

ECHTZEITPARTIZIPATION UND IHRE GESELLSCHAFTLICHE RELEVANZ

Teilhabe und Interesse am demokratischen Geschehen nehmen in der Bundesrepublik seit Jahrzehnten kontinuierlich ab; besonders davon betroffen sind junge Menschen und bildungsferne Schichten. Der offenkundigste Indikator dafür ist die sinkende Wahlbeteiligung.

Dadurch werden die Repräsentanten der Macht in unserem Staat von immer weniger Menschen legitimiert, die zudem aus immer weniger verschiedenen sozialen Schichten und Altersgruppen kommen. Die Legitimation der Regierung verliert damit nicht nur an Wählerquantität, sondern auch an Wählerdiversität, und damit an Relevanz und Perspektive – die Zahlen sind alarmierend.

Die Beteiligung an der Gestaltung des eigenen Wohnumfeldes im Rahmen der Bürgerbeteiligung ist eine Errungenschaft unserer Demokratie jenseits des Wahlrechts, und sie kann ebenfalls als Indikator gelten. Auch das Interesse hieran ist je nach Altersgruppe und sozialem Status unterschiedlich stark ausgeprägt. Dabei nun analog von der mangelnden Legitimation der gebauten Umwelt zu sprechen, deren Gestalt nur noch von wenigen bestimmt wird, ist vielleicht etwas schief – eine Planung wird ja nicht gewählt wie ein Politiker. Dennoch aber kann vielerorts von einer sinkenden Identifikation mit dem eigenen Wohnort die Rede sein. Damit einher geht nachlassendes Interesse für das planerische, politische und soziale Geschehen im Wohnumfeld.

Die Arbeit ECHTZEITPARTIZIPATION unterbreitet einen Vorschlag, wie das Motivationspotenzial der sozialen Netzwerke und der Computerspiele für ausgewählte Aspekte der aktuellen Bürgerbeteiligungsform (im Sinne ihres Paradigmas der solidarischen Stadt) nutzbar gemacht werden könnte. Dieser Entwurf eines Verfahrens für Jugendliche und junge Erwachsene versteht sich jenseits der Beteiligungsfrage als ein Beitrag zur Lösung der virulenten Problematik schwindender demokratischer Kultur der jungen Generation, er ist als visionäre Maximalforderung zu lesen.

Bürgerbeteiligung

Bürgerbeteiligung ist als basisdemokratisches Instrument gesetzlich garantiert. Ihre Bedeutung und ihr Einsatzzweck haben sich allerdings über die Jahrzehnte erheblich erweitert: Einst erfunden als Instrument zur Rechtssicherung ist mittlerweile ein Instrument des sozialen Ausgleichs daraus geworden; in aktuellen Programmen der Städtebauförderung wird sie u.a. eingesetzt, um die Kommunikation zwischen Bewohnern benachteiligter Gebiete zu stärken und eine Identifikation mit dem jeweiligen Wohnort zu generieren. Bürgerbeteiligung ist damit nicht mehr nur legitimierendes Beiwerk zur Umsetzung von Planungen städtebaulicher Dimension, sondern wird allgemein auch als Werkzeug zur Linderung oder Lösung sozialer Missstände eingesetzt. Ziel ist nunmehr auch die Verbesserung der Lebensumstände sozial marginalisierter Gruppen, losgelöst von baulichen Maßnahmen. Dieser Paradigmenwechsel schlägt sich am deutlichsten im Umgang mit Beteiligung im Programm ‚Soziale Stadt‘ nieder.

Die Verbesserung der sozialen Infrastruktur insbesondere für junge Menschen ist im Programm ‚Soziale Stadt‘ explizit intendiert, ebenso die Stärkung bürgerschaftlichen Engagements und die Reparatur oder Etablierung nachbarschaftlicher Netzwerke der Solidarität.

Ungewollte soziale Segregation wurde von der begleitenden Forschung als eine wesentliche Ursache der Problemlagen in vielen benachteiligten Stadtteilen deutscher Städte identifiziert, Segregation entzieht sich jedoch im Allgemeinen aufgrund ihrer komplex wechselwirkenden Einflussfaktoren einer gezielten Steuerung. Insofern erscheint es sinnfälliger und folgerichtiger, beim Versuch, die Lebensumstände der Betroffenen zu verbessern, auf die Symptome ungewollter sozialer Segregation einzuwirken, anstatt die Ursachen beheben zu wollen.

