschrieben, und auf notwendige Abstraktionen bei der Umsetzung eingegangen.

Dabei werden alle relevanten Faktoren des Sozialraums in Elemente des Spiels übersetzt, um eine andere Form der Realität zu generieren, in der spielerisches und zukunftsorientiertes Handeln möglich wird. Bewusst werden Vorgaben, die dieses beeinträchtigen würden, vereinfacht oder negiert.

Im Besonderen liegt der Fokus auf der Entwicklung der Doppelrolle der potenziellen NutzerInnen als Beteiligte und Betroffene. Wir werden dazu in weiterer Folge das Konzept des „Spielervertreeters“ genauer erläutern.

Eine wichtige Entscheidung seitens der Spielentwickler ist die Themenvorgabe „Urlaub mitten in Wien“, also die Konzentration auf Freizeitaktivitäten in der Spielumgebung. Grundlegend ist weiters die Absicht, die Spielbedienung in Anlehnung an bekannte Spielerfahrungen einfach nachvollziehbar zu gestalten, um damit eine aktive Teilnahme aller potenziellen NutzerInnen am Spiel zu ermöglichen. Entscheidend für die freiwillige Beteiligung ist zudem die SpielerInnenaktivierung vor, sowie die Spielmotivation während und nach dem Spiel.

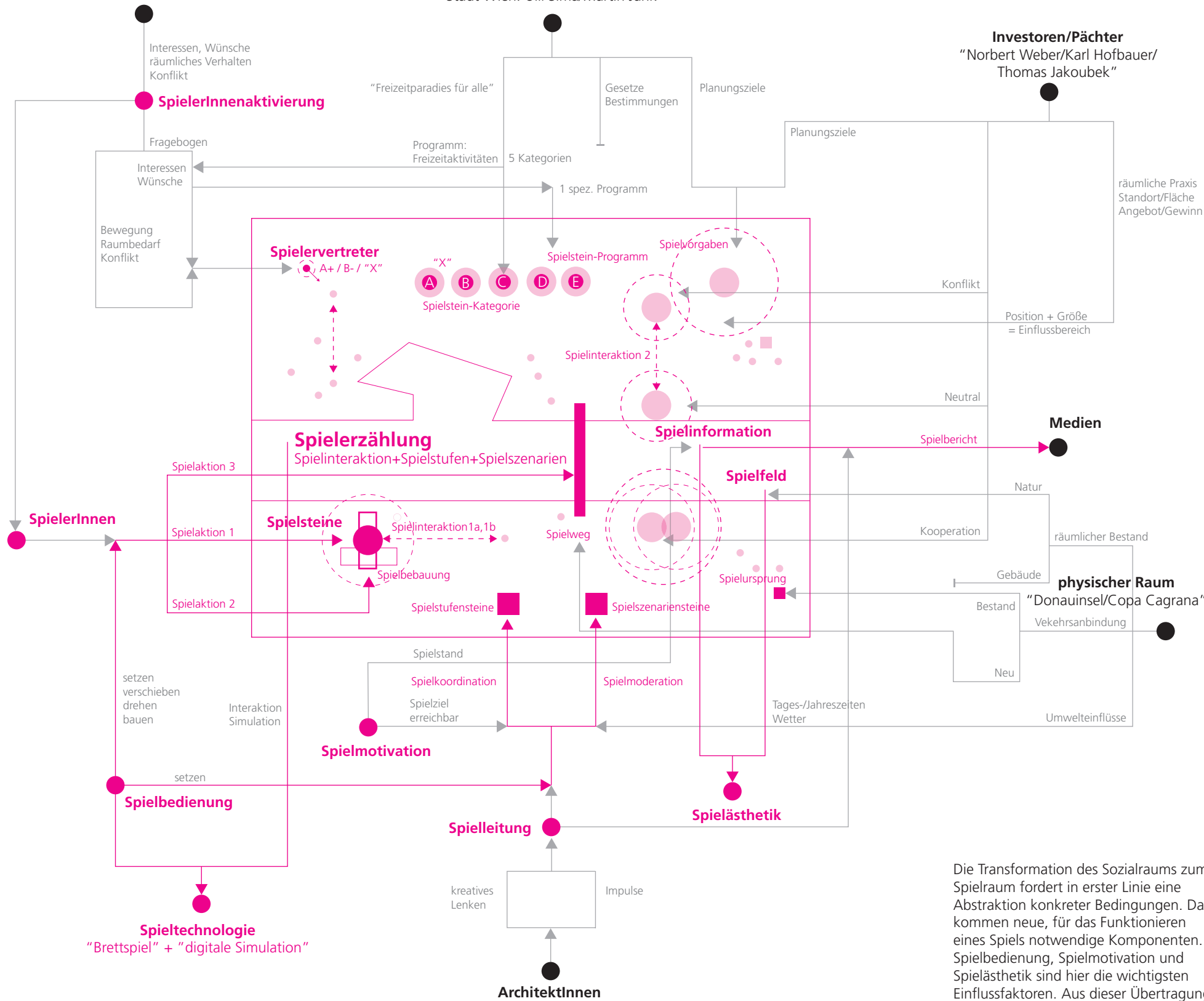
Im Verlauf der Entwicklung des Spiels – die ihrerseits als kooperativ-diskursiver Prozess zwischen Spielentwicklern, LaiInnen und ExpertInnen gesehen werden kann – werden zuerst die wichtigsten Spielelemente, nachfolgend im Detail die Umsetzung der spielrelevanten Themen Spielbedienung, Spieltechnologie, Spielästhetik und Spielmotivation behandelt.

Potenzielle NutzerInnen
"alle WienerInnen und Wiener"

Politisch Administratives System
"Stadt Wien: Ulli Sima/Martin Jank"

Investoren/Pächter
"Norbert Weber/Karl Hofbauer/
Thomas Jakoubek"

Spielleiter



SpielerInnen

SpielerInnen sind alle interessierten AkteurInnen und handelnden AkteurInnen. Vorausgehend ist eine aktivierende Befragung an verschiedenen Orten der Stadt. Die SpielerInnen können sich als NutzerIn, InvestorIn, PächterIn oder ArchitektIn sehen. Spielaktionen sind einfaches Setzen und Manipulieren von Spielsteinen.

Spielleiter sind die Architekten. Ihre Aufgabe ist es, den Spielverlauf entsprechend der Erfahrung der SpielerInnen in Spielstufen zu gliedern. Umwelteinflüsse können durch Spielszenarien in den Spielverlauf integriert werden, indem Spielszenariensteine gesetzt und entfernt werden. Die Spielleiter beraten vor, während und nach dem Spiel und sind für die Veröffentlichung der Spielresultate zuständig.

Spielsteine

Spielsteine stehen für allgemeine Freizeitaktivitäten in 5 Kategorien. Ruhe/ Erholung, Sport/Bewegung, Spaß/ Unterhaltung, Kunst/Kultur und Essen/ Trinken können auf dem Spielfeld platziert und manipuliert werden, um den Einflussbereich zu definieren. Konkrete Wünsche aus der NutzerInnenbefragung, z.B. „Obstgarten“, können einer bis maximal zwei Kategorien zugeordnet werden und finden so ihren Platz im Spiel. Die Manipulationsmöglichkeiten der Spielsteine beruhen auf der räumlichen Praxis von InvestorInnen und PächterInnen, aber auch der von NutzerInnen. Standort und Ausdehnung der Spielsteine werden auf dem Spielfeld verhandelt. Städtebauliche Gesetze und Regeln werden bewusst negiert, um allen SpielerInnen die gleichen Startbedingungen zu ermöglichen.

Spielinformation „Feedback“

SpielerInnen können während des laufenden Spiels den Spielstand ablesen und damit die Abweichung vom Spielziel einschätzen. Die Spielstatistik hilft, Spielaktionen anzupassen und Empfehlungen für weitere Aktionen zu bekommen. Diese Information erfolgt unmittelbar in Echtzeit, um den Spielfluss nicht zu unterbrechen. AkteurInnen aus dem politisch administrativen System sowie potenzielle InvestorInnen können vor dem Spiel ihre Planungsziele als Spielvorgaben eintragen und diese während des Spiels mit dem Spielstand vergleichen.

Spielervertreter

Spielervertreter sind aus Befragungen generierte NutzerInnen im Spiel. Individuelle Angaben zu räumlichem Verhalten, Mobilität, Interessen, Abneigungen und Wünschen werden stellvertretend für die passiven NutzerInnen simuliert. Der Spielervertreter bewegt sich auf dem Spielfeld und bewertet die Spielaktionen der aktiven SpielerInnen.

Spielerzählung

Die Spielerzählung ist einerseits die Interaktion zwischen den SpielerInnen selbst und ihrer jeweiligen Spielaktionen. Während des Spiels soll die eigene mit den jeweils anderen Spielaktionen abgestimmt werden. Dabei werden Konflikte entstehen, die neutralisiert oder in Kooperationen umgewandelt werden können. Die zweite Interaktionsebene entsteht zwischen SpielerInnen und Spielervertretern. Die Spielervertreter reagieren positiv oder negativ auf Spielaktionen der SpielerInnen. Sie müssen versuchen, ihre Spielaktionen dahingehend zu optimieren, dass diese vom Spielervertreter positiv bewertet werden und dessen Zufriedenheit steigt.

Spielfeld

Das Spielfeld bildet den realen physischen Raum abstrahiert ab. Um den SpielerInnen zukunftsorientierte Spielaktionen zu ermöglichen, wird auf die existierende Bebauung verzichtet. Bestehende Verkehrsverbindungen werden zu Ursprungspunkten der Spielervertreterbewegungen. Durch eine Spielaktion können SpielerInnen neue Wege und Brücken auf dem Spielfeld platzieren.

Die Transformation des Sozialraums zum Spielraum fordert in erster Linie eine Abstraktion konkreter Bedingungen. Dazu kommen neue, für das Funktionieren eines Spiels notwendige Komponenten. Spielbedienung, Spielmotivation und Spielästhetik sind hier die wichtigsten Einflussfaktoren. Aus dieser Übertragung entstehen die Grundelemente des Spiels, sowie als wichtigste Entscheidung die Definition eines Spielziels.

Spielziel ist eine möglichst hohe Zahl an zufriedenen Spielervertretern.

Spielelemente

Spielbedienung Spieltechnologie

Ziel der Entwicklung der Spieltechnologie ist es, allgemein bekannte Arten der analogen Spielbedienung mit digitaler Information zu kombinieren. Einfaches Setzen, Verschieben und Verdrehen von Spielsteinen auf der einen, Simulation von Bewegungen und Entscheidungen der Spielervertreter auf der anderen Seite sollen zu einem Mix aus analogem und digitalem Spielerlebnis führen, um eine aktive Teilnahme für alle potenziellen NutzerInnen möglich und attraktiv zu machen. Es ist dabei wichtig, dass Spielaktionen mehrerer SpielerInnen gleichzeitig und damit ohne hierarchische Ordnung ausgeführt werden können.

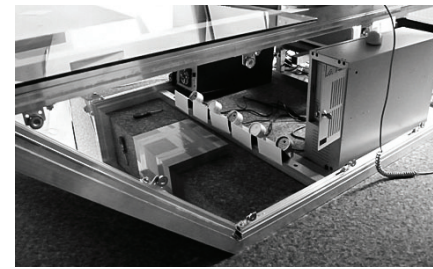
Sogenannte „Multi-Touch-Oberflächen“, seit 1982 entwickelt und heute Basis der Bedienung von *smartphones*, bieten diesen Vorteil der Gleichzeitigkeit, sind jedoch immer noch für viele Menschen ungewohnt und überfordernd; die Interaktion im Spiel wäre dadurch nur bedingt möglich.

Tangible-user-interfaces, kurz *TUI*, basieren auf der Verknüpfung von physischen Objekten und digitaler Information. *Tangible-manipulation* bedeutet, dass Menschen über physische

Objekte die Handlungen im virtuellen Raum kontrollieren. Die Gruppierung dieser Objekte im realen Raum bildet eine zweite analoge Ebene, die mit der digitalen korrespondiert.¹ Seit 1992 wird in diesem Bereich geforscht und experimentiert. In den letzten Jahren entstand parallel zur akademisch-wissenschaftlichen Sphäre eine über Internetforen kommunizierende „Do-It-Yourself-Community“, in der abseits der großen Technologiekonzerne an individuellen Lösungen gearbeitet wird. Im Sinne des *open-source* Konzepts werden alle Informationen zu Technik und Programmierung ohne Anspruch auf finanzielle Vergütung geteilt. Grundlegender Gedanke ist dabei, dass vorher angeeignetes Wissen nach dem selbst durchgeführten Experiment wieder als Erfahrungswerte zurück in die „Community“ eingebracht werden, um so zur Gesamtentwicklung beizutragen.

Nebenstehend werden für uns relevante Beispiele erläutert. Die Wahl der Spieltechnologie erfolgt nach dem Prinzip, Best-Practice-Referenzen zu analysieren und für die eigene Situation zu adaptieren.

¹ vgl. Ishii & Ullmer, 1997



Reactable / reactIVision
Sergi Jordà, Martin Kaltenbrunner, Günter Geiger,
Marcos Alonso, 2005-



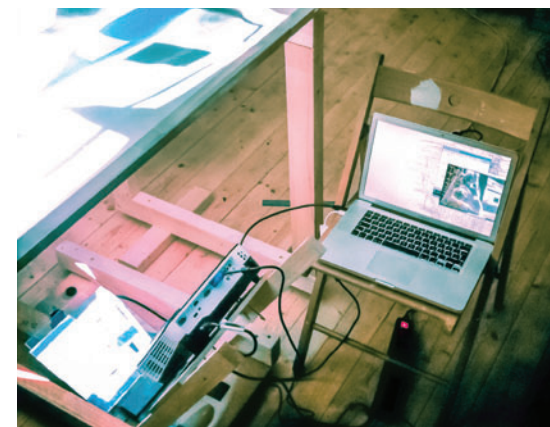
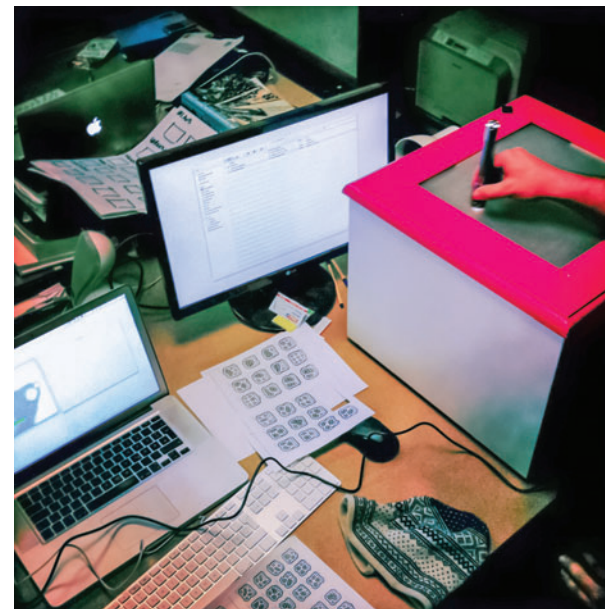
The Reactable is an electronic musical instrument with a revolutionary interface that turns music into a tangible and visual experience. Several people can play the instrument at the same time by moving different acrylic objects on the tabletop, turning them and connecting them to each other. When playing, these objects light up and the synthesized music becomes visible on the surface. This is what makes the Reactable a complete novelty among musical instruments.

The Reactable Experience is the version specially designed for public places and institutional clients, such as museums, entertainment centres, schools or universities. Conceived for an intensive use and for users with diverse needs such as casual and expert performers as well as very young children, it is specially intuitive and robust.

Who can play it? The Reactable is an instrument that can be used by professional musicians as well as by casual players. Because of its intuitiveness it is also specially suited for kids who are just starting to explore the world of electronic music and sound generation.

