

SPIELE FÄCHER
SPIELE FÄCHER
SPIELE FÄCHER
SPIELE FÄCHER

SPIELE FÄCHER
SPIELE FÄCHER
SPIELE FÄCHER
SPIELE FÄCHER

Was ist wo im Spielefächer?

Was ist wo im Spielefächer?
Spielend Planen?!

Kontext

Was ist Spielen?

Wie finde ich das passende
Spiel?

Erste Schritte ein eigenes Spiel
entwickeln

Beispiele
Steckbriefe

Zitate von der Tagung

Was ist wo im
Spielefächer?

urb
an equ
ipe

CC BY-SA 4.0 Urban Equipe
Fotos CC BY-SA 4.0 Michael Meili

Entstanden in Zusammenhang mit der
Pitch-Night & Tagung „Spielend-Planen?!“
vom 16. & 17. September 2021

Diese wurden unterstützt von:



STL Spatial
Transformation
Laboratories

 **KONTEXTPLAN**
Planung, die bewegt.



Stadt Zürich

Stadt Winterthur





Spiele in der Stadtentwicklung

Wie geht das? Können Menschen generationenübergreifend in Stadtentwicklungsprozesse involviert werden? Welche Spiele werden eingesetzt, um Zusammenhänge erfahrbar zu machen, Räume zu erkunden und für spezifische Themen zu sensibilisieren?

In diesem **SpieleFächer** findest du heraus, was das Potential solcher spielerischer Tools ist. Ausserdem fassen wir ein bisschen Spickzetteltheorie zum Einsatz der Spiele und deren Entwicklung, sowie Wirkung zusammen.

← ← **Kontext zur Entstehung**

Auf geht's - wische dich durch den Fächer!

P.S.: Wir konnten hier natürlich nicht alles zusammengetragene Wissen unterbringen. Dieser Fächer gibt einen ersten Einblick in die Welt der Spiele, ist aber bei weitem nicht vollständig. Wenn du noch mehr zu Spielen in der Planung erfahren möchtest, empfehlen wir unter anderem:

 gamesforcities.com/database

 playthecity.eu/projects

**Spielend
Planen!?**



Fachtagung „Spielend-Planen?!“

Am 16. & 17. September 2021 fand in Zürich die Pitch-Night und Fachtagung „Spielend Planen?!“ statt.

An diesen zwei Tagen beleuchteten die Anwesenden die Möglichkeiten von spielerischen Tools in der Stadtgestaltung, deren Entwicklung, Einsatz sowie Wirkung und zeigten bereits umgesetzte, angewandte oder getestete Beispiele. Dazu wurde gespielt, diskutiert und vernetzt. Nach einem kurzweiligen, öffentlichen Auftakt mit der Pitch Night am Donnerstagabend widmete sich die geschlossene Fachtagung am Freitag dem Spielpotenzial in der Planung und dem (inter)nationalen Austausch mit Planungsspiel-Spezialist*innen. Hierzu gaben Expert*innen aus den Bereichen Stadt- und Raumplanung, Landschaftsarchitektur, Architektur, Game-design sowie Pädagogik und Soziologie mit praxisorientierten Vorträgen und spielerischen Workshops vertiefte Einblicke in die Anwendung von spielerischen Tools in der Stadtentwicklung.

Einen Teil des an der Tagung gesammelten Wissens haben wir nun in diesem Fächer aufbereitet.

Kontext



Spiele 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 selbst hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des 'Andersseins' als das 'gewöhnliche Leben.'“

- **Johan Huizinga: Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel, 2006**



**Was ist
Spielen?**

Spielregeln

Grundregel

= Spielregel, die den grundsätzlichen Spielablauf festlegt. Die Grundregeln legen fest, was im Spiel zu tun ist, wie dieses abläuft und wann was zu tun ist.

Grundregeln beziehen sich auf:

-  den Ablauf (das Wann)
-  die Spielstory
-  das Material
-  die Handlungen (das Was)
-  Mechanismen (das Wie)

Startregel

= Spielregel, die festlegt, wie das Spiel aufgebaut und vorbereitet wird. Dies schliesst die Startverteilung von verschiedenen Materialien, die Ermittlung des Startspielers und Vorabentscheidungen (wie z.B. Wahl eines Startplatzes) der Spieler ein.