Instrumente und Verfahren, welche die neuen Ziele der Beteiligung gemäß dem Leitfaden der ‚Sozialen Stadt‘ explizit anvisieren, welche also im Wesentlichen die negativen Auswirkungen der ungewollten Segregation lindern sollen, sind: Quartiersmanagements für abgegrenzte Gebiete und unbürokratisch zugängliche Verfügungsfonds für benachteiligte Bürgergruppen. Es existiert allerdings keine konkrete Handlungsempfehlung, wie die neuen Ziele mit diesen Instrumenten zu erreichen seien, die Lösung bzw. Ausführung ist dem jeweiligen Personal vor Ort überlassen. Dazu wird empfohlen, ein integriertes Handlungskonzept zu erstellen, das auf die Spezifika des jeweiligen Gebietes eingeht und konkrete Maßnahmen festschreibt. Derart konkrete bzw. notwendige Maßnahmen sind im Programm ‚Soziale Stadt‘ nicht expliziert, nicht standardisiert. Praktisch gewählte

Lösungsansätze hängen wie vollumfänglich von der Gebietsgröße, der Bewohner-Struktur und eben nicht zuletzt vom Personal der Quartiersmanagements ab.

Zielgruppenspezifische Formen der Beteiligung werden auf der Basis herkömmlicher Gruppeneinteilungen durchgeführt, wobei Kinder und Jugendliche unterhalb der Volljährigkeitsgrenze gemeinsam betrachtet werden. Entsprechende Verfahren aus der Sozialarbeit im Kinder- und Jugendbereich sind daher das Mittel der Wahl auch im Programm ‚Soziale Stadt‘. Allerdings böte das Programm durchaus den Freiraum zur Erprobung experimenteller Formen der Beteiligung, weil hier konsumptive Maßnahmen zur Verbesserung des sozialen Zusammenhalts ohne Einschränkung als förderungswürdig ausgeschrieben sind, ohne dass diese hinsichtlich der Verfahrensweise näher spezifiziert wären. Dergleichen Maßnahmen scheinen jedoch im Rahmen der Programmumsetzung weit seltener durchgeführt zu werden als investive Maßnahmen.

Unter den erprobten, herkömmlichen Formen und Verfahren der Bürgerbeteiligung sind unterschiedliche Grade der Eignung für zielgruppengerechte Ansprache auszumachen. Einige Verfahren vermögen Jugendliche und junge Erwachsene zu motivieren und für eine Teilhabe zu gewinnen, andere sind offenkundig weniger gut dafür geeignet. Die aus der Jahrzehntelangen deutschen Beteiligungspraxis hervorgegangenen Methoden sind darüber hinaus unterschiedlich direkt in eine computervermittelte Form transformierbar; das sie sehr verschiedene Kommunikationsmodi und Grad an Verbindlichkeit aufweisen, hierfür sind z.B. textbasierte Verfahren gut geeignet – hingegen die persönliche Ansprache, die nonverbale Kommunikation und auch intensives Gruppenerleben sind nur indirekt oder unvollständig medial abzubilden.

Folgende Merkmale von Verfahren für eine zielgruppengerecht wirksame Ansprache Jugendlicher und junger Erwachsener sind aus der Analyse herkömmlicher Beteiligung ableitbar:

Direkte Ansprache durch dafür qualifiziertes Personal, Anpassbarkeit der Kommunikationsmedien an die kulturellen Konventionen der Zielgruppe, Gewährleistung von Freiräumen zur eigenverantwortlichen Gestaltung des Prozesses und zur Selbstdarstellung, Anschaulichkeit und lebensweltliche Relevanz der Themen, Ergebnisoffenheit und Prozessflexibilität, Heterarchie, Toleranz und Attraktivität durch Lustgewinn bzw. ‚joy-of-use‘.

Jene Verfahren, die letztgenannte Merkmale aufweisen, sind natürlich nicht deckungsgleich mit jenen, die sich am leichtesten in eine computervermittelte Form transformieren ließen.

