

Abschlussarbeit im Masterstudiengang *Medien und Gesellschaft*,
Universität Siegen, Fakultät I, Medienwissenschaftliches Seminar

Erstprüfung: Judith Ackermann, Zweitprüfung: Emre Arslan

Wie widerständige Raumanneignungsstrategien versuchen, den öffentlichen Raum (zurück) zu erobern – das Beispiel Urban Games

Daniel Parlow
Heerstraße 133
47053 Duisburg
d.parlow@web.de
0177 45 35 059

Matrikel-Nr. 830487

Abgabe: 09.11.2016

Inhalt:

1 Einleitung	1
2 Methodik	6
3 Theoretische Grundlagen und Begriffe	8
3.1 Raum im historisch-geographischen Materialismus	8
3.1.1 Produktion und Aneignung, Bedeutung, Dominante Vorstellungen	10
3.1.2 Raumformen und soziale Praxen	15
3.1.3 Exkurs: Karten und Mapping	22
3.1.4 Hegemonialer Raum und Widerstand	23
3.1.5 Überwachung von (urbanen) Räumen und die Folgen	25
3.1.6 Raum, Stadt, Sicherheit	27
3.1.7 Zwischenfazit zu Raum	31
3.2 Stadt, öffentlicher Raum und Urbanität	33
3.2.1 Urbanität, Performativität, Improvisation	37
3.2.2 Europäische Stadt	43
3.2.3 Öffentlicher Raum – Der Verlust des Nie-Dagewesenen und Neue Öffentlichkeiten	44
3.2.4 Street Art als widerständige Raumaneignungsstrategie	48
3.3 Spiel und Gesellschaft	54
3.3.1 Playfulness – ein spielerischer Blick auf die Welt	59
3.3.2 Urban Games – Spiele im städtischen Raum	60
3.3.3 Urban Games als widerständige Raumaneignungsstrategie	63
4 Die empirischen Untersuchungen	66
4.1 Street Art Bingo	66
4.2 Datenerhebung	68
4.2.1 Charlotte	70
4.2.2 Wiebke	71
4.2.3 Fabian	72
4.2.4 Nadim	73
4.2.5 Lea	74
4.2.6 Nils	75
4.3 Analyse und Auswertungsverfahren	76

4.4 Empirische Ergebnisse	77
4.4.1 Ergebnisse 'Wahrnehmung'	77
4.4.2 Ergebnisse 'Versammlung und Raumnutzung'	80
4.4.3 Ergebnisse 'Spieldynamiken und Motivationen'	84
4.5 Abschließende Diskussion der Ergebnisse	87
5 Rückblick und Ausblick	90
6 Literaturverzeichnis	94
7 Anhang	103
7.1 Interview-Transkripte	103
7.1.1 Charlotte	103
7.1.2 Wiebke	106
7.1.3 Fabian	110
7.1.4 Nadim	114
7.1.5 Lea	119
7.1.6 Nils	124
7.2 Ergebnisse in Cluster-Darstellung	130
7.2.1 Ergebnisse 'Wahrnehmung'	130
7.2.2 Ergebnisse 'Versammlung und Raumnutzung'	131
7.2.3 Ergebnisse 'Spieldynamiken und Motivationen'	132
Plagiatserklärung	133

1. Einleitung

„Es interessiert nicht mehr die Theorie, sondern die Praxis.“
(Lefebvre 2016, 144)

Die Diskussionen um Spiele im öffentlichen Raum haben mit der Veröffentlichung des Spiels *Pokémon Go* an Bedeutung gewonnen. Spiele in der Stadt, sogenannte Urban Games, sind plötzlich in aller Munde. Scharenweise streunen meist junge Menschen durch Straßen, Parks, Wälder und sogar fremde Vorgärten um die kleinen Monster zu finden, zu fangen und gegeneinander antreten zu lassen. Schon nach wenigen Tagen häufen sich aber auch Warnungen von Polizeibehörden, man solle fremdes Eigentum nicht betreten, nicht nachts in fremden Nachbarschaften spielen und vor allem im Straßenverkehr aufpassen (vgl. z. B. Bloom und Pascucci 11.07.2016). In den USA warnen zudem Aktivisten der *Black Lives Matter*-Bewegung, dass das scheinbar ziellose Herumwandern im sogenannten öffentlichen Raum vor allem für junge, schwarze Männer lebensgefährlich sein kann (vgl. z. B.: Akil 07.07.2016).

Es wird erstmals in einer so breiten medialen Öffentlichkeit darüber diskutiert, ob und wie ein Spiel, in diesem Fall ein sogenanntes *location based augmented reality mobile game*, nicht nur Einfluss auf eine kleine Gemeinde Spielender, sondern auf die ganze Gesellschaft haben kann (vgl. z. B. Kleinz und Beuth 11.07.2016). Diese Debatte ist nicht neu, nur die Intensität wird durch den Hype um die Taschenmonster¹ angefeuert. Dieser Text versteht sich als ein Beitrag zur Debatte – ohne sich im Folgenden vertiefend auf das aktuelle Pokémon Go-Phänomen zu beziehen.

Der Ausgangspunkt ist nicht in der Erweiterung der Realität durch technische Interfaces verortet, was gerade einer der meistdiskutierten Aspekte zu sein scheint. Nicht veränderte Wahrnehmungen und soziale Praxen durch Medien *in* Spielen, sondern durch Spiele *als* Medien stehen im Fokus dieser Arbeit. Grundlegend für diese Arbeit wird eine Theorie der Raumproduktion und Aneignung von Räumen durch soziale Praxen und die darin (re-)produzierten sozialen Verhältnissen sein. Hier stützt sich die Arbeit vor allem auf Bernd Belina, Henri Lefebvre und David Harvey und damit den historisch-geographischen Materialismus.

1 *Pokémon* ist ein Kompositum aus *Poketto Monsutā* oder dem englischen *Pocket Monsters*.

In einem ersten Teil werden dafür wichtige Grundlagen und Begriffe geklärt. Es wird eine Theorie der Raumproduktion und -aneignung erläutert, die räumliche soziale Praxen als Raumaneignungsstrategien in gesellschaftlichen Auseinandersetzungen versteht. Der Fokus soll hier auf widerständigen Raumaneignungsstrategien liegen, das bedeutet auf bestimmten, den „dominanten Vorstellungen“ zuwiderlaufenden Prozessen.

„[D]ominante Vorstellungen von ‚Raum‘ resultieren aus sozialen Praxen und Prozessen, in denen sich auf physisch-materielle Räume und ihre Bedeutungen bezogen wird; und sie strukturieren die Art und Weise, in der ‚Raum‘ physisch-materiell ebenso wie in seiner Bedeutung in sozialen Praxen und Prozessen vorkommt.“ (Belina 2013, 57)

Die Stadt, vor allem der öffentliche urbane Raum, wird hier verstanden als ein Feld der sozialen Konflikte und gesellschaftlichen Aushandlungen und Auseinandersetzungen. Gleichzeitig findet auch immer die dialektische Gegenbewegung statt: die Räume wirken zurück auf soziale Praxen, politische Machtverhältnisse und gesellschaftliche Auseinandersetzungen, (re-)produzieren oder verändern sie. Dabei lässt sich eine Tendenz feststellen, die zum ständigen Verlust öffentlich nutzbarer städtischer Räume führt, u. a. durch fortlaufende Prozesse der Privatisierung, Kommodifizierung und ordnungspolitischen Regulierung des öffentlichen Raums.

Es gibt aber, neben den Narrativen der Stadt als ernsthaftem Ort, als Bühne der großen Dramen der Weltgeschichte, als Sündenpfehl oder menschenfressendem Moloch, auch die Auffassung der Stadt als einem Ort des Spiels, der Improvisation, Kreativität und der Freude (vgl. Ackermann et al. 2016, 8). Es manifestieren sich nicht nur ökonomische und politische Machtbeziehungen im urbanen Raum, sondern auch alltägliche soziale Praxen. Und auch in solchen sozialen Praxen liegen die Potentiale um Räume zu produzieren, sich anzueignen und sie zu verändern. Wenn sie sich dabei – ob bewusst oder unbewusst, ob in Ansätzen oder radikal sei hier erst mal dahingestellt – gegen die herrschende Raumlogik wenden, so spreche ich von widerständigen Raumaneignungsstrategien. Hierzu gehören selbstverständlich dezidiert politisch gedachte Strategien wie Demonstrationen, Besetzungen, Protestcamps oder ähnliches. Für diese Arbeit interessanter sind aber die nicht dezidiert politisch gedachten sozialen Alltagspraxen und die Grauzonen, wo beides schwimmt und schwer auseinanderzuhalten ist: Guerilla Gardening, Skateboarding, Parkour, Streetart und Graffiti, Free Partys², Flashmobs und eben ganz besonders Urban Games.

2 Vgl Bones 2016f

Dahinter steht die These, dass im Spiel, im Spielerischen und den Spielen, eine besondere performative Kraft der gesellschaftlichen Veränderung steckt, bzw. dass sich Spiel besonders eignet, um sich öffentlichen Raum abseits einer hegemonialen Raumlogik und damit widerständig anzueignen. Das macht besonders Urban Games aus einer emanzipatorischen Perspektive interessant.³

Dafür müssen Spiele allgemein und Urban Games im Besonderen definiert und erläutert werden, warum Spielen eine in gesellschaftlichen Auseinandersetzungen relevante soziale Praxis sein kann und wie sie sich Raum aneignet. Bei genauerer Betrachtung aktueller spielerischer Praxis zeigt sich schnell, dass die klassischen kulturwissenschaftlichen Betrachtungen und Theorien des Spiels, z. B. bei Huizinga, teilweise an ihre Grenzen stoßen und Phänomene wie Pokémon Go und andere Urban Games nur noch unzureichend beschreiben können. Spielen im öffentlichen Raum ist durch gewisse Charakteristika geprägt, die es nötig machen zur Analyse Ansätze der Performance-Forschung heranzuziehen und die von Johan Huizinga (Huizinga 1981) aufgestellten Merkmale des Spiels zu ergänzen und auf die aktuellen Spielpraxen anzupassen.

In dieser Arbeit wird demnach nach der Einleitung (1) und der Vorstellung der Methodik (2) im Abschnitt 3.1. das grundlegende Verständnis von 'Raum' formuliert, in dem es vor allem anderen darum geht, den Raum als ein soziales Produkt zu verstehen (3.1.1). Dass dabei verschiedene soziale Praxen verschiedene Raumformen produzieren, wird in den Abschnitten 3.1.2 und 3.1.3 dargelegt.

Dadurch, dass 'Raum' durch soziale Praxis geformt wird und selbst wieder auf die soziale Praxis zurückwirkt, erhält die Produktion und Aneignung von Raum Bedeutsamkeit in sozialen Konflikten und gesellschaftlichen Aushandlungsprozessen, wobei sich manche Ansichten des Raums durchsetzen und prägend wirken. Dies wird im Abschnitt 3.1.4 diskutiert. Weiter wird die Überwachung des (städtischen) Raumes in 3.1.5 und die Verknüpfung von Raum, Stadt und Sicherheit im Abschnitt 3.1.6

3 Mit einer 'emanzipatorischen' Perspektive wird in dieser Arbeit ein normatives Politikverständnis gemeint, welches auf den Abbau von Machtstrukturen zielt und einen (Lern-)Prozess der Aneignung und wachsenden Selbstbestimmung über den eigenen Körper, die Lebensverhältnisse und Produktionsmittel befürwortet, mit dem Ziel, einen gesellschaftlichen Zustand größtmöglicher Freiheit und Gleichheit aller Menschen zu erreichen.

aufgezeigt. Das Kapitel über Raum wird anschließend mit einem zusammenfassenden Fazit abgeschlossen (3.1.7).

Im Abschnitt 3.2 werden die Folgen neoliberaler Stadtentwicklung und der zuvor erläuterten Raumnutzungslogiken bzw. der Verknüpfung von 'Raum' und 'Sicherheit' für die Stadt aufgezeigt. Im Abschnitt 3.2.1 sollen Lösungsansätze vorgestellt werden: die Wiederentdeckung des Spielerischen in Stadt und Gesellschaft. Unter 3.2.2 wird zudem das Modell der 'Europäischen Stadt' erörtert und unter 3.2.3 das Konzept und Ideal des öffentlichen Raumes analysiert. Anschließend wird im Abschnitt 3.2.4 mit der Streetart eine widerständige sozialen Praxis und ihre Mechanismen vorgestellt.

Desweiteren wird im Abschnitt 3.3 'Spiel' und 'Spielen' betrachtet und im Unterabschnitt 3.3.1 das Konzept der *playfulness* als ein Modus des In-der-Welt-seins definiert. Unter 3.3.2 werden schließlich Urban Games vorgestellt, charakterisiert und definiert als Spiele, die zeitlich und räumlich entgrenzt sind. Urban Games finden parallel zum städtischen Alltag statt und eignen sich die Räume der Stadt an, indem sie sie zu einem Spielfeld umfunktionieren. Der Ablauf eines Urban Games ist dabei durch den Kontakt mit Nicht-Spielenden nie völlig antizipierbar.

Im Abschnitt 3.3.3 wird auf das Potential von Urban Games hingewiesen, als widerständige Raumeignungsstrategie zu dienen in einem emanzipatorischen Bestreben, sich ein 'Recht auf Stadt' zu erkämpfen. Aber gleichzeitig wird deutlich gemacht, dass spielerische Taktiken auch im Dienste einer dominanten Raumnutzungslogik nutzbar gemacht werden können und es deshalb stets des Blickes auf die tatsächliche Praxis bedarf.

Ausgehend von den im theoretischen Teil herausgearbeiteten Thesen, dass:

1. sich Urban Games besonders eignen, um sich öffentlichen Raum abseits einer hegemonialen Raumlogik und damit widerständig anzueignen, da
2. einerseits im Modus des Spiels selbst bereits widerständige Elemente angelegt sind und andererseits die Einordnung der Handlungen als Spiel u. a. den Zugang zum Thema erleichtert und eine kreative, lösungsorientierte Herangehensweise an gesellschaftliche, räumliche Auseinandersetzungen begünstigt, u. a. weil
3. „[d]urch die Umwandlung der städtischen Umgebung in ein Spielfeld [...] vertraute Bewertungs- und Bewegungsschemata aufgebrochen [werden]. Auf diese Weise ist es

den Nutzenden möglich, die Orte, an denen sie sich aufhalten, auf neue Weise wahrzunehmen.“ (Ackermann 2014, 155)

wird im empirischen Teil (Abschnitt 4) untersucht, wie diese „neue Weise“ der Wahrnehmung empfunden und beschrieben wird, ob sie eine länger anhaltende Wirkung erlangen kann, oder ob es sich um eine einmalige, zeitlich stark begrenzte selektive Wahrnehmung im Rahmen eines Spiel-Events handelt.

Als Untersuchungsgegenstand dient dabei das Urban Game *Street Art Bingo*, das ich im Frühjahr 2016 gemeinsam mit dem gemeinnützigen Verein *Die Urbanisten e.V.* in Dortmund entworfen, realisiert und mehrfach durchgeführt habe. Es wird im Unterabschnitt 4.1 genau beschrieben. Das Spiel wurde designt mit dem Ziel, die Spielenden auf neue Wege zu schicken, ihnen eine selbstständige Aneignung des urbanen Raums zu ermöglichen, sie zu ermutigen in Kontakt mit ihren Mitmenschen zu treten und vor allem sollte es den Blick für Streetart schärfen und dadurch einer wichtigen widerständigen Raumaneignungsstrategie zu mehr Aufmerksamkeit verhelfen.

In qualitativen Interviews mit sechs Teilnehmenden wird untersucht, ob sich die Wahrnehmung des öffentlichen Raums verändert hat und vor allem *wie* diese Veränderung aussieht und wie sie von den Teilnehmenden empfunden und bewertet wird. Die Methoden der Datenerhebung mittels fokussierter Leitfaden-Interviews werden unter 4.2 transparent gemacht und die insgesamt sechs Interviews in 4.2.1 bis 4.2.6 einzeln zusammengefasst – und im Anhang (7) transkribiert abgedruckt. Die Daten wurden mittels qualitativer Inhaltsanalyse ausgewertet – das genaue Vorgehen wird unter 4.3 offengelegt – und anschließend im Abschnitt 4.4 eingehend geschildert. Geordnet werden sie dabei nach Ergebnissen zum Themencluster 'Wahrnehmung' (4.4.1), 'Versammlung und Raumnutzung' (4.4.2) sowie 'Spieldynamiken und Motivationen' (4.4.3). Abschließend werden die empirischen Ergebnisse im Abschnitt 4.5 vor dem Hintergrund der theoretischen Vorannahmen diskutiert. Es folgt ein Rück- und Ausblick (5).

Die hier untersuchten Effekte sind Puzzle-Teile eines komplexen Bildes. Aber sie können ein mögliches Werkzeug sein im Bemühen, den öffentlichen Raum (zurück) zu erobern. Eine Taktik, um einem Ziel näherzukommen: der „Freiheit, uns selbst und unsere Städte zu erschaffen und immer wieder neu zu erschaffen.“ (Harvey 2013, 28)

2. Methodik

Methodisch geht diese Arbeit nach einem Bricolage-Verfahren vor: eine Thesenbildung findet durch Literaturlauswertung statt, im empirischen Teil erhebe ich Daten durch mehrere fokussierte Interviews nach Merton und Kendall (1979), die mittels qualitativer Inhaltsanalyse nach Mayring ausgewertet werden. (Vgl. Flick 2016) Fokussierte Interviews als Methode wurden entwickelt für die Kommunikations- und Propagandaforschung. Eine bestimmte Frage oder ein Gegenstandsbereich stehen im Zentrum, in diesem Fall das Urban Game *Street Art Bingo* und sein möglicher Einfluss auf die individuelle Wahrnehmung des städtischen Raumes. Dazu wird in „relativ offener Form“ versucht, „Reaktionen und Interpretationen“ zu erfassen (Hopf 2009, 353). Wichtige Qualitätskriterien, die hierbei erfüllt werden müssen, sind:

1. die Reichweite und Nichtbeeinflussung, d.h. die Fragen dürfen nicht zu eng gefasst sein und auch nicht theoretisch antizipierte Reaktionen müssen ihren Platz finden.
2. die Spezifität, also dürfen die Fragen auch nicht zu allgemein sein sondern konkrete Punkte ansprechen.
3. die Tiefe, d.h. „[d]ie Befragten sollen bei der Darstellung der affektiven, kognitiven und wertbezogenen Bedeutung, die bestimmte Situationen für sie haben, unterstützt werden.“ (Hopf 2009, 354)
- und 4. der personale Kontext der befragten Person muss ausreichend erfasst werden. (Hopf 2009, 353–354)

Eine Besonderheit liegt im Forschungsgegenstand selbst: die untersuchte Situation (das Urban Game *Street Art Bingo*) wurde geschaffen mit dem Ziel, die Wahrnehmung des urbanen Raumes zu verändern. Dadurch bewegt sich diese Arbeit auch im Feld der künstlerischen performativen Forschung. Dieser Ansatz mag umstritten sein, was nicht wundert, versteht sich die performative Forschung selbst als „Erweiterung der Forschungsmethoden [...], die das bis dahin gültige Diktum des Denkens in Sprache und Schrift als Ausdruck von Erkenntnis zu einem darstellenden Forschen erweitert“. (Ziemer 2011, 5) Mir erscheint der Ansatz dennoch vielversprechend, gerade in der Stadtforschung und der Untersuchung der Wahrnehmungen und Verhaltensweisen von Stadtbewohner*innen, „weil Städte hochgradig komplexe und dynamische Gebilde sind,

die sich nicht nur in rationalisierbaren Kategorien durch Masseinheiten, Pläne, Kartierungen, Diagramme und Statistiken erfassen lassen.“ (Ziemer 2011, 5) Weiter heißt es bei Gesa Ziemer: „Nutzungen, die dynamischer sind als die gebaute Umwelt, lassen sich mit performativen Forschungsmethoden sinnvoll untersuchen.“ (Ziemer 2011, 5). Für die Auswertung der performativ kreierten Forschungssituation und der so erhobenen Daten wird aber wieder auf bewährtere Methoden der qualitativen Sozialforschung zurückgegriffen werden und nicht zuletzt erfolgt die Darstellung der Ergebnisse hier in schriftlicher Form.

Gleichzeitig beruft sich diese Arbeit auch auf die *urban* und *cultural studies*, „für die das Reisen, das sorgfältige Beobachten des Alltags, das intensive Sich-Einlassen auf den Ort und die Banalität transitorischer Orte wichtig werden.“ (Wolfrum 2008, 152) Wichtig ist auch, dass die *cultural studies* nicht einfach 'nur' (populäre) Kultur untersuchen, sondern „ihr Projekt hat das Ziel, kulturelle Prozesse in ihrer kontextuellen Einbindung in Machtverhältnisse zu erforschen. Deren bestimmender und prägender Einfluss auf kulturelle Praktiken soll herausgestellt werden.“ (Winter 2009, 207)

3. Theoretische Grundlagen und Begriffe

Im folgenden Abschnitt werden die für diese interdisziplinäre Arbeit wichtigsten Grundbegriff und theoretischen Grundlagen erläutert und der jeweilige Stand der Forschung umrissen. Dafür soll eingangs auf den historisch-geographischen Materialismus und sein Verständnis von 'Raum' eingegangen werden, um anschließend die Besonderheiten des urbanen öffentlichen Raumes aufzeigen zu können und das Problem zu verdeutlichen, das mit dem postulierten Verlust der „urbanen Allmende“ (Harvey 2013, 127) einhergeht. Operiert werden soll hier vor allem mit einem Raumbegriff, der u. a. von Henri Lefebvre und David Harvey maßgeblich geprägt wurde, allerdings wird die Performativität bei der Produktion und Aneignung von Raum und seiner Bedeutung deutlicher betont werden.

3.1 Raum im historisch-geographischen Materialismus

Ist im Alltag von 'Raum' die Rede, haben meist alle Beteiligten eine sehr genaue Vorstellung was damit gemeint ist. Anders verhält es sich in den Geistes- und Kulturwissenschaften. Mit dem vermehrten Aufkommen elektronischer Kommunikationsmedien galt der Raum lange als „überwunden“, Konzepte von „virtueller“ Realität, einem Kommunikationsraum jenseits konkret-materieller Orte boomte. Ab Anfang der 1990er kam es – nicht zuletzt dank der Arbeit von David Harvey oder Doreen Massey – zum sogenannten „*Spatial Turn*“, einem sozial- und kulturwissenschaftlicher Paradigmenwechsel, der die „Kategorie des (physischen) Raums wiederentdeckte und belebte“ (Bächle und Thimm 2014, 44) und anschließend als „*Topographical Turn*“ (ebd., Herv i. O.) auch symbolische Repräsentationsformen von Raum und Räumlichkeit untersuchte.

Schon immer gab es verschiedene vorherrschende Ansichten was 'Raum' ist und es wurde sehr unterschiedlich mit ihm umgegangen. Folgt man Michel Foucault, so war

der Raum im Mittelalter vor allem eine Hierarchie, eine Entgegensetzung, ein Ensemble der Orte. Städtische und ländliche, geschützte und wehrlose, himmlische und irdische Orte. „Es war diese Hierarchie, diese Entgegensetzung, diese Durchkreuzung von Ortschaften, die konstituierten, was man grob den mittelalterlichen Raum nennen könnte; Ortungsraum“ (Foucault 1992, 35). Mit Galilei sei die Ortung abgelöst worden von dem Bewusstsein des unendlichen Raumes des Universums und seiner Bewegung: „der Ort einer Sache war nur mehr ein Punkt in ihrer Bewegung, so wie die Ruhe einer Sache nur mehr ihre unendlich verlangsamte Bewegung war. Anders gesagt; seit Galilei, seit dem 17. Jahrhundert, setzt sich die Ausdehnung an die Stelle der Ortung“ (ebd., 36). Heutzutage, so Foucault weiter, sei es die *Lagerung* oder *Platzierung* im Raum, die eben diesen für uns ausmache. Dabei sei die Zeit weniger wichtig geworden und eigentlich nur noch „eine der möglichen Verteilungen zwischen den Elementen im Raum“ (ebd., 37).

Die heute vorherrschende Ansicht des Raumes ist, Raum als beliebig teilbare Entität zu betrachten, mit klaren Grenzen, die Dinge und Menschen ein- oder ausschließt, die besessen, getauscht oder vermietet werden kann; der Raum als „Container-Raum“ (Bächle und Thimm 2014, 51).

Moderne Ansätze der Raumtheorie distanzieren sich laut Bächle und Thimm schon lange von dieser „Vorstellung des mathematisch-symbolischen Container-Raums“ (ebd.). Vielmehr werde eine Konstruktion von (sozialem) Raum durch ein Wechselspiel von physisch-materieller Struktur und sozialen Praxen und Handlungen postuliert.

„In allen diesen Ansätzen spielt nicht nur die Sphäre des Abstrakt-Symbolischen eine Rolle, sondern auch diejenige des Konkret-Materiellen sowie des Performativen als gleichwertige Qualitäten bei der Konstruktion einer als real erlebten sozialen Wirklichkeit.“ (Bächle und Thimm 2014, 51)

Wichtig sei dabei der Begriff des „sozialen Raums“, da sich in ihm als Ergebnis und Voraussetzung gleichermaßen die Dualität aus Struktur und Handeln manifestiert (vgl. ebd.). Dabei sei der Raum, darauf weist Foucault hin, bis heute nicht entsakralisiert worden: mit geradezu religiösem Eifer hielten wir an Vorstellungen von fundamentalen Gegenüberstellungen fest.

„Entgegensetzungen, die wir als Gegebenheiten akzeptieren: z. B. zwischen dem privaten Raum und dem öffentlichen Raum, zwischen dem Raum der Familie und dem gesellschaftlichen Raum, zwischen dem kulturellen Raum und dem nützlichen Raum, zwischen dem Raum der Freizeit und dem Raum der Arbeit. Alle diese Gegensätze leben noch von einer stummen Sakralisierung.“ (Foucault 1992, 37)

3.1.1 Produktion und Aneignung, Bedeutung, Dominante Vorstellungen

Dieser Sakralisierung oder – in marxistischer Terminologie – 'Fetischisierung' des Raumes versuchten unter anderem Henri Lefebvre und David Harvey entgegenzuwirken. Ihr Raumbegriff entstammt dem Marx'schen historischen Materialismus, bzw. dem historisch-geographischem Materialismus. Dieser hat seit den 1970ern den Versuch unternommen, sowohl theoretisch als auch empirisch 'Raum' in den historischen Materialismus zu integrieren. Beide benutzen die Formulierung der „Produktion des Raumes“, d. h. dass 'Raum' „nur im Kontext sozialer Praxis zu verstehen und sinnvoll zu interpretieren ist“. (Belina 2013, 9)

„Anders als im Vulgärmaterialismus und Idealismus wird im historischen Materialismus die Materialität der Dinge weder als Erklärung sozialer Phänomene absolut und außerhalb von Gesellschaft gesetzt, noch wird die Welt auf Ideen, Diskurse und Bedeutungen reduziert. Stattdessen werden die sozialen Prozesse der tätigen, praktischen Aneignung von Materie innerhalb gesellschaftlicher Verhältnisse untersucht, in denen Materie Bedeutung zugeschrieben wird.“ (Belina 2013, 44)

Es ist nicht immer leicht, Produktion und Aneignung voneinander abzugrenzen. Weder ist die Unterscheidung abstrakt noch konkret trennscharf. Wird Raum angeeignet, findet immer auch eine Produktion statt, wird Raum produziert dann auch immer, um ihn anzueignen. Dazu kommt eine oft synonyme oder zumindest unscharfe Verwendung der Begriffe in der Literatur, u. a. auch bei Lefebvre. „Die Unterscheidung ist also immer eine Frage des Schwerpunktes in der jeweiligen sozialen Praxis bzw. ihrer Untersuchung.“ (Belina 2013, 80) Wenn soziale Prozesse in erster Linie neuen Raum herstellen, spreche ich Belina folgend von Produktion, „liegt der Schwerpunkt auf der Auseinandersetzung mit bestehenden Räumen, spreche ich von der ‚Aneignung des Raums‘.“ (Belina 2014, 79)

„In beiden Fällen können die ‚Räume‘ in ihrer physischen Materialität und/oder in ihrer Bedeutung produziert bzw. angeeignet werden. Im ersten Fall, bei der Produktion des Raums, fungiert das ‚Räumliche‘ an der räumlichen Praxis als Mittel und Strategie; im zweiten Fall, bei der Aneignung des Raums, fungiert ‚Raum‘ als Voraussetzung und Terrain.“ (Belina 2013, 79)

Erika Fischer-Lichte betont, dass neben Handlungen auch Wahrnehmung Räume entstehen lässt, abhängig von der Position im Raum und der Stimulation unterschiedlicher Sinne: „Moving as a flâneur through the city or sitting in a plane and

looking down on the same urban landscape each conjures a particular space, as does my vision, my hearing, my sense of equilibrium, and my tactile and olfactory senses. Each time a different, new space comes into being.“ (Fischer-Lichte 2015, 33)

Auch wenn im Folgenden meist nur die Rede sein wird von sozialen Praxen, Prozessen und Handlungen, die Raum produzieren und aneignen, so muss die Ebene der sinnlichen Wahrnehmung, des Blicks und der Perspektive, des Fokus und der Aufmerksamkeit immer zwingend mitgedacht werden. Diese Ebene wird vor allem im empirischen Teil dieser Arbeit noch eine Rolle spielen.