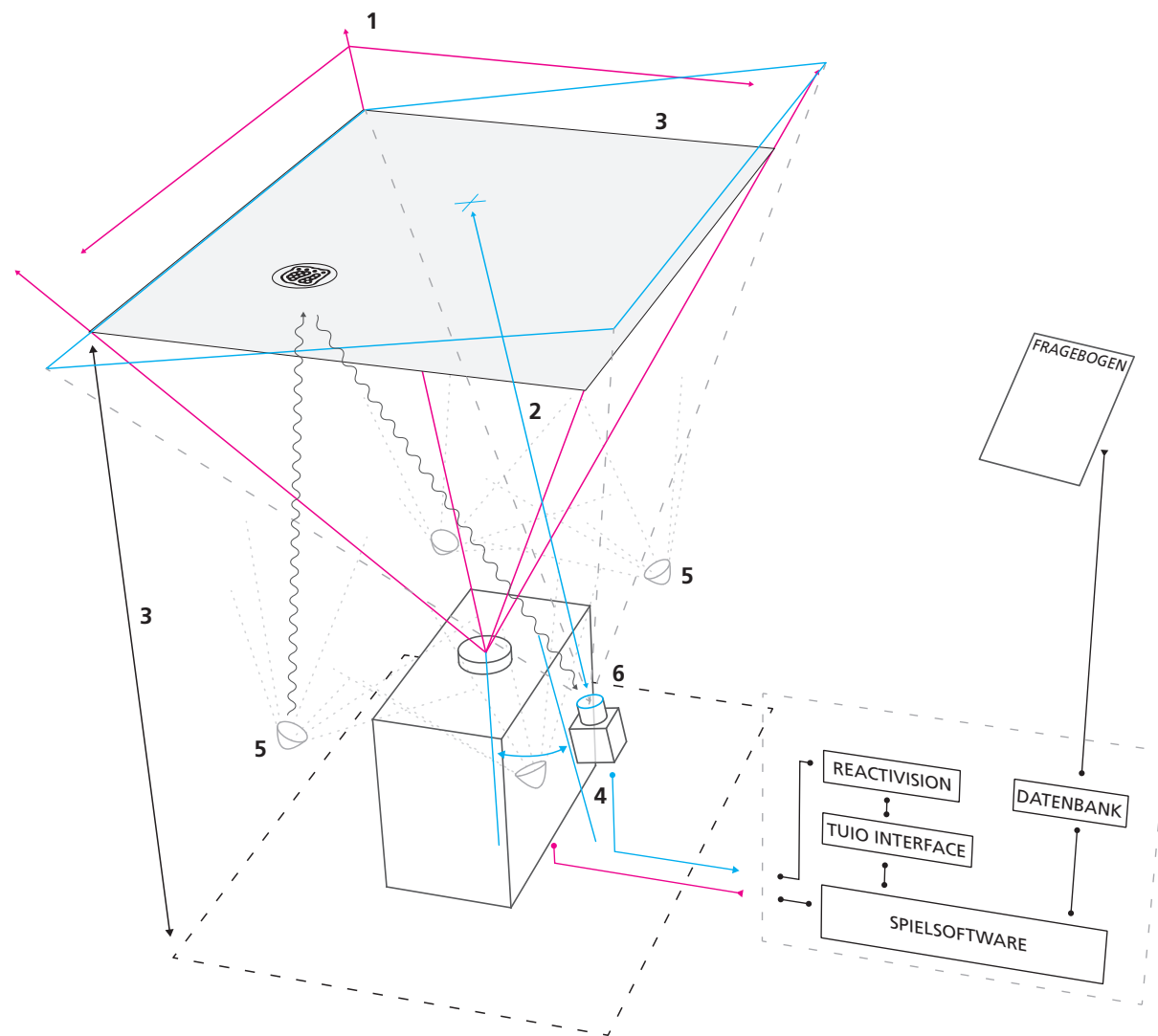
How does it work? The tangible objects represent various sound generators and sound processors, which can be combined freely by the users, resulting in the instrument's endless music producing capabilities. With its revolutionary new interface, the Reactable turns for first time the complexity behind electronic music creation into something intuitive and easy to understand and handle. (www.reactable.com)

reactIVision is an open source, cross-platform computer vision framework for the fast and robust tracking of fiducial markers attached onto physical objects, as well as for multi-touch finger tracking. It was mainly designed as a toolkit for the rapid development of table-based tangible user interfaces (TUI) and multi-touch interactive surfaces. This framework has been developed by Martin Kaltenbrunner and Ross Bencina at the Music Technology Group at the Universitat Pompeu Fabra in Barcelona, Spain. reactIVision was designed as the underlying sensor component of the Reactable. reactIVision is a standalone application, which sends TUIO messages via UDP port 3333 to any TUIO enabled client application. The TUIO protocol was initially designed within this project for encoding the state of tangible objects and multi-touch events from an interactive table surface. (reactivision.sourceforge.net)



- 1 Auflösung => Bildverhältnis
- 2 Brennweite => Blickfeld
- 3 Bildverhältnis + Blickfeld => Bauhöhe
Bildverhältnis + Blickverhältnis => Screen
- 4 Kamerawinkel => Verzerrung
- 5 Infrarotstrahler
- 6 Infrarot-Bandpassfilter

Spielprogrammierung



Schnittstelle Software-Hardware / System

Das Konzept der Programmierung beinhaltet erstens Überlegungen zur Übertragung von den aus Fragebögen gewonnenen NutzerInnen-daten in Aktionen der Spielervertreter auf dem Spielfeld. Zweitens werden analoge Spielsteinmanipulationen in digitale Spielaktionen übersetzt. Aus diesen grundlegenden Entscheidungen wird die Interaktion zwischen mehreren SpielerInnen beziehungsweise Spielsteinen, sowie zwischen SpielerInnen und Spielervertretern entwickelt.

Der Spielervertreter entsteht durch eine Kombination von räumlichem Verhalten in der Gruppe, für das ein „Schwarmmodell“ verwendet wird, und einer aus NutzerInnenbefragungen erstellten Datenbank. Das „Schwarmverhalten“ des sogenannten „Agenten“ wird aus den von Craig Reynolds *steering behaviours*¹ genannten Bewegungsabläufen kombiniert. Der Agent ist immer Teil einer größeren Gruppe von anderen Agenten und bewegt sich in räumlicher Abhängigkeit zu diesen. Das Modell für *flocking* besteht dabei aus drei Grundelementen: *Separation* heißt, der Agent versucht genügend Abstand zu anderen Agenten in seinem Umfeld zu halten. *Cohesion* bedeutet, dass sich der Agent in die gedachte Mitte der Agenten in seiner Umgebung bewegt, *Alignment* meint die Angleichung der Bewegungsrichtung an den Durchschnitt der ihn umgebenden Agenten. Die Gewichtung der einzelnen Elemente ist entscheidend für das räumliche Verhalten des Agenten im „Schwarm“. Jeder individuelle Agent erhält diese Variablen aus der individuellen Eingabe eines NutzerInnenprofils in der Datenbank. Um gezieltes, individuelles Verhalten zu simulieren, werden weitere Modelle zu verschiedenen Zeiten des Spiels

abgerufen. *Wander* stellt eine Art Zufallsmodus dar, das heißt der Agent bewegt sich ohne klares Ziel auf dem Spielfeld, während *seek* und *evade* gezielte Bewegungen zu einem konkreten Ziel oder von diesem ausgehend sind.

Konkrete Ausgangspunkte werden aus Daten zu Mobilität entnommen. Aus der Datenbank erhält der Agent weitere Anweisungen, in welcher Form die Interaktion mit Spielsteinen geschieht, welche Interessen oder Abneigungen er in Bezug auf die fünf definierten Freizeitkategorien hat, oder welches Wunschprogramm er suchen soll. Mit allen diesen Informationen wird aus dem Agenten im Schwarm ein individueller Spielervertreter für alle beteiligten NutzerInnen, der einerseits gruppendynamisch beeinflusst ist, andererseits jederzeit individuelle Ziele verfolgen kann.

Die Spielsteine und deren Manipulationen werden übersetzt aus den vom *TUIO-protocol* gelieferten Daten der einzelnen am Spielfeld platzierten sogenannten *fiducials*. Jedes einzelne *fiducial* hat eine konstante *ID*, die zur Kategorisierung verwendet wird. Das heißt, jede *ID* wird einer Freizeitaktivität zugeordnet. Beim Setzen, Verschieben und Verdrehen – *AddTuioObject*, *UpdateTuioObject* – wird jeweils die Position und Rotation des Elements weitergegeben. Die Variable *rotation* wird zur Veränderung der Größe bzw. des Radius der Aktivität bzw. des Programms umgerechnet.

Die Spielsteine greifen ebenfalls auf konkrete NutzerInnenwünsche aus der Datenbank zurück. Jeder Spielstein kann im Spielverlauf konkrete Programme entsprechend seiner Kategorie und Größe annehmen und dadurch zum Ziel der Spielervertreter werden.

Die Interaktion zwischen mehreren SpielerInnen wird durch das Anzeigen einer Überschneidung der Spielsteinradien initiiert. Solange diese Überschneidung besteht, wird ein Konflikt angezeigt. Verändert ein Spieler oder eine Spielerin den Spielsteinradius oder vergrößert die Distanz zwischen den Spielsteinen, wird dieser neutralisiert. Durch Zusammenschieben der Spielsteine wird eine Kooperation mit gemeinsamem Programm und gemeinsamem Radius erstellt.

Die Interaktion zwischen – von SpielerInnen bedienten – Spielsteinen und den simulierten Spielervertretern, wird durch gezielte Bewegungen und Reaktionen des Spielervertreters angezeigt. Jeder Spielervertreter und jeder Spielstein führt über den gesamten Spielverlauf eine Statistik zu diesen Interaktionen. Die Summe aller positiven wie negativen Zufriedenheitszustände der Spielervertreter wird in der Gesamtstatistik zusammengefasst und als Spielstand angezeigt. Eine positive oder negative Spielsteinstatistik zeigt den SpielerInnen den Grad der Attraktivität der Freizeitkategorie an und soll helfen, Spielaktionen in Richtung Spielziel – eine möglichst hohe Zahl an Spielervertretern mit positivem Zufriedenheitszustand – zu optimieren.

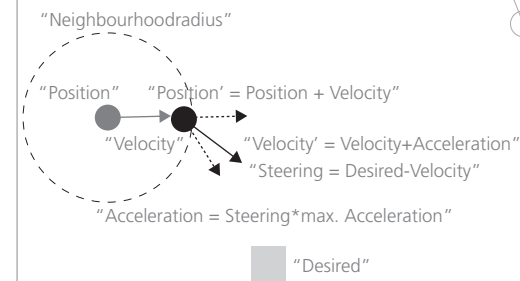
Auf den folgenden Seiten wird der sogenannte „Pseudocode“ – eine Programmieranweisung – für die grundlegenden Aktions- und Interaktionsabläufe dargestellt. Bewegungsabläufe des Spielervertreters werden exemplarisch in das Koordinatensystem des Spielfelds eingetragen, im Detail die Spielstein-Spielervertreter-Interaktion grafisch erläutert.

¹ vgl. Reynolds, 1999

NutzerInnen (Fragebogen -> Datenbank):

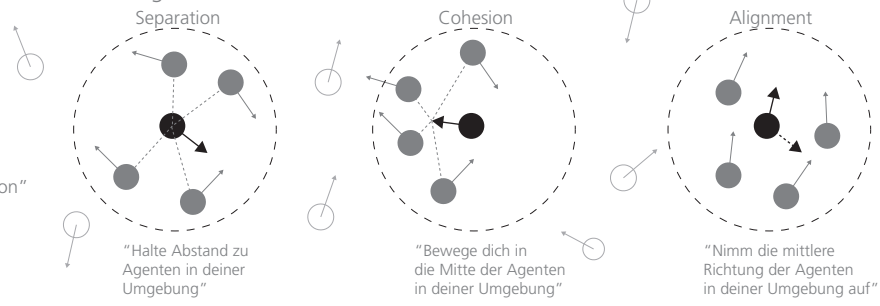
Mobilität

"Agent"



Gruppenverhalten

"Flocking"

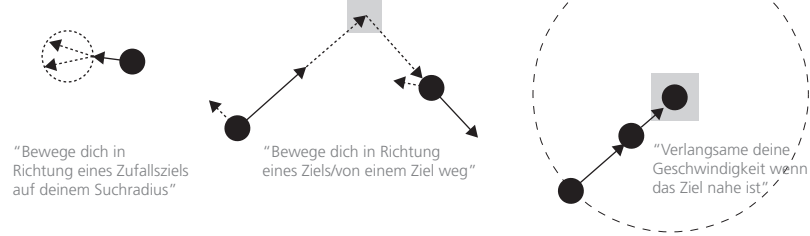


Interesse, Abneigung, Wunsch

"Wander"

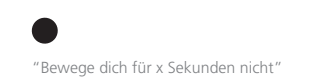
"Seek/Flee"

"Arrival"



Besuchsfrequenz

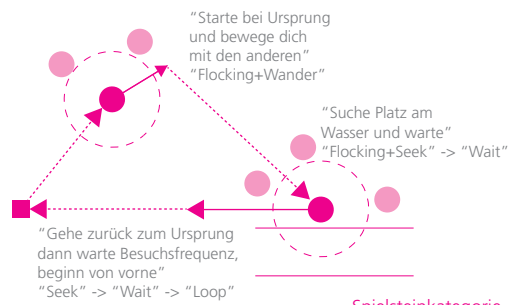
"Wait"



Spielervertreter

- Ursprung (z.B. U-Bahn,...)
- Geschwindigkeit (Fahrrad, zu Fuß)
- Interesse (Kategorie z.B. "A")
- Abneigung (Kategorie z.B. "C")
- Zufriedenheit (+/-)
- Wunsch (Programm z.B. "Prog2")
- Umraum
- Wartezeit (z.B. 10 sec)

Spielervertreterbewegung 1



Spielervertreterbewegung 2



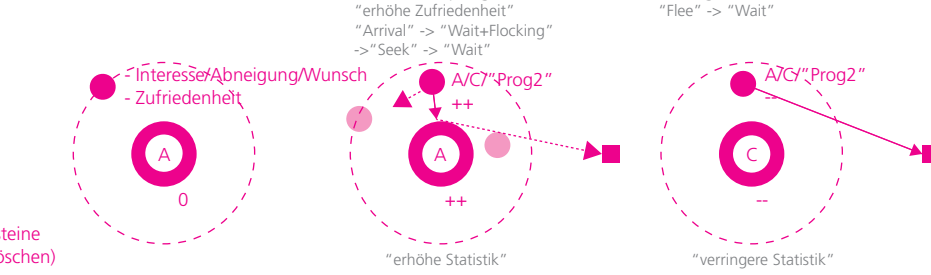
Spielinteraktion

Spielstein

- Position
- Einflussbereich (Radius)
- Kategorie (A,B,C,D,E)
- Programm ("Prog")
- Statistik (+/0/-)
- Bebauung (z.B. 4)

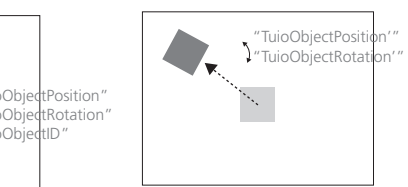
1a

Spielsteinkategorie bewerten (wenn Distanz <= Spielsteinradius)



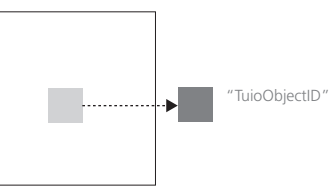
Spielsteinaktion 1

Spielsteinposition verändern, Spielsteinradius verändern

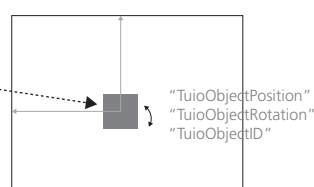


Wegesteinaktion

Startstein, Endstein setzen, dann entfernen



Spielstein/SpielerIn



"TuioObject"

"AddTuioObject"

"UpdateTuioObject"

"RemoveTuioObject"

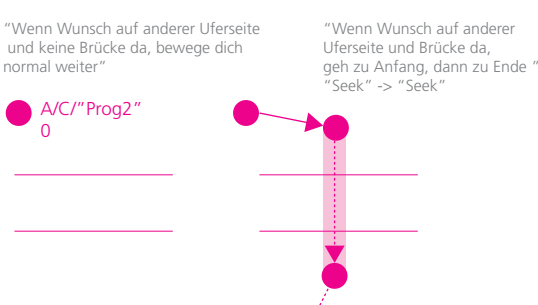
Politisch Administratives System

"Freizeitparadies" -> 5 Kategorien

NutzerInnen (Fragebogen -> Datenbank):

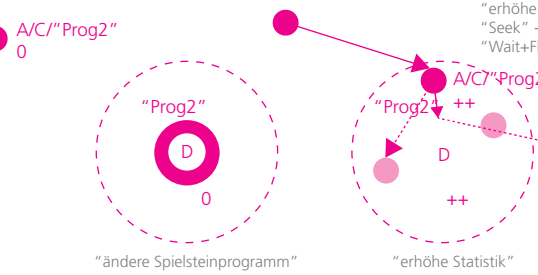
NutzerInnenwunsch

Spielszenarienreaktion 1,2



1b

Spielervertreterwunsch verfolgen (wenn Spielsteinprogramm = Spielervertreterwunsch)

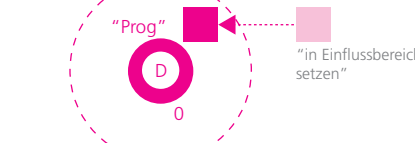


2

Spielkonflikte bearbeiten (wenn Distanz < Spielsteinradius1 + Spielsteinradius2)