Folglich wird eine computervermittelte Form der Bürgerbeteiligung schwerlich ohne realweltliche Zusammentreffen als zusätzlichen Bestandteil auskommen, aber in einer totalen Virtualisierung der Beteiligungspraxis liegt auch nicht das Ziel der nachstehenden Vorschläge.

Dies zeigt auch die noch junge Praxis der E-Partizipation, deren Verfahren, obschon noch nicht in belastbarer Weise erforscht, bereits einige Tendenzen zukünftiger Entwicklungen aufzeigen: Auf Kommunikationstechnologie basierende Konzepte der E-Partizipation sind zwar bereits im Einsatz, allerdings ist dabei zumeist das Motivationspotenzial der Technologie offenbar nicht ausgeschöpft, sie wird noch immer eher als Ersatz- und Zusatzmedium verwendet. Computervermittelte Beteiligungsverfahren für Jugendliche und junge Erwachsene mediengerecht zu gestalten, scheint eine anspruchsvolle Herausforderung zu sein, da diese in Konkurrenz zu anderen, profitorientierten online-Angeboten treten müssen, die eigens für diese mit relativ hoher Medienkompetenz ausgestattete Gruppe entwickelt wurden. Da die Gruppe im Gesamtvergleich unterdurchschnittlich politisch engagiert ist, käme dem zu entwickelnden Verfahren darüber hinaus die Aufgabe einer Erstaktivierung, einer Motivation für Bürgerschaftliches Engagement zu. Entsprechend ist bei der Gestaltung eine konkurrenzfähige Attraktivität anzustreben, ein ‚joy-of-use‘, der mit jenem einschlägiger online-Angebote wie z.B. Computerspiele mithalten kann.

Informations-, Kommunikations-, und Simulationsanwendungen

Das Internet hat sich seit 1995, und verstärkt während der zweiten Hälfte der 2000er Jahre, von einem Informationsmedium zu einem Konglomerat unterschiedlicher Medien weiterentwickelt, dessen für Beteiligung im Allgemeinen interessantester Zweig das sogenannte ‚Social Web‘ ist. Mit dem Begriff ‚Produusage‘ wird das entscheidend neue Merkmal, die Beteiligungskultur dieser Medienform gekennzeichnet: Die Produktionsmittel für Medieninhalte sind allen Rezipienten zugänglich, sie stellen daher nur noch sehr eingeschränkt ein monopolisierbares Machtwerkzeug dar, wodurch die Produktion von Aufmerksamkeit für Inhalte erheblich wichtiger wird. Folglich spielt für Privatpersonen, die ihre Inhalte bzw. sich selbst nicht profitorientiert sondern gleichsam sozial vermarkten, das Management sozialer Beziehungen eine immer wichtigere Rolle, wie sich im Erfolg sozialer Netzwerkseiten zeigt. Die Repräsentation der eigenen Person selbst wird dabei zum Inhalt. Besonders Jugendliche und junge Erwachsene sind für eine Selbstdarstellung vor Publikum in computervermittelter Form besonders motiviert, da sie sich bzw. alternative Rollen kontrolliert ausprobieren können, was in diesem Lebensalter verlockend und auch notwendig

ist, deshalb werden soziale Netzwerkseiten auch überwiegend von dieser Altersgruppe genutzt. Insofern stellt das ‚Social Web‘ ein Medium zur Verfügung, in dem die Zielgruppe der vorliegenden Arbeit selbst Inhalte generiert, vermittelt, und darüber mit anderen in großer Zahl kommuniziert, und das ohne äußeren Anreiz, ohne Zwang, sondern rein intrinsisch motiviert.