Auch mobile Medien konstruieren soziale Räume, die unklar zwischen An- und Abwesenheit, Privatheit und Öffentlichkeit verortete sind und „vor allem durch ihre Fragilität und Flüchtigkeit gekennzeichnet sind.“ (Bächle und Thimm 2014, 43) Diese Räume, die unter den Schlagwörtern 'Augmented Reality' oder auch „Hybrid Reality“⁴ oder „Hybrid Space“⁵ untersucht werden, werden im Folgenden weniger Beachtung finden, nicht weil sie nicht wichtig und zunehmend einflussreich sind, sondern weil sich die vorliegende Untersuchung auf Wahrnehmungsveränderungen durch Spiele im öffentlichen Raum konzentriert. Dies schließt einen eventuelle Medieneinsatz im Spiel nicht aus, macht ihn aber auch nicht zu einer Grundlage der Diskussion.

Belina spricht von zwei Ebenen, die in der Raumproduktion und -aneignung konstitutiv wechselwirken, die „physische Materialität“ und die „Bedeutung“ (s. o.). Bei Bächle und Thimm sind dies zum einen die „konkret-materielle Dimension“ – das Performative, das sinnliche Erleben, die Präsenz und Materialität von Körpern im Raum, direkte, unvermittelte Interaktion mit diesen menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren im Raum – sowie zum anderen die „abstrakt-repräsentierte Dimension“ – symbolisch repräsentierte Interaktionen, Kommunikation und Erleben, medienvermittelte Kommunikation, Karten, Mental Maps,⁶ Vorerwartungen, Normen, Konventionen, Phantasien etc., „die soziale Realitäten prägen“ (alle Zitate Bächle und Thimm 2014, 54f).

4 „It is exactly the mix of social practices that occur simultaneously in digital and in physical spaces, together with mobility, that creates the concept of hybrid reality.“(De Souza E Silva 2006, 265)

5 „Über die enge Verzahnung von physischem und digitalem Raum entsteht ein orts- und sphärenübergreifender sozialer Raum, der durch die Mobilität der NutzerInnen mit ihren Mobilgeräten erzeugt wird und den de Souza e Silva (2006, 263) als Hybrid Space bezeichnet.“ (Ackermann 2014, 158)

6 „*Mental Maps* sind vorgestellte topologische Repräsentationen der sozialen und der physisch-materiellen Welt.“ (Bächle und Thimm 2014, 46)

„Realwelt‘ (als materiell-konkreter Sozialraum mit körperlicher Präsenz der Akteure) lässt sich einer ‚virtuellen Welt‘ (als abstrakt-symbolischer Sozialraum mit absenten Akteuren) *nicht* einfach gegenüber stellen. Entscheidend ist, wie bereits betont, die *Simultaneität* beider Sinndimensionen, die sich wechselseitig konstituieren. Repräsentation und Objekt sind niemals identisch, werden jedoch nur im Zusammenspiel bedeutungsvoll erfahrbar.“ (Bächle und Thimm 2014, 55)

Das Raum eben nie einfach nur *ist*, sondern immer auch etwas *bedeutet*, ergibt sich auch aus der Tatsache, dass Raum in sozialen Praxen entsteht und im Prozess der Raumproduktion und -aneignung auch Bedeutung zugeschrieben bekommt. „Auch die Bedeutungen von Räumen fallen nicht vom Himmel oder entstehen ausschließlich innerhalb von Diskursen, sondern in sozialer Praxis, wo sie ihnen zugeschrieben wird. Dies gilt für jede einzelne individuelle Praxis und für jede soziale Raumproduktion.“ (Belina 2013, 56)

Raum besteht also immer aus mehreren Ebenen, die nicht voneinander zu trennen sind. Da ist einerseits der physisch-materielle Ort, die stoffliche und strukturelle Beschaffenheit, und andererseits die Bedeutung, die diesem Ort zugeschrieben wird, seine Funktion und sein Symbolgehalt. Oft geschieht es, dass aus verschiedenen, widerstreitenden Bedeutungszuschreibungen eine hervorgeht die sich – in sozialen Praxen – durchsetzt und zu einer „dominanten Vorstellung“ wird:

„[D]ominante Vorstellungen von ‚Raum‘ resultieren aus sozialen Praxen und Prozessen, in denen sich auf physisch-materielle Räume und ihre Bedeutungen bezogen wird; und sie strukturieren die Art und Weise, in der ‚Raum‘ physisch-materiell ebenso wie in seiner Bedeutung in sozialen Praxen und Prozessen vorkommt.“ (Belina 2013, 57)

Die oben angesprochene Container-Form ist z. B. so eine dominante Vorstellung, die kaum in Frage gestellt wird und hohe Wirkmächtigkeit entwickelt. Dabei handelt es sich um eine abstrakte Vorstellung, die aber durch soziale Praxis konkret wirkmächtig und erfahrbar gemacht wird. Diese werden bei Lefebvre und Harvey „konkreten Abstraktionen“ genannt und bezeichnen abstrakte Begriffe wie z. B. Raum, Geld und Zeit, die praktisch wahr gemacht wurden, und durchaus objektive Auswirkungen haben und nicht individuell subjektiv sind. Aus vielen verschiedenen, teils unterschiedlich wichtigen Bedeutungen kristallisieren sich im Laufe sozialer Praxen eben die „dominanten Vorstellungen“. (vgl. Belina 2013, 58f)

„Obschon wir es gewohnt sind (und gezwungen werden) die Welt mittels der Vorstellung vom abstrakten Raum wahrzunehmen, leben wir sie doch immer auch konkret, in Räumen, die nicht auf Containerräume und metrische Distanzen, auf Austauschbarkeit, Homogenität, exakte Grenzen etc. zu reduzieren sind.“ (Belina 2013, 74)

Diese gelebten Räume werden bei Lefebvre als Möglichkeitsräume identifiziert (vgl. Dünne 2008, 160). In einer romantisierenden Sichtweise überhöht Lefebvre hier gelegentlich diese Räume (die sich trotz manchmal gleicher Terminologie von den Heterotopien bei Foucault⁷ grundlegend unterscheiden) als von den abstrakten Räumen vollständig getrennte Gegenentwürfe, utopische Ausflüchte. Harvey widerspricht und weist laut Belina darauf hin, dass „gerade wegen des Zusammenhangs alltäglich gelebter Realität mit den praktisch wahrgemachten Abstraktionen von Staat und Kapital der Alltag ein häufiger Quell von Widerständigkeit gegen die Zumutungen des Kapitalismus und der politischen Herrschaft“ sei und als „Ansatzpunkt zu deren Transformation“ dienen könne (Belina 2013, 75). Hier ist Lefebvre also mit Vorsicht zu genießen, denn er idealisiert das 'Konkrete'.⁸ Er orientiert sich an Marx' Frühwerk, „in dem tendenziell noch das Abstrakte als Resultat von Entfremdung für das Schlechte steht, und das Konkrete für das Gute, das Ziel der Befreiung und die Utopie.“ (ebd., 72) Belina spricht auf die Feststellung hin, Lefebvres Marx-Interpretation sei „Kind ihrer Zeit“ (ebd.), drei Warnungen aus: 1. sei die Tendenz, Abstraktion nur schlecht zu sehen, schädlich, da sie u. a. die Bedeutung von Abstraktion für das Denken vernachlässige. Zu kritisieren sei an Realabstraktionen stattdessen ihr Inhalt und ihre Strategien, etwa Herrschaft und Ausbeutung. 2. Greift die positive Besetzung allen Konkretens zu kurz und fördert idealisierende, pauschal fetischisierende Ansichten über 'Raum'. Und 3. ignoriert diese Überbetonung des Konkreten soziale Formen, Ideologien und Weltansichten, die (vorübergehend) nicht verräumlicht sind. (vgl. Belina 2013, 72f)

Lefebvre hat, ausgehend von den drei Aspekten Aneignung und Produktion, Bedeutung und dominante Vorstellung die oft zitierte aber sehr ungenau bestimmte „Triade“

7 Foucault sieht Heterotopien im Gegensatz zu Utopien, die Platzierungen ohne wirklichen Ort sind, als Nicht- oder Andersorte im physisch-materiellen Raum. Es sind wirkliche und wirksame Orte, die in der Gesellschaft Funktionen erfüllen und die Kultur repräsentieren, negieren oder umkehren. Insofern sind sie quasi realisierte Utopien. Heterotopien sind Orte, die neben dem ortbaren, realen Ort noch als ein anderer Ort fungieren. In dem Text „Andere Räume“ (Foucault 1992) erläutert er dieses Konzept und stellt zudem 6 Grundsätze für Heterotopien auf (vgl. Foucault 1992, 39-46). Auch Lefebvre nutzt den Begriff „Heterotopie“, allerdings im Sinne eben solcher urbaner „Möglichkeitsräume“ in denen etwas „Anderes“ möglich erscheint und aus alltäglichen sozialen Handlungen heraus entsteht. Bei Lefebvre sind Heterotopien also vielmehr urbane Praxen, die er der „Isotopie“ entgegenstellt, worunter er die verwirklichte rationale Raumordnung von Staatlichkeit und Kapitalismus versteht. (Vgl. Harvey 2013, 21-23).

8 Lefebvre fordert, statt einer „Wissenschaft des Raums“, die sich zwangsläufig auf abstrakte Begriffe bezieht, eine „*Connaissance* des Raums“, also eine „Kenntnis und ein Bewusstsein“ für den Raum, die die Produktion des Raums untersucht. (Belina 2013, 45) Diesem Ansatz wiederum stehe ich weniger skeptisch gegenüber, auch wenn es sich erst mal um eine etwas schwammige Idee handelt.

entwickelt, bestehend aus den Begriffen „räumliche Praxis“, „Räume der Repräsentation“ und „Repräsentation des Raumes“. (Belina 2013, 46f, vgl. auch: Morawski 2014, 35ff).

Wie eine Raumeignung auf allen dieser drei Ebenen aussieht, soll kurz anhand eines konkreten Beispiels verdeutlicht werden, und zwar dem 'Streetskaten', also dem Skateboarden in der Stadt abseits dafür vorgesehener Orte.

Die räumliche Praxis des Streetskatens bedeutet, dass z. B. eine Sitzbank aus Marmor auf einem öffentlichen Platz aktiv in Beschlag genommen wird. Nehmen wir etwa den Vorplatz des 'Museu d'Art Contemporani de Barcelona', kurz MACBA. Zu beinahe jeder Tageszeit werden ein Großteil der Sitzgelegenheiten, der Treppen, Rampen und des offenen Platzes von Skateboarder*innen genutzt.⁹ Wer sich in den Weg setzt, wird – mehr oder weniger höflich – gebeten sich einen anderen Platz zu suchen. Mit ihren Körpern, ihren Bewegungen und ihren Skateboards, kurz mit ihrer räumlichen Praxis eignet sich die Skateszene den physisch-materiellen Raum performativ an. Auch die *Räume der Repräsentation* werden sich angeeignet: es wird dem Platz eine Bedeutung zugeschrieben, durch „praktisch Erlebtes oder Erfahrungen im Alltag“ (Morawski 2014, 37), sowohl der Skateboarder*innen als auch der zahlreichen Zuschauer*innen und Passant*innen. Aber auch durch die Zeichen und Symbole, die durch die räumliche Praxis in die Materialität des Raumes eingeschrieben werden. Das sind im konkreten Beispiel etwa die Spuren, die an den Marmorbänken hinterlassen werden: abgerundete, abgekratzte und metallisch schimmernde Kanten durch die Skateboard-Achsen, Verfärbungen durch das Wachs, das angebracht wird, damit der Stein rutschiger wird, aber auch Sticker, *Tags* und andere Hinterlassenschaften wie zerbrochene und weggeworfene Skateboards, Reste des Griptapes und ähnliches. *Tags* bzw. *Tagging* ist hier auch, aber nicht nur, im Sinne des Graffiti-Slangs zu verstehen, sondern meint darüber hinaus jede Form der physischen, symbolischen oder digitalen Markierung und (Selbst-)Lokalisierungen im (sozialen) Raum. *Tags* sind auch mehr als reine Markierung oder Verweise, sondern „stets Teil einer sozialen Praxis, in der Bedeutung produziert, gesteuert, organisiert und vereinfacht wird.“ (Bächle und Thimm 2014, 58) Allen Menschen, die diese *Tags* lesen können, wird auf einen Blick klar sein, dass der vorliegende Ort als Skateplaza benutzt wird, ja als (inoffizielle) Skateplaza definiert ist;

9 Siehe z. B. Foto bei Dünne 2008, 170.

der konkrete Raum als Kommunikationsraum, als Raum der Repräsentation ist hier auf einer symbolischer Ebene Ziel der Aneignung. Die Bedeutung des Raumes wird festgeschrieben. Die letzte Ebene, die *Repräsentation des Raumes*, die sich auf die dominante Vorstellung bezieht, ist ebenfalls symbolischer Natur und „ein gesellschaftlicher Prozess, der mit Machtstrukturen und Wissensproduktion verbunden ist“ (Morawski 2014, 37) und „durch die Aneignung der Mittel, die diese Räume repräsentieren“ (ebd., 46) geschieht.

Um zurück zum konkreten Beispiel zu kommen, dem MACBA in Barcelona: gibt man MACBA auf der Online Video-Plattform YouTube ein, erhält man ungefähr 50.000 Ergebnisse – und die absolute Mehrheit davon scheint sich mit Skateboarding zu befassen. Durch Skatevideos und YouTube-Clips ist das MACBA, bzw. der Vorplatz, weltweit als berühmter Skatespot bekannt (zugegebenermaßen hauptsächlich innerhalb einer bestimmten Subkultur). Es gibt auch Stadtkarten von Barcelona, die die besten Skatespots markieren anstatt die touristischen Höhepunkte wie Parc Güell oder die Sagrada Familia hervorzuheben, oder auch statt der McDonalds oder Starbucks-Filialen, die oft auf 'kostenlosen', d.h. privatwirtschaftlich gesponserten Touristenkarten zu finden sind. Auch auf dieser Ebene der Repräsentation des Raumes findet also teilweise eine Aneignung der symbolischen Bedeutung statt, die die dominante Vorstellung zumindest deutlich herausfordert, selbst wenn in großen Teilen der Gesellschaft das MACBA auch weiterhin in erster Linie ein Museum für zeitgenössische Kunst bleiben mag.

Durch die soziale Praxis des Streetskatens und den damit verbundenen Raumeignungen entsteht nicht irgendein Raum, sondern eine bestimmte Raumform, in diesem Fall wohl ein *Place*. Dazu untenstehend mehr.

3.1.2 Raumformen und soziale Praxen

Es gibt bestimmte Raumformen und dazugehörige soziale Praxen, die in der Forschungsliteratur bereits identifiziert und bestimmt wurden. Davon werden aktuell besonders *Territorium* (Territorialisierung), *Place* (Place-Making), *Scale* (Scaling) und *Netzwerk* (Networking) diskutiert. Es handelt sich um „praktisch wahr gemachte

Abstraktionen“¹⁰. Meist werden verschiedene Raumformen und ihre Wechselwirkungen und ihr Verhältnis zueinander betrachtet. Diese vier Raumformen werden im folgenden kurz beschreibend aufgelistet.

Territorium: Ein abgegrenztes Gebiet, in dem Akteure versuchen, die Kontrolle auszuüben oder zumindest Einfluss auf Menschen, Objekte und Beziehungen auszuüben (Territorialisierung). Es geht dabei immer darum, Macht auszuüben. „Zu fragen ist dann, wer zu welchem Zweck territorialisiert, also Grenzen im Raum zieht, um wen oder was zu welchem Zweck ein- und auszuschließen, und was dies im Vergleich zu einem nicht-territorialem Vorgehen leistet.“ (Belina 2013, 89) Diese Strategie und ihr so produzierter Raum sind grundlegend für den Kapitalismus und staatliche Herrschaft. Die wichtigste Leistung des Territoriums ist laut Belina die Möglichkeit Objekte zu anhand ihrer Position im Raum zu klassifizieren und dadurch (entsozialisiert, entpolitisiert, entpersonalisiert) Macht auf sie auszuüben (Bsp: Gefahrengebiet, 'schlechte Stadtteile', eine territorial gedachte 'Kultur', etwa des 'Westens' oder der 'islamischen Staaten', sogenannte No-Go-Areas, etc.). Da Territorien allgegenwärtig sind, werden sie im Alltag oft mit 'Raum' an sich gleichgesetzt.

Scale: Darunter versteht man den Maßstab (etwa regional, national, global), der als durch soziale Praxen produziert verstanden wird. Oft führt *Scaling* zu Territorien, aber es kann auch zu Netzwerken, Mobilitäten oder ähnlichem führen. Außerdem finden soziale Praxen nicht nur auf einer, sondern immer auf vielen *Scales* zugleich statt. Wichtig ist wieder, nicht die *Scale* als fertiges Produkt in den Fokus zu nehmen, sondern die sozialen Prozesse und Praxen des *Scaling* zu beachten. Nicht *die Globalisierung* und *das Lokale* sind z. B. zu betrachten (es sind leere Abstraktionen), sondern es gilt zu bestimmen „in Bezug auf welche sozialen Praxen und Prozesse die Begriffe verwendet werden“ (Belina 2013, 101). Durch ihre Flexibilität können *Scales* und *Scaling* dazu dienen, sich strategische Vorteile zu verschaffen, wenn es darum geht, bestimmte Interessen durchzusetzen (Nationales Recht vs. EU-Recht, Staatliche Schule vs. Home-Schooling, Umweltschutz etc.). Eine zweite wichtige Funktion erfüllen *Scales* durch die Herstellung und Auf-Dauer-Stellung von Kompromissen. „Mittels *Scales* wird Differenz räumlich organisiert.“ (Belina 2013, 103) z. B. arbeiten Unternehmen zusammen *und* gegeneinander, je nachdem auf welcher *Scale* sie sich begegnen (national, international,

10 Belina 2013, 75. Die Formulierung, die bei Belina häufig vorkommt, wird im folgenden ohne jeweils genauem Nachweis verwendet, bezieht sich jedoch stets auf Bernd Belina.

regional). *Scales* strukturieren soziale Praxis, was soziale Verhältnisse verfestigt (siehe Kommune, Bundesland, Nationalstaat, EU). „Die grundsätzliche Flexibilität und die gleichzeitige relative Festigkeit von *Scales*“ (Belina 2013, 104) treten stets gleichzeitig auf. Wichtig ist, die *Scales* auf eine vor der Untersuchung bereits angenommene Hierarchie hin abzuklopfen. Viele Menschen tendieren dazu, automatisch eine Hierarchie von großem zu kleinem Maßstab anzunehmen. Natürlich kann es Hierarchien geben, diese sind jedoch das flexible „Ergebnis vorangegangener Kämpfe und Strategien“ (Belina 2013, 106) und dürfen nicht im Vorhinein als gegeben gesehen werden.

Place: dies sind konkrete Plätze und Orte, die von Menschen wegen ihren Erfahrungen mit Bedeutung versehen werden. „Die Bedeutungen werden den *Places* in räumlicher Praxis zugeschrieben und sind keine den *Places* eigenen Eigenschaften.“ (Belina 2013, 108) *Places* sind erst mal etwas sehr individuelles, bedeutsam werden sie dann, wenn sie von mehreren Menschen geteilt werden und zu sozialen Handlungen führen (z. B. Pilgerstätten). Auch *Placemaking* ist ein Mittel und eine Strategie, die zu praktisch wahr gemachten Abstraktionen führt, die kaum hinterfragt werden (und damit falsche Abstraktionen werden) - und zwar auf verschiedenen *Scales* (Dorfplatz, 'unsere Bank', die 'Heimat', 'Deutschland', der 'blaue Planet'). Die diskursive Ebene ist bei *Placemaking* zentral, auch wenn es natürlich nicht ohne Materialität geht: „Anders als bei Territorium oder *Scale* ist bei *Place* die physische Materialität aber lediglich die Projektionsfläche der diskursiven Zuschreibungen, die individuell auf Basis von Erfahrungen vorgenommen wird.“ (Belina 2013, 110) Wie bei *Scale* auch, gibt es bei *Places* sogenannte *Place-Frames*, die aus gemeinsamer Erfahrung entspringen und relevant werden, weil solche „geteilte Vorstellungen von *Places* [...] in soziale Praxis eingehen, indem sie diese anleiten“ (ebd.) und dann als Taktik oder Werkzeug strategisch eingesetzt werden können in sozialen oder politischen Kämpfen. Aus einer emanzipatorischen Perspektive lauert hier – tendenziell, aber nicht zwangsläufig – eine gewisse Gefahr in der nostalgischen Sicht auf *Places* und durch Vorstellungen von Authentizität oder davon, wie Orte sein müssten um zu *echten Places* zu werden. Besonders dann, wenn es sich nicht um individuelle Vorstellungen handelt, sondern diese Vorstellungen in *Place-Frames* auftauchen und eingefordert werden. „Relevant wird *Place* regelmäßig, wenn geteilte Bedeutungen konkreter Orte zur Mobilisierung

derer genutzt werden, die sich dem *Place* verbunden fühlen.“ (Belina 2013, 112) Dies nutzen zwar Staaten, 'Patrioten', Unternehmen, aber auch Kiezinitiativen, Umweltschützer, marginalisierte Gruppen, Indigene etc. gleichermaßen zur Durchsetzung ihrer Interessen. *Places* fallen oft mit Territorien zusammen, aber während letztere von der Abstraktion der Grenzziehung produziert werden, die den Orten innerhalb der Grenze mit Bedeutung aufladen und erst als Ort konstituiert, geht bei ersteren die zentrale Abstraktion von einem materiellen Ort aus, dem Bedeutung zugeschrieben wird (vgl. Belina 2013, 114).

Place-Making und *Places* gewinnen in Wirtschaft und Politik zunehmend an Bedeutung, während Territorien verlieren, wie sich an der im Neoliberalismus wachsenden Bedeutung von *harten* und *weichen* Standortfaktoren ablesen lässt. Durch Identifizierung z. B. mit dem 'Standort Deutschland' nehmen Arbeitnehmer Lohnkürzungen leichter hin. Besonders weiche Standortfaktoren werden dabei oft als *Place-Frames* behauptet, „also als Vorstellung davon, wie der *Place* sein soll, dem sich Menschen zugehörig fühlen (sollen).“ (Belina 2013, 115f) Deshalb sei Vorsicht angebracht bei Buzzwords wie 'Community', 'lokal' oder 'regional', sie seien „zentral für die politische Rhetorik des städtischen Regierens [...], die sich auf die Idee der Zusammengehörigkeit konzentriert, um sich gegen eine feindselige und bedrohliche Welt des internationalen Handels und der verstärkten Konkurrenz zu wehren“ (Harvey zitiert in Belina 2013, 116). *Place-Making* sei laut Harvey „vor allem Konkurrenz- und Exklusionsstrategie.“ (Belina 2013, 116)

Eine weniger kritische Lesart schlägt Doreen Massey in ihrem Text *A Global Sense of Place* vor (Massey 1994). Identifikation von Menschen mit Orten sei alltäglich und nicht per se schlecht. Betrachte man *Place* weniger als Territorium mit einer dazugehörigen *Community*, sondern als Knotenpunkt sozialer Netzwerke, und würde *Place* „als zeitweiliger Effekt und zugleich als Voraussetzung sozialer Interaktionen verstanden“ (Belina 2013, 117) (die im physisch-materiellen Raum stattfinden), dann sind sie auch nicht fix und können ohne den ökonomischen Hintergedanken stattfinden und auch Orte des Widerstands sein, dann kann sich ein progressiver, inkludierender Sense of Place entwickeln:

„Instead then, of thinking of places as areas with boundaries around, they can be imagined as articulated moments in networks of social relations and understandings, but where a larger proportion of those relations, experiences and understandings are constructed on a far larger scale than what we happen to define for that moment as the

place itself, whether that be a street, or a region or even a continent. And this in turn allows a sense of place which is extroverted, which includes a consciousness of its links with the wider world, which integrates in a positive way the global and the local.“ (Massey 1994, 7)

So drohe auch weniger die Gefahr, größere Zusammenhänge aus dem Auge zu verlieren, der die Parole „Think global, act local“ mit Hilfe von *Scaling* entgegenzuwirken versucht. Harvey empfiehlt laut Belina, Erfahrungen an, von und mit *Places* auf 'höhere' *Scales* zu übertragen – als Keimzellen der Revolution sozusagen (vgl. Harvey 2013).

„Harvey und Massey bestimmen *Place* also recht ähnlich, wobei Massey – mit Verweis auf feministische Bestimmungen von Identität – stärker ihre Vorläufigkeit und Harvey – mit Verweis auf marxistische Bestimmungen des Kapitalismus – stärker ihre Dauerhaftigkeit betont.“ (Belina 2013, 120)

Place-Making als Strategie lässt sich außerdem am obenstehenden Beispiel des MACBA verdeutlichen. Angenommen, die Stadtverwaltung beschliesse eine Skateboard-freie Zone in der Innenstadt, so würde sie die Grenzen definieren und versuchen, das Verbot durch Kontrollen durchzusetzen. Ein klassischer Fall von Territorialisierung. Angenommen, das MACBA fiele in diesen Bereich und nun würde sich eine Initiative gründen von Menschen, die den belebten Platz als subkulturellen Freiraum erhalten möchten, so würde sie wohl all die Merkmale, die den Ort so besonders machten – das Zusammensein, die Begegnungen, die Einzigartigkeit der Architektur – betonen und versuchen diese gegen das Verbot ins Feld zu führen. Dies wäre ein Versuch, ein *Place-Frame* zu behaupten, um damit diejenigen anzusprechen, die sich dem *Place* verbunden fühlten und um Widerstand gegen die städtische Politik zu wecken.

So etwas ließ sich in Köln beobachten, wo eine Skateboarder*innen-Initiative sich zumindest einen Ausweich-Park erstritt und aktiv an seiner Gestaltung mitwirkte, als auf der Domplatten ein Skateboardverbot durchgesetzt und die Bänke mit Skatestoppfern versehen wurden.