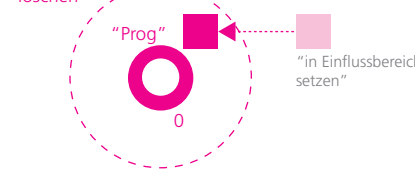


ändern



Programmsteinaktion

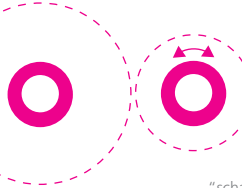
Spielsteinprogramm ändern, löschen



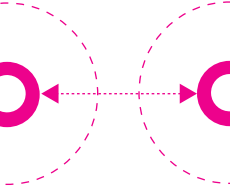
löschen



Spielsteinradius verkleinern



Spielsteine verschieben



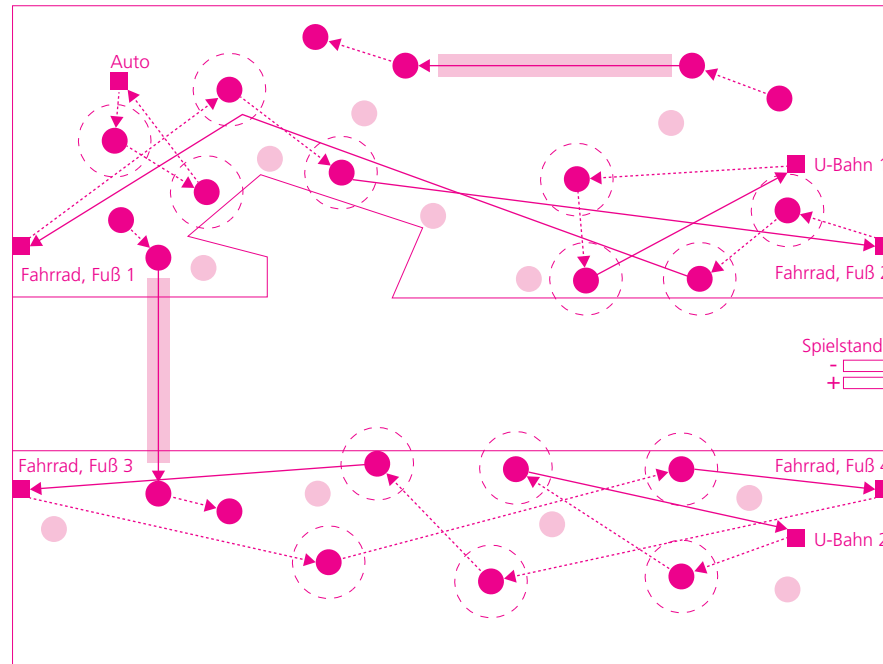
Spielsteine zusammenschieben



SpielerInnenwunsch -> Datenbank -> Spielsteinprogramm

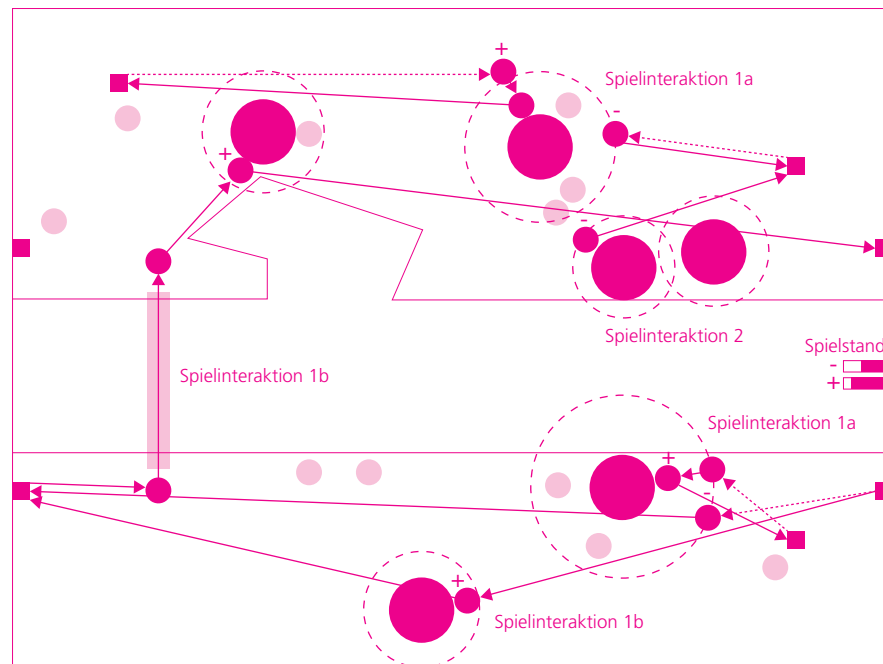
Spielervertreteraktion 1

Grundannahmen für die Bewegung auf dem Spielfeld sind:
 Der Spielervertreter bewegt sich von seinem Ursprung - also z.B. U-Bahn, Parkplatz, Spazierweg - mit allen anderen in seiner Geschwindigkeit (abhängig von Mobilität) auf dem Spielfeld, tendiert in seiner Bewegung in Richtung Uferkante und sucht sich dort einen Platz. Dort wartet er und geht danach wieder zu seinem Ursprung zurück. Je nach Besuchsfrequenz wartet er dort entsprechend lange und wiederholt dann diesen Bewegungsablauf.
 Wege werden dann verfolgt, wenn der Spielervertreter sich im Nahbereich eines Wegendes befindet. Er sucht das andere Ende des Weges und führt dann wieder seinen gewöhnlichen Bewegungsablauf durch.



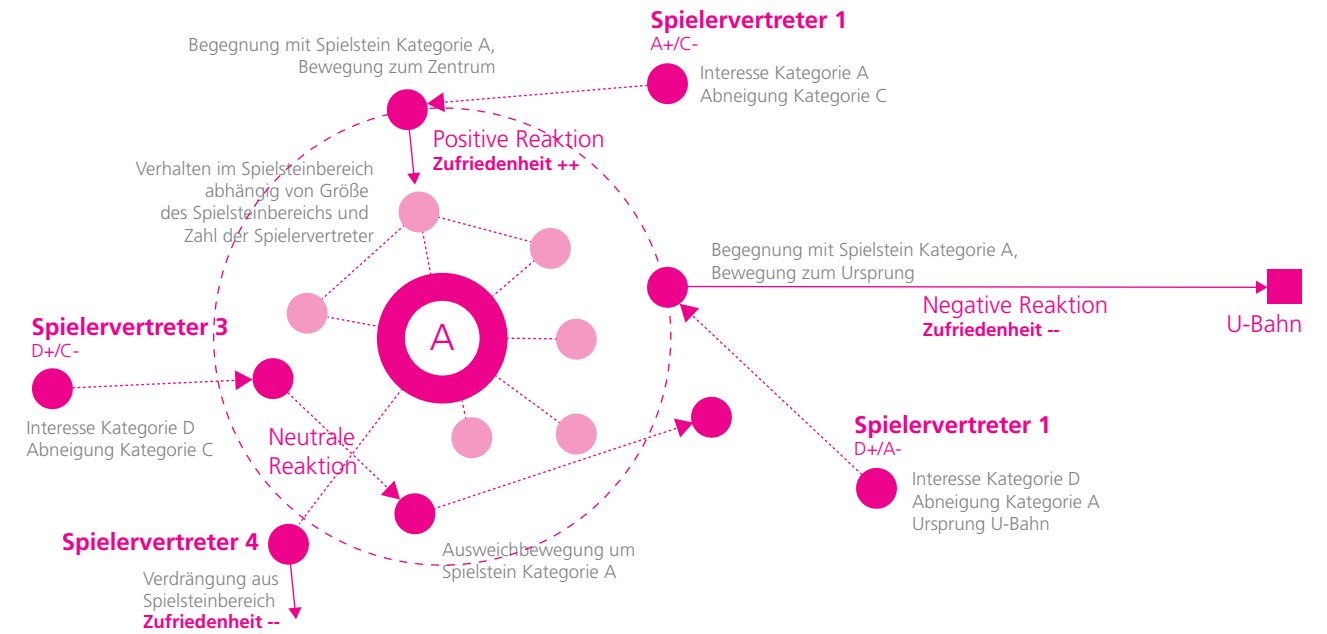
Spielinteraktionen 1a, 1b, 2

Trifft der Spielervertreter während seines normalen Ablaufs auf einen Spielstein, bzw. tangiert dessen angezeigte Wirkungslinie, bewertet er diesen positiv, indem er für eine gewisse Zeit im dargestellten Aktivitätsbereich bleibt, die Aktivität also „ausübt“, und eine Erhöhung seiner „Zufriedenheit“ anzeigt. Im Falle einer Ablehnung geht der Spielervertreter in Richtung seines Ursprungs zurück und verringert seine „Zufriedenheit“. Befindet sich der tangierte Spielstein im Konflikt mit einem anderen, zeigt der Spielervertreter seine Ablehnung im selben Muster. Gleichzeitig erhöht oder verringert sich die mitlaufende Statistik des Spielsteins.
 Steht der Spielervertreter der Kategorie eines Spielsteins neutral gegenüber, wird dieser als räumliches Hindernis umgangen.
 Nimmt der Spielstein ein konkretes Programm an, wird der Spielervertreter, sofern es seinem Wunschprogramm aus der NutzerInnendatenbank entspricht, den Spielstein auf dem Spielfeld verfolgen, ihn im möglichst direkten Weg aufsuchen und damit seine positive Bewertung ausdrücken. Befindet sich der Spielstein dabei auf der anderen Uferseite, ist die Zielverfolgung nur dann möglich, wenn eine Verbindung beider Uferseiten durch einen Weg geschaffen wurde.



Spielinteraktionen / Spielfeld

Spielinteraktion Detail



In der Umsetzung des Programms werden die Handlungsanweisungen des Programmkonzepts in die Programmierumgebung übersetzt. Wir verwenden dafür die auf *java* basierende Open-Source-Software *Processing*. Beim Start des Programms werden alle Grafiken, Sounds und die dafür notwendigen *libraries* geladen. Die wichtigste Komponente ist hier der *TUIO-client*, der die von der Software *reactTVision* mittels *TUIO-protocol* übertragenen Informationen verfügbar macht. Die Funktionen *AddTuioObject*, *UpdateTuioObject* und *RemoveTuioObject* werden direkt über Spielaktionen am Tisch ausgelöst. Das Hinzufügen von Spielsteinen konstruiert jeweils ein neues Objekt der *class* *Spielstein*, während durch das Setzen von speziellen Hilfssteinen – „Play“, „Pause“, „Level“, „Winter“, usw. – alle Abläufe des Programms strukturiert oder spezielle Events ausgelöst werden.

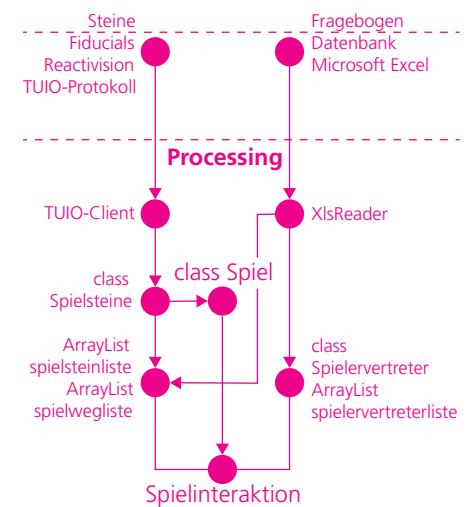
Class ist ein Begriff der objekt-orientierten Programmierung. Ein Objekt einer *class* muss zuerst konstruiert und definiert werden, bevor es über *class.run* im *loop* bestimmte Funktionen durchläuft. Alle Spielervertreterobjekte sowie alle Spielsteinobjekte sind Teil einer jeweiligen *ArrayList*, wodurch es möglich wird, dass mehrere Objekte gleichzeitig eine Reihe von Funktionen, also z.B. ihre Bewegungsabläufe oder ihre Darstellung auf dem Spielfeld, durchführen.

Die Kommunikation zwischen diesen Listen ist für die Spielervertreter im Besonderen für das Verhalten in Bezug auf andere Spielervertreter wichtig. Jeder einzelne Spielervertreter kennt die eigene Position sowie die aller anderen und reagiert bei gewissen Abständen auf Bewegungen anderer Spielervertreter. Die *ArrayList* „Spielsteinliste“ wird einerseits von allen Objekten dieser Liste durchsucht, um den Abstand zu anderen Objekten berechnen und damit Spielsteininteraktionen auslösen zu können, andererseits greifen alle Spielervertreter auf die „Spielsteinliste“ zu, um Interaktionen mit allen Spielsteinen berechnen zu können.

Der zweite Input erfolgt über die Datenauslese aus *Microsoft Excel*, wo alle gesammelten NutzerInnendaten verwaltet werden. Über *XlsReader* wird in *Processing* auf diese Daten zugegriffen und diese als Variablen an die *class* *Spiel* weitergegeben. Wichtige Spielervertreter-Variablen sind hier Interessen, Abneigungen und Wünsche in Bezug auf verschiedene Freizeitaktivitäten. Weiters werden Informationen zu Mobilität und Besuchsfrequenz sowie Reaktionen im Hinblick auf verschiedene Spielszenarien aus der Datenbank entnommen. Alle Spielsteine haben per *ID* eine direkt zugewiesene Freizeitaktivitätskategorie eingetragen und nehmen entsprechend

ihrer Kategorie und Größe im Verlauf des Spiels verschiedene konkrete Programmwünsche aus der Datenbank an. Durch einen Vergleich dieser Variablen zwischen Spielervertretern und Spielsteinen findet die eigentliche Spielinteraktion statt.

Den Spielsteinobjekten können mittels eines Hilfssteins während des laufenden Programms andere Werte aus der Datenbank zugeschrieben werden, neue Datenbankeinträge werden direkt integriert. Die Variablen der Spielervertreter können nach dem Spiel von den zugehörigen NutzerInnen adaptiert werden.



Setup/Draw

```
void setup(){
  tuioClient = new TuioProcessing(this);
  reader = new Xlsreader(this, "datenbank.xls");
  minim = new Minim(this);
  intro = new GSMovie(this, "intro.mov");
  spielfeld = loadImage("spielfeld.jpg");
  grafik = loadShape("grafik.svg");
  sound = loadFile("sound.wav");
  ...
  size(1024,768);
  framerate(30);
  intro.play();
}

void draw(){
  switch(spielverlauf){

  case 0:
    background(hintergrundstart);
    startsound();
    break;

  case 1:
    background(hintergrundanleitung);
    spianleitung();
    anleitungsound();
    break;

  case 2:
    background(hintergrundvorgaben);
    spielvorgaben();
    vorgabensound();
    break;

  case 3:
    switch(spiszenario){

    case 0:
      background(spielfeld);
      break;
    case 1:
      background(spielfeldwinter);
      break;
    case 2:
      background(spielfeldnacht);
      break;
    case 3:
      background(spielfeldregen);
      break;
    }

    spiel.run();
    spielsound();
    break;

  case 4:
    background(hintergrundgameover);
    spielstatistik();
    gameoversound();
    break;

  case 5:
    background(hintergrundende);
    spielstatistik();
    spielendesound();
    break;
  }
}
```

TUIO

```
void addTuioObject(){
  if(spielverlauf == 3){
    if(tobj.getSymbollID < 28){
      spielsteine(x,y, rot, ID);
    }
    if(tobj.getSymbollID == 39){
      spiel = new Spiel();
      spielverlauf = 3;
    }
    else if(tobj.getSymbollID == 51){
      if(spielstufe > 1){
        spielsteinprogramm(x,y);
      }
    }
    else if(tobj.getSymbollID == 38){
      loeschen(x,y);
    }
    else if(tobj.getSymbollID == 36){
      noLoop();
      spielpause = true;
    }
    ...
  }

  void updateTuioObject(){
    if(spielverlauf == 3){
      if(tobj.getSymbollID < 28){
        spielsteine(x,y, rot, ID);
      }
      if(spielstufe > 1){
        if(tobj.getSymbollID == 26){
          spielwegstart(x,y);
        }
        else if(tobj.getSymbollID == 27){
          spielwegende(x,y);
        }
      }
      if(tobj.getSymbollID == 50){
        spielstufen(rot);
      }
    }
    ...
  }

  void removeTuioObject(){
    if(spielverlauf == 3){
      if(tobj.getSymbollID == 27 || tobj.getSymbollID == 28){
        spielweg();
      }
    }
    if(tobj.getSymbollID == 52){
      spieluhr();
      zeitstart = frameCount();
    }
    ...
  }
}
```

Spiel

```
class Spiel(){
  Spiel(){
    spielsteinliste = new ArrayList();
    spielervertreterliste = new ArrayList();
    spielwegliste = new ArrayList();
  }

  void spielervertreter(){
    reader.openSheet(0);
    for(int i = 2; i < nutzer; i++){
      int id = reader.getInt(i,0);
      string nutzer = reader.getString(i,1);
      int interesse = reader.getInt(i,2);
      int abneigung = reader.getInt(i,3);
      string wunsch = reader.getString(i,4);
      int mobilitaet = reader.getInt(i,5);
      int frequenz = reader.getInt(i,6);
      int faktorgruppe;
      for(int j = 0; j < maxSpielervertreter/nutzer; j++){
        Spielervertreter nutzer = new Spielervertreter(id, ..);
        spielervertreterliste.add(nutzer);
      }
    }
  }

  void spielsteine(x,y,rot,ID){
    PVector position = x,y;
    float radius = rot*faktorradius;
    int kategorie = ID;
    reader.openSheet(1);
    string programm = reader.getString(kategorie,radius);
    Spielstein stein = new Spielstein(position, radius,...)
    spielsteinliste.add(stein); ...
  }

  void spielsteinprogramm(x,y){
    for(int i = 0; i < spielsteinlist.size(); i++){
      ...
      programm = reader.getString(kategorie,radius);
    }
  }

  void spielstatistik(){
    for(int i = 0; i < spielervertreterliste.size(); i++){
      ...
      if(spielervertreter.zufriedenheit > 0){
        positiv ++;
      }
      else if(spielervertreter.zufriedenheit < 0){
        negativ ++;
      }
      ...
      positiv/spielervertreterliste.size() = verhpositiv;
      negativ/spielervertreterliste.size() = verhnegativ;
      rect(x,y, verhpositiv, 10);
      rect(x,y, verhnegativ, 10);
      if((negativ - positiv)/spielervertreterlist.size > abbr){
        spielabbruchsound.play();
        spielverlauf = 4;
      }
    }
  }

  void spielende(){
    if(frameCount > (zeitstart + spielzeit){
      spielendesound.play();
      spielverlauf = 5;
    }
  }

  void run(){
    updateSpielfeld();
    for(int i = 0; i < spielsteinlist.size(); i++){
      ... spielstein.run(...);
    }
    for(int i = 0; i < spielervertreterlist.size(); i++){
      ... spielervertreter.run(...);
    }
  }
}
```