Man könnte die mittelbare Selbstdarstellung von Nutzern in sozialen Netzwerken auch als eine Simulation der eigenen Persönlichkeit verstehen. Dabei wird eben nicht, wie üblich unter dem Begriff verstanden, eine synthetische Umwelt geschaffen, sei es ein Setting von Parametern, eine Umgebung oder eine Maschine, sondern eben ein virtueller Komplex subjektiver Aspekte einer Person. Gleicher Art ist das Rollenspiel angelegt, auch hier besteht die Simulation in der subjektiven Annahme einer alternativen Persönlichkeit. Simulation als Begriff ist innerhalb des Feldes computervermittelter Kommunikation und Spiele von derart zentraler Bedeutung, dass hier eine Erweiterung der Formel IKT – ‚Informations- und Kommunikations-Technologie‘ auf IKuS – ‚...und Simulations-Technologie‘ vorgeschlagen wird. So lässt sich der Tatsache Rechnung tragen, dass die Grenze zwischen online-Spielen und Sozialen Netzwerken mehr und mehr verschwimmt. Die Kommunikation mit Mitspielern über das Gespielte und die Dynamik der Gruppe auch außerhalb der Spielwelt nimmt immer mehr zu, der Erfolg von Spielen wie etwa ‚World of Warcraft‘ ist anders überhaupt nicht zu erklären. Hier deutet sich an, dass die Motivation des Spielers mit dem Wort ‚Spielspaß‘ bei weitem nicht hinreichend erklärt wird. Ein Bündel möglicher Handlungsmotive steht einer Vielzahl unterschiedlicher Spielertypen gegenüber. Aus den diversen Versuchen der Kategorisierung lassen sich einige Merkmale für erfolgreiche Computerspiele ableiten, wie etwa interne Sozialraum-Schichten, Reputationssysteme, alternierende Regulierungsgrade im Gesamtregelwerk, graphische und kinetische Brillanz, und nicht zuletzt der Flow, also eine selbstregulative Balance zwischen Spielherausforderung und Spielerfähigkeiten. Interessanterweise sind solche Kategorien unabhängig vom eigentlichen Inhalt, der Geschichte oder dem Thema des Spiels gültig, wenn auch in ihrer Gewichtung abhängig vom jeweiligen Genre bzw. vom Spielertyp und seinen Präferenzen.

Die verschiedenen Versuche einer Modellierung der Zusammenhänge, die sich in der rasch wachsenden Zahl von Publikationen der Computerspielwissenschaften finden lassen, sind mal profitorientiert, mal didaktisch, mal auch wissenschaftlich oder gar aus schierer Spielleidenschaft motiviert, sie haben alle eines gemeinsam: Die Unterhaltungssoftware-Industrie überholt jede niedergeschriebene Erkenntnis meist noch vor der Veröffentlichung. Diese Entwicklungsgeschwindigkeit liegt offenkundig an der enormen Nachfrage und an den

außergewöhnlichen Renditeaussichten, die sich in diesem noch jungen Wirtschaftssektor heute zeigen. Und letztlich liegt eben darin die einzig gesicherte Erkenntnis über Motivation beim Computerspiel: wie auch immer sie ausgeprägt ist – ihr Potenzial ist erschütternd.

Anwendungen der E-Partizipation und virtuelle Lernumgebungen, die eine spielerische Didaktik verwenden, oder auch ‚serious games‘ nutzen dieses Potenzial nicht voll aus. Einerseits werden Lernspiele und Beteiligungssimulationen nicht von Spezialisten für Spielmotivation konzeptioniert, andererseits sind die Kunden der Produkte aus diesem Sektor nur selten die Rezipienten selbst, sondern häufig Eltern oder Bildungseinrichtungen, und deren Bedürfnisse bilden die Nachfrage und somit letztlich auch das Angebot aus.

Für eine Spielanwendung, die mit dem Motivationspotenzial der Unterhaltungsspiele und der Anziehungskraft der sozialen Netzwerke operiert, um aktuelle Ziele der Bürgerbeteiligung wie etwa gesellschaftliches Engagement im nachbarschaftlichen Kontext, Identifikation mit dem Wohnviertel und zumindest ein marginales demokratisches Bewusstsein bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen hervorzurufen, fehlt bislang offenbar ein fundiertes Konzept.