Aber auch Ausschlüsse von Skateboarder*innen von außerhalb sind denkbar und passieren oft genug, unter dem Verweis „Locals only!“ Oft werden solche emotional besetzten *Places*, wie ein guter Skatespot, wo viele *Locals* ihr halbe Jugend verbracht haben, allerdings als Treffpunkte einer globalen Skateboard-Szene verstanden und fremde Skateboarder*innen kollegial begrüßt, was Masseys Verständnis von progressivem *Place-Making* entspricht.

Netzwerk und *Networking*: Eine in verschiedenen Theorien unterschiedlich und häufig genutzte Terminologie. Unter einem Netzwerk versteht Belina „mindestens drei räumlich mehr oder weniger fixierte Entitäten und ihre Verbindungen untereinander“ (Belina 2013, 121). Er differenziert das Verständnis von Netzwerk im historisch-geographischen Materialismus von dem topologischen Verständnis, welches er in der ANT sieht (vgl. Belina 2013, 122) und kritisiert, das Letzteres Verbindungen und Netzwerke zu oft wieder absolut setzen und als „Dinge“ behandeln würde, anstatt in ihnen „Mittel und Strategie, Voraussetzung und Terrain sozialer Praxis“ (ebd.) zu sehen. Auch ignoriere die ANT Klasse, Gender, Ethnizität etc. Städte werden in diesem Verständnis primär als „Knotenpunkte in bestimmten, relevanten Netzwerken, insbesondere jenen der Kapitalakkumulation und der politischen Herrschaft“ als *Global Cities* definiert (Belina 2013, 123). Dem würde Belina vermutlich zustimmen, solange die „Ströme“ (Geld, Waren, Informationen, Menschen), die diese Knotenpunkte bilden, als soziale und räumliche Praxis gesehen werden welche die Ströme und Knotenpunkte konstituieren Aber nur wenn die Knotenpunkte nicht lediglich als Orte, durch welche die Ströme fließen verstanden werden und damit die konkreten Verhältnisse zwischen diesen bestimmten Orten und den Strömen nicht charakterisiert würden (wie dies laut Belina Castells „Netzwerkgesellschaft“ tue). „Netzwerke sind wichtig, können aber nicht als Ontologie an die Stelle von Territorien, *Scales* oder gar der Gesellschaft treten.“ (Belina 2013, 124) Entscheidend sei immer die konkrete, produzierende soziale Praxis und die kontextualisierenden Verhältnisse der Gesellschaft. Dies zu ignorieren sei eine Fetischierung des so aufgespannten Netzwerk-Raumes und gleichzeitig eine der Leistungen der Netzwerk-Metapher. Verstehe man Netzwerke wie Dicken et al. zugleich als „soziale Strukturen“ und als „fortdauernde Prozesse“ (Networking), so können sie „zur Erklärung sozialer Phänomene höchst relevant sein.“ (Belina 2013, 126) So würden Untersuchungen „real existierender [zivilgesellschaftlicher – DP] Netzwerke“ (ebd.) zeigen, dass diese stark hierarchisierend und exkludierend wirken und neoliberalen *Governance* Strategien aktiv Vorschub leisten.¹¹ Die ANT zeichne ein unvollständiges Bild, wenn sie Verhältnisse und Akteure außerhalb der exkludierenden Grenzen der Netzwerke und Hierarchisierungen innerhalb ignoriere, wie Belina bekräftigt. Da Netzwerke aber Voraussetzung und Terrain von Aushandlungsprozessen

11 Mehr zum Governance-Konzept und den verschiedenen Bedeutungsmöglichkeiten im Abschnitt 3.2 oder bei Wiegandt 2014.

sind, können sie auch genutzt werden, um bestehende Verhältnisse zu hinterfragen und um *Place*-basierte Bewegungen auf höhere *Scales* zu tragen, was an den *Places* natürlich auch zu Konflikten führen kann (siehe das *Scale-Jumping* Beispiel der Indigenität, vgl Belina 2013, 128ff).

Welche der aufgeführten Raumformen relevant für eine bessere Erklärung bestimmter Phänomene ist, zeigt sich immer am Gegenstand und nicht *a priori* in der Theorie. Zudem seien die Raumformen immer im Plural zu bedenken und Raum nicht als „Ding“ zu betrachten, sondern immer die soziale Praxis mit einzubeziehen. Belina folgt hier zumindest in der Terminologie weitgehend dem TSPN-Ansatz¹² von Brenner, Jessop und Jones, fokussiert aber mit Harvey und Lefebvre die soziale Praxis der (Re-)Produktions- und/oder Aneignungsprozesse und ist offener anderen Raumformen gegenüber, z. B. Natur, Landschaft, gebaute Umwelt, Stadt, Zentrum-Peripherie und weiteren. (Belina 2013, 86–133)

Nun sind die Identifizierung bestimmter Raumformen und der sie konstituierenden sozialen Praxen kein Selbstzweck im historisch-geographischen Materialismus. Es geht immer darum, ihren Einfluss auf Machtbeziehungen und ihren Einsatz in sozialen Auseinandersetzungen oder – im marxistischen Jargon – im Klassenkampf zu untersuchen. Auch die *cultural studies* untersuchen, wie bereits beschrieben, (populäre) Kultur immer „in ihrer kontextuellen Einbindung in Machtverhältnisse.“ (Winter 2009, 207)

Wie die sozialen und kulturellen Praxen der Raumproduktion und -aneignung in sozialen Auseinandersetzungen, Machtbeziehungen und gesellschaftlichen Aushandlungsprozessen strategisch eingesetzt werden (können) ist Gegenstand des folgenden Abschnittes zu hegemonialem Raum und Widerstand. Doch zuerst noch ein kurzer Exkurs zu Karten und *Mapping*.

12 TSPN steht für *Territory, Scale, Place, Network*. Allerdings ist der *Place* in diesem sehr strukturellen Ansatz eher "als Punkt im Raum und nicht als mit Bedeutung aufgeladener, identitätsstiftender Ort" (Belina 2013, 132) verstanden.

3.1.3 Exkurs: Karten und Mapping

Karten sind das einflussreichste Mittel zur Darstellung von Raum in unserer Gesellschaft. Neue Technologien und eine gewisse Demokratisierung der Kartographie nähren vielerorts die Hoffnung, sie könnten auch „[...] komplexe Zusammenhänge und unübersichtliche Datensätze [...]“ (SZ, 23.10.2010, 18) sichtbar machen. Neben dem Artefakt „Karte“ ist es unerlässlich, „[...] die sozialen Praxen in den Blick [zu] nehmen, in denen Karten produziert werden und Verwendung finden.“ (Belina 2013, 149) Karten fixieren und objektivieren die Wirklichkeit als Produkt kartographischer Tätigkeit und Verwendung dieser Karten, also von sozialer Praxis. Sie selektieren, entscheiden und klassifizieren, sie sind selbst eine Abstraktion.

Mit Karten können die sozial produzierten Raumformen Territorium, *Scale* und z.T. auch Netzwerke gut abstrahiert dargestellt werden, *Place*, der ja individuell bedeutsam wird, sehr viel schlechter, auch wenn die Situationisten unter dem Begriff der *Psychogeographie* durchaus mit Ansätzen eines emotionalen, psychologischen und performativen *Mappings* urbaner Räume experimentiert haben.¹³

Karten sind zur Orientierung im physisch-materiellen Raum definitiv sehr hilfreich. Immer gilt aber „[...] gut kartierbar sind stets nur die Resultate, nicht aber die Prozesse.“ (Belina 2013, 150) Dies ist besonders bei der Kartierung sozialer Phänomene wichtig zu beachten und kann gesellschaftlich problematisch sein, da die Ergebnisse so drohen, verdinglicht, verallgemeinert und fixiert zu werden (Kriminalitätskartierung, die zu mehr Kontrollen führt, Wahlergebnis-Karten, Ausländeranteil u.ä.). Karten können maximal dabei helfen „[...] Fragen zu formulieren und Hypothesen über soziale Phänomene zu generieren, die sich in Raumproduktionen niederschlagen, aber sie [können] in ihrer Abstraktion nie die sozialen Zusammenhänge selbst erhellen und auch keine Antworten bereitstellen. Auch taugliche Karten müssen interpretiert und es müssen aus ihnen Schlussfolgerungen gezogen werden, das machen die Karten nicht selbst.“ (Belina 2013, 153f) Manchmal allerdings legen sie Ergebnisse nahe, z. B. kann Einfluss auf die Interpretation von Karten genommen werden (oder es zu versuchen), nicht nur durch die Wahl des Dargestellten, auch durch die Wahl der Darstellung wie

13 "Die performative Kartografie der Begierden durch körperliche Bewegung als *Dérive* im urbanen Raum soll eine neue Aneignung der Straße und die Erforschung ihrer durch den Urbanismus verursachten Marginalisierung ermöglichen." (Dell 2011, 61) Zum Begriff des *Dérive* vgl. Debord 1976, Perniola 2011, 20f, Ford 2007 35-41 und Dell 2011, 61-63).

Farben, Symbole, Maßstab etc. Karten sind als Resultat strategischer Überlegungen und *Mappings* weder jemals neutral noch zwangsläufig immer manipulativ und ideologisch. Es ist wichtig, Produktion und Interpretation von Karten als soziale Praxis zu verstehen und zu thematisieren und Karten nicht nur als Produkt und Resultat zu sehen und schon gar nicht dürfen sie als originalgetreues Abbild einer ontologischen *Realwelt* verstanden werden. (Vgl. Belina 2013, 149–155)

3.1.4 Hegemonialer Raum und Widerstand

*„Raum und die Produktion von Raum
sind nicht frei von Machtverhältnissen.“
(Morawski 2014, 38)*

Raumproduktion findet immer in sozialen Verhältnissen statt. Deshalb seien, so Belina mit Marx, Aneignung und Produktion physisch-materieller Räume keine Angelegenheit individueller Praxis, sondern langfristiger gesellschaftlicher Verhältnisse, etwa des Kapitalismus'.¹⁴ Man kann argumentieren, dass diese Ansicht etwas zu kurz greift. Raum kann durchaus auch temporär und individuell produziert oder angeeignet werden und mit neuen Bedeutungen aufgeladen werden. Solche Handlungen finden selbstverständlich innerhalb des großen Rahmens statt (in diesem Fall im Kapitalismus) und sind auch weniger wirkmächtig als die langfristigen, gesellschaftlich (re-)produzierten Raumverhältnisse (z. B. das Konzept des Grundeigentums), verändern aber durchaus die sozialen Praktiken, die Repräsentation des Raums und die Räume der Repräsentation. Dies beschreibt auch Belina mit Harvey und sieht darin die Möglichkeit, die einbettenden gesellschaftlichen Verhältnisse entweder zu reproduzieren oder zu transformieren. (Belina 2013, 49ff) Auf diesen Einwand wüsste Belina also zu erwidern:

„Auch diese individuell erscheinenden Bedeutungen sind durch und durch sozial, sie entstehen im Austausch mit anderen, bauen auf von anderen bzw. gemeinsam entwickelten Vorstellungen auf [sic!], reproduzieren diese, kritisieren sie, entwickeln sie dann u. U. weiter etc.“ (Belina 2013, 55)

¹⁴ Kapital und Kapitalismus erscheine zwar als Sache, es handele sich aber tatsächlich um soziale und auch räumliche Verhältnisse, die in sozialer und räumlicher Praxis reproduziert werde – wie dem Verkauf von Arbeitskraft und der Produktion von Mehrwert. Vgl. Belina 2013, 134f

Da Kapitalismus und Gesellschaft aber keine Naturgewalten sind, sondern von Menschen geschaffen und veränderbar, können Raumproduktion und -aneignung auch ganz bewusst strategisch eingesetzt werden, und zwar sowohl „als Mittel von Ausbeutung, Herrschaft, Kontrolle oder Unterdrückung“ als auch „seitens des Widerstands gegen diese Prozesse.“ (Belina 2013, 85) In komplexen Gemengelagen aus verschiedenen, oft widersprüchlichen Interessen und Konflikten, wie sie in unserer Gesellschaft vorherrschen, setzt sich selten eine einzige Agenda komplett durch.

„Raum resultiert also nicht nur als die erfolgreiche Umsetzung einer Strategie, sondern – viel öfter – als Resultat verschiedener, aufeinandertreffender strategischer räumlicher Praxen. Weil dem so ist, verfolgen einzelne Strategien häufig nicht nur ein Ziel, sondern intervenieren strategisch so in soziale Verhältnisse und wollen bestehende Räume verändern, dass sie ihrem Ziel zumindest näher kommen.“ (Belina 2013, 82f)

Widerständige Raumaneignungsstrategien können, wie in der Einleitung bereits erwähnt, ausgesprochen vielfältig sein und von Demonstrationen über Besetzungen zu Street Art und Urban Games reichen. Die Strategien, die den dominanten Raumvorstellungen Vorschub leisten, sind natürlich ungleich machtvoller, was nicht zuletzt darin liegt, dass die Verhältnisse bereits ihnen entgegenkommend geformt wurden, das Terrain der Auseinandersetzungen bereits von diesen Strategien geprägt wurde. Der Musik- und Stadttheoretiker Christopher Dell schreibt:

„Raum wird als Handlungsverlauf, als dynamisches Gebilde interpretiert, das strukturierend auf soziale Beziehungsgeflechte einwirkt und durch diese gleichzeitig mitbestimmt wird. In diesem Prozess wirkt das Alltagsleben systematisch auf die Performanz des Raums zurück. Die Möglichkeiten, Räume performativ zu konstituieren, sind abhängig von den in einer Handlungssituation vorgefundenen symbolischen und materialen Faktoren, vom Habitus der Handelnden, von der in der Struktur angelegten Zugangskontrolle sowie von körperlichen Optionen.“ (Dell 2011, 55)

Bei Betrachtung von Raumaneignung, Raumproduktion und konstituierenden sozialen Praxen werden die in sie eingeschriebenen und durch sie reproduzierten Machtverhältnisse oft übersehen. „Die Stadt räumlich zu ordnen, ist nicht ohne weiteres als Klassenstrategie erkennbar, diese ‚verschwindet‘ scheinbar im ‚Raum‘.“ (Belina 2013, 83) Und genau darin liegt das Problem für widerständige Analysen und Praxis: soziale, veränderbare Verhältnisse werden dargestellt wie Naturgesetze, die Konstruiertheit und damit auch die Veränderbarkeit des Raumes treten hinter die faktische Wirkmächtigkeit der Verhältnisse zurück. In urbanen Praxen beteiligen wir uns performativ an der Produktion urbaner Räume, die in einem dialektischen Prozess wieder auf uns als Individuen und als Gesellschaft zurück wirken.¹⁵ (Dell 2015, 148)

¹⁵ Zu performativem Urbanismus vgl. auch Wolfrum 2008, 152.

'Raum' zeigt deshalb auch gut an, wie es um die gesellschaftlichen Verhältnisse bestellt ist, da er ein direktes Produkt dieser Verhältnisse ist. (Vgl. Dell 2011, 46)

„Wenn wir nach Henri Lefebvre Raum als etwas Produziertes begreifen, so wird Performanz zum praktischen Element dessen, wie dieser Raum ‚gemacht‘ wird. Dementsprechend erzeugt jede Art der gesellschaftlichen Organisation einen Lebensraum, der in direktem kausalen Zusammenhang mit den gesellschaftlichen Verhältnissen steht.“ (Dell 2011, 46)

Ein Fehlschluss, der Dell zufolge dringend zu vermeiden sei, sei die Gleichsetzung einer *erfolgreichen* Strategie mit einer *richtigen* oder *wahren* Strategie. Es gebe keinen Zusammenhang zwischen Wahrheit und Erfolg einer Handlung, deshalb könne aus einer erfolgreichen Handlung keine politische oder soziale Theorie legitimiert werden. Soziale bzw. urbane Praxen seien stattdessen Ausdruck einer sozialen Realität, die sich performativ entfalte. Nur so könnten politische Herrschaftsverhältnisse sinnvoll kritisiert werden: weil sie bestimmte Handlungsformen produzieren und diese die Möglichkeiten anderer sozialer Praxen in sich tragen. (Vgl. Dell 2015, 148)

In diesem Zusammenhang der in den Raum eingeschriebenen Herrschaftsverhältnisse und in Anbetracht eines heutzutage oft übermächtig erscheinenden Sicherheitsdiskurses und damit legitimierter Überwachung und Kontrolle (nicht nur) öffentlicher Räume, muss ein etwas genauerer Blick geworfen werden auf diese Überwachung sowie auf die Verknüpfung von 'Raum' mit 'Sicherheit'.

3.1.5 Überwachung von (urbanen) Räumen und die Folgen

Ein Mittel, dass die städtische Sicherheit erhöhen soll und von besorgten Bürger*innen und vor allem konservativen bis rechtspopulistischen Politiker*innen häufig propagiert wird, ist die flächendeckende Überwachung. Für den Kontext dieser Arbeit relevant¹⁶ und deshalb hier unter 'Überwachung' verstanden werden vor allem die technische Kamera-Überwachung öffentlicher aber auch privater Räume (mit vielen Schnittmengen, wie private Kameras die öffentliche Bereiche mit erfassen oder vice versa) sowie die menschliche Überwachung durch privates Sicherheitspersonal, Ordnungsamt oder Polizei. Fragen der technischen Überwachung im Sinne von

¹⁶ Die Relevanz entsteht durch die normierende Funktion, die von der Norm abweichendes Verhalten unterdrückt und der u.a. daraus resultierenden Eindimensionalität vieler städtischer Räume, wie im folgenden aufgezeigt wird.

Datenüberwachung (Stichwort: Snowden), Funkzellenabfragen, Bundestrojaner, Vorratsdatenspeicherung etc. werden in diesem Fall bewusst außen vor gelassen. Auch wird von den vielen, komplexen Ursachen und Motiven für Überwachung des Raumes weitestgehend abgesehen. Als ein zentrales Motiv kann aber auf ein weiteres großes Narrativ und eine zentrale und wirkmächtige dominante Vorstellung des Raums in unserer Gesellschaft verwiesen werden, die Belina mit Harvey als das Geld bzw. die Fokussierung auf den Tauschwert identifiziert (Belina 2013, 60f). Dazu mehr im Abschnitt 3.2 und 3.2.1 aber vor allem auch in Harvey 2013.

Ein sehr wichtiger Stichwortgeber wenn es um Überwachung, Disziplin und Sicherheitsdiskurse geht, ist wieder Michel Foucault¹⁷. Deshalb lohnt sich erneut ein – hier nur angedeuteter – Blick auf seine Behandlung des Panoptikum-Konzepts von Jeremy Bentham (vgl. Foucault 2015). Dieses Konzept passt sehr gut zu der Feststellung der in den Raum eingeschriebenen und dadurch versteckten Machtverhältnisse. Das Ziel der von Foucault beschriebenen Machtform ist es genau, unsichtbar zu sein und stattdessen die beherrschten Objekte sichtbar zu machen:

„Derjenige, welcher der Sichtbarkeit unterworfen ist und dies weiß, übernimmt die Zwangsmittel der Macht und spielt sie gegen sich selber aus; er internalisiert das Machtverhältnis, in welchem er gleichzeitig beide Rollen spielt; er wird zum Prinzip seiner eigenen Unterwerfung.“ (Foucault 2015, 260)

Oder, wie es der Soziologe Garret Bradley im *Arte* Fernseh-Interview ausdrückt (Text aus den Untertiteln übernommen):

„Die Leute haben ständig Angst. An jeder Ecke gibt es Kameras. Man wird permanent gefilmt. Ich denke, es wird unterschätzt, welche Wirkung das auf uns hat. Wir haben die Angst tief verinnerlicht, ein permanentes Gefühl der Bedrohung. Weil wir wissen, dass wir beobachtet werden, zensieren wir uns selbst.“ (Bones 2016b, 00:45–01:07)

Bradley, der als sogenannter 'Urban Explorer' viel in der Stadt unterwegs ist, macht außerdem die Beobachtung, dass viele Kameras in der Stadt „very often don't function, or don't have anyone watching them.“ (Bones 2016b, 02:39–02:45) Dies passt ebenfalls genau in das Konzept des Panoptikums, da die Beobachteten nie wissen können, ob sie gerade gefilmt werden oder nicht – und das eben auch gar keinen Unterschied macht für das Funktionieren der Maschinerie.

Stadtforscher Felix Hoepner benennt neben der Kameraüberwachung noch andere Mechanismen der Kontrolle und Überwachung:

¹⁷ Auch Foucault weist auf den Zusammenhang von Überwachung und ökonomischer Verwertbarkeit (auch von Raum) hin, vgl. Foucault 2015, u. a. 184 und 221–229.

„Die Kontrolle städtischer Räume und öffentlicher Einrichtungen durch Videoüberwachung (CCTV) sowie durch diverse Formen von Zugangsbeschränkungen und unsichtbaren Barrieren beeinflussen Bewegungs- und Verhaltensweisen im Raum zunehmend unbewusst.“ (Hoepner 2015, 17)

Für die Situationisten rund um Guy Debord nimmt diese Organisierung des urbanen Lebens eine dem Modell des Straflagers nachempfundene Form an und die deutsche Spaßguerilla der 1980er Jahre behauptete: „diese gesellschaft ist konstruiert wie ein einziger großbetrieb [sic]“. (o.A. 1994, 176) Der italienische Philosoph und gute Kenner der Situationisten, Mario Perniola, formuliert das folgendermaßen:

„Der Hauptzweck ist die Isolation der Individuen in der Familienzelle, die Reduzierung ihrer Aktionsmöglichkeiten auf eine kleine Auswahl an vorherbestimmten Verhaltensweisen, ihre Integrierung in Pseudo-Gemeinschaften wie die Fabrik, das Hochhaus oder die Ferienanlage, die ihre Kontrolle und Manipulation zulassen.“ (Perniola 2011, 53f)

Um städtebauliche und architektonischen Konzepte, die mit dem Themenfeld 'Sicherheit' in der Stadt umgehen, geht es im folgenden Abschnitt.

3.1.6 Raum, Stadt, Sicherheit

Sicherheit und Stadt waren schon immer „auf das Engste miteinander verknüpft.“ (Hoepner 2015, 15) Der politisch-rechtliche Begriff 'Sicherheit' ist ursprünglich ein im Kontext des Militärwesens entwickeltes Konzept, das sich mit der Entwicklung von Rechtsstaat und der sozialen Frage der Industrialisierung differenzierte und durch Befestigungsanlagen u. ä. von Anfang an mit der Entwicklung der europäischen Stadt verbunden war. „Sicherheit (lat. securus, se=ohne, cura=Sorge)“ (Hoepner 2015, 14) ist beides, sowohl objektiver Zustand des „Geschütztseins“ als auch ein individuelles, subjektives Gefühl des Geschütztseins, der Geborgenheit. Dabei bedeutet das eine nicht zwangsläufig das andere. So erzeugt z. B. Kontinuität und Routinen ein subjektives Sicherheitsgefühl, wird diese gestört kann sich die wahrgenommene Sicherheit ändern, auch wenn objektiv keine größere Gefährdung vorliegt. Es ist wichtig, diese Mehrdeutigkeit des Begriffs 'Sicherheit' im Kopf zu behalten. (Vgl. Hoepner 2015, 14f) Sinnvollerweise könnte man den schwammigen, missverständlichen und oft missbrauchten Begriff genauer bestimmen.

„Eine Differenzierung von Sicherheit könnte in Anlehnung an die englischen Begriffe »security« [im Sinne sozialer oder staatlicher Absicherung], »safety« [Schutz vor Gefahren und Bedrohungen] und »certainty« [Gewissheit beispielsweise im Sinne gesicherten Wissens oder tradierter Normen und Werte] vorgenommen werden.“ (Hoepner 2015, 15)

Um die Bedeutung der Vorstellung von Sicherheit und Raum (meist in der Form des *Territoriums*, jedoch auch vermischt mit *Place*) zu unterstreichen muss nicht zwingend auf Foucault verwiesen werden, es lässt sich auch das ganz praktische Beispiel der modernen Sicherheitsarchitektur betrachten. Hier soll exemplarisch auf den recht einflussreichen *Defensible-Spaces* Ansatz von Oscar Newman verwiesen werden, den er in seinem Werk *Defensible Space: Crime Prevention Through Urban Design* (1972) vorstellte und stetig weiterentwickelte. Newman setzte auf „Segregation und Privatisierung einzelner Straßen“ (Hoepner 2015, 57) zur Erhöhung der Sicherheit. Damit ist er wichtiger Vordenker der *Gated Communities*-Bewegung, in der seine Konzepte bis heute verwirklicht werden. (Hoepner 2015, 56f)

Der Ausgangsgedanke des Werks und der Theorie war, eine Alternative zu den gängigen Methoden der Kriminalitätsbekämpfung zu schaffen: statt „Erhöhung des Sicherheitspersonals, Einsatz von technischen Überwachungssystemen sowie Tendenzen der Suburbanisierung und Segregation“ (Hoepner 2015, 62f) sollte mehr Sicherheit erreicht werden durch „Stärkung der gemeinschaftlichen Verantwortung für die eigene Umgebung verbunden mit einer Rückbesinnung auf anthropologisch begründete Mechanismen der Umweltgestaltung- und wahrnehmung [sic].“ (Hoepner 2015, 62) Newman war staatlicher oder institutioneller Kontrolle gegenüber prinzipiell skeptisch eingestellt. (vgl. Hoepner 2015, 73) Zugleich wandte er sich explizit gegen die Suburbanisierung oder streng überwachte innerstädtische Wohnkomplexe. (vgl. Hoepner 2015, 74)

Die Wirkungsmechanismen des *Defensible-Spaces* Konzepts sind *Territoriality*, *Natural Surveillance*, *Image* und *Milieu*. Zentral sei dabei die *Territorialisierung*, also das Zuweisen und Hierarchisieren bestimmter, abgegrenzter Bereiche mit bestimmten Eigentums- und Nutzungsrechten auf verschiedenen *Scales*. Die *natürliche Überwachung* bezieht sich besonders auf das Herstellen von Blickachsen und Sichtbarkeit (Anordnung der Fenster, Gestaltung von Plätzen, Beleuchtung sowie auf die Orientierung und Lesbarkeit von Gebäuden und Ensembles. Wo dies nicht möglich sei, schlägt Newman technische Überwachungslösungen vor. Das *Image* beschreibt laut

Newman Möglichkeiten, etwa durch Gestaltung von Grünflächen, Gebäudehöhen, verwendete Materialien etc. die Wahrnehmung des Quartiers von außen und die Identifizierung von innen zu verbessern und gefühlte Sicherheit und Geborgenheit herzustellen. Unter *Milieu* fasst er schließlich die Anbindung etwa an andere sichere Viertel, öffentliche Straßen, Polizeireviere etc. „Insgesamt plädiert Newman für ein offenes Gesellschaftsmodell, dass vor dem Hintergrund der aktuellen Situation jedoch nur durch gezielte Programme zur Restrukturierung innerstädtischer Wohngebiete erreicht werden könne.“ (Hoepner 2015, 65)

Oscar Newman entwickelte seine *Defensible Spaces*-Theorie in seinem Buch *Community of Interest* (1980) weiter zu einem Plädoyer für „Interessengemeinschaften“, also ökonomisch, demographisch sozial, ethnisch, und vom Lebensstil her homogene Nachbarschaften. Die Idee oder These ist, dass Verhalten und Menschen, die nicht in diese homogene Gemeinschaft gehören, schneller auffallen und Verdacht erwecken, aber auch, dass die physische Umgebung gezielter genutzt und gestaltet werden kann (altersgerecht, erlebnisorientiert, familiengeeignet). Auch eine mögliche Durchmischung plante er ein und formulierte drei Faktoren, die es dabei zu berücksichtigen gelte: „Gruppierung von Bewohnern ähnlichen Alters und ähnlicher Lebensformen, eine Durchmischung unterschiedlicher Einkommensschichten sowie ein festgelegtes prozentuales Verhältnis von Bewohnern verschiedener kultureller Herkunft.“ (Hoepner 2015, 61) Newman, überzeugt davon, dass Architektur eine gesellschaftliche Verantwortung trage, formulierte sein Ziel selbst darin, „»die Idee urbanen Lebens in Amerika« zu erhalten“. (ebd.) Im Gegensatz zu den *Defensible Spaces* wurde in dem späteren Ansatz mehr Wert gelegt auf physische Zugangsbeschränkungen und Segregation als auf die informelle Überwachung durch die Nachbarschaft. (Vgl. Hoepner 2015, 59–61) Newmans Forderungen sind nicht nur oft seinem selbsterklärten Ideal zuwiderlaufend, auch innerhalb der praktischen Vorschläge sind Widersprüche auszumachen, etwa die Forderung nach abgegrenzten Territorien und einer Stärkung des öffentlichen Raumes. Zudem nimmt Newman die Verdrängung und Verlagerung sozialer Probleme wissend in Kauf, anstatt an einer möglichen Lösung zu arbeiten. (Hoepner 2015, vgl. 180) *Defensible Spaces* wurde zu CPTED (*Crime Prevention Through Environmental Design*) weiterentwickelt und findet heutzutage in

Teilen Anwendung bei Planung und (Um-)Bau öffentlicher und privater Gebäude und Siedlungen. (Hoepner 2015, 181)

Ein weiteres, ebenfalls bis heute sehr einflussreiches Konzept der Verknüpfung von Sicherheit und Raum, mit dem oft ein rigides Vorgehen gegen unliebsame Bevölkerungsteile, soziale Praxen und die „Fokussierung auf kleinste Normabweichungen“ (Grothe 2005, 31) legitimiert wird, ist die *Broken-Windows*-Theorie von Wilson und Kelling und das davon abgeleitete *Zero-Tolerance*-Konzept des ehemaligen New Yorker Polizeipräsidenten William Bratton. (Vgl. Grothe 2005, 28ff) In diesem Konzept ist besonders „die Verknüpfung von Sauberkeit und Sicherheit von Belang“ (Grothe 2005, 33) Mit diesen Ansätzen werden de facto ganze Bevölkerungsteile (bettelnde Menschen, Punks, Jugendcliquen, Wohnungslose) unter einen Generalverdacht gestellt, da ihre Anwesenheit im öffentlichen Raum das „subjektive Sicherheitsgefühl“ (Grothe 2005, 29) der „erwünschten“ Stadtbewohner*innen beeinträchtigt, auch wenn die Verdächtigten völlig harmlos sein sollten. Deshalb müsse gegen diese marginalisierten Gruppen „streng vorgegangen werden, da die Toleranz ihres jeweiligen Verhaltens zum Verfall der öffentlichen Ordnung führen und die Verwahrlosung ganzer Viertel nach sich ziehen könne“. (Grothe 2005, 29) Mit verschärften Gesetzen, die störendes Verhalten kriminalisieren, mit mehr Überwachung durch flächendeckenden Kamerasystemen, Privatisierung öffentlicher Räume, Gefahrengebieten, mehr Polizei- und privaten Ordnungs- und Sicherheitskräften und ähnlichen Repressions- und ordnungspolitischen Instrumenten werden die Marginalisierten vertrieben und die Stadtbewohner*innen einer beinahe lückenlosen Überwachung und ständiger Kontrolle ausgesetzt. Das dabei ganz offen ein ungerechtes System vorangetrieben wird, „welches gesellschaftliche Ursachen sowohl für das so genannte unerwünschte Verhalten als auch für Kriminalität ausblendet und stattdessen Repression gegenüber kleinsten Regelverstößen propagiert“ (Grothe 2005, 31), also Symptome statt Ursachen bekämpft, wird von der Mehrheitsgesellschaft meist stillschweigend hingenommen.