Nebenregel

= Spielregel, die nicht den grundsätzlichen Spielablauf festlegt, sondern gewisse Sonderfälle abdeckt bzw. für die Auflösung eines Sonderfalls zuständig ist. Nebenregeln werden nur in besonderen Situationen genutzt; Grundregeln immer.

Zielregel

= Spielregel, die bestimmt, wann das Spiel endet und wie man Gewinner*innen ermittelt.

Spielregeln

Es gibt **formelles** und **Informelles** Spiel, im Englischen unterschieden in **Game** und **Play**.

Game / Formales Spielen

Ein Spiel, das wir bewusst spielen. Spieler*innen versuchen hier in einem gesetzten Kontext mit Regeln Ziele zu erreichen.

Play / informelles Spielen:

Die in der Realität gespielt werden, bei denen wir uns aber nicht bewusst sind, dass diese Spiele sind. Diese haben kein Regelkorsett und sind frei/informell.



**Game &
Play**

Spiel vom Mechanismus aus denken

Was für einen Spielmechanismus hat mein Spiel?

Ein Spielmechanismus ist ein Zusammenspiel aus Regeln und Spielmaterialien, die von einem Spieler nach bestimmten Regeln beeinflusst werden können.

Die Bedeutung und/oder die Position der Spielmaterialien werden dabei zueinander auf vorhersehbare oder unvorhersehbare Weise im Spielverlauf verändert.

Willst du dich vertiefen suche in deiner Lieblingssuchmaschine nach:

#Hauptmechanismus

#Nebenmechanismus

**Spiel-
mechanismus**

Spiele im Stadtraum

Urban Games

= In Urban Games wird die Stadt zum Spielfeld.

- 🎲 oft räumlich und zeitlich nicht begrenzt
- 🎲 Ablauf meist nicht vorhersehbar
- 🎲 Analoge Spiele und oder mobile Medien einsetzbar
- 🎲 Spielwelt als zusätzliche Sinnebene, die mit den Games über die, 'normale Welt' gelegt wird
- 🎲 Fördern eine Improvisationsbereitschaft und einer spielerischen Grundhaltung der Umwelt gegenüber, wirkt sich positiv auf die Kreativität, das Selbstbewusstsein und die Fähigkeit zur Problemlösung aus
- 🎲 Entgegenwirken von Entfremdung der Stadtbewohner*innen von ihrem Lebensumfeld
- 🎲 Stadtraum wird anders und intensiver wahrgenommen, da mit ,anderen Augen' und wachen Sinnen kennengelernt / erlebt
- 🎲 mit positiven Erinnerungen, Erfahrungen und Gedanken verknüpft.

**Spiele im
Stadtraum**

Wie finde ich das passende

Spielthema?

Fragen klären:

- 🎲 Gibt es das Spiel vielleicht schon?
- 🎲 Was für eine Zielgruppe soll es erreichen?
- 🎲 Was erwarte ich von dem Spiel?
- 🎲 Was fasziniert mich daran?
- 🎲 Was ist die zentrale Botschaft / der Kern?
- 🎲 Was könnten Ärger und Konfliktmomente sein, was der Glücksanteil?
- 🎲 Welches Erlebnis bietet das Thema? Welche Rollenangebote gibt es?
- 🎲 Wie fühlt sich das an?

Hier ist auch der Link zur Zielgruppe wichtig! Für wen ist das Spiel ist hat Auswirkungen auf die Ausdifferenzierung des Spielthemas.

**Spielthema
finden**

Spiele in der Planung:

Planspiele

= Planspiele nutzen Formen des Spiels, (z.B. Rollenspiel, Regelspiel usw.) um Systeme und Spielregeln der Wirklichkeit zu simulieren.

Die verschiedenen Planspielarten haben drei grundlegende Elemente:

- 🎲 Simulation
- 🎲 Akteure
- 🎲 Spielregeln

Zu Planspielen zählen:

- 🎲 Computersimulationen
- 🎲 verhaltensorientierte Rollenspiele mit und ohne computerunterstützte Simulation
- 🎲 haptische Brettplanspiele
- 🎲 digitale und nicht-digitale Lernspiele und game-based-learning
- 🎲 webbasierten Fernplanspielen.