Spielkonzept

Das SPIEL soll dem in der jüngeren Praxis formulierten Anspruch von Bürgerbeteiligung gerecht werden, nachbarschaftsbezogene soziale Netze zu etablieren bzw. zu stärken. Insbesondere die Ansprache und Motivation junger Menschen liegt dabei im Fokus. Hierfür soll das SPIEL ein funktionales Angebot für einfache Kommunikation untereinander auf verschiedenen Kanälen beinhalten, dazu zählen Chat, Email Foren bzw. Blogs. Darüber hinaus ist auch die Kommunikation der offiziellen Akteure mit den Bewohnern eines Stadtteils vorgesehen, ihre Websites beispielsweise sollen in die Anwendung integriert werden. Die hier vorgeschlagene Lösung speziell für die Zielgruppe Jugendliche und junge Erwachsene ist eine spezielle Art eines sozialen Netzwerks mit starkem lokalem Bezug. Ähnlich wie bei Habbo, Myspace, LinkedIn, Xing oder Facebook etc. soll sich jeder Nutzer zunächst selbst darstellen können. Darüber hinaus werden Funktionen des ‚community organizing‘ angeboten, z.B. Kontaktverwaltung, Gruppenbildung, -organisation und -kommunikation und die automatisierte Verknüpfung von Nutzern mit ähnlichen Interessen oder sich überschneidenden sozialen Umfeldern. Im SPIEL soll das (computervermittelte) soziale Netzwerk im (simulierten) räumlichen Kontext des Stadtteils organisiert werden. Für

die Kommunikation sollen die Regeln fairer Kommunikation im Sinne kooperativer Prozesse gelten. Dieses Prinzip wird das SPIEL – soweit möglich – funktional stützen.

Weiterhin intendiert das SPIEL eine Verstärkung der Identifikation der Bewohner eines Stadtteils mit ihrem Lebensumfeld, im Idealfall auch dessen Aneignung – Voraussetzung ist die Kenntnis des Stadtteils und die Beschäftigung damit. Dazu übernimmt das SPIEL die Funktion einer Karte des Stadtteils, die, ähnlich einer Navigationssoftware wie z.B. von Navtec, Wisepilot, Garmin oder Google (Maps) etc., eine Erkundung der Stadträume ohne realräumliche Hemmschwellen und unerwünschte Situationen ermöglicht, und dabei Hintergrundinformationen gebündelt und verortet zugänglich macht. Das SPIEL soll deshalb weiterhin eine persistente Simulation des Stadtteils sein, die Informationen mit räumlichem Bezug integriert. Ein zielloses ‚Herumspielen‘ mit der Simulation muss im Gegensatz zu geschlossenen digitalen Kartensystemen hier möglich sein, dazu zählt in beschränkter Masse auch die Modifikation ihrer informativen oder geometrischen Inhalte. Jedoch darf die Simulation der realen Gegebenheiten nicht durch das Eingreifen der Nutzer ihre Wiedererkennbarkeit, ihre Authentizität verlieren. Jeder derartigen Einflussnahme auf die Verfasstheit des synthetischen Stadtteils wird das demokratische Mehrheitsprinzip zugrunde liegen: Je mehr Einzelinteressen gebündelt werden können, desto einflussreicher ist die entsprechende Gruppe hinsichtlich erwünschter Modifikationen am SPIEL und seinen Inhalten.

Das zentrale Ziel besteht in der Motivation besonders jugendlicher und junger Erwachsener zur Beteiligung. Um diese Motivation zu gewährleisten, wird – gleichsam als Anreiz – auf die Technik der Online-Computerspiele zugegriffen, die, ursprünglich zur Unterhaltung der Spieler entwickelt, nachweislich von Jugendlichen und jungen Erwachsenen gerne, häufig und intensiv genutzt werden. Unterschiedliche Vorlieben, die sich aus den Nutzungsmotiven von Computerspielen, bzw. aus dem jeweiligen Spielertyp erklären, müssen dabei berücksichtigt werden. Im Gegensatz zu den kommerziellen Spielen diverser Genres, bei denen dasselbe Spielprinzip in mehreren Spielwelten konsekutiv durchlaufen wird, soll hier eine Vielzahl an Spielprinzipien unterschiedlicher Genres in immer derselben Spielwelt – dem synthetischen Stadtteil – angeboten werden. Damit werden die unterschiedlichen Handlungsmotive der Spieler bedient, wodurch eine breite Wirksamkeit und Teilnahme gewährleistet werden kann. Eine genaue Kenntnis des Stadtteils wird im SPIEL zum Spielvorteil und ist insofern nicht aus einer politischen oder am Wohle des Gemeinwesens orientierten Motivation heraus erstrebenswert, sondern aufgrund der originären Motive des

Spielens; umfangreiches Wissen über das eigene Lebensumfeld wird somit nach dem Prinzip des ‚stealth teaching‘ gleichsam subversiv vermittelt.