In den letzten beiden Kapiteln haben sich die Darstellungen der Theorien zu 'Raum' schon mehrfach vermischt mit denen zu 'Stadt' und 'Urbanität'. Diese werden im nächsten Teil zentral behandelt, davor muss aber noch ein kurzes Zwischenfazit zu

'Raum' gezogen, bzw. eine Zusammenfassung der bis hierhin behandelten Ansätze gegeben werden.

3.1.7 Zwischenfazit zu Raum

Raum bzw. Räume werden, dem hier benutzen Raumbegriff folgend, der sich hauptsächlich auf den historisch-geographischen Materialismus stützt, performativ durch soziale Praxen (die immer auch räumliche Praxen sind) produziert und angeeignet und wirken wieder auf diese Praxen zurück, denn „Räume strukturieren Möglichkeit. Sie bestimmen, wie man sich bewegen kann, welche Optionen der Wahrnehmung bestehen und wie das Verhältnis zwischen Akteur_innen und Publikum ist.“ (Kowalski 2014, 186) Oder mit anderen Worten:

„Einerseits entstehen Räume demnach durch das Handeln sozialer Akteure, andererseits geben Räume ihrerseits eine ordnende Struktur vor, in die das soziale Handeln eingebettet ist und entsprechend geformt wird. Unter die Handlungsdimension fallen dabei nicht nur Interaktionen zwischen Akteuren oder mit Objekten und relationalen Anordnungen, sondern auch eine orientierende Wahrnehmung. Der Begriff ‚Struktur‘ kann dabei beides sein, eine materielle Struktur (architektonische, materielle Raumordnung) oder eine symbolische Struktur (institutionalisierte Machträume).“ (Bächle und Thimm 2014, 51)

Diese Räume sind die Ergebnisse verschiedener, mehr oder weniger bewusst eingesetzter räumlicher Strategien. Die Produktion und Aneignung findet auf der physisch-materiellen Ebene statt, aber vor allem auch auf der symbolischen Bedeutungsebene.

„Bei jeder Produktion und Aneignung konkreter physisch-materieller Räume wird diesen in sozialer Praxis Bedeutung zugeschrieben. Wie physisch-materielle Räume gehen auch deren Bedeutungen aus umkämpften gesellschaftlichen Prozessen hervor und können in diesen relevant (gemacht) werden.“ (Belina 2013, 55)

Verschiedene soziale, räumliche Praxen produzieren verschiedene Raumformen, von denen einige mehr, andere weniger Bedeutung erlangen. Beispiele für einflussreiche Raumformen sind Territorium, Place, Scale und Network. In Räume eingeschrieben aber leicht zu übersehen manifestieren sich Machtverhältnisse und reproduzieren diese. Bestimmte – besonders erfolgreiche – soziale Praxen bilden hegemoniale Raum(nutzungs)logiken und dominante Vorstellungen aus. Diese wahr gemachten Abstraktionen haben großen Einfluss auf die Alltagspraxen der Menschen und die

Strukturen und Verhältnisse in der Gesellschaft. Beispiele für solche dominanten Vorstellungen sind z. B. die Ansicht von Raum als beliebig mess-, vergleich- und teilbarem, objektiven Containerraum, der besessen, verkauft und kontrolliert werden kann, d. h. der beliebig austauschbar ist mit einer anderen zentralen Realabstraktion, dem Geld. Auch die funktionalistische Zuweisung bestimmter Räume spielt eine wichtige Rolle: In der Innenstadt kauft man ein, im Sportpark steigert man seine Fitness, am Bahnhof wartet man in der Wartehalle.

„Ich glaube wir laufen Gefahr, dass die Räume in den Städten mehr und mehr so klar definiert werden, dass es gar keine Möglichkeiten mehr gibt andere Funktionen darin auszuüben. Und dadurch verlieren unsere Städte allgemein.“ (Rudolf D. Klöckner in Bones 2016e, 02:43–03:02)

Ein weiteres hegemoniales Narrativ, welches sich mit dem vorangegangenen wechselseitig ergänzt und verstärkt, ist die Ordnung und Kontrolle von Raum zum Ziele der Sicherheit (und der ökonomischen Verwertbarkeit).

„Die genaue Festlegung von Plätzen entspricht nicht nur der Notwendigkeit der Überwachung und der Unterbrechung von gefährlichen Verbindungen, sondern auch der Schaffung eines nutzbaren Raumes.“ (Foucault 2015, 184)

Dazu dienen soziale Praxen wie die möglichst flächendeckende Kameraüberwachung und städtebauliche Maßnahmen der Parzellierung und Kontrolle, welche u. a. durch Konzepte wie *Defensible Spaces* oder *Broken Windows* theoretisch untermauert werden. Nun ist nirgendwo Raum so verdichtet und funktionalisiert wie in der Stadt, und deshalb nimmt das nächste Kapitel diese in den Fokus.

3.2 Stadt, öffentlicher Raum und Urbanität

„Die Verdichtung sozialer Handlungen, Beziehungen und Prozesse sowie materieller und institutionalisierter Strukturen machen die Stadt zu einem Erfahrungs- und Handlungsraum ganz eigener Art. Sie ist in hohem Maße konstitutiv für eine spezifische soziale Wirklichkeit.“ (Bächle und Thimm 2014, 56)

Läuft man heutzutage durch die Innenstädte der deutschen Metropolen, so bietet sich stets ein vertrautes Bild. Klimatisierte Shopping-Malls und gepflegte Fußgängerzonen mit den immer gleichen H&M-, C&A-, Zara-, Mango-, Saturn-, MediaMarkt- und Tchibo-Filialen laden zum Konsum; MacDonalds, Starbucks, Café Extrablatt, Maredo, Backwerk und Nordsee versorgen die hungrigen Shopper mit zweifelhafter Stärkung; CinePlex, CineMaxx, CineStar bieten anspruchslose Unterhaltung, danach kann im nächsten BarCelona, Louisiana oder Irish Pub mit einem Cocktail auf die besten Schnäppchen angestoßen werden. Natürlich versorgen Deutsche Bank, Commerzbank, Santander und Targo stetig mit frischen Scheinen, wenn überhaupt noch bares Geld den Besitzer wechselt. Für Auswärtige bieten Best Western, Accor, Ibis, Meridien, Sheraton und Ramada die nötige Nachtruhe für den nächsten Einkaufsbummel – wer sich dafür noch stärken will findet sicher auch eine Filiale von McFit oder Fitness First. Selbst in der recht bürgerlich-konservativen Frankfurter Allgemeinen Sonntagszeitung vom 30.10. 2016 ist zu lesen:

„Projektentwickler verwandeln die Innenstädte in ein hochpreisiges Investitionsgetto für wohlhabende Rentner, an deren gipsverrückten Carrés und Palais dann die zweite große Bevölkerungsgruppe, die Touristen, je nach Stimmungslage in Kutschen oder auf Bierbikes staunend vorbeirattert, um in den nahen Einkaufsmeilen zu verschwinden.“ (Maak 2016, 41)

Obwohl die Beschreibung hier offenkundig satirisch-kulturpessimistisch überspitzt wurde, lassen sich doch einige Punkte nicht von der Hand weisen, wie die Kunsthistorikerin und Stadtforscherin Nicole Grothe feststellt:

„Die Innenstädte kleiner und großer deutscher Städte haben in den letzten zehn Jahren deutlich ihr Gesicht verändert. Standortkonkurrenz, städtisches Image, Sauberkeit, Sicherheit und „Null Toleranz“ gegenüber Störenfriedern sind die Schlagworte, mit denen der Diskurs um das Erscheinungsbild deutscher Städte geführt wird.“ (Grothe 2005, 7)

Die Nutzungsformen des öffentlichen Raumes werden unter einer neoliberalen Perspektive hierarchisch gegliedert, so gelten etwa Shopping, Konsum oder Werbung als „legitime Nutzungsformen“, (Grothe 2005, 9). Währenddessen wird versucht, z. B. Wohnungslose, Skater*innen oder Sprayer*innen speziell aus den Innenstädten zu vertreiben, denn neben „infrastrukturellen Maßnahmen wie der Bereitstellung von geeigneten Immobilien oder dem Ausbau von Verkehrsanbindungen, spielen die Innenstädte als Visitenkarte der Städte die Rolle eines so genannten weichen Standortfaktors“ (Grothe 2005, 17) bei der Einwerbung von privaten Investorengeldern.

„Der urbane Raum ist ein durchrationalisierter und funktionalistischer Raum. Die meisten Bereiche dienen entweder dem Konsum [...] oder der Fortbewegung von einer Sphäre der Verwertung zur anderen [...]. Die Ästhetik der zum Kauf anregend Zeichen, wie Logos und Werbung, ist dabei omnipräsent. Sie beeinflusst das Erscheinungsbild vieler Stadträume ebenso wie das Bewusstsein ihrer Bewohner. Der öffentliche Raum wird dadurch zunehmend zur Projektionsfläche kommerzieller Zeichen und verliert damit seine Bedeutung als Kommunikationsraum seiner Bürger. (Krause und Heinicke 2010, 009)

Nun ist öffentlicher Raum niemals „nur bauliche Struktur, historisch besetzter Ort oder das, was allen Menschen gemeinsam ist“ (Grothe 2005, 254), sondern immer auch hierarchisierter sozialer Raum, „dessen Verfügbarkeit an die Stellung der jeweiligen Akteure innerhalb dieses hierarchischen Gefüges geknüpft ist“ (Grothe 2005, 254) welche wiederum von der Verfügungsmacht über bestimmte Kapitalformen im Sinne Bourdieus abhängt.¹⁸

Bis in die 1970er Jahre hinein zielte Stadtentwicklung zumindest in Deutschland immer auch auf die „Abmilderung sozialer Ungleichheiten“ (Grothe 2005, 19), aber als der wirtschaftliche Neoliberalismus nach den USA und Großbritannien unter Kanzler Helmut Kohl und spätestens mit Gerhard Schröder auch die BRD erreichte, wurde dieses alte „Konzept der sozialräumlichen Angleichung abgelöst“ (Grothe 2005, 19) durch „Verschlinkung des Staates, Privatisierung öffentlichen Eigentums, Flexibilisierung des Arbeitsmarktes und [...] Abbau kollektiver Sicherungssysteme.“ (Grothe 2005, 18) Da nun primär private Gelder angeworben werden mussten und bis heute müssen, zog die kapitalistische Marktlogik zwangsläufig in die Stadtentwicklungspolitik ein, verbunden mit einem sich ständig verschärfenden Sicherheitsdiskurs und einer veränderten Form der Machtorganisation.

„Da Städte als Standorte industrieller Produktion zumindest auf der imaginären Ebene des Stadtmarketing immer weniger eine zukunftsfruchtige Form der Ökonomie

¹⁸ Vgl.: Grothe 2005, 9ff sowie die Kapitel über Bourdieus Feldtheorie und deren Anwendung auf das Street-Art-Feld in Reinicke 2007, 127–141

darstellen, sind sie also angehalten, sich kulturell zu vermarkten. Damit einher geht aber eine Änderung der Regierungsform der Stadt (Reckwitz), also der *governance* des Städtischen, welche nun nicht nur ökonomisch induzierte Standortpolitik ist, sondern ‚Biopolitik‘ (Foucault) um ‚die besten Köpfe‘ bei gleichzeitiger Exklusion bzw. Produktion einer *urban underclass*: Aus *urban governance* wird so die ‚Gouvernementalität‘ einer selektivierenden Posturbanität [...]“ (Dörfler 2011, 93)

Das hier genannte Governance-Konzept „wird im Allgemeinen genutzt, um die Steuerung komplexer Interaktionen zu beschreiben und zu erklären. Dies gilt auch für diejenigen Fälle, bei denen ein Steuerungssubjekt wie der Staat oder Steuerungsobjekte wie seine Bürger und Unternehmen nicht eindeutig identifizierbar sind.“ (Wiegandt 2014, 248) Statt einer einheitlichen Definition des Begriffs gebe es Claus Wiegandt zufolge drei idealtypische Perspektiven:

1. „Historisch-beschreibend“ als Entwicklung weg vom autoritären Zentralstaat zu einer vielschichtigeren und mit privaten Interessen eng verflochtenen Regierungsart („von Government zu Governance“ – weniger bestimmend, mehr verhandelnd und einbinden, aber trotzdem mit Machtgefälle). (Wiegandt 2014, 248)

2. „Normativ wird der Begriff genutzt, um spezifische Formen der gesellschaftlichen Steuerung – wie etwa eine direktere Mitwirkung von Bürgern an Entscheidungsprozessen – positiv zu werten.“ (Wiegandt 2014, 248) Das werde oft unter dem Schlagwort 'Good Governance' gefasst.

3. „Analytisch wird der Begriff Governance schließlich gebraucht, um – ohne Festlegung eines erwünschten Handelns – die Elemente kollektiv abgestimmter Aktivität zu beschreiben und zu erklären.“ (Wiegandt 2014, 248)

Dabei muss Governance auf verschiedenen Maßstäben betrachtet werden, z. B. global, national oder auch städtisch. (Wiegandt 2014, 249) Der Stadt fällt dabei eine ganz besondere Vermittlungsrolle zu. Schon im klassischen Zentralstaat fällt Städten die Aufgabe zu, die Vorschriften der Makroebene (Gesetze, nationale oder EU-Verordnungen) in der Mikroebene des städtischen Lebens umsetzen zu müssen, zusätzlich wird der Informationsfluss auch umgedreht. So fungiert die Stadt als erster Ansprechpartner für Grassroot-Bewegungen oder Bürgerinitiativen. Dazu treffen in Städten mehr als anderswo auch die Ebenen der Governance auf die der Selbstverwaltung bzw. der gelebten Alltagspraktiken der Stadtbewohner*innen, was sie auch immer zu Gefahrengebieten für Governance werden lassen. (Vgl. Wiegandt 2014, 250 und Lefebvre 2016, 81f/94/120)

Im Laufe der letzten 30 Jahre sind die öffentlichen Mittel stark gekürzt worden und „Kooperationen zwischen öffentlichen und privaten Akteuren [sind] ein fester Bestandteil der Stadtentwicklungspolitik in Deutschland geworden.“ (Wiegandt 2014, 251) Um weiterhin die Stadtentwicklung vorantreiben zu können, sind viele Städte und Kommunen auf diesen privaten Sektor als Investoren angewiesen. „Ein verschärfter interkommunaler und interregionaler Wettbewerb hat diesen Trend noch zusätzlich befördert.“ (Wiegandt 2014, 251)

Die Entwicklung zielt sowohl auf so genannte 'harte Standortfaktoren' (Infrastruktur, Subventionen) als auch auf 'weiche Standortfaktoren' ab. Letztere werden von Investoren nicht unbedingt gebraucht, sie „sind eher dem Bereich der Lebensqualität zuzurechnen“. (Grothe 2005, 20) Das bedeutet hauptsächlich Freizeit und Kultur, Konsum und Gastronomie, allgemeines Erscheinungsbild und Festivalisierung, also die Organisation von prestigeträchtigen Events im großen und kleinen Rahmen. Die Soziologin Sharon Zukin versteht unter dem Begriff „Befriedung durch Cappuccino“ eine neue Urbanität, die „Gemeinschaftsgefühl und Boutiquen-Lifestyle als Produkt bewirbt, die urbanen Träume zu erfüllen helfen.“ (Harvey 2013, 45f)

Neben den Innenstädten sind besonders auch die Bahnhöfe in den Fokus des neoliberalen Imagewandels geraten. Während nach dem Zweiten Weltkrieg die Bahnhöfe zu einem Zentrum der Marginalisierten wurde, derjenigen nämlich, die sich trotz Wirtschaftswunder kein Auto leisten konnten, wurde und wird spätestens mit der Privatisierung der Bahn versucht, eine „Renaissance der Bahnhöfe“ (Grothe 2005, 22) durchzusetzen. Das bedeutet, neben baulichen Maßnahmen, (vgl. Grothe 2005, 21) insbesondere auch die Vertreibung und Ausgrenzung Marginalisierter, etwa von Punks, Drogenkonsumenten, Skater*innen, bestimmten Migrant*innen, Hip-Hop-orientierten Jugendlichen und Sprayer*innen, sowie allgemein allen, denen ihr „Herausfallen aus dem ökonomischen Verwertungsprozess und damit einhergehend ihre mangelnde Möglichkeit zur Teilnahme am Konsum“ (Grothe 2005, 25) anzusehen ist oder ihnen unterstellt wird.

Harvey, der in seinem Buch *Rebellische Städte* ausführlich die These begründet, dass Urbanisierung¹⁹ und Kapitalakkumulation sowie Industrialisierung eng verflochten sind

19 Urbanisierung wird an dieser Stelle verstanden als die Tendenz, dass Städte rund um die Welt in rasantem Tempo wachsen und "zum ersten Mal in der Geschichte [...] mehr Menschen auf der Welt in Städten als auf dem Land leben." (Davis 2007, 7) Auf die Ungleichzeitigkeit einer globalen Urbanisierung verweist auch Rolf (2006, 31ff). Obwohl zwar in manchen Regionen vor allem des

und die Urbanisierung „bei der Absorption des Mehrprodukts, das Kapitalisten in ihrem Streben nach Mehrwert permanent produzieren, eine besonders wichtige Rolle spielt“ (Harvey 2013, 33) behauptet ebendort: „Das ganze neoliberale Projekt der letzten 30 Jahre ist darauf ausgerichtet, die Kontrolle des Überschusses zu privatisieren.“ (Harvey 2013, 59f) Er verweist darauf, dass 'Raum' inzwischen selbst zu einem Mittel der Wertschöpfung wurde, wie eben auch Arbeitskraft.

In diesem Zusammenhang besonders interessant und im folgenden zu beachten, beispielsweise in der kritischen Untersuchung der Auswirkungen von Urban Games, ist bei Harvey die Beschreibung der städtischen Monopolrente (vgl. Harvey 2013, 165 – 200). Demzufolge profitieren viele Städte oder Stadtviertel von einem symbolischen Kapital im Sinne Bourdieus, welches sie durch den Ruf, 'bunt' oder 'rebellisch' zu sein erst erwerben (siehe das Stichwort 'Gentrifizierung', z. B. bei Holm 2010). Bis zu einem gewissen Grade, „wenn das Kapital die Einzigartigkeit, welche die Grundlage für die Aneignung von Monopolrenten bildet, nicht vollständig zerstören will“, (Harvey 2013, 196) muss demzufolge Widerstand und Abweichung zugelassen werden. Die Rolle, die die Inszenierung von Urban Games als urbane Events in diesem Prozess spielen (können), gilt es zu bedenken und kritisch zu reflektieren! Lefebvre jedenfalls ist, wie im folgenden Abschnitt gezeigt wird, der Ansicht, dass das Besondere der Stadt, die Urbanität oder 'das Urbane', das den Reiz der Stadt und quasi die Lebensqualität des urbanen Lebens darstellt, immer noch die Chance hat, eine lebendige Stadt zu erzeugen und den öffentlichen Raum (zurück) zu erobern.

3.2.1 Urbanität, Performativität, Improvisation

„Spaces are usually created in order to serve certain purposes. [...] But does this mean that it must only be used in this function?“ (Fischer-Lichte 2015, 31)

Schon seit dem Entstehen von Städten scheint diesen, ihren Bewohnern und dem Leben in der Stadt etwas Besonderes, vom ländlichen Leben grundlegend verschiedenes

industrialisierten globalen Nordens – etwa im Ruhrgebiet – Tendenzen der Deurbanisierung zu beobachten sind, gilt doch, dass „in den Entwicklungsländern urbane Krisen nicht in erster Linie durch entsprechende Deindustrialisierungstendenzen ganzer Regionen gekennzeichnet, sondern vielmehr durch Problemszenarien der ungeplanten Siedlungsexpansion, durch Infrastrukturdefizite und hohe ökologische sowie soziale Belastungen.“ (Rolf 2006, 36)

anzuhaften. Zu diesen spezifischen urbanen Eigenheiten „gehören insbesondere die Verdichtung sozialer Prozesse und Strukturen, die bauliche Gestalt sowie urbane Lebensweisen, die unter anderem durch Vielfalt sowie das besondere Verhältnis von Öffentlichkeit und Privatheit geprägt sind.“ (Bächle und Thimm 2014, 56) Unter dem Stichwort 'Urbanität' entstand in den 1960er Jahren „eine bis in die Gegenwart anhaltende Debatte um Ansätze, die auf die Herstellung und Bewahrung von Lebensqualität in der Stadt abzielen.“ (Hoepner 2015, 25) Felix Hoepner führt verschiedene Beispiele dafür an, wie Städteplaner und Architekten – mal mit „Lockerung“, mal mit „Verdichtung“ – mit dem Versuch, *geplante Urbanität* durchzusetzen, scheiterten und nicht selten das Gegenteil des gewünschten Zustandes erzeugten. (Vgl. Hoepner 2015, 26)

Lefebvre würde durch diesen Befund nicht überrascht werden, entstehen doch diese Ideen und Versuche, Urbanität zu erzeugen, aus einer zentralen Planungslogik, und deshalb stets mit sicherheits- und ordnungspolitischen oder kapitalistischen Motiven im Hintergrund. Urbanität bzw. das Urbane aber komme wo anders her:

„Es ist eine geistige und soziale Form, die der Gleichzeitigkeit, der Versammlung, des Zusammenwirkens, der Begegnung (oder besser von Begegnungen). Es ist eine *Qualität*, die aus Quantitäten hervorgeht (Räume, Objekte, Produkte) Es ist eine *Verschiedenheit* oder besser eine Menge an Verschiedenheiten.“ (Lefebvre 2016, 124f)

Und so konstatiert Lefebvre recht trocken und m. M. n. prägnant:

„Die Welt der Ware hat die ihr innewohnende Logik, die des Geldes und des verallgemeinerten grenzenlosen Tauschwertes. [...] Das Urbane fußt auf dem Gebrauchswert. Der Konflikt ist unvermeidlich.“ (Lefebvre 2016, 125f)

Die Menschen, die in einer Stadt leben, stellen andere Ansprüche an ihren Lebensraum als Menschen, die diesen Raum 'besitzen'. Für die einen muss der Raum möglichst lebenswert sein, was immer das im Detail dann heißen mag, für die anderen geht es darum, dass der Raum möglichst viel Mehrwert produziert. Zum Beispiel würde ein Vermieter oder eine Vermieterin davon profitieren, möglichst viele Menschen für möglichst viel Geld auf möglichst wenig Raum unterzubringen – dass das nicht im Interesse der Mieter *innen liegt ist offenkundig. Lefebvre ist der Hoffnung, dass es in der Stadt und durch das Urbane gelingen könne, dass der „dem Tauschwert jahrhundertlang untergeordnete Gebrauchswert“ wieder „die Oberhand gewinnen“ (Lefebvre 2016, 180) könne, das also die Interessen der *dort lebenden* Menschen wichtiger werden, als die Interessen der Menschen, welche die Stadt *besitzen*.