Planspiele werden auch oft unter dem Mantel „Serious Games“ oder „Gamification“ diskutiert

**Spiele in der
Planung**

Wie finde ich das passende

Spielthema?

Erste Schritte:

- 🎲 Fasse lose Gedanken zu Clustern zusammen
- 🎲 Mache einen Faktencheck zu den Themen
- 🎲 Konkretisiere erstmal ein einzelnes Thema
- 🎲 Vertiefe die Recherche
- 🎲 Interviewe Fachleute zum Thema
- 🎲 Unterteile das Thema weiter
- 🎲 Arbeite Merkmale heraus
- 🎲 Identifiziere Stereotype
- 🎲 Suche typische Merkmale des Themas / typisches Material
- 🎲 Stecke einen Rahmen stecken, Such Ziel-Spiele
- 🎲 Denke über den Mechanismus nach

**Spielthema
finden**

Serious Games

= entwickelte Spiele, die nicht nur dem Entertainment dienen. Im besten Fall vermitteln Serious Games spielerisch Inhalte und es macht dabei noch Spaß zu Spielen.

Wie Ernst kann also ein Spiel in der Stadtplanung/ Stadtentwicklung sein?

Um Serious Games als Instrument der Partizipation zu nutzen ist es wichtig, zuvor grundlegende Parameter abzustecken:

A) Komplexität und Realitätsbezug Thema:

- ☑ Soll sich das Spiel inhaltlich an laufenden Diskursen orientieren, oder
- ☑ abstrakt gehalten werden, um die Zugänglichkeit zu erhöhen?

B) Ort:

- ☑ Findet das Spiel vor Ort statt, oder
- ☑ Werden Karten und 3D Animationen geo-refrenziert? oder
- ☑ Wird das Spiel auf einer nicht-georeferenzierten Basis dargestellt?

**Serious
Games**

Spiel vom Spielthema aus entwickeln

Ein Spielthema

= ist das worum es im Spiel geht, der Sachverhalt, der Leitgedanke.

Ein Spielthema, fokussiert und grenzt von ab. Je spezieller und komplexer das Thema ist, desto mehr Abstraktion und Abgrenzung muss passieren. Das ist wichtig, damit das Spiel spielbar bleibt.

Auf was hat das Spielthema Einfluss?

- ☑ Identifikationsangebot
- ☑ Spassfaktor
- ☑ Aufzeigen von Problematik
- ☑ Vertrautheit und Alltagsbezug
- ☑ Voraussetzung von speziellem Fachwissen
- ☑ Erfüllung von Erwartungshaltung
- ☑ Überraschungsfaktor
- ☑ Stimmigkeit
- ☑ Dramaturgie
- ☑ Tempo
- ☑ Zeitlosigkeit vs. Aktualität.

**Was ist ein
Spielthema?**

Welche Fragen muss ich mir stellen, wenn

ich ein Spiel suche?

Versuch dir klar darüber zu werden:

Schritt 1

- Was ist mein Ziel?
- Was will ich mit dem Spiel erreichen?

Schritt 2

- Welche Akteure will ich erreichen?
- Wer ist meine Zielgruppe?

Schritt 3

- Was ist das Thema des Spiels?

Auf der nächsten Seite findest du weiterführende Hinweise, die dir bei der Beantwortung dieser Fragen helfen können.

Auch wenn du dein eigenes Spiel entwickeln möchtest, musst du dir ähnliche Fragen stellen. Mehr dazu findest du auf der

← ← Rückseite

← Schritt 1 & 2

Wie finde ich das passende Spiel?

Wer will / soll Spielen?

Spielthema und Zielgruppe:

Spielthema und -Mechanismus sollten beispielsweise nach Alter anders konzipiert werden:

Spiele für Kinder:

- geringe Komplexität
- kurze Spieldauer
- hoher Glücksfaktor

Spiel für Erwachsene:

- komplexer
- längere Dauer
- Höherer strategischer Anspruch

Welches Vorwissen zum Thema hat die Zielgruppe?