Die beigeordnete Kommunikation über das jeweilige Spiel soll auf derselben Plattform im sozialen Netzwerk stattfinden. Solidarität und Sozialverhalten sind damit ebenfalls relevant für den Spielverlauf, denn: Wie viele bekannte Spiele verspricht auch das SPIEL, wenn es in organisierten Gruppen und kooperativ gespielt wird, einen erheblich höheren Lustgewinn als im Einzelspielermodus. Anfängern ist die Möglichkeit geboten, sich von erfahrenen Spielern in Spielfragen helfen zu lassen, die dafür ihrerseits spielimmanente Reputation erlangen, welche wiederum mit erweiterten Befugnissen gekoppelt wird.

Das SPIEL soll dem in der jüngeren Praxis formulierten Anspruch von Bürgerbeteiligung gerecht werden, nachbarschaftsbezogene soziale Netze zu etablieren bzw. zu stärken. Insbesondere die Ansprache und Motivation junger Menschen liegt dabei im Fokus. Hierfür soll das SPIEL ein funktionales Angebot für einfache Kommunikation untereinander auf verschiedenen Kanälen beinhalten, dazu zählen Chat, Email Foren bzw. Blogs. Darüber hinaus ist auch die Kommunikation der offiziellen Akteure mit den Bewohnern eines Stadtteils vorgesehen, ihre Websites beispielsweise sollen in die Anwendung integriert werden. Die hier vorgeschlagene Lösung speziell für die Zielgruppe Jugendliche und junge Erwachsene ist eine spezielle Art eines sozialen Netzwerks mit starkem lokalem Bezug. Ähnlich wie bei Habbo, Myspace, LinkedIn, Xing oder Facebook etc. soll sich jeder Nutzer zunächst selbst darstellen können. Darüber hinaus werden Funktionen des ‚community organizing‘ angeboten, z.B. Kontaktverwaltung, Gruppenbildung, -organisation und -kommunikation und die automatisierte Verknüpfung von Nutzern mit ähnlichen Interessen oder sich überschneidenden sozialen Umfeldern. Im SPIEL soll das (computervermittelte) soziale Netzwerk im (simulierten) räumlichen Kontext des Stadtteils organisiert werden. Für die Kommunikation sollen die Regeln fairer Kommunikation im Sinne kooperativer Prozesse gelten. Dieses Prinzip wird das SPIEL – soweit möglich – funktional stützen.

Weiterhin intendiert das SPIEL eine Verstärkung der Identifikation der Bewohner eines Stadtteils mit ihrem Lebensumfeld, im Idealfall auch dessen Aneignung – Voraussetzung ist die Kenntnis des Stadtteils und die Beschäftigung damit. Dazu übernimmt das SPIEL die Funktion einer Karte des Stadtteils, die, ähnlich einer Navigationssoftware wie z.B. von Navtec, Wisepilot, Garmin oder Google (Maps) etc., eine Erkundung der Stadträume ohne realräumliche Hemmschwellen und unerwünschte Situationen ermöglicht, und dabei Hintergrundinformationen gebündelt und verortet zugänglich macht. Das SPIEL soll deshalb weiterhin eine persistente Simulation des Stadtteils sein, die Informationen mit räumlichem

Bezug integriert. Ein zielloses ‚Herumspielen‘ mit der Simulation muss im Gegensatz zu geschlossenen digitalen Kartensystemen hier möglich sein, dazu zählt in beschränkter Masse auch die Modifikation ihrer informativen oder geometrischen Inhalte. Jedoch darf die Simulation der realen Gegebenheiten nicht durch das Eingreifen der Nutzer ihre Wiedererkennbarkeit, ihre Authentizität verlieren. Jeder derartigen Einflussnahme auf die Verfasstheit des synthetischen Stadtteils wird das demokratische Mehrheitsprinzip zugrunde liegen: Je mehr Einzelinteressen gebündelt werden können, desto einflussreicher ist die entsprechende Gruppe hinsichtlich erwünschter Modifikationen am SPIEL und seinen Inhalten.