Um dort hinzukommen, müssten aber gewisse Strategien umgesetzt werden, einen Ansatz den auch Christopher Dell in Anlehnung an Michel de Certeau unter den Titel fasst: „*Taktiken strategisch machen. Stadt vom Gebrauch her denken.*“ (Dell 2011, 81)²⁰ Lefebvre schlägt als mögliche Strategien etwa vor, gegen die Bedeutung des Autos in der städtischen Gesellschaft vorzugehen oder die Trennung von Alltag/Alltäglichkeit einerseits und Freizeit/Fest andererseits anzugreifen mit einem bestimmten Ziel: „Das Fest zurückzugeben, indem man den Alltag verändert.“ (Lefebvre 2016, 181) Dafür kommen verschiedene Taktiken in Frage. Am Beispiel des Autos könnte die Palette von Brandanschlägen über Adbusting von Autowerbung zu Parkplatzbesetzungen und auch bestimmten Urban Games zu Petitionen und Parteigründungen reichen. Die Trennung von Fest und Alltag aufzuheben sei laut Lefebvre möglich, wenn man die spezifische Ausprägung von Zentralität in der (neo)kapitalistischen Stadt verändern könnte. Das „doppelte Merkmal der kapitalistischen Zentralität“ definiert Lefebvre als eine Zentralität, die gleichzeitig „Ort des Konsums und Konsum des Ortes“ (Lefebvre 2016, 183) sei. Diese Zentralität ist idealtypisch in der innerstädtischen *Shopping Mall*, der auf synchronem Konsum vieler Einzelner ausgerichteten Fußgängerzone, dem „Konsumzentrum“ (Lefebvre 2016, 183) repräsentiert:

„Diese Zentralität lässt sich bevorzugt in den alten Zentren nieder, in Räumen, die man sich im Laufe der Vorgeschichte zu eigen machte. Ohne diese kommt sie nicht aus. An diesen privilegierten Orten konsumiert der Konsument auch den Raum; die Ansammlung von Gegenständen in Läden, Schaufenstern, Regalen wird zum Grund und Vorwand, weshalb sich Menschen versammeln; sie sehen, schauen, reden, reden miteinander. Und es ist der Begegnungsort, ausgehend von der Ansammlung von Dingen.“ (Lefebvre 2016, 183)

Obwohl also der Konsum und der Tauschwert so zentral sei, spiele aber der Gebrauchswert weiterhin „hartnäckig – unreduzierbar“ (Lefebvre 2016, 184) eine

20 Mit de Certeau definiert Dell die Strategie als „eine Berechnung von Kräfteverhältnissen“ (Dell 2011, 87), die von bestimmten machtvollen Akteuren ausgeht und die einen Ort bestimmen kann, „der als etwas Eigenes umschreibbar ist, und der somit als Basis für die Organisierung seiner Beziehungen zu einer bestimmten Außenwelt dient.“ (Ebd.) Nach de Certeau sei Taktik dagegen ein „Kalkül, das nicht mit etwas Eigenem rechnen kann und somit auch nicht mit einer Grenze, die das andere als eine sichtbare Totalität abtrennt.“ (Ebd.) Taktik benötige stets ein fremdes Terrain, während Strategie ein Terrain produziere. Taktik ist also, so könnte man sagen, im Lefebvre’schen Sinne Aneignung von Raum und Strategie ist Raumproduktion. Deshalb sei Strategie auch tendenziell auf Harmonie und Ordnung ausgerichtet, während Taktik versuchen müsse, „das Bewegliche in der Bewegung bleibend zu ordnen, zu strukturieren und aus Situationen heraus wieder Anschlussmöglichkeiten zu schaffen“ (Dell 2011, 87) Deshalb funktioniert also auch die oben angeführte *geplante Urbanität* nicht, da es sich um verschieden Modi des urbanen Denkens und der urbanen Praxis handelt. Dell stellt aber die These auf, „dass die Dichotomie zwischen Strategie (die Starken mit Übersicht) und Taktik (die Schwachen ohne Übersicht) so nicht mehr aufrechtzuerhalten ist. Vielmehr geht es heute darum, Taktiken strategisch zu machen.“ (Dell 2011, 91)

wichtige Rolle. Denn das menschliche Bedürfnis nach Gemeinschaft und Versammlung, nach sinnlichem Erleben in Gemeinschaft, wie es sich in der Suche nach Zentralität zeigt, bleibt bestehen. Es lässt sich, wie es Mario Perniola formuliert, von einer Strategie der Vereinzelung und „Isolation der Individuen“ sowie ihrer „Integrierung in Pseudo-Gemeinschaften wie die Fabrik, das Hochhaus oder die Ferienanlage, die ihre Kontrolle und Manipulation zulassen“, (Perniola 2011, 53f) nicht abtöten. Zwar sei der „Sinn für Gemeinschaft geschwächt“ (Bones 2016g, 01:08–01:25) und der Bezug zur Stadt gehe vielen Menschen immer mehr verloren, wie Garret Bradley anmerkt, aber deshalb sei frei gewählte Vergesellschaftung in urbanen Praxen mehr denn je ein wichtiger Faktor:

„Bei diesen urbanen Aktionen in der Gruppe geht es um Freiheit. So etwas kann einem niemand geben, man muss es selbst tun, und zwar in einer Gruppe, die man sich ausgesucht hat. Seine Gruppe, seinen ‚Stamm‘ zu haben, ist wichtig. Das macht die Stadt spannend. Diese Gruppen schaffen eine lebendige, urbane Kunst- und Kulturszene. Wenn die Regierung so etwas nicht unterstützt, sind die Städte irgendwann tot.“ (Bones 2016g, 03:05-03-35)

Wo aber sieht nun Lefebvre die Möglichkeiten, neue Formen der Versammlung und Zentralität zu erproben, woher will er „den Grundsatz der Versammlung und ihren Inhalt beziehen? Aus dem *Spielerischen*.“ (Lefebvre 2016, 185)

Ein Ansatz, den neben Lefebvre auch die Situationisten verfolgten, wie Christopher Dell darlegt. Die Situationisten stellten die performative Erzeugung von Situationen in das Zentrum einer praktischen Theorie der Raum- und Stadtaneignung. Gegen die Entfremdung der kapitalistischen Arbeits- und Lebensverhältnisse und eine Konsum- und Publikumsrolle werden das Erleben und Erfühlen bestimmter Situationen und Räume gesetzt. „Die Entfremdung der kapitalistischen Ökonomie wird aufgehoben und das Spiel soll aus seiner Randexistenz in die Mitte der Gesellschaft geholt werden.“ (Dell 2015, 63) Die konstruierten Situationen zielen auf eine belebende Wirkung des Unvorhersehbaren und Zufälligen, legen aber gleichzeitig Wert auf die theoriegeleitete und ordnende Wirkung bestimmter Spielregeln, wie sie Debord in der *Theorie des Umherschweifens* darlegt (Debord 1976).

„Die so konstruierte Situation ist eine Art selbstproduzierter Schutzraum für das Experiment der Erprobung einer Handlungsform, in der eigenes Handeln dem Handelnden nicht mehr als fremdgeleitet gegenübertritt.“ (Dell 2015, 63)

Um dieses Ziel zu erreichen, und diese „Volte gegen die Selbstentfremdung zum Funktionieren zu bringen, ist ein bestimmter Modus des Handelns nötig, das Spiel.“

(Dell 2015, 63). Für die Situationisten bedeute Spiel aber weder infantiler Regress, noch Teil einer oberflächlichen „Spaßgesellschaft“ und komme auch ohne „das in ihren Augen kapitalistische Moment“ (ebd.) des Wettkampfelements aus. Die so geschaffenen Situationen eines „revolutionären Spiels zielen ab auf die Erkundung neuer Lebensstile wie auch deren Darstellung“ (Dell 2015, 64). Gleichzeitig hinterfragen sie die dominante Vorstellung von Raum und lehnen es ab, „das Urbane als Bühne von Waren und Macht zu interpretieren.“ (Dell 2015, 64) Christopher Dell kritisiert aber am Ansatz der Situationisten, dass sie sich nie an die Ebene der politischen Ökonomie, an die tatsächlichen Produktionsprozesse herantrauten. Sie kritisierten die Warenform, aber es bliebe „im Dunkeln, wer die Waren produziert, wo sie herkommt, welchen widersprüchlichen Prozess die Produktion durchläuft.“ (Dell 2015, 64) Nichtsdestotrotz seien ihre Methoden und Ansätze bis heute interessant und unerlässlich für urbanistische Untersuchungen der Stadt und des Urbanen.

Henri Lefebvre sieht in der Konsumgesellschaft einen „Trend“ zu einer „industriellen und kommerziellen Produktion von Kultur und Freizeit“ (Lefebvre 2016, 185), den es zu nutzen gelte um ihn „dem Spiel unterzuordnen, anstatt das Spiel der »Ernsthaftigkeit« der Kulturalität und Wissenschaftlichkeit unterzuordnen“. (Ebd.) Er fordert eine „*Zentralität des Spielerischen*“, mit dem Zweck und der Folge, „die Aneignung über die Beherrschung zu stellen.“²¹ (Lefebvre 2016, 186) Dadurch entstünde wieder eine echte Form des Urbanen, eine *Qualität*, welche „die Quantitäten voraussetzt und überdeterminiert.“ (Ebd.)

„Die beworbene Qualität repräsentiert und präsentiert sich als *spielerisch*. Mit Wörtern *spielend*, kann gesagt werden, dass es unter den Teilen des gesellschaftlichen Ganzen *Spiel* geben wird – Plastizität –, insofern das *Spiel* sich als höchster Wert verkündet, höchst ernst wenn nicht wichtig, den Gebrauch und den Tausch durch ihre Zusammenführung übertreffend.“ (Lefebvre 2016, 187)

Der Musiker und Komponist Christopher Dell nennt dieses Spiel (im Sinne eines Modus des Spielerischen) in seiner musiktheoretisch inspirierten Raum- und

21 Bernd Volkert zeigt, dass das berüchtigte *Unsichtbare Komitee* in *Der kommende Aufstand* sich bezüglich Aneignung und Beherrschung ähnlich ausdrückt, aber mit deutlich revolutionären und klassenkämpferischen Untertönen (vgl. Volkert 2011): „Für uns stellt sich die Frage des Territoriums nicht in gleicher Weise wie für den Staat. Es geht nicht darum, es zu *halten*. Es geht darum, auf lokaler Ebene die Kommunen, die Zirkulation und die Solidaritäten zu verdichten, bis zu dem Punkt, an dem das Territorium unlesbar, undurchdringlich wird für jegliche Autorität. Es geht nicht darum, ein Territorium zu besetzen, sondern es zu *sein*.“ (Unsichtbares Komitee 2010, 72)

Stadttheorie *Improvisation zweiter Ordnung*, die aber nicht mit planlosem Vorgehen verwechselt werden dürfe.

„Improvisation, so wie ich sie verstehe, *Improvisation zweiter Ordnung*, ist eine andere Form der Planung. Es ist eine Planung, in der das Überschreiten des Plans mitgedacht ist.“ (Dell 2011, 161)

Dell konstatiert, „dass der Erhalt von ‚Ordnung‘ heute zu einem Unterfangen geworden ist, das Unmengen an Energie verschlingt, ohne Raumsituationen real zu lokalisieren oder anzuerkennen. Improvisation dreht die Perspektive um und eröffnet so eine neue Dimension: Sie behandelt Unordnung konstruktiv.“ (Dell 2011, 159) Die Definition, die Dell für seinen Begriff der Improvisation vorschlägt lautet in einem Satz: „Improvisation ist der konstruktive Umgang mit Unordnung in Gemeinschaft.“ (Dell 2011, 162) Allerdings müsse immer die entsprechende spezifische Situation betrachtet und wahrgenommen werden: „Erst das Situative füllt dann den Satz mit Inhalten.“ (Ebd.) Dieses Konzept von Improvisation weist viele Ähnlichkeiten auf mit der „ununterbrochene[n] Erfindung als Lebensweise“ (Perniola 2011, 107) der Situationisten und vor allem auch mit dem Begriff der *Playfulness*, den der Game-Forscher und Technikphilosoph Miguel Sicart vorschlägt und der im Abschnitt 3.3.1 zu Play und Playfulness noch vorgestellt wird.

Im Urbanen, wie Lefebvre es versteht, welches performativ im Machen entsteht und immer auch Improvisation verlangt, liegt eine gewisse Hoffnung auf eine lebendige und lebenswerte Stadt. Das Spielerische wird hier als Gegenkraft aufgebaut: gegen eine Stadtentwicklung der Investoren, Shopping-Malls und Prestigebauten und ihrer begrenzten sozialen Praxen. Eine soziale Praxis, die diese Art der Urbanität fördert und fordert, kann deshalb in einer Auseinandersetzung um ein 'Recht auf Stadt' besonders fruchtbar gemacht werden. Bevor im Verlauf der Arbeit gezeigt wird, dass es sich bei Urban Games m. E. n. um so eine soziale Praxis handelt, wird im kommenden Abschnitt noch einmal genauer auf die Stadt und ihre Besonderheiten eingegangen.

3.2.2 Europäische Stadt

Seit dem neuen Diskurs um 'Urbanität' aber auch 'Sicherheit', der in den 1970ern einsetzte, stellt die sogenannte 'europäische Stadt' einen wichtigen Bezugspunkt dar als Modell für Urbanität einerseits und Sicherheitsempfinden andererseits.

„Wenngleich sich der Begriff der europäischen Stadt kaum eindeutig bestimmen lässt, können dem Modell als ideellem Bezugspunkt physisch-gestalterische sowie sozialräumliche Qualitäten zugeschrieben werden, die sich in der Differenz zu nicht-städtischen Räumen sowie zu Städten anderer Kulturräume begründen und in ihren Grundzügen bis in die Gegenwart Wirksamkeit besitzen.“ (Hoepner 2015, 13)

In der europäischen Stadt zeigen sich die städtebaulichen und architektonischen Resultate der „politische[n] und ökonomische[n] Emanzipationsgeschichte“ (Hoepner 2015, 13) und ein bestimmtes Verhältnis zwischen Öffentlichkeit und Privatheit, was sich in der Zugänglichkeit bestimmter Räume konkret und symbolisch manifestierte. Vom ruralen Raum differenziert sich die Europäische Stadt u. a. durch ihre „Zentralität, Größe, bauliche Dichte sowie funktionale und soziale Durchmischung“ (Hoepner 2015, 14). Die europäische Stadt unterscheidet sich auch von den 'Global Cities',²² welche sich auszeichnen „durch eine Konzentration freistehender Hochhäuser im Stadtzentrum, durch räumliche Trennung der Funktionen Wohnen, Arbeiten, Freizeit und Verkehr sowie durch eine weitgehende Entgrenzung bzw. Auflösung des öffentlichen Raumes.“ (Hoepner 2015, 14)

In der Analyse von Marx, darauf sei kurz hingewiesen, entsteht die 'europäische Stadt' aus der europäischen, kapitalistischen Produktionsweise (Arbeitsteilung, Kapitalakkumulation, Ausbeutung des Proletariats etc.), ist also eine aus bestimmten sozialen Praxen entstandene Stadtform.

Das Ideal der europäischen Stadt war ab den 1970ern bestimmend bei der Suche nach neuen, städtebaulichen und architektonischen Konzepten, zugeschriebene Eigenschaften dieser Stadt waren Dichte, Zentralität, Durchmischung (funktional wie sozial) und die Trennung von Privatheit und öffentlichem Raum: „Als Strukturmerkmal der europäischen Stadt bestimmt die Soziologie die Tendenz des Alltagslebens, sich in eine öffentliche und eine private Sphäre zu polarisieren.“ (Pesch 2010, 303) Auch das Place-Konzept spielte eine Rolle wenn z. B. „die in der Form von Plätzen, Straßen und

²² Zu der wahren Flut an verschiedenen Konzepten als global verstandener Städte vgl. das Vorwort zu Rolf 2006, IX.

Bauwerken enthaltenen individuellen und kollektiven Erinnerungen als bedeutend hervorgehoben“ (Hoepner 2015, 21) wurden. Ebenso wurde der Begriff des 'Ensembles' für zusammenpassende bauliche Einheiten für wichtig erachtet. (vgl. Hoepner 2015, 21f)

Vor allem aber sind in der sogenannten europäischen Stadt „sozial offene Räume – Plätze, Straßen und Boulevards oder städtische Passagen – substanziell für die Stadtgesellschaft.“ (Pesch 2010, 303)

Denn die Urbanität der europäischen Stadt, das wird vielfach verstanden als eine Art zu leben und in einer Gesellschaft miteinander umzugehen, die in bestimmten Raumformen entstehen konnte und auf sie zurückwirkt.

„Urbanität liegt nicht im schönen Schein edler Hochhausfassaden, teurer Boutiquen und der Firmenrepräsentanz mächtiger Global Player. Sie liegt im Selbstverständnis der Stadtbürger und ihrer Bereitschaft zur Einigung über den Rahmen möglichen Lebens unter dem Vorzeichen der Differenz.“ (Hasse 2010, 24)

Um aber diesen von Jürgen Hasse hier angesprochenen Rahmen abzustecken und ihn auszuhandeln, bedarf es einen Raum der öffentlichen Auseinandersetzung, an dem die Menschen einer Stadt trotz ihrer Differenz zusammenkommen können.

3.2.3 Öffentlicher Raum – Der Verlust des Nie-Dagewesenen und Neue Öffentlichkeiten

Harvey bemerkt in der Einleitung der *Rebellischen Städte* lakonisch: „Das Recht auf Stadt zu beanspruchen bedeutet faktisch, ein Recht auf etwas zu beanspruchen, das nicht mehr existiert (wenn es überhaupt je wirklich existiert hat).“ (Harvey 2013, 19) Ähnliches gilt für den 'öffentlichen Raum'. Oft wird der Begriff mit dem idealisierten Bild einer antik-athenischen Agora im Hinterkopf verwendet, als einem öffentlichen, politischen Verhandlungsraum in der Stadt. Viel zu oft wird dabei verdrängt, dass auch in der athenischen Sklavenhalter-Gesellschaft große Teile der Bevölkerung von der Teilhabe am öffentlichen Raum ausgeschlossen waren: Sklaven, Besitzlose, Frauen. Bei Lefebvre wird der Archetypus des antiken Athens unter dem Begriff des „Neuen Athens“ gar zur Dystopie, in der nur die Spitze der Gesellschaft ein Leben in Freiheit

und mit Rechten führt. (Vgl Lefebvre 2016, 168ff) Es geht natürlich auch weniger pathetisch:

„Wenn man den öffentlichen Raum als einen Raum definiert, der allen Menschen und ihren Interessen unter der Bedingung, dass sie die Gemeinschaft nicht schädigen, offen steht, gibt es einen solchen Raum meiner Meinung nach nicht. Jeder Zentimeter wird von einer nichtöffentlichen Instanz kontrolliert, sei es eine Privatperson, eine Firma oder ein Staatsorgan und es gibt immer Personengruppen, denen bestimmte Räume nicht offen stehen. Obdachlose und Junkies werden aus den Innenstädten von der Staatsmacht vertrieben, weil sie für die ortsansässigen Läden geschäftsschädigend sind.“ (Zitat des Streetart-Künstlers 56K aus Hamburg, zitiert in Krause 2010, D. 140)

Nichtsdestotrotz lassen sich zweifelsfrei Veränderungsprozesse beobachten, analysieren und auch normativ bewerten.

„Im Gegensatz zu einem Konzept, in dem sich Raum eindeutig zuordnen ließ (wie z. B. in der Polis der griechischen Antike), hat sich der Begriff ›öffentlicher Raum‹ im Laufe seiner Entwicklungsgeschichte stark verändert. Letztlich ist heutzutage – und genau da liegt das große Problem – in Städten nicht mehr erkennbar, wo sich vermeintlich öffentlicher Raum längst in Privatbesitz befindet und wie eine klare Trennung zwischen öffentlich und privat überhaupt noch gedacht werden kann, zumal auch die von Habermas skizzierte Kategorie einer ›bürgerlichen Öffentlichkeit‹ (Habermas 1962)²³ heute nicht mehr zeitgemäß erscheint.“ (Berger 2014, 302)

Auch wenn es das Konzept des öffentlichen Raumes nie in seiner idealisierten Reinform gegeben haben mag, stellt sich die Aufgabe, nach „geeigneten und möglichst inklusiven Formen und Foren der gesellschaftlichen Verhandlung“ (Burri et al. 2014, 7) zu suchen. „Auf lokaler Ebene geht diese Frage mit der Sorge einher, dass mit der zunehmenden Gentrifizierung, Privatisierung und Kommerzialisierung des öffentlichen Raums ein zentrales Forum und Medium demokratischer Öffentlichkeit verloren gehen könnte.“ (Ebd.)

Trotz der utopischen Form des öffentlichen Raumes, schadet ein Verlust des bestehenden, sozusagen *real existierenden* öffentlichen Raumes einer Stadt und ihren Bewohnerinnen und Bewohnern trotzdem. So formuliert z. B. Garrett Bradley:

„Der öffentliche Raum ist in Städten extrem wichtig, weil Menschen Orte für Zusammenkünfte brauchen. Diese Orte werden immer knapper, sie fehlen den Menschen. Die Städte leiden darunter, dass ausländische Investoren alles zubauen. Sie kaufen, und nach ein paar Jahren verkaufen sie wieder. Diese Art von Investitionen in den Städten führt zum Rückgang sozialen Lebens.²⁴ Die Einwohner verlieren das Interesse, weil die Stadt zur Ware wird.“ (Bones 2016a, 05:30–06:05)

Tatsächlich geht es also nicht um ein Zurückerobern oder Zurückkehren, sondern um die Erforschung und Erprobung wirklich neuer Formen von Öffentlichkeit und

23 Vgl. zu Habermas Konzept von Öffentlichkeit auch Fraser 1990.

24 Der englische O-Ton erscheint mir noch aussagekräftiger als die Übersetzung aus dem Untertitel des Interviews: „*That sort of financial investment in cities causes a social dis-investment.*“

politischem Verhandlungsraum. „Das *Recht auf Stadt* kann nicht als einfaches Recht auf Besuch oder Rückkehr in die traditionellen Städte verstanden werden. Es kann nur als *Recht auf das städtische Leben* in verwandelter, erneuerter Form ausgedrückt werden.“ (Lefebvre 2016, 166) Es geht vor allem auch um Teilhabe, aber abseits der sozialen Befriedungsstrategien, wie sie unter dem Begriff der 'Partizipation' und des 'Bürgerdialogs' derzeit recht häufig geführt werden, ohne den Beteiligten jedoch tatsächliche Mitbestimmungsrechte einzuräumen: Die Interessen der Stadtbewohner*innen werden zwar gehört, aber sie werden nur berücksichtigt, wenn sie auch den Interessen der Stadtbesitzer*innen entsprechen. Denn, wie Lefebvre anmerkt, in den meisten Fällen „erlaubt die Ideologie der Partizipation, die Zustimmung der interessierten und betroffenen Menschen zum niedrigsten Preis zu erhalten.“ (Lefebvre 2016, 146f) Von misslungenen Versuchen dieser Taktik zeugen u. a. Videoaufnahmen von 'Dialogen' bzw. 'Informationsveranstaltungen', bei denen sich die Wut der Anwohnenden und nicht ernst genommen gefühlten Betroffenen entlädt und die Farce entlarvt.²⁵

Es geht also darum, neue Öffentlichkeiten, neue öffentliche Räume, politische Verhandlungsorte und neue „arenas of public discourse“ (Fraser 1990) zu finden.

„Sowohl auf globaler wie auf lokaler Ebene geht es weniger um die offiziellen, institutionalisierten politischen Bühnen als vielmehr um die Entstehung und Erprobung neuer Formen von Versammlung und Teilhabe bzw. um die grundlegende Frage, in welchen Foren und auch welche Weise Fragen des Zusammenlebens verhandelt werden sollen.“ (Burri et al. 2014, 7f)

Unter diesem Gesichtspunkt betrachtet z. B. auch die Kulturwissenschaftlerin und Performerin Margarita Tsomou die Platzbesetzung des Syntagma-Platzes in Athen. Tsomou stellt die These auf, dass durch die Entwicklung neuartiger körperlicher, performativer Akte nicht nur eine neue, sich von alten Protestgemeinschaften unterscheidende neue Gemeinschaft konstituiert wurde, die sich durch die Anwesenheit im Raum definierte, sondern auch, „dass die verschiedenen Arten der körperlichen Akte und Performativitäten auch andere Arten von Vergemeinschaftung und Identifizierung nach sich ziehen.“ (Tsomou 2014, 117)

25 Dokumentiert etwa auf Youtube, zwei Beispiele aus Berlin sind unter den Bezeichnungen "YuppieLabor (2013)" und "RealBounty (2016)" im Inhaltsverzeichnis aufgeführt.

Tsomou beobachtet, anders als in klassischen Demonstrationen, also keine reine Forderung an bestimmte Autoritäten, sondern eine performative Vorwegnahme der eigenen Forderungen:

„Die Platzbesetzerinnen und Platzbesetzer also praktizieren, ja verkörpern das, worauf sie verweisen: Ihr Handeln ist somit präfigurativ, oder anders: *performativ*. So scheint es sinnvoll zu fragen: was performen diese Körper eigentlich? Was ist die ›Form‹ dieses körperlich performativen Protests, die uns Auskunft über dessen Message zu geben verspricht?“ (Tsomou 2014, 118)

Betrachtet man daraufhin die Forderungen – etwa nach mehr und günstigerem Lebensraum, weniger neoliberalen, kapitalistischen Konkurrenzdruck und einer direkteren Form der demokratischen Mitbestimmung – findet sich ihre performative Vorwegnahme und Erprobung in der körperlichen Raumnahme in den Protest-Camps, in den Ritualen der Asamblea, der demokratischen, konsensorientierten Vollversammlung, in den internen Regeln des solidarischen Umgangs im Camp. In einem Zeitungs-Interview über die Platzbesetzungen – wenn auch in Madrid – formuliert es der Journalist und Chronist der 15-M Bewegung Amador Fernández-Savater recht prägnant: „Wir bestreiten die Identitäten: wir sind, was wir tun, wir wollen, was wir sind.“ (Fernandez-Savater in Gago 2011, o. S. Eigene Übersetzung)

Auch in anderen, alltäglicheren Praxen lässt sich diese performative Vorwegnahme beobachten, sogar mit noch weniger Forderungen verknüpft und mehr im 'Machen' verankert. So bemerkt der Fotograf Sergej Vutuc in Hinblick auf die Umnutzung städtischer Transformationsorte (wie Baustellen) durch die soziale, spielerische Praxis des Skateboardings: „Hier passieren interessante Dinge, die ich unbedingt festhalten wollte: die Idee, den öffentlichen Raum auf andere Art nutzen, vor allem Orte, die sich im Umbruch befinden. Gleichzeitig schaffen sie etwas mit einer völlig neuen Funktion.“ (Bones 2016a, 02:40–03:03) Und er fügt an: „Hier geht es um das Spielerische, um das Sein im öffentlichen Raum, im Beton-Dschungel.“ (Bones 2016a, 04:05–04:15)

Auch der Adbusting-Aktivist Jordan Seiler fordert, statt einen Rückbezug auf irgendeine glorifizierte Vergangenheit vorzunehmen, die Vision einer alternativen Zukunft:

„Ich verstehe meine Kunst als die Forderung eines Bürgers nach einer alternativen Vision zur Nutzung des öffentlichen Raumes.“ (Bones 2016d, 02:10–02:21)

An dieser Stelle ist es m. E. n. sinnvoll, einen Abschnitt zu widerständigen Raumergreifungsstrategien einzufügen. Dabei steht eine besonders im Vordergrund: die Streetart bzw. das Graffiti. Es handelt sich dabei nicht nur um eine weit verbreitete und

bekannte Form sozialer räumlicher Praxis, sondern auch um eine recht gut untersuchte und einigermaßen einfluss- bzw. erfolgreiche. Und aus diesen und weiteren, im folgenden Abschnitt genannten Gründen, ist Streetart auch zentral in dem untersuchten Urban Game *Street Art Bingo*.