Spielstein

```
class Spielstein(){
  PVector pos;
  int rad,kat, bau, statistik, konflikt, koop;
  string prog;

  Spielstein(position, radius,kategorie, programm){
    pos = position;
    rad = radius;
    kat = kategorie;
    prog = programm;
    konflikt = 0;
    koop = 0;
  }

  void spielinteraktion2(ArrayList spielsteinliste){
    for(int i = 0; i < spielsteinliste.size();i++){
      Spielstein konfliktstein = (Spielstein) spielsteinliste.get(i);
      if(abstand < steingroesse){
        this.koop = 1;
        konfliktstein.koop = 1; ...
      }
    }
  }

  else if(abstand < (this.rad + konfliktstein.rad)){
    this.konflikt = 1;
    konfliktstein.konflikt = 1; ...
  }
  if(abstand > this.rad+konfliktstein.rad){
    this.konflikt = 0;
    konfliktstein.konflikt = 0;
    this.koop = 0;
    konfliktstein.koop = 0; ...
  }
}

void spielsteindarstellung(){
  if(this.kat == 1){
    ...shape(kat1,this.pos.x-this.rad,...);
    ...
    if(this.konflikt == 1){
      fill(255,0,0);
      ...ellipse(..., this.rad*2, this.rad*2);
    }
    else if(this.koop == 1){
      ...stroke(0,255,0);
      ...ellipse(..., this.rad*2+kooprad*2,...);
    }
    ...fill(255);
    text(prog,..);
    text(bau,...);
  }
}

void spielsteinstatistik(){
  ...this.statistik = (thisID)zaehler;
}

void run(){
  if(spielstufe > 2){
    spielsteinkonflikt(spielsteinliste);
    spielsteinstatistik();
    spielsteindarstellung();
  }
}
}
```

Spielervertreter

```
class Spielervertreter(){
  PVector urspr, ziel, pos, geschw,beschl;
  int nr, name, inter, abnei,zeit, zufriedenheit, aktion;
  float wSep, wCoh, wAlign, rad, umraum;
  string wun;

  Spielervertreter(id, interesse, abneigung,...){
    nr = id; name = nutzer;
    inter = interesse;abne = abneigung; wun = wunsch;
    if(mobilitaet == X){
      urspr = X; maxGeschw = X;
    }
    ...
    if(faktorgruppe == X){
      wSep = X; wCoh = X; wAlign = X;
    }
    ...
    zeit = Zeit/frequenz;
    rad = 5; aktion = 0; zufriedenheit = 0;
  }

  PVector flocking(ArrayList spielvertreterliste){
    ...for(int i = 0; i < spielvertreterliste.size();i++){
      Spielervertreter nachbar = (Spielervertreter)
      spielvertreterliste.get(i);
      abstand = dist2(this.pos, nachbar.pos); ...
      if(this != nachbar && abstand < this.umraum){
        coh.add(nachbar.pos); align.add(nachbar.geschw);...
        diff = PVector.sub(nachbar.pos, this.pos);
        sep.sub(diff);...
      }
      coh.mult(wCoh); align.mult(wAlign); sep.mult(wSep);
      steuern.add(coh); steuern.add(align); steuern.add(sep);
      return steuern;
    }
  }

  PVector suchen(PVector xy){
    ...PVector ziel = PVector.sub(xy, this.pos);
    abstand = mag2(ziel);...
    steuern = PVector.sub(ziel,this.geschw);...
    return steuern;
  }

  void wasser(Vect2[] wasser){
    ...imWasser = Space2(insidePolygon(this.pos, wasser);
    ...if(imWasser){...
    aktion = 1;...
  }
}

PVector spielinteraktion 1a(
  ArrayList spielsteinliste){
  ...for(int i = 0; i < spielsteinliste.size();i++){
    Spielstein stein = (Spielstein) spielsteinliste.get(i);
    abstand = dist2(this.pos, stein.pos); ...
    if(abstand < stein.rad){...
    if(this.inter == stein.kat && stein.konflikt == 0){
      ...steuern = ankommen(stein.pos);...
      spielvertreterreaktion1a(stein.id);...
      aktion = 3;
    }
    else if(this.abnei == stein.kat){...
    steuern = suchen(urspr);...
    spielvertreterreaktion1b(stein.id);...
    aktion = 2;
  }
  else {
    spielvertreterreaktion0();...
    return steuern;
  }
}

PVector spielinteraktion 1b(
  ArrayList spielsteinliste){
  PVector steuern;...
  for(int i = 0; i < spielsteinliste.size();i++){
    Spielstein stein = (Spielstein) spielsteinliste.get(i);
    if(this.wun == stein.prog && spielstufe > 1){
      ...steuern = suchen(stein.pos);...
      spielvertreterreaktion2(stein.id);...
      return steuern;
    }
  }
}

void spielvertreterreaktion1a(int id){
  ...this.zufriedenheit++;
  (id)zaehler++;
  fill(0,255,0);
  ellipse(this.pos.x, this.pos.y, rad*faktzufrieden,...);
  ...
}

void spielvertreterreaktion1b(int id){
  ...this.zufriedenheit--;
  (id)zahler--;
  fill(255,0,0);
  ellipse(this.pos.x, this.pos.y, rad*faktzufrieden,...);
  ...
}

void warten(neueaktion){
  ...if(frameCount < wartestart+zeit){
  }
  else{
    aktion = neueaktion;...
  }
}

void spielvertreterdarstellung(){
  switch(aktion){
  case 0:
    ...fill(255);
    ellipse(this.pos.x, this.pos.y, rad, rad);
    break;
  case 1:...
  case 2:
    ...fill(255,0,0);
    ellipse(this.pos.x, this.pos.y, rad*faktzufrieden);
    break;
  case 3:
    ...fill(0,255,0);
    ellipse(this.pos.x, this.pos.y, rad*faktzufrieden);
    break;
  }
}

void steuern(ArrayList spielvertreterliste,
  ArrayList spielsteinliste){
  ...switch(aktion){
  case 0:
    wanz = wasseranz(); wan = wander();
    hin = hindernis(spielsteine);
    schw = flocking(spielervertreter);
    sitk1a = spielinteraktion 1a(spielsteine);
    break;
  case 1:
    schw = flocking(spielervertreter);...
    break;
  case 2:
    ur = suchen(urspr);...
    break;
  case 3:
    schw = flocking(spielervertreter);
    sitk1a = spielinteraktion 1a(spielsteine);
    break;
  case 4:...
    beschl.add(wanz); beschl.add(wan);
    beschl.add(schw); beschl.add(sitk1a);...
    beschl.limit(maxBeschl);
  }
}

void run(ArrayList spielvertreterliste,
  ArrayList spielsteinliste, ArrayList spielwegliste){
  beschl.mult(0); warten(); starten();
  if(spielstufe > 3){szenarioreaktion();...
  steuern(spielvertreterliste, spielsteinliste);
  geschw.add(beschl);
  geschw.limit(maxGeschw);
  wasser();
  pos.add(geschw);
  spielvertreterdarstellung();...
}
}
```


Spielästhetik

Analoge und digitale Elemente des Spiels, also physische Spielsteine und projizierte Spielfläche, werden zu einer integrativen Spielästhetik kombiniert.

Die Gestaltung der Spielfläche soll eine Abstraktion des realen Raums und damit fantasievolles Handeln ermöglichen. Alle den Spielverlauf strukturierenden Einblendungen werden als Fenster über den Spielfeldhintergrund gelegt, um den Zusammenhang zwischen analogen Spielelementen und digitaler Projektion zu gewährleisten.

Während des eigentlichen Spiels liegt der Fokus auf der Ablesbarkeit der Interaktion zwischen Spielsteinen und Spielervertretern und deren Konsequenzen, der „Zufriedenheit“ beider Elemente als „Live-Feedback“. Die Gesamtstatistik bzw. der Spielstand ist jederzeit sichtbar.

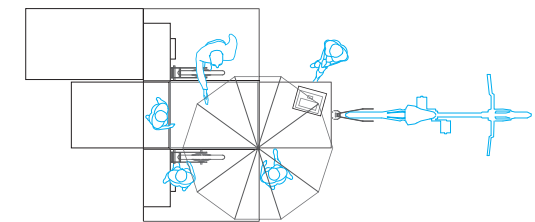
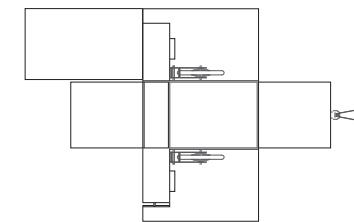
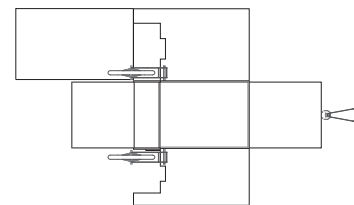
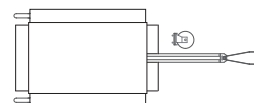
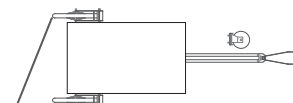
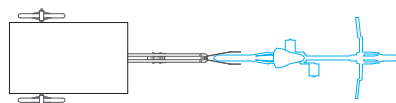
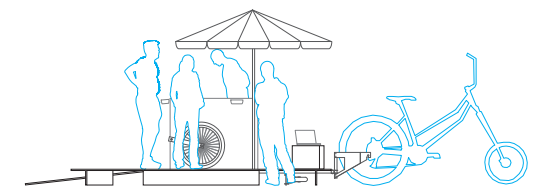
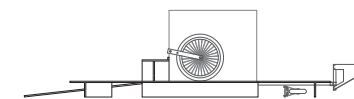
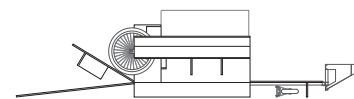
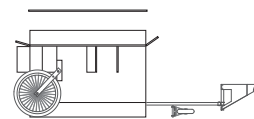
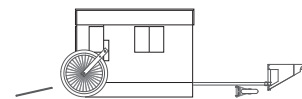
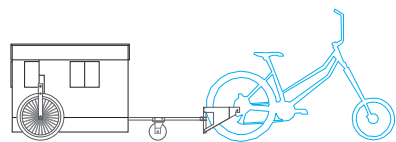
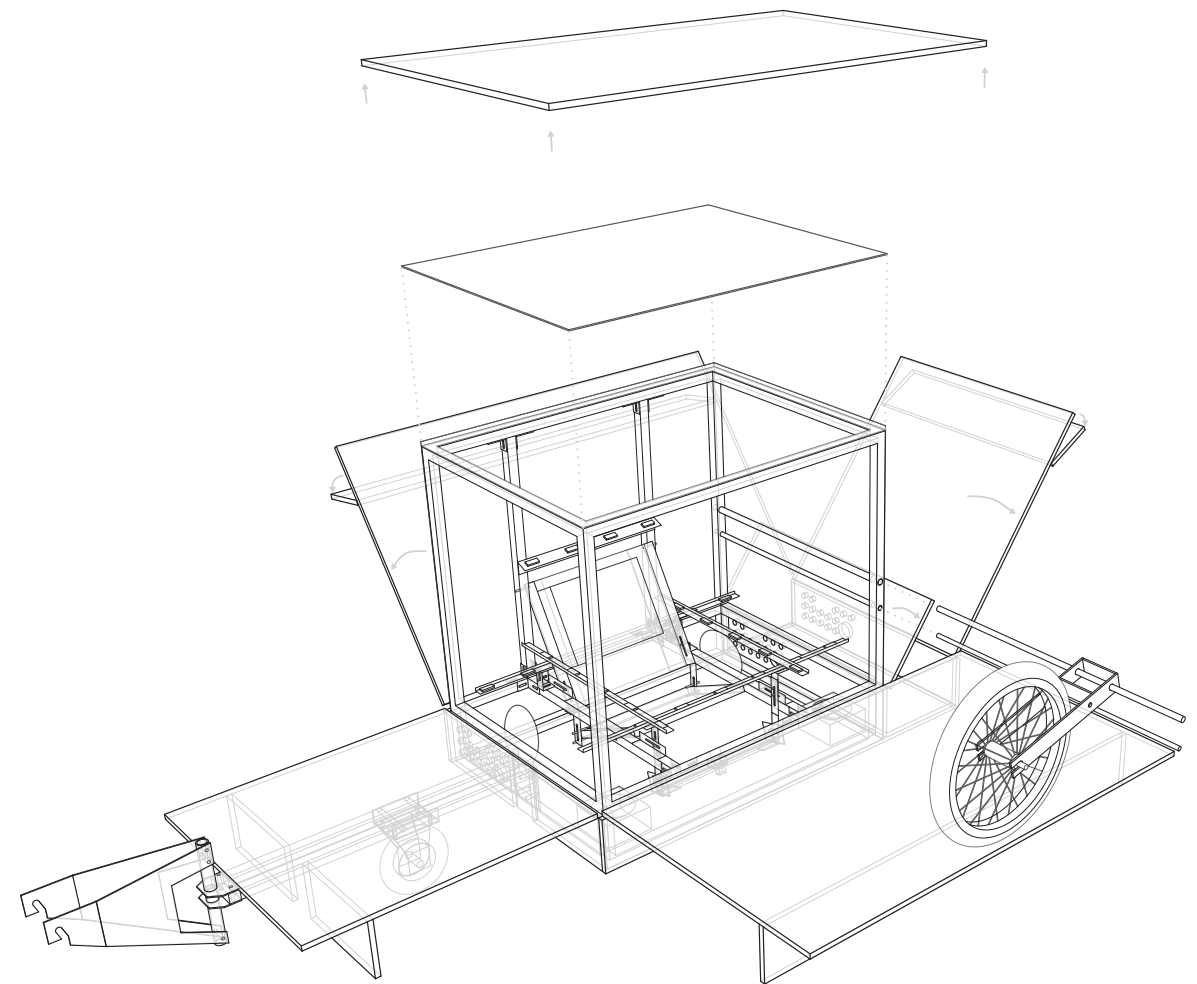
Analoge Spielsteine werden grafisch den jeweiligen Freizeitkategorien zugeordnet, die digitale Darstellung konkreter Möglichkeiten je nach Größe des Einflussbereichs soll zur Formulierung eigener Vorschläge animieren. Werden Spielsteinen konkrete Programme zugeschrieben, sind diese als Bezeichnung

sichtbar. Die Bebauung der Spielsteine ist durch magnetische Bausteine einfach und von hohem Freiheitsgrad.

Die Gestaltung des Spielgeräts selbst hängt von einigen Faktoren ab: Spieltechnologische Abhängigkeiten definieren Bauhöhe und Ausdehnung des Geräts.

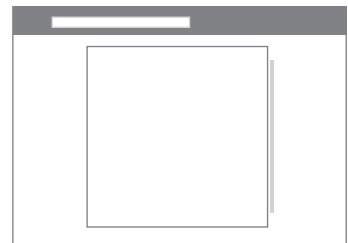
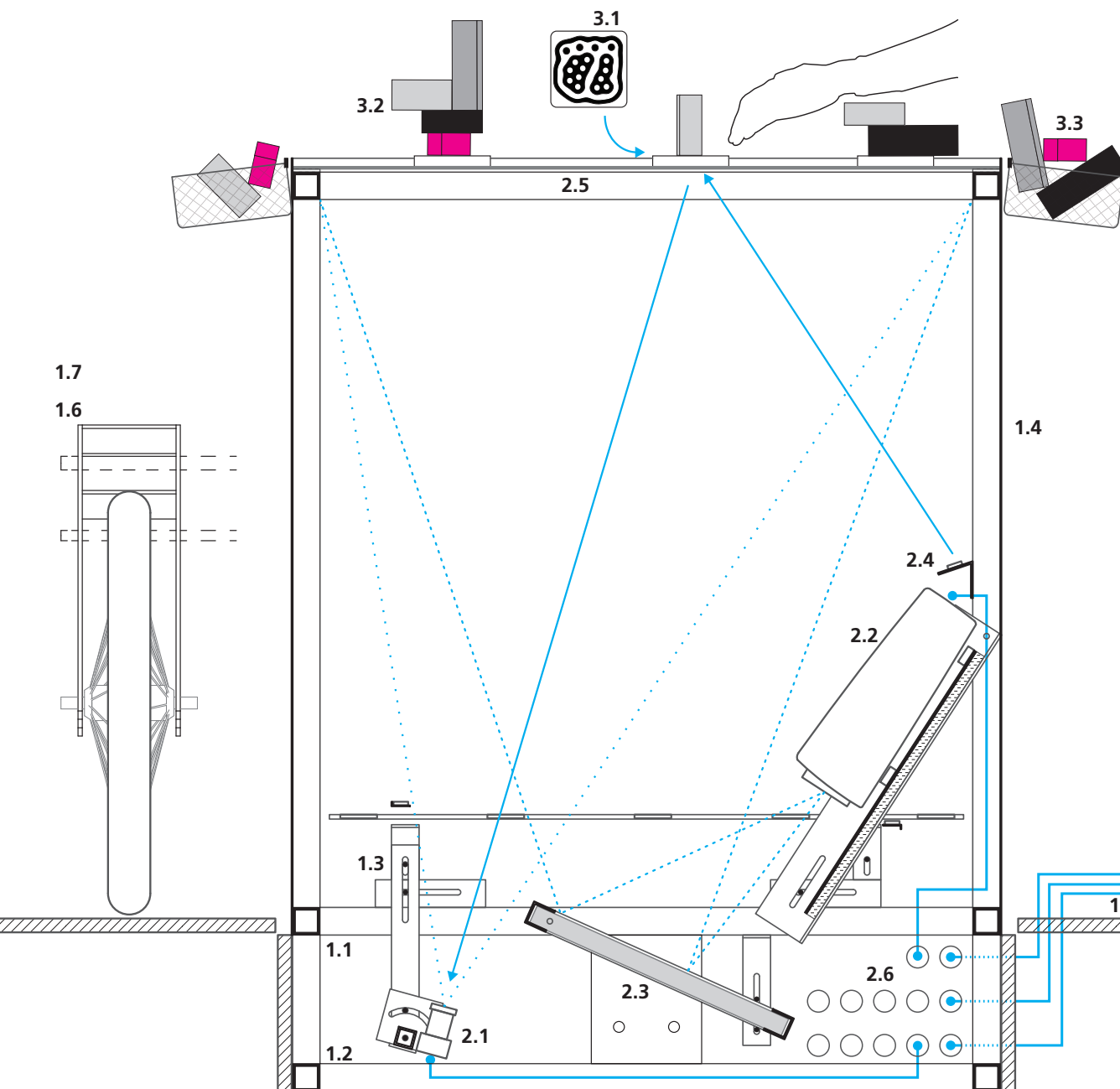
Anforderungen an die Flexibilität und Mobilität vor Ort führen dazu, das Spielgerät als Fahrradanhänger auszubilden. Die Materialwahl erfolgt nach Kriterien der Stabilität. Eine mit Niro-Blechen verkleidete Stahlrahmenkonstruktion schützt die sensiblen technischen Geräte, während für die äußere Hülle Verpackungssperrholz zum Einsatz kommt.