Das zentrale Ziel besteht in der Motivation besonders jugendlicher und junger Erwachsener zur Beteiligung. Um diese Motivation zu gewährleisten, wird – gleichsam als Anreiz – auf die Technik der Online-Computerspiele zugegriffen, die, ursprünglich zur Unterhaltung der Spieler entwickelt, nachweislich von Jugendlichen und jungen Erwachsenen gerne, häufig und intensiv genutzt werden. Unterschiedliche Vorlieben, die sich aus den Nutzungsmotiven von Computerspielen, bzw. aus dem jeweiligen Spielertyp erklären, müssen dabei berücksichtigt werden. Im Gegensatz zu den kommerziellen Spielen diverser Genres, bei denen dasselbe Spielprinzip in mehreren Spielwelten konsekutiv durchlaufen wird, soll hier eine Vielzahl an Spielprinzipien unterschiedlicher Genres in immer derselben Spielwelt – dem synthetischen Stadtteil – angeboten werden. Damit werden die unterschiedlichen Handlungsmotive der Spieler bedient, wodurch eine breite Wirksamkeit und Teilnahme gewährleistet werden kann. Eine genaue Kenntnis des Stadtteils wird im SPIEL zum Spielvorteil und ist insofern nicht aus einer politischen oder am Wohle des Gemeinwesens orientierten Motivation heraus erstrebenswert, sondern aufgrund der originären Motive des Spielens; umfangreiches Wissen über das eigene Lebensumfeld wird somit nach dem Prinzip des ‚stealth teaching‘ gleichsam subversiv vermittelt.

Die beigeordnete Kommunikation über das jeweilige Spiel soll auf derselben Plattform im sozialen Netzwerk stattfinden. Solidarität und Sozialverhalten sind damit ebenfalls relevant für den Spielverlauf, denn: Wie viele bekannte Spiele verspricht auch das SPIEL, wenn es in organisierten Gruppen und kooperativ gespielt wird, einen erheblich höheren Lustgewinn als im Einzelspielermodus. Anfängern ist die Möglichkeit geboten, sich von erfahrenen Spielern in Spielfragen helfen zu lassen, die dafür ihrerseits spielimmanente Reputation erlangen, welche wiederum mit erweiterten Befugnissen gekoppelt wird.

Ausblick

Die Entwicklung von ‚state-of-the-art‘-Computerspielen kann aktuell eine zweistellige Millionensumme kosten und eine Entwicklungszeit mehrerer Jahre erfordern. Das teuerste je in Deutschland programmierte Computerspiel war – zum Zeitpunkt dieser Niederschrift – ‚Anno 1706‘ mit rund zehn Millionen Euro, weltweit war es der amerikanische Titel ‚Grand Theft Auto IV‘ mit rund hundert Millionen Dollar Entwicklungskosten. Ein vergleichbarer Aufwand wäre für das SPIEL ebenfalls notwendig, um es im Konkurrenzkampf um die Aufmerksamkeit des Medienpublikums angemessen zu platzieren.

Nicht enthalten im Basisprodukt ist die Geometrie des jeweiligen Stadtteils, in dem das SPIEL gespielt wird. Diese wird als ‚Level‘ in die Spielsoftware geladen. Der Aufwand zur Erstellung eines dreidimensionalen Abbilds eines Stadtteils ist relativ gering. Es lassen sich nach und nach immer mehr ‚Level‘ bzw. Gebiete in das SPIEL implementieren, die im Falle benachbarter Stadtteile auch zu größeren Spielwelten zusammengefasst werden können. Die einmal entwickelte Spielsoftware wird dadurch zur Software-Infrastruktur einer Anzahl von Spielen, die zum gegenwärtigen Zeitpunkt der Anzahl der Fördergebiete im Programm ‚Soziale Stadt‘ entspricht: Über 300. (Versuchten auch nur ein Bruchteil der Quartiersmanagements dieser Gebiete, lokale, unabhängige ‚Beteiligungsspiele‘ zu entwickeln, wie in einigen Gebieten der sozialen Stadt bereits geschehen, so wird ein vergleichbarer finanzieller Aufwand weiter nichts als eine große Menge nicht konkurrenzfähiger Softwareprodukte generieren) In Anbetracht des prognostizierten Wirkungsgrades ist der Aufwand für die Entwicklung des SPIEL folglich als gering einzustufen. Die Arbeit ECHTZEITPARTIZIPATION ist von dieser Einsicht motiviert und soll hoffentlich als vorbereitende Untersuchung und Entwurf für einen entsprechenden späteren Feldversuch dienen.

Bjoern Hekmati