

# Spielend jemand anders sein

*DKT und SimCity waren gestern. Das neue „stadtPLANspiel“ simuliert auf erhellende Weise Stadtentwicklung, macht die Intentionen der Verantwortlichen transparent, schafft Empathie für Betroffene, deckt systemimmanente Dynamiken auf und ermöglicht es, die Erfahrungen anderer zu eigenen zu machen. Das Rollen- und Diskussionsspiel ist für Schüler ab 12 Jahren gemacht. Erwachsene entdecken es gerade für sich. Es macht Spaß und eignet sich sogar als Mediationsinstrument.*

von Heidrun Schlögl

Der Spielablauf ist komplex: Ein großes Grundstück soll in einen attraktiven Stadtteil der kurzen Wege verwandelt werden, in dem etwa 1.000 Menschen wohnen und arbeiten können. Aus acht verschiedenen Akteursgruppen mit festgelegten Erwartungen, Wünschen und Befürchtungen ziehen die Teilnehmer ihre Rollen. Die Herausforderung besteht darin, einen Bebauungsplan zu erarbeiten und nach zwei Verhandlungsrunden mit Politikern, Baubehörde, Bauträgern, künftigen Nutzern und Anrainern – die allesamt von den Spielern verkörpert werden – so abzustimmen, dass alle zufrieden sind. Unterstützung bieten Bebauungsvorschläge und -regeln. Städtebauliche Vorgaben, wie etwa die Anbindung an den öffentlichen Verkehr, sind einzuhalten. Auch verbietet eine „Fair-Play-Karte“ das gegenseitige Bedrohen oder Erpressen, um Lösungen zu erzwingen.

## SOFTVERSION DER WIRKLICHKEIT

Orte Architekturnetzwerk Niederösterreich hat das Spiel mit Erwachsenen getestet. Eine heterogene 20-köpfige Gruppe bemühte sich im Aushandlungsprozess, das Beste aus ihren individuellen Positionen zu machen – wobei der Spielleiter darauf achtete, dass niemand dieselbe Rolle einnahm, die er auch in der Realität innehat: So wurde ein Architekt zum



Spielerabend bei ORTE NÖ, Foto: Manfred Schimek



StadtPlanSpiel-03, Foto: Wolfgang Richter

Baudirektor, ein anderer Planer zum Politiker. Beide gaben sich begeistert und standen gänzlich hinter dem Stadtentwicklungsprojekt. Baukulturellen Diskussionen gaben sie

keinen Spielraum. Eine Kunsthistorikerin und ein Politiker schlüpften in die Rolle der Wirtschaftstreibenden und versprachen eine „saubere“ Lösung für alle, hielten sich mit Details aber bedeckt. Erwachsene spielten Jugendliche, kanzelten den Entwurf als „g'schleckt und brav“ ab, forderten eine Kletterwand und fragten nach dem Verbleib der alten Turnhalle, die ein Jugendzentrum hätte werden sollen. Zwei in der Realität engagierte Bürger waren plötzlich Investoren. Sie propagierten die scheinbare Funktionsoffenheit ihrer vermeintlich innovativen Gebäude, die sie schamlos als „Landmarks“ bezeichneten.

Obwohl der Spieleabend einer Laborsituation glich und auch Platz für das komödiantische Talent der Teilnehmer ließ, wirkte doch alles wie aus dem Leben gegriffen. Mit dem großen Unterschied, dass das „stadtPLANspiel“ ohne Gewinner und Verlierer auskommt. Paul Raspotnig, Architekt und Pädagoge, bezeichnet das von ihm mitentwickelte Spiel als „Softversion der Wirklichkeit“, denn „man wolle den jungen Menschen nicht den Glauben an demokratische Prozesse rauben.“

*Das „stadtPLANspiel“ wurde vom Verein at+s (Architektur · Technik + Schule) in Salzburg entwickelt und kann österreichweit entlehnt werden: [www.at-s.at](http://www.at-s.at)*