Durch einfache Operationen wird aus dem geschlossenen Transportzustand eine raumbildende Installation geschaffen, die in die bestehende räumliche Situation eingreift und damit als Attraktion wirksam werden kann. Podeste und Rampen rund um das Spielfeld erleichtern einerseits die komfortable Spielbedienung, vor allem für sehr junge Menschen, und bilden gleichzeitig eine Bühne für die aktiven SpielerInnen.

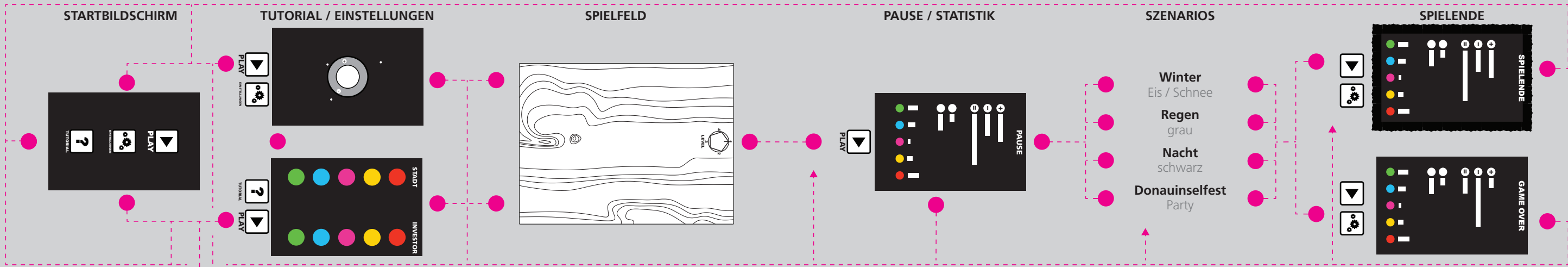


Spielgerät-Technologie

- 1.1. Stahlrahmen: Stahlformrohr schwarz 30x30x3mm, verschweißt, Schweißnähte verschliffen
- 1.2. Boden: Stahlblech schwarz, 3mm, mit Rahmen verschweißt
- 1.3. Innenkonstruktion: Aluminiumprofile, lasergeschnitten - teilweise gekantet, verschraubt
- 1.4. Verblechung: Niro-Blech 1.4301, 1mm, versenkt verschraubt
- 1.5. Verkleidung: Verpackungssper Holz Seekiefer 15mm
Scharniere Niro, 40x80x1mm, Schrauben 3x12, 4x30, 4x30, Winkel 30x30x1mm
Sicherung: Aluprofile 20x30x2mm, Transportsicherung: Kistenschlösser, Spanngurt
- 1.6. Fahrgestell
Deichsel: Stahlformrohr 30x30x3mm / Kopfplatte, verschweißt / Schwerlast-Lenkrolle GBL L 4/200/50 R
Kupplung: Stahlformteil, lasergeschnitten, höhenverstellbar
Gabeln: Bandstahl 50x50x5mm, verschweißt, gebohrt
Räder: 2x BMX-Felge, 20" Hinterrad, 14mm Achse, Bereifung KHE MAC 2
Achse: Stahlgewindestange M16, Beilagscheiben, Muttern
Sicherungsachse: Stahlstange, Gewinde M12, Beilagscheiben, Muttern
- 1.7. Zugmaschine: Fahrrad „Cruiser“, NSU-Rahmen, 20" Vorderrad, 26" Hinterrad, Rücktrittgebremst
- 2.1. Kamera: Point Grey Firefly MV 1394a, 1/3 Inch CMOS, CS-Mount
Objektiv: Lensagon CMFA0420ND, Low distortion megapixel C-Mount Lens f=4mm F2.0, 1/2", CS-Mount Adapter
Infrarot-Bandpassfilter: Schneider Kreuznach BP865/27, Wellenlänge 815-915nm, Bandbreite +/- 50nm, Filtergewinde M27x0,5
Firewire-Kabel CF-66L-010, 6-polig auf 6-polig, Stecker 90° abgewinkelt
- 2.2. Beamer: BENQ MX 613ST Kurzstanz-Digitalprojektor, Auflösung 1024x768 XGA, 2.800 ANSI Lumen, Kontrast 5000:1
Digital-HDMI-Kabel
- 2.3. Spiegel: Alluvial Leichtspiegel, Folie superbrillant, 20mm Profilstärke, 300x400mm
- 2.4. Infrarot Beleuchtung: 25-Module LED Infrared Kit, 850nm, 60W, 120° Viewing Angle, 12V DC
- 2.5. Projektionsfläche: Rückprojektions-Plexiglas, Grau, 99561 RP, 3mm, 1025x770mm
Dämpfung: Neopren-Dichtungsband, 3mm, selbstklebend
- 2.6. Patchbay: Adapterbuchse Neutrik - 1x HDMI, 1x USB, 1x Firewire, 3x Cinch
- 2.7. Laptop: MacbookPro, 2.8GHz Core 2 Duo, 4GB 1067MHz DDR3, OSX 10.6.8
- 3.1. Fiducials: Plexiglas GS 8mm, lasergeschnitten / Klebefolie glänzend, bedruckt
- 3.2. Bausteine: XPS-Klötze, beklebt / Neodym-Magnete, D=5mm
- 3.3. Spielsteinaufbewahrung: Drahtgitterkorb



blog:
www.siedlervoncagran.at



neutraler Spielervertreter

- PLAY**
Spiel starten
- Tutorial**
Spielanleitung
- Einstellungen**
Vorgabe von Planungszielen

Detailinfo Spielervertreter

babsichnapsi
OBSTGARTEN

- Lupe**
Detailinfos für Bereich anzeigen
- Löschen**
Entfernen von Programmen / Wegen
- Weg Start / Weg Ende**
Wege bauen

Spielervertreter Suchmodus

Bilbo
OFFENES KULTURHAUS

LEVEL
Spielstufe
Schwierigkeitsgrad anpassen

Spielervertreter Statistik

- Pause**
Spielpause
Zwischenstand
- Programm I**
Bezeichnung ändern
- Programm II**
Bezeichnung löschen

- **zufrieden**
- **unzufrieden**

- **zufrieden**
geringe Wiederkehrtrate
- **unzufrieden**
geringe Wiederkehrtrate

- **zufrieden**
hohes Potenzial
- **unzufrieden**
kaum Potenzial

- RUHE ERHOLUNG**
- SPORT BEWEGUNG**
- SPASS UNTERHALTUNG**
- KUNST KULTUR**
- ESSEN TRINKEN**
- Spielstein**
Rotation bestimmt Ausdehnung

Bausteine
analoges Modell

- Winter**
nur GanzjahresnutzerInnen bleiben
- Regen**
nur NutzerInnen mit Auto oder Öffis
- Nacht**
SportlerInnen weg
Partysuchende da
- Donauinsel**
flashmob von Vergnügungssuchenden

Stoppuhr
letzte Spielrunde wird eingeläutet

Screenshot
Spielstand speichern

Reset
Neustart

Anzeige konkretes Umfrageergebnis
Auswahl / Eingabe möglich

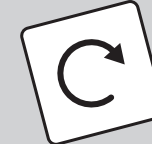
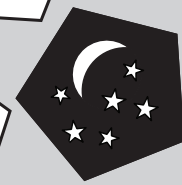
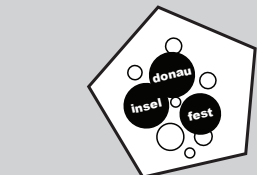
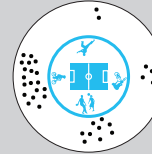
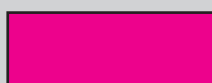
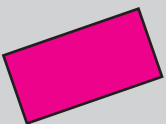
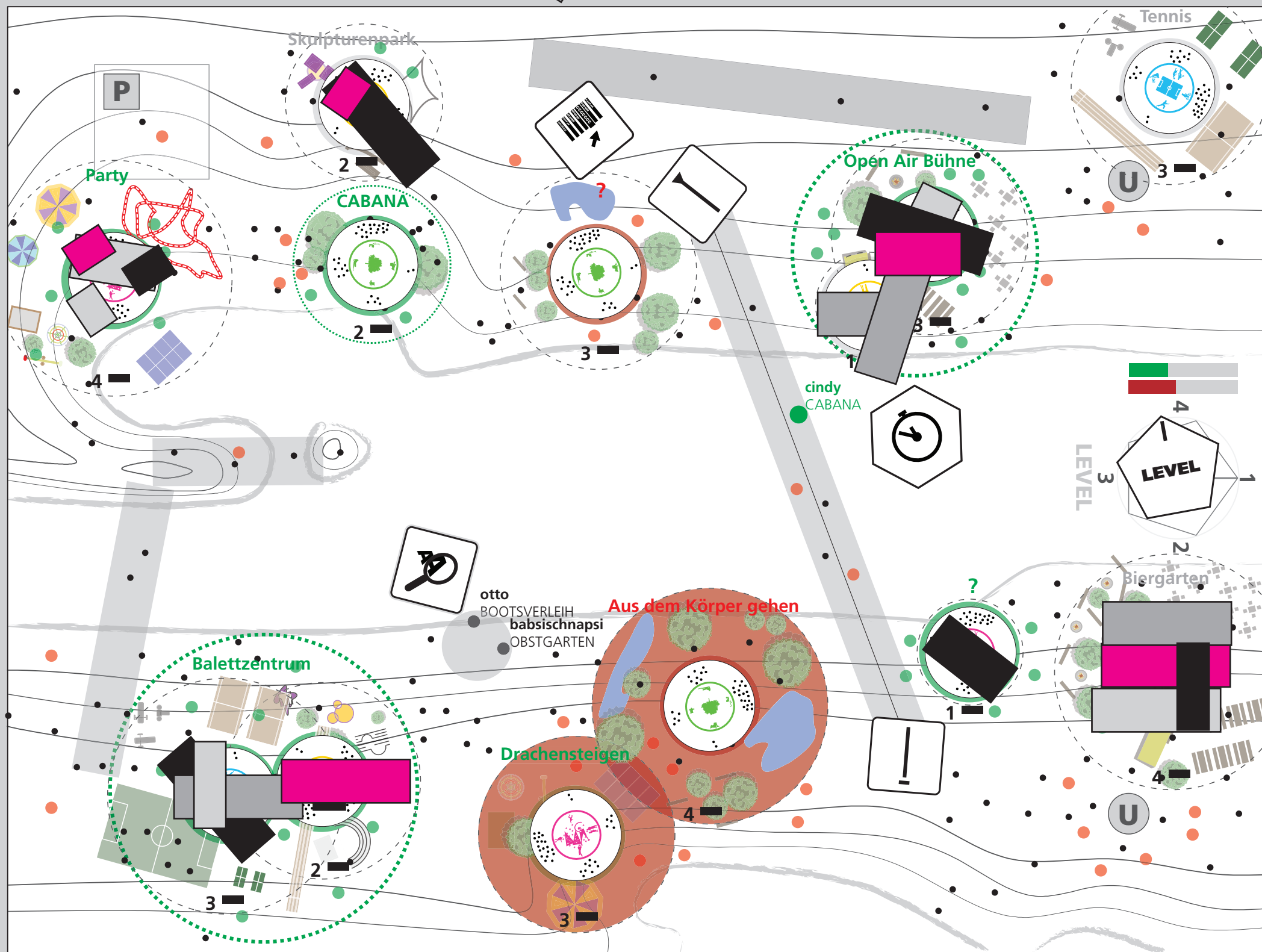
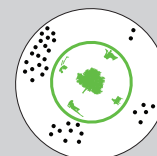
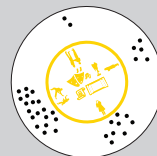
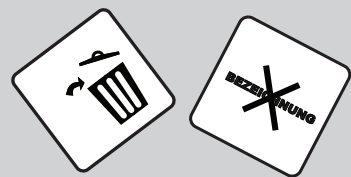
offenes Kulturhaus

Spielsteinstatistik
Kategorie / Programm wird bewertet

Konflikt / Kooperation
grafische Darstellung der Verhandlung

Überlagerung analoger Spielstein / digitale Grafik

Spielsteingrafik
Radius wird größer



Spielmotivation

Wir haben bereits erwähnt, dass Feedbacksysteme, Spielbedienung und Spielästhetik neben einem klar definierten Spielziel grundlegende Faktoren sind, die den Spielspaß beeinflussen. Was aber liefert die Motivation, sich immer und immer wieder mit einem Spiel auseinanderzusetzen?

Es ist bekannt, dass der Aspekt der Kollaboration in Spielen besonders ausgeprägt ist. Ein gemeinsames Ziel vor Augen zu haben, führt dazu, sich gegenseitig anzuspornen und zu motivieren. Einige der positiven Faktoren, zu denen ein gemeinsames Spielziel – im vorliegenden Fall jenes, möglichst viele der potenziellen NutzerInnen beziehungsweise ihrer StellvertreterInnen zufriedenzustellen – führt, sollen hier noch einmal zusammenfassend dargestellt werden:

Artikulation

SpielerInnen wird ermöglicht, die eigene Situation oder eigene Wünsche zu artikulieren. Die Möglichkeit, sich zu positionieren und das Aussprechen eigener Wünsche sind wesentlich für eine rege und motivierte Beteiligung.

Kooperation

Der unmittelbare Gedanken- und Ideenaustausch unter den MitspielerInnen ermöglicht einen neuen Blickwinkel. Die eigene Position muss ständig mit der des Umfelds abgestimmt werden. Damit führt das Planspiel dazu, dass eigene Wünsche relativiert werden und ein Blick von außen auf das Kollektiv entsteht.

Verhandlung / Diskussion

Natürlich stehen die individuell artikulierten Wünsche häufig in Konflikt mit den Wünschen und Zielen des Umfelds. Das gemeinsame Ziel und die Möglichkeit, sich unmittelbar auszutauschen führen aber dazu, dass Konflikte diskutiert werden und es zu Verhandlungen über den Stellenwert der eigenen Interessen in Bezug auf das kollektive Spielziel kommt.

Perspektive

Nicht nur der Perspektivenwechsel, die eigene Position betreffend, ist relevant. Rollenwechsel im Spielraum eröffnen Beteiligten eine neue Perspektive auf das Planungsgebiet und die Situation vor Ort. Während des Spiels kann die

Umgebung beobachtet werden und es ist möglich, aktuelle Eindrücke in das unmittelbare Spielerlebnis zu integrieren. Nicht zuletzt ist das spielerische Planen für alle MitspielerInnen eine Möglichkeit, Einblicke in die Gedankengänge und Strategien des Planens zu erhalten. Die damit verbundenen komplexen Zusammenhänge können nachvollziehbar dargestellt werden.

Die Kombination dieser Elemente führt dazu, dass SpielerInnen über die einmalige Teilnahme am Spiel hinaus wiederholt die Motivation verspüren, sich in die Welt des Spiels zu vertiefen. Strategie und Planung als wichtige Grundelemente des spielerischen Denkens werden ebenso aktiviert wie soziale Interaktion und Kommunikation. Das Spiel als Erlebnis liefert die Motivation, dem Alltäglichen zu entgehen.