3.2.4 Streetart als widerständige Raumanneignungsstrategie

„Ich sprühe meinen Namen, jeder soll wissen, daß ich auch da bin, daß ich existiere und kreativ sein kann, und kein Niemand oder eine Nummer bin.“ (Graffiti-Writer *WESP*, zitiert in Henkel 1994, 5)

Streetart, wie sie hier verstanden werden soll, kennt unzählige Techniken: von Wandmalerei, Plakatkunst, Aufklebern, Installationen und Schablonentechnik (Stencils) bis zum Stricken, Putzen, Einkratzen, Pflanzen und Säen (z. B. Moosgraffiti).²⁶ Die Definition von Streetart fällt daher schwer, handelt es sich obendrein um „eine sich ständig erweiternde und verändernde Kunstform“ (Lorenz 2009, 034)²⁷ im öffentlichen Raum – oft illegal. „Deshalb sollte man sich auch hüten, Streetart vorwiegend an der Technik festzumachen.“ (Krause und Heinicke 2010, 009)

Stattdessen soll als provisorische Definition festgehalten werden, dass es sich bei Streetart – bei alle Überschneidungen zu kommerziellen Auftragsarbeiten – um eine Sammelbezeichnung für illegale, künstlerische und kommunikative²⁸ Eingriffe in den öffentlichen Raum handelt, die nicht der kapitalistischen Verwertungslogik folgen, d.h. nicht zum Konsum anregen oder der kapitalistischen Standortaufwertung von Immobilien, Städten oder Stadtvierteln dienen sollen. (Vgl.: Krause und Heinicke 2010, 008-009 und v. a. 058-061) Was natürlich nicht bedeutet, dass es nicht zu einer diesbezüglichen Umdeutung kommen kann und oft auch kommt!

Häufig wird von der Streetart das klassische *American Graffiti Writing* unterschieden, das neben Rap, DJ-ing und Breakdance eines der vier Elemente des Hip-Hop bildet. In

26 Für einen kurzen Überblick über die häufigsten Techniken und die wichtigsten kunsthistorischen Einflüsse der Street Art vgl. den Beitrag von Annika Lorenz (Lorenz 2009) in Klitzke 2009, 034–051.

27 Für einen historischen Abriss der Entwicklung des American Graffitis vgl. den Beitrag *New York City: Als die Buchstaben laufen lernten* von Tamara Domentat (Domentat 1994) in Henkel et al. 1994, 8–14 .

28 „Zu den strukturellen Eigenheiten der Graffiti gehört auch die dialogisch-kommentierende Form. Es liegt in der Natur der meist provokativen, anonymen Äußerung, dass sie Einspruch und Widerspruch heraufbeschwört, so wie sie sich selbst häufig kommentierend äußert.“ (Beck 2004, 7)

dieser Kulturtechnik fanden hauptsächlich marginalisierte junge Afroamerikaner und Puertoricaner in den US-amerikanischen Ghettos der späten 60er Jahre „eine Möglichkeit der Selbstrepräsentation und –behauptung in einer Welt, die sie ausgrenzte und in der sie kaum wahrgenommen wurden.“ (Lorenz 2009, 041) Heute hat sich Graffiti weltweit verbreitet, wird aber immer noch als eine Ausdrucksform vorwiegend sozial benachteiligter Bevölkerungsteile gesehen: „Je höher der soziale Status, desto eher wird Graffiti abgelehnt. Graffiti könnte als Bedrohung des eigenen Besitzes gedeutet werden, da es materielle Werte angreift bzw. zerstört.“ (Kaiser 2007, 33) Aufgrund großer Überschneidungen in den Techniken, aber auch personeller Natur²⁹, kam es dazu, „dass einige der szenekstituierenden (symbolischen) Kommunikationsformen³⁰ und Rituale des Hip-Hop und Graffiti auch im Kontext von Streetart wirkmächtig sind.“ (Lorenz 2009, 041)

In dieser Arbeit wird das *American Graffiti Writing* – trotz oder gerade wegen seiner in der Mehrheitskultur oft schlechteren Verdaulichkeit durch sehr szenebefugliche Inszenierung und Ästhetik³¹ sowie einen kriminellen Habitus³² – als ein wichtiger Teil der Streetart verstanden.

„Für mich ist »zerstören« definitiv ein kreativer Akt. Ohne Zerstörung nichts Neues und ohne Neues gibt es keinen Fortschritt und so weiter. Zerstören bedeutet aber auch Spaß haben. Es gibt als Kind nichts Schöneres, als seine Legobauwerke und Sandburgen zu zerstören und als Jugendlicher, mit ein paar Sprühdosen die Seite eines Zuges mit einem bunten Pannel zu versehen. Ja, das ist Leben! In der ganzen Zerstörung liegt auch Schönheit.“ (Streetartist *Señor B* aus München, zitiert in Krause 2010, D. 133)

Bei den Hip-Hop-orientierten Jugendlichen, die oft auch aus öffentlichen Räumen vertrieben werden und als bedrohlich wahrgenommen werden, ist „aus ordnungspolitischer Sicht vor allem ihre Form der Rauman eignung ein Problem [...]. Die mit Hip-Hop eng verknüpfte Ausdrucksform des Graffiti, die als Angriff auf die städtische Architektur stets eine politische Dimension besitzt, wird als Beschmutzung des öffentlichen Raumes empfunden“. (Grothe 2005, 26) Schwerer als der ästhetische Aspekt eines ‚verwahrlosten Stadtbildes‘ wiegt aber wahrscheinlich, dass Graffiti und

29 „Da viele Street-Art-Akteure ursprünglich aus der Graffitikultur kommen, kann Street Art auch als eine Weiterentwicklung klassischer Graffiti gesehen werden. Wohl gemerkt: Kann!“ (Krause und Heinicke 2010, 060)

30 Zur Kommunikation in der Street Art vgl.: Reinecke 2007, 110ff

31 Beim Graffiti Writing wird hauptsächlich mit Buchstaben gearbeitet, es geht „in erster Linie um die Reproduktion des eigenen Namens bzw. Pseudonyms gegenüber einer Szene“. (Krause und Heinicke 2010, 060)

32 „Graffiti hat mich davon abgehalten, Leute zu überfallen oder Banken zu berauben.“ (Graffiti-Writer MAXIM, zitiert in Henkel et al. 1994, 50.)

Street Art als „ein Zeichen mangelnder Akzeptanz von Rechtsnormen und Wertevermittlung“ (Kaiser 2007, 2) der Mehrheitsgesellschaft verstanden wird. „Politisch“ auch als Erscheinungsform einer „mehr oder weniger reflektierten Kritik an bestehenden gesellschaftlichen Verhältnissen.“ (Lorenz 2012, 119) Deshalb werden inzwischen auch oberflächliche Veränderungen gelegentlich juristisch verfolgt. So wurde z. B. der Tatbestand der Sachbeschädigung mit dem 39. Strafrechtsänderungsgesetz vom 08. 09. 2005 (§§303 und 304 StGB) reformiert: eine 'Substanzschädigung' ist nicht mehr relevant, auch die unerlaubte 'Veränderung des Aussehens' einer Sache erfüllt nun den Tatbestand. (Kaiser 2007, 48) Auch wenn also mit wasserlöslichem Kleister ein Stück Papier angebracht wurde. So wird sozial unerwünschtes Verhalten umdefiniert zu einer sanktionierbaren Ordnungswidrigkeit.

Begründet wird das rigide Vorgehen und die „Fokussierung auf kleinste Normabweichungen“ (Grothe 2005, 31), wie bereits im Abschnitt 3.1.6 erwähnt, u. a. mit der *Broken-Windows-Theorie* von Wilson und Kelling und entsprechenden *Zero-Tolerance-Konzept* von Bratton.

Tatsächlich stellt Graffiti, wie andere Formen des 'Vandalismus' auch, oft zumindest implizit durchaus tiefgehende Fragen. So kommt in der Aussage eines Graffiti-Writers aus Stockholm, der in der *Urban Explorers* Reihe auf Arte zu Wort kommt (Folge 2/8), eine fundamentale Nichtbeachtung bürgerlicher Besitzverhältnisse zum Ausdruck: „Graffiti waren immer illegal, und werden es auch immer bleiben. Es ist wie Diebstahl: Du eignest dir fremden Besitz an. Aber das sind doch nur Dinge. Also wen interessiert? (So who the fuck cares?)“ (Bones 2016b, 03:37–03:48)

Rainer Winter weiß in seiner Darstellung der geschichtlichen Entwicklung der *cultural studies* darauf hin, in Anknüpfung an John Fiske und Foucault, dass Widerstand „in spezifischen historischen Situationen im Verhältnis von diskursiven Strukturen, kultureller Praxis und subjektiven Erfahrungen entstehen“ kann (Winter 2009, 209). Das bedeutet: „[Die] Kunst des Eigensinns, die sich in alltäglichen Kontexten entfaltet, kann als eine Kritik der Macht verstanden werden.“ (Winter 2009, 209) Der Frankfurter Stadtforscher Klaus Ronneberger unterstreicht in einem Interview, dass „Haltungen zu gesellschaftlichen oder politischen Phänomenen [sic] [...] sowohl eine ethische als auch eine ästhetische Ebene [haben]. [...] Der Ekel gegenüber bestimmten Gesten der Macht oder gesellschaftlich anerkannten Symbolen artikuliert sich häufig als Stil- und

Geschmacksfrage.“ (Jurt 2011, 34) Dies spiegelt sich wieder in einer in der Streetart-Szene weit verbreiteten Kritik an grauen Wänden und als langweilig empfundenen, sauberen Fassaden, die dazu führt, die Gestaltungsmöglichkeiten und damit die Besitzverhältnisse im bzw. des öffentlichen Raumes zu hinterfragen. So formulieren Klitzke und Schmidt über die Streetart-Interventionen, dass

„diese Eingriffe nicht bloß künstlerisch-ästhetische Akte [waren], sie zogen auch alltagspolitische Effekte nach sich. Implizit oder explizit stellten sie die Frage nach dem Eigentum und der Verfügungsgewalt über den öffentlichen Raum, nach der Kontrolle und Disziplinierung der StadtbewohnerInnen durch Architektur und Überwachungstechniken und ermutigen die PassantInnen dazu, an der ästhetischen Gestaltung ihres Lebensumfeldes zu partizipieren.“ (Klitzke und Schmidt 2009, 10)

Auch die Werbung als eines der wichtigsten bestimmenden Gestaltungselemente des öffentlichen Raums wird von dieser Fragestellung und Kritik getroffen. Und das nicht nur, weil Streetart und Graffiti mit Werbung um die Aufmerksamkeit der Passantinnen und Passanten in der Stadt konkurrieren. „Es werden Flächen ausgesucht, die öffentlichkeitswirksam und nutzenmaximierend sind, d.h., von vielen Menschen gesehen werden.“ (Kaiser 2007, 15) Dies gilt zumindest für Graffiti, für Bombings und Tags. In der Streetart kann das anders aussehen, wie etwa die recht bekannten Miniaturen von *Slinkachu* oder die Striped Guys im Dortmunder Westen zeigen, auf die im *Street Art Bingo* aufmerksam gemacht wird.

Folgerichtig werden hier auch aktivistischer orientierte Praktiken wie *Adbusting* oder *Culture Jamming*³³ in den Streetart-Begriff mit eingefasst, solange sie sich für ihre Ziele der Streetart bedienen, d.h. die oben genannten Kriterien erfüllen: nicht der Konsumlogik folgende Eingriffe in den öffentlichen, meist städtischen Raum – Formen des digitalen oder medialen Eingriffes wie etwa *Hacking* werden hier nicht dazu gezählt. Gerade *Adbusting* (auch '*Subvertising*' genannt) hat einen großen „Einfluss auf die Straßenkunst und umgekehrt. [...] Ihre Aktivisten verändern oder zerstören Reklame, um sie zu hinterfragen.“ (Krause und Heinicke 2010, 061)

Der Urbanist Rudolf Klöckner bemerkt dazu im *Arte* -Beitrag *Freie Stadt Freie Sicht* aus der *Urban Explorer* Reihe:

„Es ist im Prinzip absurd, dass so wenig Menschen das Prinzip der Stadtgestaltung oder Gestaltung des öffentlichen Raumes durch Werbung in Frage stellen. Weil es einfach einer der größten Einflussfaktoren in der Stadt mittlerweile ist.“ (Bones 2016d, 01:42–01:57)

33 Vgl. Lätitia von Anstaettens Beitrag *Culture Jamming* in Krause und Heinicke 2010, 062-063

Gerade vor dem Hintergrund der in Abschnitt 3.1.1 besprochenen Lefebvre'schen Trialektik der Raumproduktion und der damit einhergehenden Bedeutungszuschreibungen von Räumen kann die schiere Übermacht von kommerziellen Zeichen und Werbung im öffentlichen Raum nicht leichtfertig abgetan werden. Die urbanen *Räume der Repräsentation* werden de facto ausschließlich durch ökonomische Machtverhältnisse geprägt.

„Werbung im öffentlichen Raum verändert das, was öffentlich wahrnehmbar ist. In der Konkurrenz um Aufmerksamkeit im öffentlichen Raum spielt Werbung eine große Rolle. Und wenn – mit Hannah Arendt – nur das gesellschaftliche Wirklichkeit erlangt, was öffentlich wahrgenommen wird, erhält dieser gestalterische Aspekt eine zusätzliche gesellschaftliche Dimension.“ (Lehmann 2010, 277)

Ich gehe also auf der einen Seite davon aus, dass „Kunst im öffentlichen Raum in die Produktion von Raum und die Aushandlung seiner Bedeutung eingreift und die Art und Weise seiner Wahrnehmung und Nutzung beeinflusst“ (Morawski 2014, 99) und sie deshalb auch immer, egal ob beabsichtigt oder nicht, eine politische Frage stellt, und zwar danach, „was der öffentliche Raum ist oder sein soll, wer darin Gehör findet und welche Interessen bei seiner Ausgestaltung verfolgt werden.“ (Morawski 2014, 99) Dazu kommen dann bei künstlerischen Interventionen im urbanen Raum und der intensiveren Beschäftigung mit ihnen, „schnell Diskussionen um die Indienstnahme von Gemeinschaftsutopien, Instrumentalisierungsdebatten, städtisches Planungsvorgehen in Hinblick auf die Gefahr von ›Stadt als Beute‹, die ›Festivalisierung‹ der Kunst sowie ganz grundsätzlich die Frage nach dem Ort der Kunst zwischen Zweckfreiheit und Heilsbringung als Themen hinzu.“ (Berger 2014, 301)

Auf der anderen Seite gehe ich von der Annahme aus, die schon in Abschnitt 3.1.1 Erika Fischer-Lichte folgend getroffen wurde, dass auch durch die *Wahrnehmung* bestimmte Räume und ihre Bedeutungen produziert werden. Und die Beschäftigung mit Streetart fördert einen bestimmten Blick auf die Stadt, eine selektive Wahrnehmung:

„Die Aktivisten sehen den öffentlichen Raum mit einem speziellen Blick. Einerseits observieren sie den Raum ständig unter dem Aspekt, wie er sich für zukünftige Arbeiten ideal nutzen lässt, andererseits sprechen die bereits vorhandenen Bilder, Aufkleber, Installationen etc. eine Sprache, die nur den Mitgliedern der Street-Art-Subkultur und den Menschen, die sich intensiv mit dieser auseinandersetzen, vertraut ist.“ (Reinecke 2007, 110)

So werden bestimmte, von dominanten Raumnutzungslogiken vorgeschlagene Bewertungs- und Wahrnehmungsmuster ignoriert oder unter dem Gesichtspunkt einer möglichen, störenden Intervention durch eigene Kreativität betrachtet. Statt auf die

großen Botschaften der Warenwelt zu achten geht es mehr um das 'Dazwischen', die 'Lücken' in den Räumen, die Möglichkeitsräume. Ob sie jetzt mit Victor Turner „Liminalität“ genannt werden (vgl. Tsomou 2014, 123f), mit Hakim Bey „Temporäre Autonome Zonen“ (T.A.Z.), die sich in die „Risse und Leerstellen“ (Bey 1994, 113) einnistet, mit Lefebvre „Heterotopie“ (vgl. Harvey 2013, 22) oder das „Spielerische“, das „in den Ritzen der gelenkten Konsumgesellschaft, in den Schlupfwinkeln der ernsthaften Gesellschaft“ (Lefebvre 2016, 185) für *Spiel* im Sinne von Bewegungsmöglichkeit sorgt (vgl. ebd. 187), gemeint ist immer mehr oder weniger ein ähnlicher Raum: Ein Raum der Möglichkeiten, des Unbestimmten, Unkontrollierten und Ungefilterten.

So manifestiert sich in der Streetart-spezifischen Wahrnehmung nicht nur ein Blick für die Zwischenstellen, die Brüche und Details der funktionellen Unbestimmtheit, auch ist es nicht vorrangig ein widerständig-aktivistischer Blickwinkel, der nur nach der Stelle im System sucht, die verletzlich erscheint für einen Akt der Sabotage, es handelt sich als erstes und vor allem um einen spielerischen Blick.

„Bilder, Zeichen, Texte – unkommerziell und illegitim. Gestern waren sie vielleicht noch nicht da und morgen sind sie vielleicht wieder weg. [...] Du kannst mit ihnen spielen, wenn du dir vornimmst, heute nur Bilder zu suchen, welche die Farbe Blau in sich tragen. Das nächste Mal sind es die olivgrünen oder roten Details, die du wahrnimmst. Auf deinen Spaziergängen wirst du den Alltag anders erfahren. Die bunte Vielfalt der Stadt wird sich dir in kleinen Ausschnitten offenbaren.“
(Krause und Heinicke 2010, A. 011)

Streetart regt also dazu an, das Spielerische in den Alltag zu übernehmen, die von Lefebvre geforderte Aufhebung der Trennung Alltäglichkeit/Alltag und Fest/Spiel praktisch und performativ umzusetzen (vgl. Abschnitt 3.2.1 dieser Arbeit).

Mit der Entwicklung des Urban Games *Street Art Bingo* ging es mir genau darum, um das künstlerische Spiel mit der an sich schon spielerischen Kunst.

Bevor nun abschließend untersucht wird, ob es funktionieren kann, mit der Praxis des urbanen Spielens Wahrnehmungsmuster nachhaltig zu verändern und den Blick auf den städtischen Raum zu verändern, muss im Folgenden noch eine kurze Darstellung und Definition von Spiel und Urban Games vorgenommen werden.

3.3 Spiel und Gesellschaft

„Spiel ist älter als Kultur“ (Huizinga 1981, 9)

Das Thema Spiel interessiert die Gesellschaft wie die Kulturwissenschaften und zwar nicht erst seit Pokémon Go oder der vielbeschworenen 'Gamification', dem „Trend, wonach Spielmechanismen – Punkte, Levels, Wertungen und Ranglisten, Herausforderungen und Belohnungen – auf nicht-spielerische Umgebungen übertragen werden.“ (Stampfl 2013, o. S.)

Um sich nicht in den Weiten der Forschung zum Thema 'Spiel' zu verlieren, muss hier eine Eingrenzung vorgenommen werden. Es geht hier nicht um Ansätze eine mathematischer Spieltheorie, die grundsätzlich „jede Form strategischer Interaktion zwischen zwei oder mehreren Personen, Gruppen oder Institutionen als Spiel auffassen, egal ob es sich hierbei um Gesellschaftsspiele, kriegerische Auseinandersetzungen, Unternehmenswettbewerb oder politische Wahlen handelt.“ (Bartholomae und Wiens 2016, 31) Trotzdem muss eine analytisch belastbare Terminologie gefunden werden, denn im Alltagsgebrauch meint man mit 'Spielen' „in der Regel Freizeitaktivitäten wie Gesellschaftsspiele, Computerspiele oder sportliche Wettkämpfe“ (Bartholomae und Wiens 2016, 31), aber auch Kinderspiele, Glücksspiele etc. und natürlich auch die Tätigkeit des Spielens (*to play*).

Natürlich gilt die Feststellung des Computerspiel-Entwicklers Chris Crawford: „Spielen ist ein universelles menschliches Verhalten. Menschen haben schon immer gespielt, und bis heute nimmt Spielen im Alltag eine wichtige Rolle ein.“ (Crawford 2013, 75) Evolutionsgeschichtlich sind, so Crawford, „Spielen und Lernen zwei Seiten derselben evolutionären Medaille.“ (Crawford 2013, 78f) Trotzdem wird hier das Spielen der Tiere oder auch evolutions- oder entwicklungstheoretische Ansätze bewusst komplett ausgeblendet. Das Spielerische als Modus des In-der-Welt-seins und auf sie und mit ihr zu (re-)agieren, auf den im Folgenden noch genauer eingegangen werden wird, kommt auch ohne einen anthropologischen oder evolutionstheoretischen Hintergrund aus. Dies zeigte auch die obenstehenden Ausführungen zum Improvisations-Begriffs von Dell.

Johan Huizinga jedenfalls entwickelte sogar die These, dass Spielen der wichtigste Modus des Menschen zur Erlernung von Fähigkeiten ist. Huizinga ist auch

verantwortlich für eine der bis dato wichtigsten Definitionen von Spiel. Auch wenn sie heute zu Teilen als überholt gelten muss, liefert die in den 1930er Jahren entstandene Arbeit Huizingas wichtige Punkte und Hinweise. Huizingas Spieldefinition liest sich zusammengefasst folgendermaßen:

„Der Form nach betrachtet kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als <nicht so gemeint> und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer bestimmten Zeit und eines eigen bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders als die gewöhnliche Welt herausheben.“ (Huizinga 1981, 20)

Für die vorliegende Untersuchung ist dabei eines der aufgezählten Merkmale besonders wichtig: die zeitliche und vor allem räumliche „*Abgeschlossenheit und Begrenztheit*“, (Huizinga 1981, 16) des Spielgeschehens. Huizinga behauptet, jedes Spiel bewege „sich innerhalb seines Spielraums, seines Spielplatzes, der materiell oder nur ideell, absichtlich oder wie selbstverständlich im voraus abgesteckt worden ist“ (Huizinga 1981, 17) und sei „vom gewöhnlichen Leben durch seinen Platz und seine Dauer“ abgesondert. (Huizinga 1981, 16) Auch Judith Ackermann weist auf den Zusammenhang von Spiel und Raum hin.

„Dass die Tätigkeit des Spielens eng mit einer bestimmten Vorstellung von Raum verknüpft ist, zeigt sich bereits in der Vielzahl von Komposita, die diese inhaltliche Verbindung auch sprachlich engführen, so etwa in Spielraum, Spielplatz, Spielfeld oder Spielbrett. All diese Begriffe zielen auf die die räumliche Eingrenzung des Spielens und tatsächlich findet Spiel nicht selten in eigens für es vorgesehenen Örtlichkeiten statt (...).“ (Ackermann 2014, 144)

Diese Lokalisierbarkeit und räumliche Festlegung von Spiel, die „das spielerische Handeln sowohl für die Spielenden als auch für Außenstehende als von der Ernsthaftigkeit des Alltags verschieden“ (Ackermann 2014, 144) ausweist, stiftet Ordnung, ein intrinsischer Wesenszug von Spiel, den schon Huizinga feststellt und lobend erwähnt:

„Innerhalb des Spielplatzes herrscht eine eigene und unbedingte Ordnung. Hier sieht man noch einen neuen, noch positiveren Zug des Spiels. Es schafft Ordnung, ja es ist Ordnung. In die unvollkommene Welt und das verworrene Leben bringt es eine zeitweilige begrenzte Vollkommenheit.“ (Huizinga 1981, 17)

Auch darüber, also über die Spielwelt hinaus, wirkt die ordnende Kraft, indem Spiel und 'Ernsthaftigkeit' durch die Zuordnung bestimmter Räume klar verortet werden. So können die Handlungen eingeordnet werden, denn „[d]urch die Sichtbarmachung der Trennung zwischen Spielraum und umgebendem Raum wird den einzelnen Personen

die Bewertung der durchzuführenden bzw. beobachteten Handlungen erleichtert.“ (Ackermann 2014, 145) Dass dieses ordnende Element aus einer emanzipatorischen Perspektive nicht unbedingt rein positiv zu bewerten ist, lässt sich spätestens nach Foucaults Analyse des von der Disziplinarmacht organisierten analytischen Raumes (Foucault 2015, 184) festhalten. Wie bereits erwähnt, diene eine (räumliche) Ordnung stets auch der „Notwendigkeit der Überwachung“ (ebd.), der Verhinderung und Bekämpfung potentieller Aufstände und der „Schaffung eines nutzbaren Raumes“ (ebd.) im Dienste eines produktiven Kapitalismus.