Je nach Vorwissen kann auch die Umsetzung des Themas in der Komplexität variieren:

- Für Laien Thema eher oberflächlich aufbereiten
- Für Fachpublikum Thema vertiefend aufbereiten

Weitere Aspekte sind zu bedenken:

- Spieldauer
- Einfachheit vs Komplexität
- Kontext in dem gespielt wird
- Braucht es eine Spielleitung?
- Wie hoch ist der Glücksanteil?
- ...

Zielgruppe definieren

Schritt 1:

Was ist mein Ziel?

Warum will ich ein Spiel nutzen?

- 🎲 Zugänglichkeit erhöhen
- 🎲 Komplexes Thema herunterbrechen
- 🎲 Sprachkenntnis-unabhängige Partizipation fördern
- 🎲 ...

Was will ich mit dem Spiel erreichen?

Grob kann in drei Ziele unterschieden werden:

- 🎲 Information (Sensibilisieren, Perspektiven aufzeigen, ...)
- 🎲 Konsultation (Ideen und Meinungen abholen, Teamarbeit fördern,...)
- 🎲 Kooperation (Gemeinsam gestalten, Menschen aktiv in Prozess einbinden,...)

Schritt 2:

Wer soll mitspielen?

Welche Zielgruppe soll erreicht werden:

- 🎲 Wessen Meinung/ Sichtweise/ Standpunkt möchte ich einfangen?
- 🎲 Welche Rollen sollen am Tisch besetzt sein?
- 🎲 Welche Stimme darf nicht fehlen?
- 🎲 Wie kann ich mit dem Spiel unterschiedlich Laute und Leise Stimmen

**Spiel finden: Ziel
und Zielgruppe**

Erste Schritte der Spielentwicklung

1) Ziel und Zielgruppe klar formulieren

Hier musst du dir die gleichen Fragen stellen, wie bei der Suche nach bereits existierenden Spielen. Die Fragenliste findest du auf der

←← Rückseite

2) Konzept erstellen

Hier kannst du:

- 🎲 Vom Thema her denken, oder
 - 🎲 Vom Mechanismus her denken
- meist laufen beide Prozesse parallel oder wechselseitig

3) Bestehenden Mechanismus übertragen in

- 🎲 Spielmedium
- 🎲 Spielthema

Neue Regeln entwickeln ausgehend von Thema:

- 🎲 Spielregeln
- 🎲 Spielmechanismus

3) Prototyp bauen

- 🎲 Mehrmals intern & extern Testspielen
- 🎲 Extern testen/anwenden
- 🎲 Wieder anpassen

**Erste Schritte
eigenes Spiel
entwickeln**

Katinka Lotz und Susanne Hofmann

die Baupiloten, DE

Ein Planspiel, mit welchem Schulen und Kommunen eine eigenständige partizipative Bedarfsanalyse ermöglicht wird. In 100 Minuten und 17 Schritten werden unterschiedliche Bedürfnisse aller Nutzergruppen im Dialog mit Politik und Verwaltung ausgelotet, Prioritäten verhandelt und zu einer gemeinsamen räumlich-pädagogischen Programmierung für die Schule zusammengebracht.



←← Steckbrief

**Schul-
Visionenspiel**

Thema des Spiels

Lernlandschaft gestalten, Eindrücke des Stadtraums sammeln.

Einsetzbar im Kontext

#Sensibilisierung und Analyse Raumnutzung, Raumwahrnehmung
#Mobilitätsverhalten analysieren

Ziel des Spiels

#Haltung zu einem Thema entwickeln
#Meinungen und Ideen sammeln
#Kooperation

Spielmedium

Brettspiel

Spieldauer

100 min

Anzahl Spieler*innen

-

Spielmodus

allein / zu zweit / in der Gruppe
bzw. als Team / angeleitet / autonom

Einsetzbar als

Workshop

Verfügbarkeit über

Workshop buchbar

←← Spielbeschreibung

**Schul-
Visionenspiel**

intrestik - weiter mit spielen, DE

Eric Treske

Ein spielerisches Moderationstool, das als Baukasten funktioniert und unterschiedlichste Themen aus dem Bereich der Mobilität und Stadtentwicklung abdeckt. Mit einer Bestandsanalyse können die Teilnehmenden aus unterschiedlichen Interessengruppen (z.B. Politik, Verwaltung und Bürgerschaft) ein gemeinsames Abbild der IST-Situation entwickeln. Die Teilnehmenden nehmen zudem unterschiedliche Rollen ein und können so mit anderen Perspektiven auf die Stadt oder das Quartier schauen.