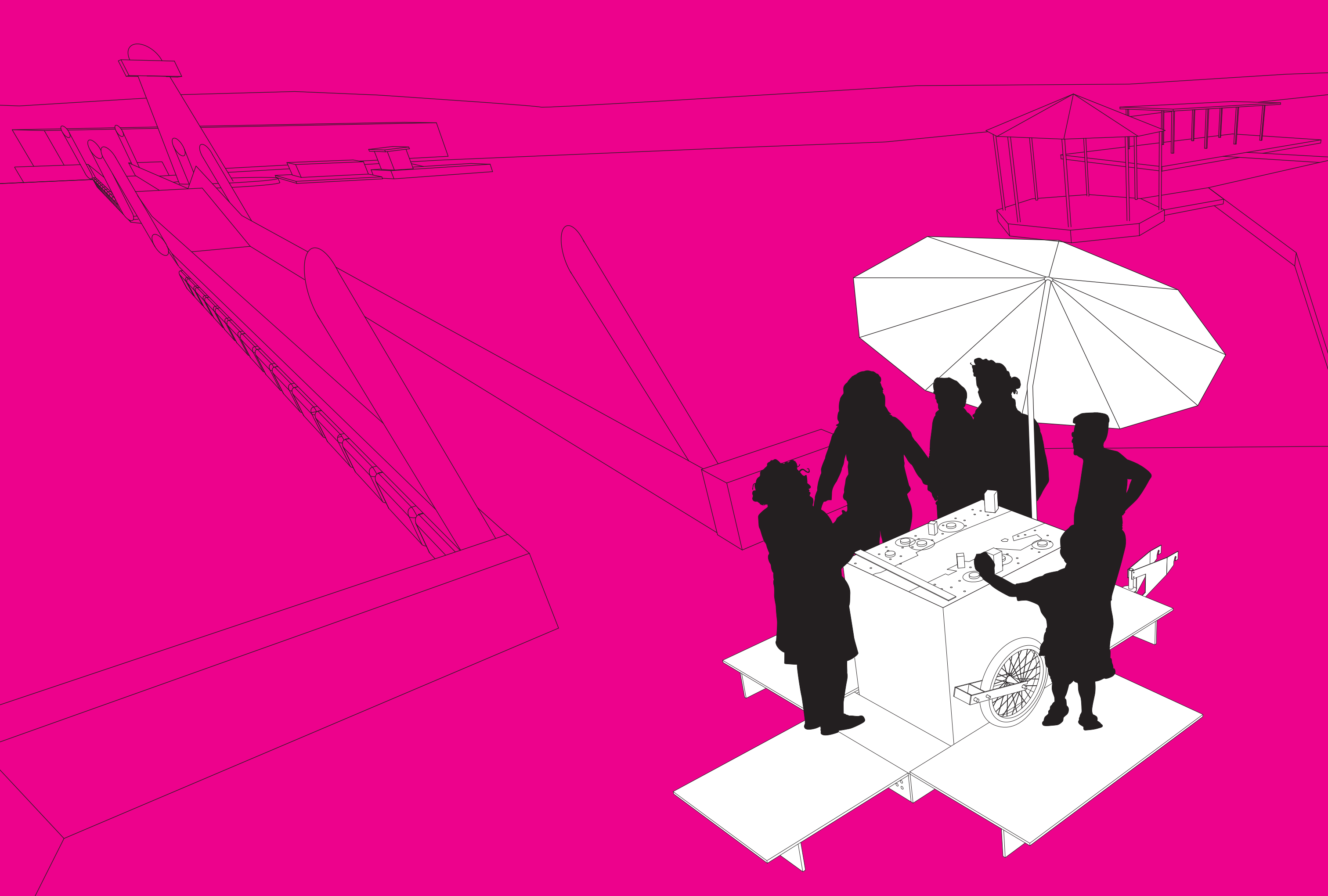
„We have discussed at length the fact that we aren't designing games, we are designing experiences. And experiences are the only things that can change people – sometimes in unexpected ways.“¹

Neugierde – als Antrieb, aktiv zu gestalten – kann im Spielerischen mit der „Erlaubnis zu Scheitern“² ausgelebt werden.

Selbst gestalten zu können – und sei es „nur im Spiel“, ist wohl die Hauptmotivation, sich in die Welt des Spieles zu begeben.

¹ Schell, 2008, p.451

² vgl Schell, 2008





ACTIÓ
C' Libre
C' ha
F. nch



FR 27.04.2012

06:23-23:58

48 Schweißnähte

1 Stahlrahmen

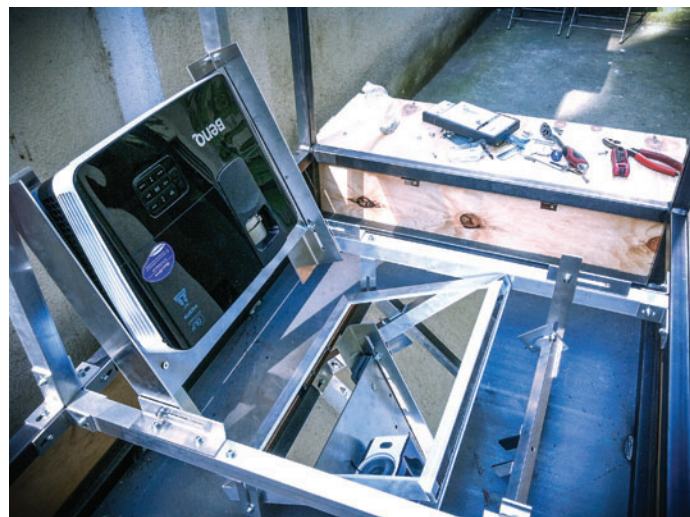
2 Radgabeln

1 Deichsel

4 Bleche

320 Bohrungen, 160 Schrauben

1 Spiegel, 1 Beamer, 1 Kamera



SA 28.04. / SO 29.04.2012

07:13-01:54 /

08:05-18:19

*3 Tafeln Verpackungssperrholz
26 Teile, 1 Plexiglas
30 Lüftungslöcher, 7 Kabelanschlüsse
1 Enorm Rasantes Interaktionsgerät für
kooperative Architekturexperimente*



SA 01.09.-
DO 07.09.2012

5 Orte
236 Potenzielle NutzerInnen
236 Fragebögen
236 Interessen
236 Wünsche
236 Spielervertreter



Unsere Diplomarbeit setzt sich mit der Donauinsel - speziell dem Gebiet der Copa Cagrana - auseinander. Wir würden uns über Ihre Unterstützung freuen. Benutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und helfen Sie uns, spielerisch zukünftige Szenarien für dieses Gebiet zu entwickeln.

Selbstverständlich werden alle Daten vertraulich behandelt. www.siedlervoncagrana.at

GEBEN SIE IHRER SPIELFIGUR EINEN NAMEN AUSWAHL DURCH ANKREUZEN **135**
/ **BOULEME** / BITTE AUSFÜLLEN

ALTERSGRUPPE < 15 16 - 30 31 - 45 46 - 60 61 - 75 > 76 STATISTIK w n **WIEN** ORT / BEZIRK

Wie häufig besuchen Sie die Donauinsel im Jahr? < 5 6 - 10 11 - 15 16 - 20 21 - 25 > 26

Welches Verkehrsmittel nutzen Sie am häufigsten, um zur Donauinsel / Copa Cagrana zu gelangen? / SONSTIGE

Besuchen Sie die Copa Cagrana? ja nein

WENN JA:
Was ist der Hauptgrund für Ihren Besuch? / **DONAU, ATMOSPHERE, MUSIK, TANZ**

WENN NEIN:
Was hält Sie von einem Besuch ab? /

STELLEN SIE SICH VOR, DIE COPA CAGRANA WÜRDNE NEU GESTALTET WERDEN:

Welches Freizeitangebot würde Sie dazu bewegen, die Copa Cagrana in Zukunft zu besuchen? Kreuzen Sie eine der vorgegebenen Gruppen an. RUHE ERHOLUNG SPORT BEWEGUNG SPASS UNTERHALTUNG KUNST KULTUR ESSEN TRINKEN

Gibt es Freizeitangebote, die Sie sich dort nicht wünschen. ja nein

WENN JA:
Kreuzen Sie eine der vorgegebenen Gruppen an: RUHE ERHOLUNG SPORT BEWEGUNG SPASS UNTERHALTUNG KUNST KULTUR ESSEN TRINKEN

Welches konkrete Freizeitangebot würden Sie sich für die Copa Cagrana in Zukunft wünschen? / **STECKERL FISCHGRILL**

Unter welche Grundaktivitäten könnte Ihr individuelles Wunschprogramm fallen? Kreuzen Sie bitte maximal zwei der vorgegebenen Gruppen an und geben Sie für die gewählten Gruppen eine Größe an.

<input checked="" type="checkbox"/> RUHE ERHOLUNG	KLEIN	1	X	3	4	GROSS
<input type="checkbox"/> SPORT BEWEGUNG	KLEIN	1	2	3	4	GROSS
<input checked="" type="checkbox"/> SPASS UNTERHALTUNG	KLEIN	1	2	3	X	GROSS
<input type="checkbox"/> KUNST KULTUR	KLEIN	1	2	3	4	GROSS
<input type="checkbox"/> ESSEN TRINKEN	KLEIN	1	2	3	4	GROSS

Können Sie sich vorstellen, in Zukunft die Donauinsel das ganze Jahr über zu nutzen? ja nein

In welcher Gruppe fühlen Sie sich am wohlsten? KLEIN GROSS

FR 07.09.2012

18.17-20:54

*1 cm zu schmal
160 kg zu schwer
13 km/h zu schnell
1 Schraube zu schwach
2 Kilometer zu schieben*



SA 08.09. / SO 09.09.2012

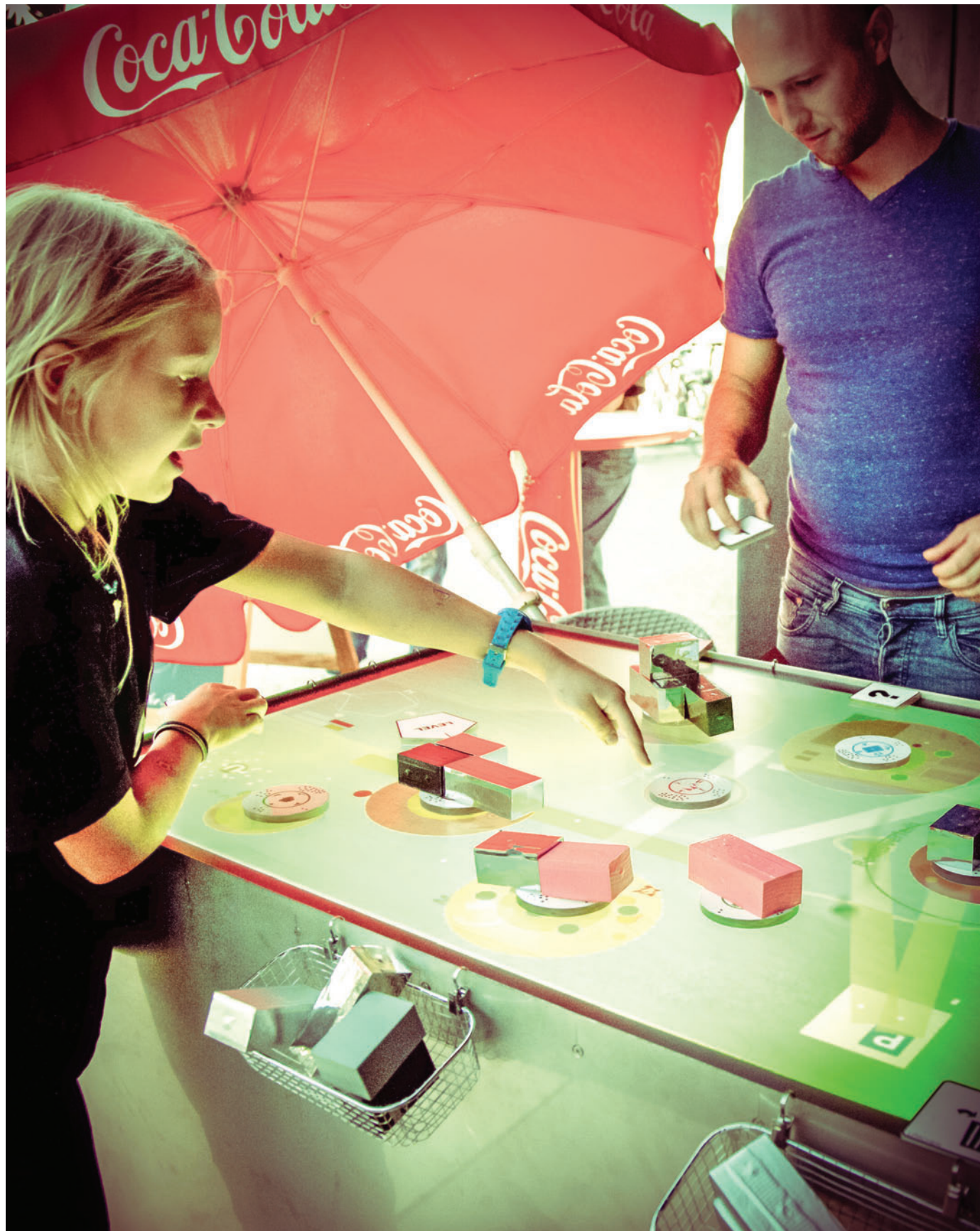
17:05-23:47 / 19:11-01:34

*2 Spielleiter
3 AssistentInnen
45 SpielerInnen
78 Spiele
221 ZuschauerInnen*



712 Spielsituationen

*25 Spielsteine
5 Kategorien
2 Wegsteine
10 Hilfssteine
4 Szenariosteine
721 Spielaktionen
163 Spielwege
224 Spielszenarien*





SO 09.09.2012 01:34-

*1 Spielende
1 Spielteam*



62 Spielstände

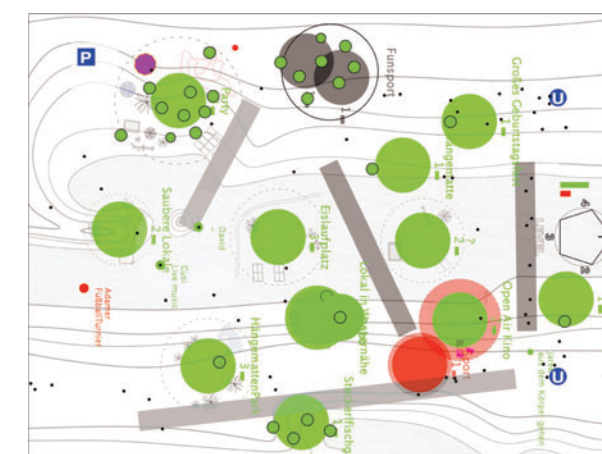
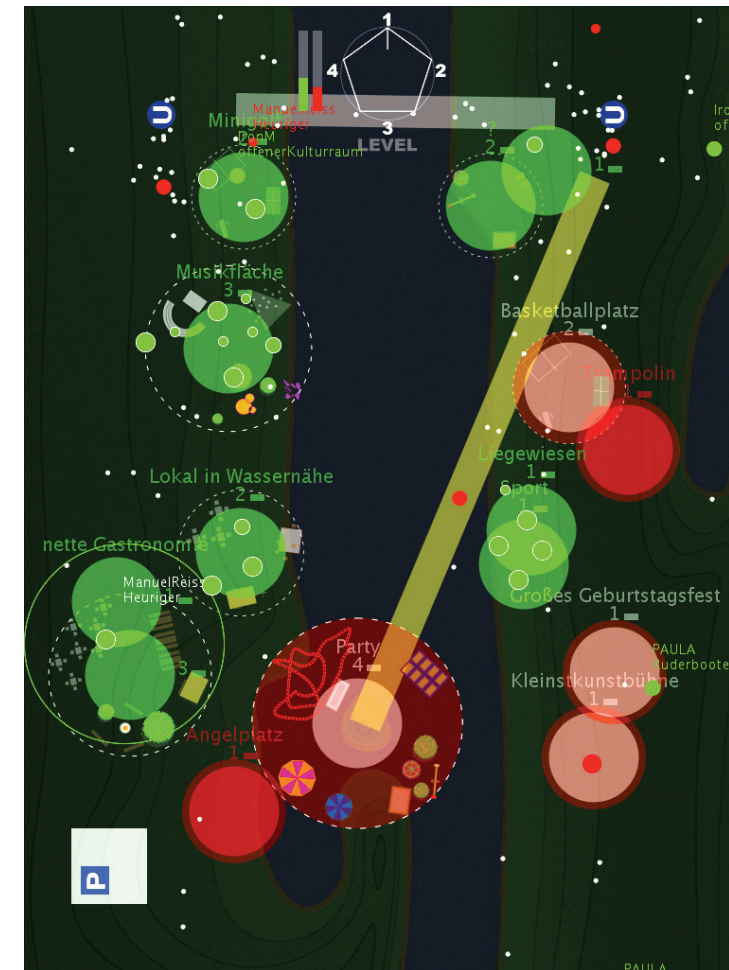
davon 18x Game Over, 42x positives Spielende, 2x Computercrash

beliebteste Wunschkategorie: Ruhe/Erholung

beliebteste Freizeitkategorie: Sport/Bewegung

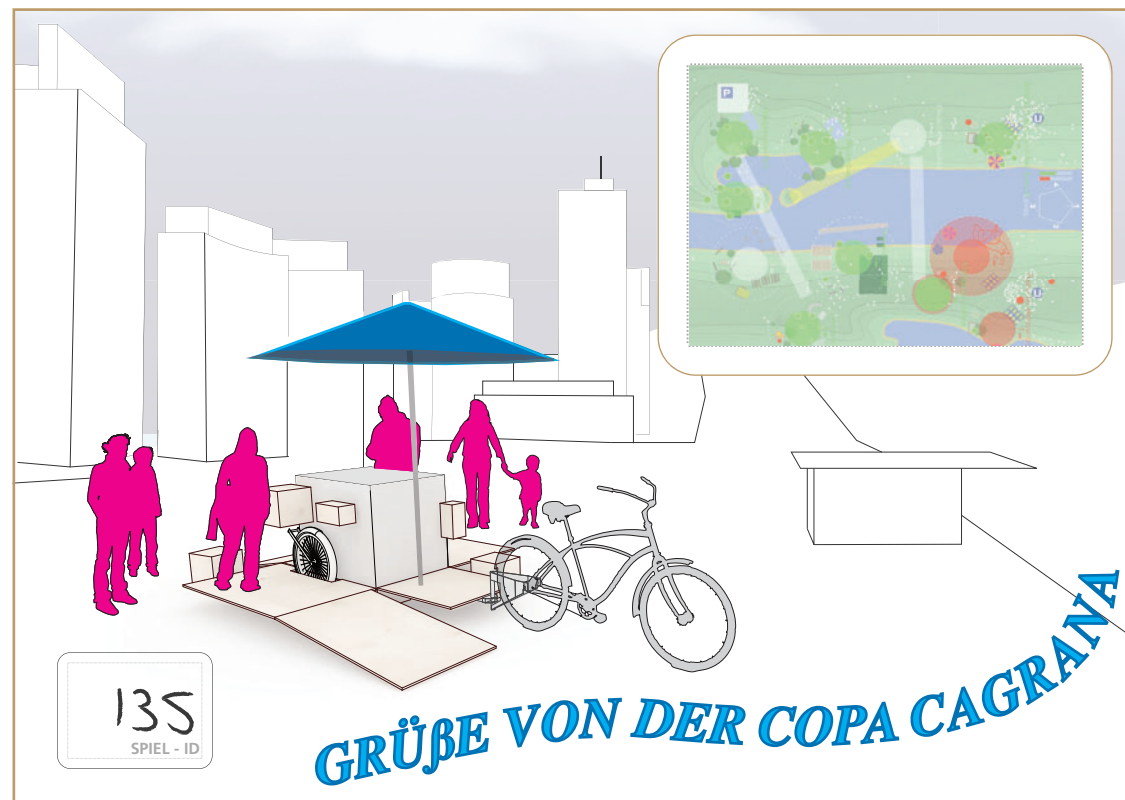
beliebtestes Szenario: Nacht

beliebtestes konkretes Programm: Wassersport



MO 10.09.2012

www.siedlervoncagran.at



E.R.I.K.A - Die Siedler von Cagran

E.norm R.asantes I.nteraktionsgerät für K.operative A.rchitecturexperimente

MONTAG, 10. SEPTEMBER 2012

E.R.I.K.A. sagt Danke!