Da nun aber Lefebvres zufolge das Urbane sich genau aus einer Uneinordbarkeit, Gleichzeitigkeit und Parallelität von Kommunikation, Begegnungen und Interaktionen der Menschen einer Stadt speist, zeigt sich, dass diese Art des ordnenden Spiels einer Lefebvreschen Form der Urbanität, bzw. des Urbanen nicht unbedingt zuträglich sind. (Siehe Abschnitt 3.2.1 dieser Arbeit)

Spiele haben aber noch andere Eigenheiten, die sie wiederum genau dafür qualifizieren können. So besitzt Spiel laut Huizinga stets ein „Spannungselement“ (Huizinga 1981, 18). In der Spannung, der spannenden Frage wer gewinnt, ob die Spielaktion gelingt oder das Spiel als Ganzes scheitert, liegt immer auch „Ungewißheit, Chance“ und ein „Streben nach Entspannung“. (Ebd.) Gleichzeitig liegt in der Fähigkeit neue Welten zu schaffen, stets auch das Potential die alten zu zerstören, zu unterbrechen oder zu irritieren. Da das Spiel nicht Teil des „normalen Lebens“ ist, sondern in sich geschlossen mit eigenen Regeln außerhalb der „Normalität“ angesiedelt ist – es *„steht außerhalb des Prozesses der unmittelbaren Befriedigung von Notwendigkeiten und Begierden, ja es unterbricht diesen Prozeß“* (Huizinga 1981, 16) – genau deswegen kann Spiel den Kreislauf aus existenziellen Pflichten und Zwängen unterbrechen und Raum schaffen für Anderes. Denn wenn einerseits gilt, dass das Spiel seine eigenen Regeln hat, die „bestimmen, was innerhalb der zeitweiligen Welt, die es herausgetrennt hat, gelten soll“ (Huizinga 1981, 18) so folgt daraus, dass in der *„Sphäre eines Spiels [...] die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens keine Geltung [haben]. Wir <sind> und wir <machen> es <anders>.“* (Huizinga 1981, 20) Natürlich können die Regeln der 'echten Welt' nicht völlig aufgehoben werden, aber das Spiel bietet zumindest in vielerlei Hinsicht einen Schutzrahmen, der es „den Beteiligten erleichtert ohne Angst vor Konsequenzen in spielerische Aktionen einzutreten.“ (Ackermann 2016, 6)

In der Analyse des Spiels ist die Konstruktion des von Huizinga angesprochenen „Wir“ maßgebend und zwar besonders in Hinblick auf die in Abschnitt 3.2.1 dargestellten Prozesse von gesellschaftlicher Vereinzelung und dem Bedürfnis und der Notwendigkeit, neue Formen der Versammlung zu entwickeln und zu erproben. Huizinga stellt dazu fest:

„Die Spielgemeinschaft hat allgemein die Neigung, eine dauernde zu werden, auch nachdem das Spiel abgelaufen ist. Nicht jedes Murnelspiel oder jede Bridgepartie führt zur Bildung eines Klubs. Das Gefühl aber, sich gemeinsam in einer Ausnahmestellung zu befinden, zusammen sich von den anderen abzusondern und sich den allgemeinen Normen zu entziehen, behält seinen Zauber über die Dauer des einzelnen Spiels hinaus.“ (Huizinga 1981, 19)

Gerade die gemeinschaftliche Flucht aus dem Alltag, sich gemeinsam „den allgemeinen Normen zu entziehen“ (Huizinga 1981, 19) schweißt die Gruppe zusammen. Dabei werden, genau wie Tsomou am Beispiel der Syntagma-Platzbesetzungen feststellt, die Gruppenzugehörigkeiten weder anhand klassischer und aus einer emanzipatorischen Perspektive mehr oder weniger problematischer Kriterien wie z. B. Gender, Herkunft, Aussehen, Milieu oder ähnlichem festgemacht, sondern „ihre Besonderheit ist, dass sie vor allem durch die Präsenz der Einzelnen sowie ihre Praktiken auf den Plätzen operativ“ hervortreten. (Tsomou 2014, 116f) Auch der von Hardt und Negri geprägte Begriff der „*Multitude*“ könne, so Tsomou, fruchtbar sein. „Dieser Begriff beschreibt eine Menge, die sich nicht identitär konstruiert, sondern in der Praxis zusammenkommt.“ (Tsomou 2014, 123)

Nun mag vielleicht noch der Einwand vorgebracht werden, dass diese Merkmale und Prozesse in ihrer abgegrenzten Spielwelt relevant sein mögen, aber es keine Auswirkungen auf die Gesellschaft habe. Dabei wird aber ignoriert, dass die durch Spielwelten konstruierten Räume „immer dann zu einer sozialen Realität [werden], wenn auf ihrer Grundlage soziales Handeln stattfindet und sie als real erlebt und wahrgenommen werden.“ (Bächle und Thimm 2014, 44) Zudem ähnelt Spiel oft 'ernstem' Verhalten, allerdings mit einer eigenen Sinngebung. Dadurch entsteht für die Spielenden eine eigene, neue „geteilte Realitätsdimension“ (Ackermann 2014, 145) die allerdings, so Huizinga, nachwirkt:

„Mit dem Ende des Spiels ist aber seine Wirkung nicht vorbei, es wirft vielmehr auf die gewöhnliche Welt da draußen seinen Glanz und bewirkt für die Gruppe, die das Fest gefeiert hat, Sicherheit, Ordnung und Wohlstand, bis die heilige Spielzeit wieder da ist.“ (Huizinga 1981,21)

Auch Walter Benjamin weist zudem darauf hin, dass der „dunkle Drang nach Wiederholung [...] hier im Spiel kaum minder gewaltig [ist], kaum minder durchtrieben am Werke als in der Liebe der Geschlechtstrieb.“ (Benjamin 1969, 14) Benjamin behauptet, „Nicht ein ‚So-tun-als-ob‘, ein ‚Immer-wieder-tun‘, Verwandlung der erschütterndsten Erfahrungen in Gewohnheit, das ist das Wesen des Spielens.“ (Benjamin 1969, 15)

Als Indiz für die Wirkung von Spiel auf Realität eignet sich einmal mehr Pokémon Go. In den letzten Wochen und Monaten sind die Zeitungen voll gewesen von Beispielen, wie dieses Spiel Auswirkungen auf die 'echte' Welt hat. So schreiben die KTLA5 News aus den USA von Warnungen der Sicherheitsbehörden und stellen fest: „Some agencies have noted a rise in trespassing and other suspicious activities because of the augmented reality app“. (Bloom 11.07.2016, o. S.) Bei Hannover sind Pokémon Go Spielende auf ein Bundeswehr-Übungsgelände eingedrungen³⁴ und in Leipzig haben Spielende teilweise den Drogenhandel aus einem zentralen Park verdrängt³⁵

Auch der Begriff der *cultural performance*, von Milton Singer geprägt, kann für die Relevanz von Spielen ins Feld geführt werden. Er drückt soziale Praxen und Rituale aus, „durch die sich eine Kultur ihr Selbstverständnis und Selbstbild sowohl dynamisch her- als auch darstellt. Gesellschaftliche Rollen, Zusammenhalt, Intimität, Solidarität und Integration werden in Ritualen und performativen Akten inszeniert, die das geteilte symbolische und praktische Wissen dar- bzw. ausstellen und als soziale Ordnung hervorbringen und reproduzieren.“ (Tsomou 2014, 122)

Bei Huizinga beschränken sich die dargestellten relevanten Merkmale auf die abgeschlossenen Spiele in einem klar definierten „Zauberkreis“, dem abgegrenzten Spielplatz, und auf eine zeitlich klar definierte Abgrenzung und eine abgeschlossene Handlung. (Huizinga 1981, 17) Natürlich läuft die hier aufgeführte Argumentation letztendlich darauf hinaus, dass die von Huizinga behaupteten Merkmale auf Urban Games nicht mehr zutreffen bzw. nicht mehr ausreichen. Nicht erst seit Pokémon Go sind Spiele räumlich und zeitlich entgrenzt worden, ja ziehen aus dieser Entgrenzung ihre Faszination.

34 Vgl.: Spiegel Online (26.07.2016): Virtuelle Monsterjagd: Bundeswehr rüstet sich gegen "Pokémon Go"

35 Vgl.: Meißner (2016): Wenn Pokémonspieler die Drogendealer vertreiben.

Bevor im folgenden auf Urban Games eingegangen wird, soll nochmal genauer der Modus des Spielens, bzw. des spielerischen Blicks auf die Welt betrachtet und aufgezeigt werden, wie er die oben angeführten Mechanismen sozialer Wirkmächtigkeit in gesellschaftlichen Auseinandersetzungen unterstützend ergänzen kann.

3.3.1 Playfulness – ein spielerischer Blick auf die Welt

Der Games-Forscher Miguel Sicart weist auf die Schwierigkeiten hin, den Begriff des Spiels und des Spielens zu fassen und beruft sich auf das Werk des Spiel-Forschers Brian Sutton-Smiths. Dieser fordere, so Sicart, aufgrund der Komplexität des Gegenstands statt einer Definition dessen, was Spiel *sei* (die immer ontologische Behauptungen aufzustellen versucht), lieber verschiedene 'Rhetoriken' zu untersuchen, mit denen Spiel in unterschiedlichen Bereichen und Disziplinen *beschrieben* wird. (Vgl. Sicart 2016, 27f). In diesem Sinne beschreibt auch Sicart sein eigenes Konzept von *play* und *playfulness*, ersteres als eine Aktivität in der Welt und zweiteres als eine Einstellung der Welt gegenüber.

„This rhetoric of play understands play as a human mode of being in the world, a particular phenomenological stance toward the world. In this sense, this rhetoric of play is exclusively human and discards animal play. The play mode of being in the world is appropriative, expressive, personal, and autotelic. Play is appropriative in the sense that it wants to take over the world in order to manipulate it. This manipulation is expressive, that is, conducive to the creation of new things, actions, or behaviors. These are of a personal nature since playing is first and foremost an individual expression that can be collectively cohesive by mutually binding yet flexible agreements, materialized in games, toys, playgrounds, or other usefull props. Finally, play is autotelic in that it has its own purpose, a purpose defined by the very activity of play but in constant negotiation while this mode of being in the world is dominant.“ (Sicart 2016, 28)

Anknüpfend auf die obenstehende Argumentation, derzufolge Spiel, oder *play*, gesellschaftsverändernde Potentiale besitzt, sei auf zwei wichtige Charakteristika von *play* verwiesen, die Sicart anführt. Erstens könne *play* seine Tendenz, sich Welt anzueignen, nutzen um soziokulturelle Strukturen zu identifizieren und zu verändern (vgl. Sicart 2016, 28) und könne als „a force of resistance towards authorities and structures“ (ebd.) verstanden werden, als widerständige Kraft gegen Autoritäten und Strukturen. Zweitens – und das hat auch schon Huizinga festgestellt – befinde sich *play*

im Spannungsfeld zwischen Ordnung und Zerstörung, aus dem es oft seine kreativen Fähigkeiten schöpfe.

Playfulness nun beschreibt Sicart zufolge als eigentlich dem *play* sehr ähnlich, mit dem entscheidenden Unterschied, dass es sich die Welt, bzw. den Raum nicht als Selbstzweck aneignet, sondern in der Aneignung die ursprünglichen Sinngebung und den Zweck respektiert. (vgl. ebd.) Statt eine Situation, einen Raum oder einen Gegenstand zu einem Spiel, einem Spielplatz oder Spielzeug zu *machen*, wird mit der Situation, dem Raum, dem Gegenstand *herumgespielt*.

„This distinction is crucial because it allows us to articulate two different ways of thinking about play in the urban environment. One is the design of play spaces and situations, that is, the creation of objects and locations that afford engagement in the activity of play; playfulness, in turn, opens up the possibility of designing spaces for appropriation without necessarily conforming to traditional methods for designing the play activity. In that sense, playfulness allows us to think about the activity of play in the city beyond parks and recreation.“ (Sicart 2016, 29)

Genau das geschieht in der sozialen Praxis des Urban Gamings. Das Spielen in und mit der Stadt begünstigt diese Haltung der Playfulness aus verschiedenen Gründen. (Vgl. Ackermann 2016, Ackermann und Mariani 2015) Auf diese und auf die darin liegende Chancen soll im nun folgenden Abschnitt genauer eingegangen werden, bevor sich diese Arbeit dem empirischen Teil annimmt.

3.3.2 Urban Games – Spiele im städtischen Raum

Schon die Figur des Flaneurs wird von Walter Benjamin als jemand beschrieben, der den städtischen Spaziergang mit spielerischen Elementen verknüpft. „Dabei ist der Übertritt der Grenze zwischen spielerischem und ‚ernsthaftem‘ Handeln in seinem Fall für Außenstehende in der Regeln nicht ersichtlich. Die Flanerie entspricht damit einem klassischen *Single Player Game*, das sich in der Öffentlichkeit sehr unaufdringlich zeigt.“ (Ackermann 2014, 149f) Auch im *Shopping* lassen sich spielerische Elemente beobachten. Noch deutlicher, und auch auffälliger, sind diese im *dérive* der Situationisten oder im *Parkour*. (Ackermann 2014, 150ff) Gegen die Stimmen, die dafür plädieren Parkour und ähnliche gefährliche Sportarten und entgrenzte Spiele in kontrollierte, sicherere und räumlich separierte „Parks“ zu verlagern, spricht sich der Soziologe Hugues Bazin deutlich aus „weil es beim Parkour darum geht, ihn gerade

nicht auf bestimmte Orte zu beschränken. Sich eine Stadt anzueignen, sie kennenzulernen, heißt, unbekanntes Terrain zu betreten. Das ist immer mit Risiken verbunden. Und diese Risiken kennenzulernen ist ein Lernprozess.“ (Bones 2016c, 03:08–03:45) Und Marc Armengaud sagt über urbane Sportarten wie Parkour oder das Skateboarden: „Diese Sportarten definieren sich ständig neu, was interessant ist. Die Spielregeln passen sich jedem Ort an, jenseits der Normen des Leistungssports, exakter Messungen und Schiedsrichter.“ (Bones 2016a, 03:05–03:20)

Was nun eine Definition von Urban Games angeht, so ist in Anlehnung an Huizingas Abgegrenztheit vor allem auf die Entgrenzung des Spielfelds hinzuweisen.

„Wird eine ganze Stadt zum Spielfeld erhoben, spricht man vom sogenannten Urban Gaming. Dabei tritt das Spiel mitunter unvermittelt im öffentlichen Raum auf und okkupiert auch solche Örtlichkeiten, die nicht als spielspezifisch codiert sind. Die Erweiterung des Spielraums stellt die Beobachtenden vor neue Herausforderungen.“ (Ackermann 2014, 147)

Insofern haben auch Streetart, Graffiti und ähnliche soziale Praxen im städtischen Raum Elemente des Urban Gamings in sich. Rudolf Klöckner etwa konstatiert dem Streetart-Künstler *Farwell* eine Auffassung von Stadt, in der er „offensichtlich die Stadt als großen Spielplatz begreift, auf dem jeder mitspielen kann – und auch jeder mitspielen soll. Er stellt in seinen Arbeiten eigentlich gewohnte Situationen in Frage und schafft neue Blickwinkel und schafft eine neue Perspektive auf scheinbar alltägliche Dinge.“ (Bones 2016a, 04:55–05:23) Entgrenzt bedeutet übrigens keinesfalls zwangsläufig, dass keine Grenzen (räumlich oder zeitlich) vorhanden sind, sondern nur dass sie sich Nicht-Spielenden nicht immer einfach erschließen. Hier wird also ein weiterer Aspekt urbaner Spiele deutlich: nicht nur wird der Spielraum und die Spielzeit entgrenzt, sie werden selbst Teil einer spielerischen Herangehensweise und Teil der Spannung. Mit anderen Worten, die Faszination liegt nicht ausschließlich in der Spielwelt selbst, sondern auch in der Tatsache, dass diese Spielwelt in der 'ernsthaften' Welt angesiedelt ist und mitunter mit ihr verschmilzt.

„Es ist die Uneinordbarkeit, die fasziniert und Interesse bei nicht spielenden Personen generiert. Das Verhindern oder Erschweren der Unterscheidbarkeit von spielerischen und ‚ernsthaften‘ Handlungen im *Urban Gaming* fördert die Auseinandersetzung der spielenden und nichtspielenden Personen mit den bearbeiteten Themen und bespielten Räumlichkeiten“. (Ackermann 2014, 148)

Durch die Tatsache, dass Urban Games im öffentlichen Raum angesiedelt sind – im Sinne von (relativ) frei zugänglichem Raum, mitunter können sie auch z. B. in *Malls* o. ä. stattfinden, die formal private Räume sind – kommt der potentielle Kontakt mit

Nichteingeweihten, mit Passant*innen, Anwohner*innen und Zuschauer*innen als strukturelles Merkmal dazu. Dabei ist klar, dass nie völlig antizipiert werden kann, was durch diese Kontakte geschieht. Dies macht es fundamental wichtig, dass Spielende von Urban Games bereit sind, zu improvisieren (im Sinne der „Improvisation zweiter Ordnung“ nach Dell) und den entstehenden Situationen mit einer Einstellung der *playfulness* zu begegnen. Die entstehenden Situationen erinnern aber auch an Performance-Theater.

„Das in der Öffentlichkeit stattfindende Spiel nimmt Performance-Charakter an, wobei die Interaktion zwischen Spielenden und Betrachtenden der Publikum-SchauspielerInnen-Beziehung im Theater nahe kommt.“ (Ackermann 2014, 148)

Bewusst nicht als Urban Games werden auch deshalb jene Smartphone- oder elektronischen Spiele gefasst, die eher wirken als eine „Form eines temporären Rückzugsortes, der von dem umgebenden Raum abschirmt, als dass es in diesen hineinragen würde“ (Ackermann 2014, 154), also z. B. *Plants vs. Zombies*, *Angry Birds* und all die anderen. Zwar ist eine Betrachtung des Spielens in der Stadt mit diesen Spielen durchaus interessant, da mobile Medien soziale Räume konstruieren, die unklar zwischen An- und Abwesenheit, Privatheit und Öffentlichkeit verortete sind und „vor allem durch ihre Fragilität und Flüchtigkeit gekennzeichnet sind“ (Bächle und Thimm 2014, 43), allerdings spielt es für sie de facto keine Rolle wo sie gespielt werden, ob im Bus, im Park oder eben doch daheim auf der Couch und, wahrscheinlich öfter als man sich vorstellen mag, auf der Toilette.

Auch Spiele im öffentlichen Raum, aber auf dafür vorgesehenen Flächen (Schachfelder, Basketballkörbe, Skateparks etc.) werden hier ausgeklammert, da sie einfach eingeordnet werden können und einen eigenen funktionellen Raum besitzen. Außerdem – und das ist der deutlichste Unterschied – brauchen sie die Stadt nicht. Urban Games *brauchen* die Stadt und ihre Räume und *eignen sie sich an*. Sie spielen nicht nur *in* der Stadt, sondern v. a. spielen sie *mit* der Stadt. Sie spielen mit dem städtischen Raum *herum*, im Spieldesign-Prozess noch stärker als im eigentlichen Spiel.

Um dann doch den Versuch einer Definition zu wagen, sei also festgehalten:

Urban Games sind Spiele, die zeitlich und räumlich entgrenzt sind, die den städtischen Alltag durchdringen und sich die Räume der Stadt aneignen, sie als Spielfeld umfunktionieren und mit ihnen herumspielen und deren Ablauf durch den Kontakt mit Nicht-Spielenden nie völlig vorhersehbar ist.

Bevor nun die empirischen Untersuchungen vorgestellt und ausgewertet werden, soll noch kurz eingegangen werden auf eine weitere Eigenschaft der Urban Games, die sich vor allem durch die Nicht-Planbarkeit des Spielgeschehens ergibt, ihre Tendenz, Improvisationsbereitschaft und eine spielerische Grundhaltung der Welt gegenüber zu verlangen. Nachdem bereits gezeigt wurde, dass Spiele prinzipiell gesellschaftliche relevant sein können, muss ergänzt werden weshalb Urban Games dafür ein besonderes Potential haben.

3.3.3 Urban Games als widerständige Raumaneignungsstrategie

Spielen fördert immer eine Auseinandersetzung mit dem Spiel, mit den Regeln und dem Spielfeld. Oft beschränkt sich diese Wirkung eben auf das abgegrenzte, klar definierte Stück Welt, das als Spielfeld ausgewiesen wurde. In der Praxis der Urban Games ändert sich das, da das Spielfeld mit der 'echten Welt' identisch ist. Es handelt sich bei der Spielwelt um eine zusätzliche Sinnebene, die über die bisherige, 'normale Welt' gelegt wird und die Spielenden nachweislich in stark in ihren Bann ziehen kann.

„Data show that the development of fictional layers overlapped with the common environment empowered players to access original and unique perspectives characterised by a high degree of immersion.“ (Mariani und Spallazo 2016, o. S.)

Diese verschiedenen Ebenen beeinflussen sich gegenseitig. Was die Medienwissenschaftler*innen Caja Thimm und Thomas Christian Bächle über eine Wirkung mobiler Medien sagen, lässt sich m. M. n. auch auf Urban Games übertragen, nämlich, „dass soziale Räume mit symbolischen Zusatzinformationen auf der Ebene der Zeichen angereichert völlig anders erlebt und erschlossen werden – auf performativer und materieller Ebene.“ (Bächle und Thimm 2014, 53f)

Die Bedeutung von städtischem und öffentlichem Raum, von Urbanität und Verfügungsmöglichkeiten über die Stadt für soziale und gesellschaftliche Konflikte und Aushandlungsprozesse wurde in den Abschnitten 3.1 und v. a. 3.2 bereits ausführlich dargelegt. Insofern sollte hier kein großer gedanklicher Sprung mehr nötig sein, um Positionen nachvollziehen zu können, die fordern die Stadt solle verstanden werden als „a playground: as a space that enables, and perhaps inherently calls for, playfull and often creative encounters among inhabitants, visitors, and the urban environment itself“

(Ackermann et al. 2016, 7). Denn es hat sich herauskristallisiert, wie Ackermann und Mariani zeigen, dass Games eine fruchtbare Ressource möglicher alternativer Denkansätze sein können.

„Consistent and interdisciplinary literature [...] establishes that games *can* successfully address problematic topics and hint at better/alternative ways of thinking and acting. Games can be viable resources to tackle specific contemporary issues. In different ways, through experimentation and research with different perspectives and objectives, [...] specifically designed games can generate experiences of play that are *able to* suggest a better understanding of the matters addressed. This articulated starting point that aims to sum up a varied and eclectic scenario serves to introduce the fact that nowadays the game has become a significant lens through which to look afresh at the world and its issues. In parallel, the game also emerges as a research tool to better understand and learn through the experience it suggests.“ (Ackermann und Mariani 2016, 3)

Die adressierten Themen müssen natürlich, auch bei Urban Games, nicht zwangsläufig plakativ die Stadt ins Zentrum der Betrachtung rücken, wie Mariani und Spallazo in ihrem Artikel *Empowering Games* anhand von vier Urban Games zu den Themen Behinderungen, Anorexie, Depression und Alzheimer aufzeigen. (Vgl. Mariani und Spallazo 2016) Nichtsdestotrotz haftet Urban Games eben immer auch die räumliche Komponente an.

„In and through play, the city space can become an urban playground that has the potential to transform people’s sense of themselves as human actors in an urban network of spatially bound and socio-economically grounded actions.“ (Ackermann et al. 2016, 8)

Eine weitere Besonderheit ist auch, dass durch Urban Games einem Prozess der Entfremdung der Stadtbewohner*innen von ihrem Lebensumfeld entgegengewirkt werden kann. Ursachen dieses „Rückgang[s] sozialen Lebens“ bzw des schwindenden Interesses an der städtischen Lebensumgebung, sieht Garret Bradley in Prozessen, welche „die Stadt zur Ware“ machen (Bones 2016a, 05:30–06:05) und z. B. Hoepner im zunehmenden Verlust des menschenbezogenen Maßstabs. (Vgl. Hoepner 2015, 28f) Der Medienwissenschaftler Henry Jenkins stellt fest:

„Spiele dagegen erschaffen einladende Welten, durch die sich die Spieler selbst bewegen. Spieler fühlen sich als Teil dieser Welten und haben ein eigenes Interesse an den sich entwickelnden Ereignissen.“ (Jenkins 2013, 30)

Durch Urban Games wird der Stadtraum anders und in gewisser Hinsicht intensiver, da bewusster erlebt und durch diese Erfahrungen können bestimmte Orte noch Monate später bei den Spielenden Erinnerungen und Gedanken an das und zu dem entsprechenden Urban Game hervorrufen. (Vgl.: Ackermann und Mariani 2015, 74f oder auch die empirischen Ergebnisse dieser Arbeit im folgenden Abschnitt) Innerhalb der Spielwelten machen die Spielenden zudem die wichtige Erfahrung, dass ihre

Handlungen direkten Einfluss auf den Ablauf und den Ausgang des Spiels haben, sie erleben und erfahren in der Spielwelt Selbstwirksamkeit.

„Die Erfahrung einer gesteigerten Handlungsmächtigkeit in Verbindung mit einer alltäglichen Umgebung, kann zu einer Stärkung des Bewusstseins für die eigenen Einflussmöglichkeiten führen und eine Übertragung der spielerischen Haltung auf weitere Bereiche befördern. Auf diese Weise kann Urban Gaming einen nachhaltigen Einfluss auf die Beziehung der Einzelnen zu ihrer Stadt und Umgebung leisten und darüber hinaus Partizipation und Teilhabe stärken.“ (Ackermann 2016, 5)

Hier muss nun auf jeden Fall kritisch darauf hingewiesen werden, dass spielerische Elemente auch gewinnbringend im Dienste der Werbung, als kommerzieller Event oder als imagefördernde Kampagne für z. B. einen bestimmten Wirtschaftsstandort, eine Marke oder ein Produkt eingesetzt werden können. Hinter Pokémon Go z. B. stehen selbstverständlich milliardenschwere Wirtschaftsinteressen. Es gibt m. E. n. keine allgemeingültigen Kriterien, anhand derer sich etwa bestimmen ließe, ob ein Urban Game dazu beiträgt, sich den städtischen Raum abseits konsum- oder profitorientierter Logik anzueignen oder ob es diese Logik stützt. Hier gilt einmal mehr, dass die Theorie erst am konkreten Beispiel mit Sinn gefüllt werden kann und nur in der Anwendung und konkreten Untersuchung der sozialen Praxen, Bedeutungszuschreibungen und gesellschaftlichen Folgen ein aussagekräftiges Bild entstehen kann.

Deshalb soll nun im folgenden auch eine solche Untersuchung durchgeführt werden anhand des konkreten Urban Games *Street Art Bingo* in Dortmund.

4. Die empirischen Untersuchungen

In diesem Abschnitt wird der Untersuchungsgegenstand, das Urban Game *Street Art Bingo*, beschrieben und untersucht, wie Teilnehmende das Urban Game und seinen Gegenstand (Streetart) im Rahmen des Spiels und in der Zeit danach wahrgenommen haben. Es wird der Aufbau und das Vorgehen der Datenerfassung mit qualitativen, fokussierten Leitfaden-Interviews und die Auswertung der Daten mittels qualitativer Textanalyse geschildert. Anschließend werden die Untersuchungsergebnisse präsentiert und mit den theoretischen Vorüberlegungen abgeglichen.

4.1 Street Art Bingo

Beim *Street Art Bingo* handelt es sich um ein Urban Game, welches ich in Dortmund gemeinsam mit dem gemeinnützigen Verein *Die Urbanisten e.V.* im Rahmen eines studentischen Praktikums entwickelt habe. Für das Spiel wurde der als *Unionviertel* bekannte Stadtteil „Innenstadt West“ in Dortmund in drei Spielfelder eingeteilt (Adlerstraße, Westpark, City am U). In jedem Spielfeld wurden 36 Streetart-Objekte fotografiert, von denen jeweils sechs in eine der sechs Kategorien *Murals*, *Bombings*, *Stencils*, *Installationen*, *Tags* und *Sticker*³⁶ gehören. Pro Spielfeld spielen zwei Teams (2 – 6 Personen) gegeneinander. Jedes Team erhält ein Spielset, bestehend aus einer

³⁶ *Murals* bezeichnet meist großflächige, stets legale Wandgemälde. Die Technik (Pinsel, Spraydose...) ist nebensächlich, es ist der Charakter der legalen Auftragsarbeit, der *Murals* definiert und von *Bombings* unterscheidet. *Bombings* sind illegale Bilder und Schriftzüge, gemeinhin als das klassische "Graffiti" bekannt. *Stencils* oder auch *Pouchoirs* bezeichnen Schablonen-Graffiti. Unter *Installationen* fasse ich in diesem Fall viele verschiedene Techniken, die hauptsächlich gemeinsam haben, dass das Kunstwerk 'zu Hause' vorbereitet wird und dann an seinem Bestimmungsort angebracht wird. Darunter fallen in der hier verwendeten Definition angeklebte, bemalte Kacheln, mit Kleister geklebte selbstgebastelte Plakate, Strickarbeiten die im öffentlichen Raum angebracht wurden und ähnliches. *Tags* bezeichnen die Namens Kürzel oder kurzen Parolen, die mit verschiedenen Techniken in der Stadt hinterlassen werden. Die Bezeichnung dieser uralten Praxis, seinen Namen oder Pseudonym im öffentlichen Raum zu hinterlassen, entstammt dem klassischen *american graffiti writing*. Und die Kategorie *Sticker* umfasst industriell oder in Handarbeit hergestellte, selbstklebende Aufkleber. Bei dieser Einteilung in Kategorien handelt es sich um selbstdefinierte, zweckgebundene und möglicherweise z.T. Willkürliche Definierungen.

Blechkiste mit einer Bingokarte, 36 Objektkarten, 7 Informationskarten und einem Stift zum Abhaken. Zusätzlich benötigt wird pro Team eine Kamera oder ein Smartphone. Auf der Bingokarte sind die 36 Bilder klein in einem 6x6 Raster abgebildet, auf der Rückseite befindet sich eine Karte der Spielfelder und die Regeln. Zu jedem Bild bzw. Objekt gibt es zusätzliche eine Objektkarte, auf der größere und meist zusätzlich Bilder sind und auf der Rückseite befinden sich Informationen zum Streetart-Objekt, die genaue Aufgabenbeschreibung und gegebenenfalls eine interaktive Zusatzaufgabe. Die Teams einigen sich auf eine Spieldauer und versuchen dann innerhalb der vereinbarten Zeit, so viele der abgebildeten Objekte wie möglich zu finden und zu fotografieren.

Jedes fotografierte Objekt (bzw. jede erfüllte Aufgabe) gibt einen Punkt, gelingt es einem Team, ein „Bingo“ zu bekommen, also eine senk- oder waagrechte Reihe zu füllen, gibt es drei Extrapunkte. Zusätzlich kann das gegnerische Team fotografiert werden, was nochmal Punkte bringt und es gibt insgesamt 10 an bestimmte Objekte gebundene interaktive Zusatzaufgaben, die auch nochmal mit drei Punkten belohnt werden. Solche Zusatzaufgaben beinhalten immer Interaktionen mit Nicht-Spielenden, die um Hilfe gebeten werden müssen, befragt oder sonst irgendwie ins Spielgeschehen hineingezogen werden.