← Steckbrief

UTurn
Mobilitätswende

Thema des Spiels

Mobilitätswende für Anwohner in urbanen Quartieren erfahrbar machen und Veränderungen anstossen

Einsetzbar im Kontext

#Nutzungsverhalten
#Sensibilisierung Mobilitätsverhalten
#Szenariobuilding

Ziel des Spiels

#Haltung zu einem Thema entwickeln
#Meinungen und Ideen sammeln
#Kooperation mit Stadtverwaltung
#Zum Handeln motivieren

Spielmedium

Legespiel / Spielplan / digitale Erweiterung für CO2 und Raumnutzung

Spieldauer

90 Minuten

Anzahl Spieler*innen

ab 12 Personen

Spielmodus

in der Gruppe / angeleitet / autonom

Einsetzbar als

Teil eines Workshop / im Rahmen der Europäischen Mobilitätswoche

Verfügbarkeit über

online bestellbar / open source / Tagesworkshop ab ca. 850 Euro

← Spielbeschreibung

UTurn
Mobilitätswende

tinkerbrain, DE

Vera Herberholt und Henrike Eis

Das crossmediale Arbeiten mit #stadtsache macht Erfahrungen und Ideen altersübergreifend sichtbar und ermöglicht Mitsprache an der Stadtentwicklung und demokratisches Miteinander auf Augenhöhe.

Durch das bildgestützte Verfahren sind Schreibkenntnisse nicht zwingend erforderlich. Deshalb eignet es sich unter anderem auch gut für generationsübergreifende Projekte. Im Workshop wird die App bei einem kleinen Spaziergang selber ausprobiert und ihre Anwendungsmöglichkeiten am Beispiel unterschiedlicher Projekte erkundet.



← Steckbrief

App
Stadtsache

Thema des Spiels

Stadt erkunden, Eindrücke im Stadtraum sammeln, Audiowalks gemeinsam anlegen oder erleben u.v.m.

Einsetzbar im Kontext

#Wahrnehmung des gebauten Raums schulen

#Medienkompetenzen erwerben

#Mobilitätsverhalten analysieren

Ziel des Spiels

Eindrücke und Ideen sammeln

#Beteiligungskompetenzen stärken

#Zum Handeln motivieren

Spielmedium

App (kompatibel mit iOS / Android)

Spieldauer

60 Minuten bis beliebige Länge

Anzahl Spieler*innen

auf Anfrage beliebig viele

Spielmodus

allein / zu zweit / in der Gruppe

bzw. als Team / angeleitet / autonom

Einsetzbar als

Workshop / Stadtpaziergang / Kultur-erlebnis/-vermittlung

Verfügbarkeit über

stadtsache.de online bestellbar

← Spielbeschreibung

App
Stadtsache

KultúrAktív, HU

Eszter Toth

In Urbanity steht immer ein städtischer Aspekt im Mittelpunkt, sei es Nachhaltigkeit, ein Masterplan für den Marktplatz, oder baukulturelles Erbe. Die Spieler können sich Meinungen bilden, miteinander teilen und diskutieren.

Urbanity fördert den Dialog, bringt unterschiedliche Perspektiven und Konsequenzen räumlicher Veränderungen zum Vorschein, und bietet Raum für individuelle Geschichten und Erfahrungen. Somit entsteht ein tiefes und komplexes Verständnis für das Thema, und gleichzeitig auch kreative Ideen für städtische Situationen.