Liebe Freundinnen und Freunde,

Danke für's Mitspielen.

Hier gibt es die ersten Eindrücke vom Wochenende.

Bis bald,
eure Erika

BLOG-ARCHIV

▼ 2012 (2)

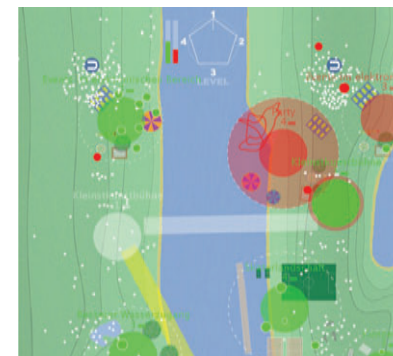
▼ September (2)

E.R.I.K.A. sagt Danke!
E.R.I.K.A. GAMEDAY!

ÜBER MICH

 [erika cagrana](#)

KOMMENTIEREN



Resümee

„... *the more someone plays a game, the more they see through the aesthetics of the game (...), and put their minds in the pure problem-solving world of game mechanics.*“¹

„Planen für alle – was bedeutet das?“ war eine der Fragen, die wir uns im Zuge der Entwicklung dieses Projekts gestellt haben. Wir haben – unterstützt durch Eindrücke von PlanerInnen, aber auch aufgrund von eigenen Erfahrungen und Erlebnissen – ein eher pessimistisches Bild von aktuellen Partizipationsverfahren gezeichnet und dieses zum Anlass genommen, einen alternativen Beteiligungsprozess zu entwickeln.

Es war ein wichtiges Ziel, den Prozess möglichst offen zu gestalten, um auch sogenannten schwachen Gruppen eine Teilnahme zu ermöglichen. Ein entscheidendes Kriterium war weiters die gewünschte Übertragung gegensätzlicher Interessen und Wünsche der Beteiligten in differenzierte räumliche Szenarien, um einer zunehmenden Homogenisierung des öffentlichen Raums durch die gängige ausschließlich oder vorwiegend gewinnorientierte räumliche Praxis entgegenzuwirken.

Ganz grundsätzlich war es unser Anspruch, einen Prozess zu entwickeln, der Planung an sich transparenter, nachvollziehbarer und dadurch für viele Menschen attraktiver und interessanter macht. Dies sollte nicht nur zu einer stärkeren Identifikation mit dem möglichen Planungsergebnis führen, sondern vor allem eine direktere Beteiligung ermöglichen.

Eine entscheidende Rolle spielte hier die Übersetzung des bestehenden, in sich sehr heterogenen, Sozialraums in einen für alle Beteiligten gemeinsamen neuen Raum eines Spiels, in dem gerade die ansonsten passiv betroffenen NutzerInnen zu aktiv beteiligten SpielerInnen werden sollten. Ziel der konkreten Entwicklung war es hier, durch Abstraktion oder Negation baulicher, gesetzlicher und programmatischer Rahmenbedingungen

eine gemeinsame Basis zu schaffen, von der aus fantasievolles und zukunftsweisendes Handeln ohne Einschränkung durch fehlendes Fachwissen möglich werden kann.

Wunsch und Wirklichkeit

Die erste Hürde jedes partizipativen Prozesses ist jene, betroffene Menschen zu aktivieren und als Beteiligte zu gewinnen. Hier entsteht schnell der Eindruck, dass wenig Interesse besteht, aktiv an der Gestaltung des eigenen Lebensumfelds mitzuwirken. Dies ist, wie bereits erwähnt, in vielen Fällen wohl einerseits mangelnder Information zuzuschreiben und hat andererseits seinen Ursprung darin, dass viele Menschen den Eindruck haben, ohnehin nicht gehört zu werden, und sich deshalb erst gar nicht an derartigen Prozessen beteiligen wollen. Die eigene Erfahrung zeigt hier, dass die Schwierigkeiten bereits beim Fragebogen als Medium beginnen. Fragebögen zu verteilen, ohne eine Belohnung oder einen speziellen Reiz – in unserem Fall das Spielgerät selbst – anbieten zu können, scheint bei vielen Menschen von vornherein negativ konnotiert zu sein. Damit sinkt natürlich der Wille, sich mit den Fragen ernsthaft auseinanderzusetzen. Beim Spielen vor Ort zeigte sich ein differenzierteres Bild: PassantInnen sind sehr wohl interessiert und beobachten das Geschehen. Es wird eine hohe Aufmerksamkeit erzeugt, viele Menschen interessieren sich sehr für das Spiel, nehmen aber nur bedingt selbst aktiv teil. Dies ist erfahrungsgemäß dem individuellen Charakter zuzuschreiben. Man fürchtet sich zu blamieren, will nicht zu sehr in den Vordergrund treten oder womöglich negativ auffallen und verharrt deshalb lieber in einer passiven Rolle. Um zusätzlich zu den ohnehin

neugierigen *early adoptern* eine möglichst ausgewogene Zahl an Beteiligten zu erreichen, ist unserer Erfahrung nach wiederholte Präsenz vor Ort über einen größeren Zeitraum essenziell. Damit können sich auch vorsichtige Persönlichkeiten mit dem neuen Medium vertraut machen und früher oder später in den Spielraum aufgenommen werden. Erst dann kann es nämlich zum gewünschten Perspektiven- und Rollenwechsel kommen.

Wiederholte Aktionen machen, folgt man Schell, eine Auseinandersetzung mit den inneren Strukturen und Zusammenhängen eines Spiels erst möglich. Ist die Hürde der Aktivierung überwunden, geht es also darum, die SpielerInnen möglichst tief in das Spiel eintauchen zu lassen. In diesem Fall zeigt die Erfahrung, dass das Einnehmen einer neuen Rolle anfangs Schwierigkeiten bereitet, aber mit Fortdauer des Spiels immer besser gelingt. Hier wird die Rolle der Spielleiter, die moderierend ins Spielgeschehen eingreifen und SpielerInnen mit unterschiedlicher Erfahrung entsprechend ihrer individuellen Fähigkeiten anleiten und unterstützen können, besonders wichtig. SpielerInnen können unterschiedlich tief in das Spielgeschehen eintauchen. Von ersten Versuchen, Spielsteine zu setzen und die Auswirkungen der Manipulationen zu begreifen, bis zu planerischem Denken, bei dem die Zusammenhänge zwischen allen Spielelementen erfasst werden, wird so eine zunehmend komplexe Abstraktion der Realität geschaffen – eine Forderung, die wir anfangs an den Prozess gestellt hatten.

Es war für uns aufschlussreich zu beobachten, dass die Abstraktion entgegen unseren ersten Vermutungen nicht immer eine Erleichterung darstellt. Hier muss allerdings deutlich zwischen dem Abstraktionsgrad des Spielfelds und dem Abstraktionsgrad der Planungskategorien differenziert werden. Im ersten Fall hat sich der gewählte Grad der vereinfachten Darstellung als sehr positiv erwiesen. Die Entscheidung, den

baulichen Bestand in der Darstellung des Spielfelds zu ignorieren, führte dazu, dass frei über eine Neugestaltung des Gebiets nachgedacht wurde. Die gewählten Freizeitskategorien führten allerdings zu Verwirrung, da sie zu wenig konkret fassbar waren und teilweise zu viel Interpretationsspielraum boten. Mit der fortschreitenden Entwicklung des Spiels wurden die Spielsteine deshalb intelligenter. Konkrete Wünsche und Freizeitfunktionen konnten den allgemein gehaltenen Kategorien zugeordnet werden und so entstanden greifbare, konkretere Spielergebnisse. Dies führte zu genau jener räumlichen und programmatischen Differenzierung, die ein wichtiges Kriterium bei der Entwicklung des Spiels war. Es war interessant zu beobachten, dass insbesondere das Sichtbarwerden der Vorstellungen und Wünsche anderer Beteiligter den Spielspaß entscheidend erhöhte. Durch die Notwendigkeit, während des Spiels auf diese zu reagieren, konnten SpielerInnen ihre individuellen Ziele mit denen aller potenziellen NutzerInnen vergleichen. Dadurch entstand im Verlauf der Spieltage eine umfangreiche Ideensammlung, die eine mögliche Tendenz zur gewünschten Entwicklung zu einem „Freizeitparadies für alle“ andeuten kann und eine gemeinsam geschaffene Basis darstellt. Die entstandenen Spielergebnisse unterscheiden sich vom gegenwärtigen Zustand (vorwiegend gastronomische Nutzung) hauptsächlich dadurch, dass der Schwerpunkt auf nicht kommerzialisierten Programmen lag. Die stärkere Einbindung der Neuen Donau und vielfältigere Wasseraktivitäten waren häufig Themen der konkreten Planungen. Dennoch kann zum jetzigen Zeitpunkt auf keinen Fall von einem direkt umsetzbaren Planungsergebnis gesprochen werden.

Für die SpielerInnen bestand nach der aktiven Teilnahme am Spiel die Möglichkeit einen Feedback-Fragebogen auszufüllen. Dieser bot die Gelegenheit, Angaben, die vor Spielbeginn getätigt wurden, zu überdenken und die eigenen StellvertreterInnen anzupassen. *Feedback* und *loops* – wichtige Elemente der Spielprogrammierung – sind, wenn man so will, gleichsam wesentliche Bestandteile des Prozesses. Nur durch wiederholte Präsenz vor Ort, Publikation und Diskussion von Spielerlebnissen und -ergebnissen und durch die Dokumentation und das Sammeln der

diversen Inputs können die Stärken eines offenen Systems genutzt werden. Für die Spielentwickler bedeutet dies, mit jeder Wiederholung neue Erkenntnisse in den Prozess einfließen zu lassen, für alle Beteiligten ist es die Möglichkeit, den Prozess selbst aktiv mitzugestalten.

„*games can act as a social bridge*“²

Die wohl wichtigsten Erfahrungen spielten sich allerdings in unseren Augen abseits des konkreten Spielergebnisses ab. Der geschützte, neu geschaffene Raum des Spiels ermöglichte Kooperation und Kommunikation, wie sie sonst womöglich nicht stattgefunden hätte. Es wurde also tatsächlich ein neuer, gemeinsamer Raum – vielmehr ein neuer gemeinsamer Prozess – geschaffen. Während des Spiels entstanden neue Verbindungen und bestehende Machtstrukturen wurden relativiert. Menschen außerhalb des Planungsgebiets rückten in den Planungsraum und Charaktere, die den realen Raum dominieren, rückten in den Hintergrund. Am Spielfeld geführte Diskussionen über den realen Raum hatten für die TeilnehmerInnen unmittelbare Auswirkungen auf die Wahrnehmung der gebauten Umgebung. Es zeigte sich sowohl für die SpielerInnen, als auch für uns Spielleiter, dass es zielführend ist, sich abseits der medial transportierten Eindrücke ein auf persönlichen Erfahrungen und Gesprächen basierendes Bild zu

machen. Das Interesse für die zukünftige Entwicklung der Copa Cagrana konnte dadurch deutlich gesteigert werden. Für alle Teilnehmenden – im Speziellen für uns als Planer – hat das zur Konsequenz, die aktive Beteiligung an Gestaltungsprozessen einer passiven Betroffenheit vorzuziehen. Es liegt in der Verantwortung der PlanerInnen, geeignete Strategien zu entwickeln. Der vorgestellte Prozess kann momentan nicht als abgeschlossen betrachtet werden, er kann allerdings als ein entscheidender Impuls gesehen werden, die Verhandlung von Konflikten in öffentlichen Gemeinschaftsräumen als kooperative Praxis zu etablieren.

Als Ausblick in die Zukunft bleibt uns zu sagen, dass die gewonnenen Erfahrungen uns optimistisch stimmen, dass der entwickelte spielorientierte Prozess eine Alternative zur gängigen Praxis bieten könnte. Die Anwendung auf andere konkrete Orte beziehungsweise auf neue Situationen wäre mit relativ geringen Veränderungen realisierbar. Allerdings würden wir uns, da für eine konkrete Anwendung Fachwissen aus sehr unterschiedlichen Disziplinen notwendig ist, in diesem Rahmen dann als Teil eines interdisziplinären Teams, sehen wollen. Unsere Erfahrung zeigt, dass derartige Projekte dann erfolgreich sind, wenn sie über einen längeren Zeitraum vor Ort präsent sind und langfristig mitgestaltet werden können.

Unser Prozess hat:

viele verschiedene Menschen begeistern können.

eine Vielzahl an Visionen für die Copa Cagrana entstehen lassen.

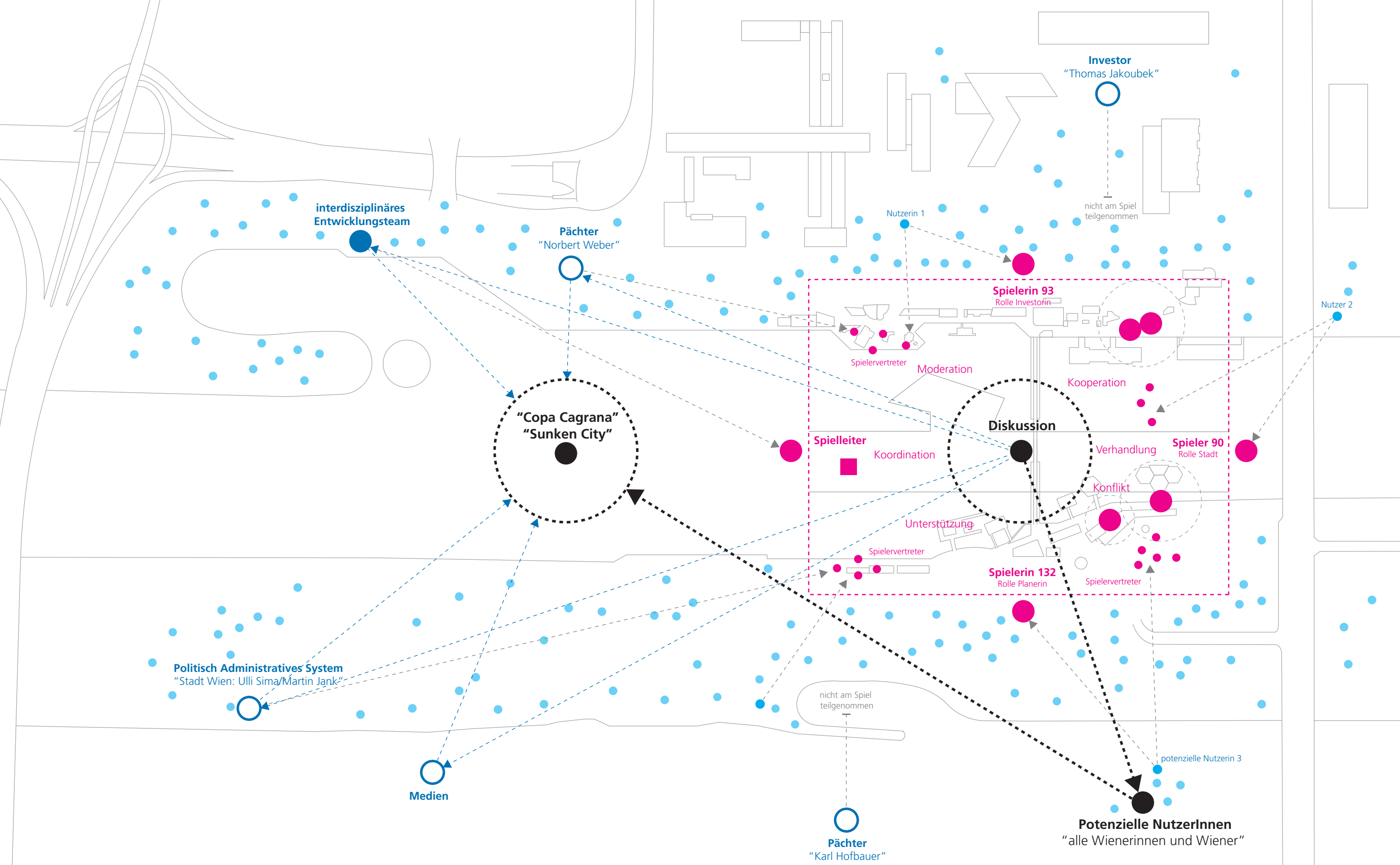
gegensätzliche Vorstellungen und Wünsche zugelassen.

differenzierte räumliche Szenarien entwickelt.

die Teilnahme an Planungsprozessen für viele Menschen interessanter gemacht.

den Startpunkt für eine zukunftsweisende Entwicklung der Copa Cagrana gesetzt.