←← Steckbrief

Urbanity

Thema des Spiels

Verschiedene Optionen für die Stadt durchspielen, urbane Zusammenhänge verstehen

Einsetzbar im Kontext

#Sensibilisierung und Aushandlung
#Ideen entwickeln

Ziel des Spiels

#Haltung zu einem Thema entwickeln
#Komplexität und Konsequenzen verstehen

Spielmedium

Brettspiel

Spieldauer

100 min

Anzahl Spieler*innen

4-10

Spielmodus

in der Gruppe

Einsetzbar als

Workshop

Verfügbarkeit über

Workshop buchbar

←← Spielbeschreibung

Urbanity



«Spielen in der Planung bedeutet, die eigene Rolle oder Funktion für einen Moment über Bord zu werfen, sich auf Augenhöhe zu begegnen und fünfmal auch mal gerade sein zu lassen.»

- Aaron Schirrmann

«Spielen bedeutet sich in fremde Rollen hineinzusetzen und Wagnisse einzugehen, die man sich sonst nicht getrauen würde. Zwei Dinge, die der heutigen Planung gut tun würden.»

- Lars Kaiser

«Spiele sind aus meiner Sicht eine Form der Partizipation. Und als gestaltete Möglichkeitsräume, können Spiele die Mitgestaltung der Umgebung in eine positive kollektive Erfahrung verwandeln.»

- Eric Treske

«Spielen bedeutet für uns, beiläufig komplexe Möglichkeitsräume auszuloten.»

- Luis Hilti & Toni Büchel

←← Mehr Zitate

Zitate
von der Tagung



«Für mich ist Spielen ein unterhaltsames und interaktives Abenteuer, bei dem man die Vorteile und Herausforderungen anderer Realitäten erkunden und erleben kann. Auch ohne es zu merken!»

- Marta Roca Puigròs

«Für mich bedeutet Spielen in erster Linie Spaß haben, mit Leuten in Verbindung treten und in Welten abtauchen. Besonders freue mich aber auch über Spiele bei denen man zusätzlich lernen oder gar etwas kreieren kann.»

- Andreas Gerber

«Für mich bedeutet Spielen unbekannte Welten entdecken und sich selbst kennenlernen. Gut gemachte (Simulations-) Spiele machen Unsichtbares erlebbar und bringen durch Abstraktion vielschichtige, komplexe Zusammenhänge auf den Punkt. Einfach genial!»

- Markus Ulrich

←← Mehr Zitate

Zitate
von der Tagung



«Spiele sind aus meiner Sicht eine Form der Partizipation. Und als gestaltete Möglichkeitsräume, können Spiele die Mitgestaltung der Umgebung in eine positive kollektive Erfahrung verwandeln.»

- Eszter Tóth

«Wer sich aufs Spielen einlässt und sich traut, etwas Neues auszuprobieren, meistert auch im wirklichen Leben schwerere Herausforderungen leichter.»

- Vera Herberholt

«Spielen bedeutet für mich in einem (theoretisch streng) geregelten Kontext, komplett frei und offen zu sein; offen für Entdeckung, Spaß und Frust.»

- Marianne Halblaub Miranda

«Gaming is a mindset - playful approach means tackling challenges seriously and strategically.»

- Marta Brković Dodig

←← Mehr Zitate

**Zitate
von der Tagung**



«Urbanes Spielen bedeutet vor allem Bewusstseinsweiterung für mich - Bewusstsein darüber was vor Ort war, ist und sein kann. Spiel ist in diesem Sinne ein Aufruf zur Eigenaktivität und überträgt die Verantwortung für die Öffentlichkeit im urbanen Raum an die Nutzer:innen zurück.»

- Karsten [Karl] Michael Drohsel

«Ein Spiel funktioniert für mich, wenn ich persönlich involviert bin. Die Geschichte und alle Komponenten rundherum müssen stimmig zueinanderstehen. So entsteht ein Erlebnis, in das ich eintauchen kann.»

- Lukas Frei

«Spielen heisst für mich: Begegnungsräume gestalten, Vielfalt ausprobieren und die Lust am Unbekannten zu ergründen.»

- Henrike Eis

←← Mehr Zitate

**Zitate
von der Tagung**

SPIELE FÄCHER
SPIELE FÄCHER
SPIELE FÄCHER
SPIELE FÄCHER

SPIELE FÄCHER
SPIELE FÄCHER
SPIELE FÄCHER
SPIELE FÄCHER