1 Schell, 2008, p.449
2 *ibid*, p.443



Literatur

- AHVV Verlags GmbH (Hg.).
<http://www.heute.at/news/oesterreich/wien/Copa-Cagrana-wird-abgerissen;art931,547330>
(25.10.2012)
- Bader, M. Kolorado. Perspektiven für Halle Neustadt,
http://www.raumforschung.de/lab/projekte/neustadt/neustadt_00.html (25.10.2012)
- Bundesministerium für Land- und Forstwirtschaft, Umwelt und Wasserwirtschaft (Hg.).
Shared Space Sonnenfeldplatz, <http://www.partizipation.at/shared-space.html>
(25.10.2012)
- Bundesministerium für Land- und Forstwirtschaft, Umwelt und Wasserwirtschaft (Hg.).
Einfach-mehrfach, <http://www.partizipation.at/mehrfach.html> (25.10.2012)
- bz Wiener Bezirkszeitung GmbH (Hg.).
<http://www.meinbezirk.at/wien-01-innere-stadt/chronik/copa-cagrana-partymeile-am-sand-d173138.html> (25.10.2012)
- Caillois, R. (2001). Man, play and games, Neuauflage, Urbana:
University of Illinois Press, Original: Le jeux et les hommes, 1958
- Crawford, C. The art of computer game design,
<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/coverpage.html> (25.10.2012)
- derStandard.at GmbH (Hg.).
<http://derstandard.at/1287099635991/Nachlese-Stadt-klagt-Paechter-der-Copa-Cagrana>
(25.10.2012)
- derStandard.at GmbH (Hg.).
<http://derstandard.at/1304552220365/Wien-Donaustadt-Streit-um-Copa-Cagrana---Behoerde-liess-desolate-Bauten-abschleppen> (25.10.2012)
- Domany, B. & Schwetz, O. & Seidel, G. (1981). Planung und Gestaltung des
Donaubereichs, In: Stadt Wien, Geschäftsgruppe Stadtplanung (Hg.). Beiträge zur
Stadtforschung, Stadtentwicklung und Stadtgestaltung, Band 7, Wien:
Magistrat der Stadt Wien
- Dominique Perrault Architecture (Ed.).
http://www.perraultarchitecte.com/en/projects/2502-vienna_dc_towers.html (25.10.2012)
- Die Presse Digital GmbH (Hg.).
http://diepresse.com/home/panorama/wien/677090/Stadt-vs-Generalpaechter_Kleinkrieg-um-Copa-Cagrana (25.10.2012)
- Die Presse Digital GmbH (Hg.).
<http://diepresse.com/home/panorama/wien/652918/Drama-auf-der-Copa-Cagrana>
(25.10.2012)
- Die Presse Digital GmbH (Hg.).
<http://diepresse.com/home/sport/fussball/652918/Drama-auf-der-Copa-Cagrana>
(25.10.2012)
- Die Presse Digital GmbH (Hg.).
http://diepresse.com/home/panorama/wien/750472/Copa-Cagrana_Vergnuegungsmeile-der-Missvergnuegen (25.10.2012)
- Fezer, J. & Heyden, M. (2004). In: Fezer, J. & Heyden, M. (Hg.). Hier entsteht.
Strategien partizipativer Planung und räumlicher Aneignung, Berlin: b_books
- Graham, S. (2010). Cities under siege. The new military urbanism,
London-New York: Verso
- Heinemann, C. & Schmid, C. (2004). Kooperieren ohne Regeln,
In: Fezer, J. & Heyden, M. (Hg.). Hier entsteht. Strategien partizipativer Planung und
räumlicher Aneignung, Berlin: b_books
- Huizinga, J. (2011). Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, 22. Auflage,
Reinbek: Rowohlt, Original: Homo Ludens, 1938
- Institut für angewandte Urbanistik. modell o'Brien,
<http://modell-obrien.berlin.heimat.de> (25.10.2012)
- Ishii, H. & Ullmer, B. (1997). Tangible bits. Towards seamless interfaces between people,
bits and atoms, <http://www.sigchi.org/chi97/proceedings/paper/hi.htm> (25.10.2012)
- Kaltenbrunner, M. & Bencina, R. Reactivision 1.4. A toolkit for tangible multi-touch
surfaces, <http://reactivision.sourceforge.net> (25.10.2012)
- Lefèbvre, H. (1991). The production of space, Oxford: Maxwell,
Original: La production de l'espace, 1974
- Lefèbvre, H. (2003). Die Revolution der Städte, Berlin: b_books,
Original: La revolution urbaine, 1970
- McGonigal, J. (2011). Reality is broken. why games make us better and how they can
change the world, New York: The Penguin Press
- McGonigal, J. (2010). Gaming can make a better world, In: Ted talks, http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html (25.10.2012)
- Netzwerk-Agens e.V. (Hg.). Stadtspieler Film,
<http://www.stadtspieler.com/diespiele.php?film=stadtspielerfilm> (25.10.2012)
- Netzwerk-Agens e.V. (Hg.). Stadtspieler Methodenbuch,
http://www.stadtspieler.com/download/stadtspieler_methobuch_0211.pdf (25.10.2012)
- Rambow, R. (2000). Experten-Laien-Kommunikation in der Architektur,
Münster-New York-München-Berlin: Waxmann
- Reactable Systems (Ed.).
http://www.reactable.com/files/reactable_experience_brochure_web.pdf, (25.10.2012)
- Redl, L. & Wösendorfer H. (1980). Die Donauinsel. Ein Beispiel politischer Planung in Wien,
Wien: Verlag für Gesellschaftskritik
- Reynolds, C. (1999). Steering Behaviors For Autonomous Characters,
<http://www.red3d.com/cwr/steer/> (25.10.2012)
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). Rules of play. Game design fundamentals, Cambridge:
The MIT Press
- Schell, J. (2008). The art of game design, Burlington: Morgan Kaufmann
- Stadt Wien, Stadtbaudirektion (Hg.) (1977). Wettbewerb Donaubereich Wien 2.
Wettbewerbsstufe, In: der aufbau, Monographie 6, Wien-München: Jugend und Volk
- Stadt Wien (Hg.). Rathauskorrespondenz,
<https://www.wien.gv.at/rk/msg/2011/04/29020.html> (25.10.2012)

Abbildungen

- 0.1 S.6 Spielvorbereitung, Copa Cagrana, 2012, Autoren
- 1.1 S.9 Donauverlauf, vor 1846, aus: Domany & Schwetz & Seidel, 1981, S.4
 1.2 S.10 Donauverlauf, 1971, aus: Domany & Schwetz & Seidel, 1981, S.5
 1.3 S.11 Diagramm Planungsprozess Donauinsel, Autoren, nach: Domany & Schwetz & Seidel, 1981, S.29
 1.4 S.12 Bau der neuen Reichsbrücke und Ersatzbrücken, 1980, aus: Domany & Schwetz & Seidel, 1981, S.113
 1.5 S.13 Modell Badebucht, 1979, aus: Domany & Schwetz & Seidel, 1981, S.77
 1.6 S.14 Karikatur Planungsprozess Donauinsel, aus: Domany, Donaubereich Wien. Erkenntnisse und Perspektiven, Vortrag 12.05.2010
 1.7 S.14 Ausführungsplanung Donauinsel Mitte-Nord, 1979, aus: Domany & Schwetz & Seidel, 1981, S.72-73
 1.8 S.16 Übersichtsplan Copa Cagrana / Sunken City, Autoren
 1.9 S.19 Sportfischen an der Neuen Donau, 1980, aus: Domany & Schwetz & Seidel, 1981, S.142
 1.10 S.19 Badeplätze am linken Ufer der Neuen Donau, 1980, aus: Domany & Schwetz & Seidel, 1981, S.147
 1.11 S.19 Eissurfen auf der Neuen Donau, 1981, aus: Domany & Schwetz & Seidel, 1981, S.146
 1.12 S.19 Radfahren im Südtteil der Neuen Donau, 1980, aus: Domany & Schwetz & Seidel, 1981, S.147
 1.13 S.21 Copa Cagrana, 1988, Copyright: Wiener Gewässermanagement GmbH
 1.14 S.21 Copa Cagrana, 1996, Copyright: Wiener Gewässermanagement GmbH
 1.15 S.21 La Rumba, 1996, Copyright: Wiener Gewässermanagement GmbH
 1.16 S.21 Windsurfen auf der Neuen Donau, 1980, aus: Domany & Schwetz & Seidel, 1981, S.146
 1.17 S.21 Riverside Bakery, 1988, Copyright: Wiener Gewässermanagement GmbH
 1.18 S.22 Bootshaus, Sunken City, 2011, Copyright: Ho-Meer Wassersport GmbH
 1.19 S.23 Promenade, Copa Cagrana, 2011, Copyright: Wiener Gewässermanagement GmbH
 1.20 S.22 Booteria, Sunken City, 2005, Copyright: Ho-Meer Wassersport GmbH
 1.21 S.23 Übersicht, Copa Cagrana, 2012, aus: http://diepresse.com/home/panorama/wien/1260967/Copa-Cagrana_Paechter-stellt-Bedingungen-fuer-Rueckzug# (25.10.2012), Copyright: Die Presse Digital GmbH
 1.22 S.22 Tagansicht, Copa Cagrana, 2012, aus: <http://images.derstandard.at/2012/08/29/1345208925733.jpg> (25.10.2012), Copyright: derStandard.at GmbH
 1.23 S.23 Nachtansicht, Copa Cagrana, 2012, aus: http://www.stadtbekannt.at/documents/pictures/de/alles-neu/wien/gr_zltipps/08_-2011/copa-cagrana.jpg (25.10.2012), Copyright: Stadtbekannt Medien GmbH
 1.24 S.24 Abbruch, Copa Cagrana, 2012, Copyright: Wiener Gewässermanagement GmbH
 1.25 S.25 Winterhafen Brigittenauerbucht, 2012, Autoren
 1.26 S.25 Capoeira bei der Reichsbrücke, 2012, Autoren
 1.27 S.25 Picknick unter der Reichsbrücke, 2012, Autoren
 1.28 S.24 Abbruch, Copa Cagrana, 2012, Copyright: Wiener Gewässermanagement GmbH
 1.29 S.25 Grillplätze Brigittenauerbucht, 2012, Autoren
 1.30 S.26 Grafik, Wien an die Donau, Autoren
- 2.1 S.38 Sozialraum, Autoren
 2.2 S.40 Grafik, Verhandlungsraum Copa Cagrana, Autoren
- 3.1 S.43 Shared Space Sonnenfeldplatz, 2009, aus: <http://www.partizipation.at/shared-space.html> (25.10.2012), Copyright: komobile Gmunden GmbH
 3.2 S.43 Einfach-mehrfach, aus: <http://www.partizipation.at/mehrfach.html> (25.10.2012), Copyright: Stadt Wien, MA 18, Stadtentwicklung und Stadtplanung
- 3.3 S.48 modell o'Brien, 2001, aus: <http://www.heimat.de/modell-obrien/images/objekte/f1.gif> (25.10.2012), Copyright: Institut für angewandte Urbanistik
 3.4 S.48 Kolorado-Neustadt, 2005, aus: http://www.raumforschung.de/lab/halle/ideen-markt/image/183-8319_img.jpg (25.10.2012), Copyright: raumlabor_Berlin
 3.5 S.51 Planungsraum-Sozialraum-Spielraum, Autoren
 3.6 S.52 Grafik, Planen für alle, Autoren
- 4.1 S.57 Stadtspieler Workshop in Wien, 2011, aus: http://www.stadtspieler.com/images_content/bildergalerie/15_560.jpg (25.10.2012), Copyright: Netzwerk-Agens e.V.
 4.2 S.60 Grafik, Die Stadt als Spiel, Autoren
- 5.1 S.64 Spielelemente, Autoren
 5.2 S.67 Impuls Bauhaus, Aufbau Innenansicht, 2009, aus: http://mediaarchitecture.de/media/impuls_bauhaus/touchable/Touchable_Beleuchtung_2.jpg (25.10.2012), Copyright: WeberWolter
 5.3 S.67 Reactable, Detail, aus: <http://www.reactable.com/media/> (25.10.2012), Copyright: Reactable Systems
 5.4 S.67 Reactable, Ansicht, aus: <http://www.reactable.com/media/> (25.10.2012), Copyright: Reactable Systems
 5.5 S.67 Prototyp 1, Stift, Kamera, Software, 2011, Autoren
 5.7 S.67 Prototyp 1, Fingererkennung, Kamera, Software, Beamer, 2011, Autoren
 5.8 S.67 Prototyp 2, Kamera, Software, Beamer, Spiegel, Oberfläche, 2012, Autoren
 5.9 S.68 System Hardware/Software, Autoren
 5.10 S.70 Pseudocode, Autoren
 5.11 S.72 Spielinteraktion/Spielfeld, Autoren
 5.12 S.73 Spielinteraktion/Detail, Autoren
 5.13 S.73 Programmstruktur, Autoren
 5.14 S.74 Programm/Detail, Autoren
 5.15 S.76 Spielverlauf, Autoren
 5.16 S.78 Spielgerät, Transformationen, Autoren
 5.17 S.80 Spielgerät, Detail, Autoren
 5.18 S.82 Spielgrafik, Detail, Autoren
 5.19 S.84 Spielgrafik, Übersicht, Autoren
 5.20 S.88 Grafik, Spielentwicklung, Autoren
- 6.1 S.90 Spielsituation, Copa Cagrana, 2012, Autoren
 6.2-6.5 S.92-93 Spielgerät, Stahlkonstruktion, Beamer, Spiegel, Kamera, 2012, Autoren
 6.6-6.9 S.94-95 Spielgerät, Holzkonstruktion, Radgabel, Anschlüsse, 2012, Autoren
 6.10-6.11 S.96 Fragebogen, Copa Cagrana, 2012, Autoren
 6.12 S.97 Fragebogen, 2012, Autoren
 6.13-6.15 S.98-99 Spielgerät, Transport, 2012, Autoren
 6.16-6.22 S.100-101 Spielsituationen, Copa Cagrana, 2012, Autoren / 6.19-16.21 Andreas König
 6.23-6.25 S.102-103 Spielgerät, Transport, Copa Cagrana 2012, Autoren
 6.26-6.30 S.104-105 Spielstände, Screenshots, 2012, Autoren
 6.30 S.108 Postkarte, 2012, Autoren
 6.31 S.109 Blog, 2012, Autoren
- 7.1 S.112 Sozialraum – Spielraum – Sozialraum, Autoren

Danke

für die langjährige Unterstützung und die Geduld:
Irma Amann, Eduard Amann, Johanna Hackl-Soldan, Wolfgang Hackl

für die motivierende Betreuung und das Vertrauen:
Peter Mörtenböck

für das Feedback, die Mithilfe und kritische Fragen:
Roland Faschingbauer, Klaus Molterer, Poltak Pandjaitan,
Ulrike Pitro, Josef Schwendinger, Lukas Vögel

für hilfreiche Anregungen zu Text und Layout:
Tina Knoll, Harald Trapp

für die Unterstützung bei Transport und Logistik:
Stefan Knoll, Matthias Kogler, Mike Santek, Andreas Zwirchmair

für wertvolle Hinweise beim Testen des Spiels:
Gabriele Amann, Katharina Brandl, Stephan Ebert, Janina Falkner,
Elisabeth Freudenschuß, Veronika Hackl, Janna Holzweber,
Christina Kelz, Fabian Lorenz, Catherina Piroddi

für die Gespräche und Einblicke:
Bruno Domany, Karl Hofbauer, Martin Jank, Norbert Weber

für Ratschläge zur technischen Entwicklung:
Martin Kaltenbrunner, Jens Weber

für die Unterstützung bei der Umsetzung:
Abteilung für Gebäudelehre und Entwerfen, TU Wien
David Schwärzler und EHG Stahlzentrum West, Dornbirn
Johannes Klocker, Schlosserei Klocker, Dornbirn

... und allen MitspielerInnen