Auch die Interaktion innerhalb des Teams wird versucht zu fördern, indem bewusst pro Team nur eine Kamera ausgewertet und nur eine Bingokarte ausgegeben wird. So sollen strategische Überlegungen und ein intensiver Austausch im Team angestoßen werden. Zu Beginn des Spiels obliegt es deshalb auch den Spielenden, sich selbst in Teams zusammen zu finden und es wird ihnen dann ca. 30 Minuten Zeit gegeben, sich miteinander, der Karte des Spielfelds, den Regeln und den Spielkarten vertraut zu machen und sich eine Strategie zurecht zu legen. Auch müssen sich die konkurrierenden Teams am Ende in möglichst gemüthlicher Kaffee-und-Kuchen-Atmosphäre gegenseitig kontrollieren und ihre Ergebnisse auswerten, dadurch soll eine Meta-Reflexion und ein Zusammenkommen der gegnerischen Teams in einer großen Spielgruppe ermöglicht werden.

Die ersten Durchführungen des Spiels und der Druck der Spielkarten wurde finanziell gefördert durch Mittel aus dem sogenannten Quartiersfonds Stadtumbau West des Quartiermanagements Rheinische Straße. Deshalb waren die ersten beiden durchgeführten Termine (Mai, Juni) für Teilnehmende kostenlos, für die folgenden

Spieltermine fielen Teilnahmegebühren von 15 € / 7 € ermäßigt an. Beworben wurde das Spiel über die Website und die Social Media Kanäle der Urbanisten, durch 300 Plakate und außerdem wurden Presstexte verschickt. Eine Anmeldung per e-Mail wurde erbeten. Bis auf einen Termin, der abgesagt wurde, waren immer zwischen min. 6 und max. 32 Teilnehmenden dabei, im Schnitt etwa 20 Personen. Neben den 5 angekündigten Terminen (davon wurden vier durchgeführt) fanden nochmal drei Zusatztermine statt und es gab zwei Playtesting-Termine im Vorfeld.

4.2 Datenerhebung

Um nun Interview-Partner*innen zu gewinnen schickte ich eine schriftliche Anfrage per E-Mail an alle durch die Anmeldungen erhaltenen E-Mail Adressen mit Bitte um Weiterleitung, da oft über eine Adresse mehrere Menschen angemeldet worden waren. Ausgenommen waren Adressen, die ich im Rahmen des ersten Playtestings und des letzten Termins im September bekommen hatte, da mir im ersten Fall die Teilnehmenden persönlich zu gut bekannt und das Spiel noch zu unfertig war und im zweiten Fall der zeitliche Abstand nicht groß genug erschien, um Erkenntnisse zur Zeit nach dem Spiel zu erhalten.

Ich erhielt 8 positive Antworten. Davon boten zwei Menschen an, an Skype-Interviews teilzunehmen, aber da ursprünglich 4-6 Interviews führen wollte entschied ich mich für die direkte Kommunikation.

Interviewt wurden also Menschen, die freiwillig und von sich aus auf meine Anfrage reagierten, was auf ein gewissen Maß an Engagement und eine weitgehend positive Erfahrung mit dem *Street Art Bingo* schließen lässt und bei der Bewertung der erhaltenen Daten bedacht werden muss.

Für die Interviews hatte ich einen Leitfaden vorbereitet, der den Prinzipien des fokussierten Interviews nach Merton und Kendall (1979) folgend mit unstrukturierten Fragen begann und die Fragen im Laufe des Interviews zunehmend strukturierter

werden.³⁷ Fokussierte Interviews dienen hauptsächlich dazu, bereits bekannte (statistische, objektive) Daten mit den „subjektiven Interpretationen der Befragten“ (Flick 2016, 195) zu vergleichen. Ich habe das fokussierte Leitfaden gewählt, um die Vorannahme, dass durch die intensive spielerische Beschäftigung mit Streetart eine selektive Wahrnehmung entsteht, in der Befragung zu überprüfen. Augenmerk liegt dabei auch auf der Frage, wie genau diese selektive Wahrnehmung empfunden und bewertet wird. Mögliche subjektiven Erklärungsansätzen der Befragten werden ebenfalls betrachtet. Zudem wird in den erhobenen Daten nach weiteren Hinweisen gesucht, die die aufgestellten Thesen stützen oder schwächen könnten.

Der Leitfaden begann mit der offenen Aufforderung, aus der Erinnerung von dem Spiel zu erzählen. Bei Nachfragen, wie genau das gemeint sei, präziserte ich die Frage dahingehend, dass ich mich nach dem Gefühl während des Spiels erkundigt habe. Damit wollte ich verhindern, dass es zu einem chronologischen Nacherzählen des Ablaufs kommt und wollte die subjektive Ebene der Befragung deutlich machen. Die Nächste Leitfaden-Frage fragte nach einer Strategie in der Gruppe, an die sich meist eine Frage über die jeweilige Rolle innerhalb dieser Strategie anschloss. Dies hatte den Sinn, bestimmte Bedingungen zu erfassen: durch spontane Rückmeldungen nach den Spielterminen war mir aufgefallen, dass manche Teams eine Arbeitsteilung anhand der Streetart-Kategorien vorgenommen hatten. Also suchte z. B. eine Spielerin nur nach Stickern und ein anderer Spieler nach großen Wandgemälden. Da das eine einen genaueren Blick fürs Detail erfordert als das Andere, erschien es mir sinnvoll die Rolle im Team vorsorglich zu erfassen. Wenn die befragte Person bis zu diesem Punkt nicht von sich aus auf die Wahrnehmung zu sprechen kam, schloss sich an dieser Stelle die Frage an, worauf die Befragten während des Spiel geachtet habe.

Anschließend wurde relativ offen danach gefragt, wie die Zeit nach dem Spiel gewesen sei. Dies führte in ein paar Fällen zu Unklarheiten und Nachfragen, ob die Zeit unmittelbar im Anschluss (worunter dann die Auswertung verstanden wurde) oder eher die kommenden Wochen gemeint seien. In diesem Fall bat ich darum, erst das eine, dann das andere zu schildern.

37 Vgl: Flick 2016, 194ff

Da die Vorkenntnis des Themas m. E. für eine Einschätzung von Wahrnehmungsveränderungen wichtig ist, folgten dann einige Fragen die das Vorwissen, die Teilnahmemotivation und wie die Befragten auf das Spiel aufmerksam wurden ausleuchten sollten. Zum Abschluss wurde den Befragten die Möglichkeit gegeben, noch frei etwas über sich selbst zu erzählen, was sie für relevant hielten.

Nach zwei Probeinterviews mit Freunden, die am ersten Playtesting teilgenommen hatten und anschließender Anpassung des Leitfadens, erfolgte die Durchführung aller sechs Interviews innerhalb einer Woche. Das war zwar nicht optimal, da eine Sichtung der Zwischenergebnisse und eine weitere Anpassung des Leitfadens, wie sie bei qualitativer Datenerhebung gelegentlich empfohlen wird (vgl. Burnard et al 2008, 430) nicht möglich war, ließ sich aber aus Zeitgründen und terminlichen Vorgaben der Befragten nicht anders einrichten. Die Transkription erfolgte gemäß den Regeln für vereinfachte Transkriptionen nach Dresing und Pehl (vgl. Dresing/Pehl 2015, 20-23), die sich auf das Erfassen des Inhalts konzentrieren. Die Transkripte befinden sich im Anhang (7.1) der Arbeit.

Im Folgenden werden die einzelnen Interview-Situationen dargestellt (bei den Vornamen handelt es sich um Pseudonyme), um anschließend die Analyse der erhobenen Daten darzustellen und die Ergebnisse zu diskutieren.

4.2.1 Charlotte

Die interviewte Person ist mitte Zwanzig, studierte Urbanistin und ist zur Zeit erwerbsarbeitslos, aber in der ehrenamtlichen Stadtteilarbeit engagiert. Aufgrund ihrer Vorkenntnis und ihrer intensiven Auseinandersetzung mit Stadträumen ist bereits eine selektive Wahrnehmung vorhanden, d. h. hinsichtlich der Wahrnehmung beschreibt sie keine Veränderung. Das Interview fand in einem privaten Garten statt. Es war mein erstes Interview nach den Probeinterviews und ich habe mich definitiv zu eng an den Leitfaden gehalten. Die interviewte Person wirkte nervös, sagte aber aus, „immer so zu reden“, also sprunghaft und schnell. Sie ist dem Befrager bereits aus privatem Umfeld flüchtig bekannt und nahm am zweiten und letzten halböffentlichen Playtesting teil. Nach der zugehörigen Feedback-Schleife wurde jedoch außer dem Design des Spiels

und dem Zufügen von vier weiteren interaktiven Zusatzaufgaben (von 6 auf 10) nichts mehr geändert. Die Teilnahme war zum Zeitpunkt der Befragung also ca. 5 Monate her. Charlotte bestätigte, dass die selektive Wahrnehmung, die mit dem Spiel einherging, auch im Nachgang noch eine Weile anhielt, sagt aber aus, dass sie sowieso schon auf Streetart achte, nur „nicht in so extremer Art und Weise.“ Durch die Wettkampfsituation und den Zeitdruck sei die selektive Wahrnehmung verstärkt worden, was als aufregend und „cool“ beschrieben wurde. Charlotte erwähnte auch, sich bei der Suche nach speziellen Objekten an den Farben orientiert zu haben, sie hat den Stadtraum also gezielt nach bestimmten Farben und Farbkombinationen abgesucht. Strategische Überlegungen im Team fanden nicht statt, was ihrer Meinung daran lag, dass Charlotte nur in einem Zweierteam spielte.

4.2.2 Wiebke

Die interviewte Person ist Ende 20, studiert Kulturwirtschaft und plant eine Masterarbeit über alternative Finanzierungsmodelle fürs Theater. Sie arbeitet in einem städtischen Tourismusbüro und interessiert sich sehr für Theater und Kultur. Die Teilnahme war zum Zeitpunkt der Befragung ca. 3 Monate her. Das Interview fand in entspannter Atmosphäre in einem öffentlichen Park statt, im Hintergrund bellten Hunde und Menschen haben gegrillt. Besonders interessant erschien mir in diesem Interview der Hinweis auf die Intervention im öffentlichen Raum durch eine Gruppe, die sich zumindest zum Teil bei dem Spiel kennengelernt hatte. Wiebke zeigte vor allem Neugierde, die sie sowohl als Motivation für die Spielteilnahme als auch als Antrieb für weitere Handlungen die durch das Spiel angestoßen wurden benennt. In ihren Aussagen schließt sich oft an die jeweilige Aussage direkt eine subjektive Interpretation oder Ursachen-Spekulation an. Ähnlich wie Charlotte hatte sich auch Wiebke schon eingehender mit dem öffentlichen Raum und seiner Nutzung beschäftigt und hatte schon Interesse an Streetart. Trotzdem fiel ihr während des Spiels eine selektive Wahrnehmung auf die sie folgendermaßen begründet: „weil man halt ja gezielt nach etwas gesucht [hat] und dadurch hat man sich auch ein bestimmtes Thema fixiert und

hat vielleicht manche Dinge nicht so wahrgenommen und andere dafür umso intensiver.“ Besondere Beachtung geschenkt wurde dabei den Umgebungsmerkmalen, die auf den meisten Objektkarten zu erkennen sind, d. h. etwa architektonische Details, erkennbare Straßenschilder und ähnliches, nach dem Motto: „das Haus sieht so und so aus, das könnte das und das sein“.

Offensichtlich wurde in Wiebkes Team über Strategie nachgedacht, es fand Arbeitsteilung anhand der Streetart-Kategorien statt, außerdem wurde die Ortskenntnis einer anderen Partizipantin genutzt und Wiebke selbst übernahm vor allem administrative Aufgaben, verwaltete die Objektkarten, kreuzte gefundene Objekte ab und versuchte anhand der Karte des Spielfelds einen möglichst sinnvollen Weg zu suchen – immer in Antizipation möglicher Bewegungen des gegnerischen Teams.

4.2.3 Fabian

Die interviewte Person ist Anfang 30, Lehrer und junger Vater. Er lebt schon sein ganzes Leben in der Gegend, wenn auch inzwischen nicht mehr direkt im Unionviertel. Nichtsdestotrotz ist Fabian gut im Viertel verwurzelt und vernetzt und informiert auch das Kollegium über lokale Veranstaltungen. Er bezeichnet sich selbst als „ein bisschen die verbindende Person zwischen dem, was im Viertel passiert und was in der Schule passiert.“ Er besucht regelmäßig die Internetpräsenz des Urbanisten e. V. und kennt viele Vereinsmitglieder auch privat. Neben der Streetart, die ihm besonders in ihrer legalen Form vermehrt begegnet, interessierte sich Fabian auch besonders für das Konzept 'Urban Games', da er es geradezu als seine Pflicht zu verstehen scheint, „up to date“ zu bleiben. Er nahm in seiner Rolle als Lehrer an dem Spiel teil und brachte ca. 10 Schüler*innen seines Leistungskurses mit. Dies beeinflusste seiner Meinung nach auch die Arbeitsteilung und Strategie in der Gruppe, da ihm quasi automatisch eine Führungs- und Koordinationsrolle zufiel. Alle teilnehmenden Schüler*innen waren aber freiwillig dabei. Mit ihnen führte Fabian im Anschluss an das Urban Game auch noch eine Nachbesprechung in der Unterrichtszeit durch, über die er allerdings wenig verlauten ließ. Die Teilnahme war zum Zeitpunkt der Befragung ca. 3 Monate her. Das Interview fand in einem Lehrerzimmer im Kolleg statt. Die Gesprächsatmosphäre war

entspannt und konzentriert. Der Befragte erzählte relativ ausführlich über die Spieldynamiken, erwähnte seine selektive Wahrnehmung nach einer etwas konkreteren Fragestellung (keine direkte Frage), die sich besonders auf ein bestimmtes wiederkehrendes Objekt (Sticker) fokussierte. Fabian spricht von einem Blick „wie durch ein Zoomobjektiv so ein bisschen.“ Der entsprechende Aufkleber sei ihm seitdem auch in anderen Teilen der Stadt begegnet und aufgefallen.

4.2.4 Nadim

Die interviewte Person ist Anfang 30, Lehrer und seit einem Jahr in dem Stadtteil wohnhaft. Er fühlt(e) sich der Hip Hop Szene zugehörig und hat dementsprechend Vorkenntnisse im Hinblick auf Graffiti. Das Interview fand auf der Außenterrasse eines Cafés in der Mittagspause des Interviewten statt. Nadim trat selbstbewusst auf und die Stimmung war entspannt. Auffällig ist die Betonung gruppenspezifischer Prozesse. So berichtet Nadim auch über Kontakt innerhalb des Teams, die über das Spiel hinaus zumindest auf Social Media Plattformen anhält und sich auch thematisch ausdifferenziert hat. Nadim nahm alleine an dem Spiel teil und trat einer Gruppe bei, die sich untereinander bereits kannte. Der Spieltermin, an dem er teilnahm, war wegen einer geringeren Teilnehmer*innenzahl als gewöhnlich durch eine besonders gemütliche Atmosphäre geprägt. Die Teilnahme war zum Zeitpunkt der Befragung ca. 6 Wochen her. Nadim betont den Einfluss von Wissen und Intention auf seine Wahrnehmung. Dies ist ihm besonders deutlich aufgefallen, da es in seinem Team sehr unterschiedliche Kenntnisstände zum Thema Streetart gab. Während er früher selbst mit der Kamera „auf Fotosafari gegangen“ sei, hätten seinen Mitspielern teilweise „noch nie so richtig bewusst wahrgenommen, dass überhaupt Sticker an Laternen oder an Ampeln oder ja, im Straßenleben untergebracht sind, mit Botschaften, die nicht nur Werbung sind für irgendwas.“ Die Intention, also das *bewusste* Suchen nach Streetart und die damit verbundene Empfindung schildert Nadim als „eine andere Bewusstheit der Wahrnehmung“ die sich einstelle „wenn man gezielt quasi auf Jagd geht nach Streetart und danach sucht“. Dieser Zustand der bewussten Wahrnehmung scheint Nadim zu gefallen, was sich daran sehen lässt, dass er die beiden anderen Spielfelder auch noch

mal spielen möchte. Hier zeigt sich auch die Bedeutung der Spieldynamik und der Gruppenzugehörigkeit in der Spielgemeinschaft, denn er könnte natürlich auch alleine losziehen, was er aber nicht wieder tat. Obwohl er also nicht wieder gezielt suchte, beschreibt er, in der Folge v. a. Veränderungen in der Streetart in seinem Viertel vermehrt wahrgenommen zu haben.

Nadim beschäftigt sich auch mit Geocaching und vergleicht in seinen Aussagen die Spieldynamiken von Geocaching mit dem *Street Art Bingo*, besonders in Hinblick auf die jeweilige räumliche Dimension des Spielbereichs.

4.2.5 Lea

Die interviewte Person ist Anfang 20, kunst- und kulturinteressiert und steht kurz vor Beginn eines Journalistik-Studiums. Sie beschäftigt sich auch selbst mit Streetart, auch praktisch und sie „spraye auch selbst gerne, also jetzt nicht unbedingt draußen, sondern eher auf Papier und dann, aber auch so stencilmäßig“. Sie schreibt für ein lokales Onlinemedium über Kulturveranstaltungen, Konzerte und ähnliches. In dieser Funktion hatte sie bereits vor dem ersten Spieltermin über das Spiel geschrieben und nahm – privat und in Begleitung einer Freundin – am ersten Spieltermin im Mai 2016 teil. Die Teilnahme war zum Zeitpunkt der Befragung also ca. 4 Monate her. Sie kennt sich im Spielfeld ein bisschen aus, ist gelegentlich für Veranstaltungen im Viertel unterwegs. Aber durch das Spiel habe sie „erstmal hier noch mal ein paar Orte abgegrast (...), die man sonst eigentlich nicht so begeht, sage ich jetzt noch mal.“

Das Interview fand statt im Hinterhof des Büros der Urbanisten. Lea wirkte ein wenig schüchtern, aber trotzdem recht souverän. Die Antworten waren manchmal recht knapp, weshalb ich vermehrt Nachfragen eingestreut habe. Auffällig waren ihre Aussagen zur allgemeinen Aufmerksamkeit für Streetart, die bei vielen Menschen fehle, was von ihr als negativ bewertet wurde. Die Wahrnehmung von Streetart erscheint ihr auf eine bestimmte Szene oder Subkultur begrenzt, was sie bedauert. Die Gruppenbildungselemente wurden als sehr positiv wahrgenommen und es wurde überhaupt deutlich Wert darauf gelegt, hervorzuheben wie schön sie alles

gefunden habe. Besonders interessant war Leas Aussage, durch das Urban Game habe man „die Straße ganz anders wahrgenommen als sie sonst ist.“

4.2.6 Nils

Der Interviewte ist Mitte 20, Student (Geschichte und Politik) und arbeitet als studentischer Mitarbeiter für einen Bundestagsabgeordneten. Er wohnt in einem anderen Vorort und kennt das Spielfeld nur von gelegentlichen Kneipenbesuchen dort. Er hat sich von seinen Kollegen für das Spiel interessieren lassen und hatte keinerlei Ahnung von Streetart oder davon, was er sich unter Urban Games vorstellen sollte. Die Teilnahme war zum Zeitpunkt der Befragung etwa 6 Wochen her, er war in der selben Gruppe wie der Befragte Nadim, hat sich aber unabhängig von ihm zu dem Interview bereit erklärt. Das Interview fand vormittags in einem recht belebten Café aber in einer ruhigen Ecke bei Kaffee und Kuchen statt. Nils war selbstbewusst und wirkte eloquent. Da es das letzte meiner Interviews war, war ich auch recht routiniert. Auffällig war, dass Nils bereits bei der Beantwortung der ersten, sehr offen gestellten Frage viele wichtige Bereiche ansprach: Spieldynamik, Gruppenbildung, Wahrnehmung. Und er war der einzige Befragte, der die interaktiven Zusatzaufgaben ansprach. Es war auch seine Aufgabe im Team, sich darum zu kümmern, da er sich im Spielfeld und mit der Materie, also mit Streetart und Graffiti nicht auskannte. So richtete sich sein Hauptaugenmerk während des Spiels neben den Wänden und Kunstwerken auf die Menschen, die den Spielenden begegneten. Er beschreibt, wie durch die Spielsituation und den Zusammenhalt in der Gruppe Hemmungen, mit fremden Menschen in Austausch zu treten, abgebaut wurden und wie das Team auch daraus profitierte. Als Nachwirkung beschreibt Nils, dass er jetzt Streetart eher wahrnehme, (qualitative) Unterschiede bemerke und sich – das betont er am meisten – vor allem erstmals dafür interessiere.

4.3 Analyse und Auswertungsverfahren

In einem ersten Analyseschritt (Z0) wurden in den jeweiligen Transkripten alle als relevant erachteten Aussagen farblich markiert. Dabei wurde bereits grob systematisiert: Aussagen, die mit der Wahrnehmung zusammenhingen wurden grün markiert, Prozesse der Versammlung und Gruppenbildung blau, Aussagen zu Spieldynamiken, -prozessen und -strategien orange, Informationen über Motivationen gelb, Aussagen über den städtischen Raum lila und alles, was sonst noch interessant erschien und nicht deutlich zuzuordnen war, wurde rot hinterlegt.

Im zweiten Analyseschritt (Z1: Paraphrasierung) wurden alle markierten Teile der Interviewtranskripte in eine Tabelle eingetragen und einer ersten Paraphrasierung unterzogen. Notizen über die Interviewsituation und Kernthemen der jeweiligen Interviews wurden zusätzlich erfasst. Im nächsten Schritt (Z2: Generalisierung) wurden die Paraphrasen thematisch und von den einzelnen Interviews gelöst gesammelt und auf eine höhere Abstraktionsebene generalisiert. Gleichzeitig erfolgte eine erste Reduktion (Z3), indem Dopplungen und Paraphrasen, die auf der neuen Abstraktionsebene nicht mehr aussagekräftig waren, gestrichen wurden. Zudem wurden innerhalb der thematischen Kategorien nochmal differenziert, etwa *was genau* selektiv wahrgenommen wurde und *wie* diese Wahrnehmung *bewertet* wurde. Dies wurde als Cluster³⁸ bildlich dargestellt, um die Ergebnisse besser überschauen und erfassen zu können (Z4: Zweite Reduktion).³⁹

Diese Ergebnisse werden im folgenden dargestellt und anschließend in Hinblick auf die im ersten Teil dieser Arbeit ausgeführten und theoretisch begründeten Thesen diskutiert.

38 Siehe eigene Abbildungen im Anhang (7.2)

39 Das systematische Vorgehen und die Bezeichnungen der Arbeitsschritte orientieren sich an dem Verfahren der qualitativen Inhaltsanalyse von Mayring, zusammenfassend dargestellt in Flick 2016, 409-417.

4.4 Empirische Ergebnisse

„Man hat halt irgendwann nur noch auf Graffitis geachtet und gar nicht mehr auf alles andere so und hat so einen ganz anderen Blick bekommen so.“
(Charlotte)

Aus den erhobenen Daten lassen sich verschiedene Erkenntnisse ziehen zu drei Themenkomplexen. Hier werden nun als erstes Ergebnisse zum Themenfeld 'Wahrnehmung', darauf folgend zum Komplex 'Versammlung und Raumnutzung' und abschließend zu 'Spieldynamiken und Motivationen' vorgestellt. Im Anschluss daran wird der Bogen zurückgeschlagen zu den theoretischen Erörterungen des ersten Teils dieser Arbeit. Es wird in den empirischen Daten nach Indizien gesucht, welche die eingangs formulierten Thesen stützen oder widerlegen könnten, dass es durch den spielerischen, kreativen Zugang zu und Umgang mit städtischen Räumen durch Urban Games leicht fällt, sich die Stadt abseits hegemonialer Raumnutzungen anzueignen und den Raum neu wahrzunehmen und mit neuen Bedeutungen aufzuladen.

4.4.1 Ergebnisse 'Wahrnehmung'

Als erstes Ergebnis kann ganz klar festgehalten werden, dass alle Befragten Wahrnehmungsveränderungen beschreiben und angeben, den städtischen Raum „auf neue Weise wahrzunehmen“ (Ackermann 2014, 155). Bei der Beschreibung, inwiefern sich der Blick während des Urban Games verändert habe, gibt es ziemlich unterschiedliche Aussagen: zwar haben alle bewusst versucht, sich auf Streetart zu konzentrieren, manche achteten dabei aber z. B. besonders auf Farben, während andere architektonische Besonderheiten des Hintergrundes in den Fokus nahmen: „das Haus sieht so und so aus, das könnte das und das sein“ (Wiebke). Bei den Befragten, die zusätzlich angeben, z. B. besonders auf andere Menschen (Nicht-Spielende) oder mögliche Wege und Routen geachtet zu haben, lässt sich diese Fokussierung durch Arbeitsteilung und die entsprechende Aufgabe innerhalb des Teams erklären, sie waren etwa für die interaktiven Aufgaben oder für die Wegplanung zuständig. Auch interessant

ist, dass besonders diejenigen Spielenden, die sich (bei einer Arbeitsteilung nach den thematischen, bzw. den technischen Kategorien der Streetart) auf Sticker bzw. auf kleine Details konzentrierten, am häufigsten und deutlichsten davon erzählen, sie hätten im Nachgang bestimmte Objekte „seitdem eben total häufig gesehen“ die sie „vorher gar nicht gesehen“ (Fabian) hätten. Der Befragte Fabian liefert direkt eine mögliche Erklärung wenn er sagt: „jetzt weiß man auch, worum es da so geht und deswegen, ja, hat sich schon ein bisschen was verändert.“ Natürlich sind Aufkleber im Stadtgebiet auch weitaus häufiger anzutreffen als z. B. großflächige Wandgemälde und um letztere wahrzunehmen bedarf es auch nicht unbedingt eines besonders geschulten oder konzentrierten Auges.

Während zwar fast alle Befragten auch aussagten, die Wahrnehmungsveränderung habe über die Spielzeit hinaus angehalten, ließen sich mit der gewählten qualitativen Methode keine quantitativen Schlussfolgerungen darüber ziehen, wie lange diese selektive Wahrnehmung anhielt. Stattdessen zeigt sich allerdings, *wie* sich die Wahrnehmung veränderte. Die Nachwirkungen (auf der Wahrnehmungs-Ebene) umfassen neben der verstärkten Aufmerksamkeit für Streetart allgemein besonders einen Blick für Veränderungen und für qualitative und technische Unterschiede. So bemerkt etwa Wiebke, sie „ziehe jetzt auch wohin, wo so eine Unterführung ist, die jeden Tag neu besprayed wird“, worauf sie sich bereits freue. Und Nadim beschreibt, was ihm zur Streetart in seinem Wohnumfeld im Nachhinein aufgefallen ist: „Da kommen tatsächlich auch Bilder dazu, habe ich jetzt inzwischen gemerkt und Sachen werden übermalt.“ Und Nils schildert, dass ihm nun Unterschiede auffielen, die er früher nie wahrgenommen habe und er Streetart nun auch teilweise würdigen könne.

B: (...) Und die zweite Sache ist, ich bin jetzt kein, ich kenne mich fast gar nicht mit Kunst aus und schon gar nicht so mit sage ich mal mit Straßenkunst oder ich kenne auch die ganzen Bezeichnungen nicht. Was ist jetzt Graffiti, was ist jetzt was Anderes? Und das hat schon so ein bisschen geholfen, an der Stelle auch zu unterscheiden, die ganzen Begrifflichkeiten fallen mir jetzt so an sich nicht mehr ein, aber ich kann so ein bisschen unterscheiden, was ist jetzt, was sind die Unterschiede? Und man hat auch so ein bisschen gelernt, sage ich mal, auch diese Straßenkunst oder Streetart zu würdigen auch. (00:08:49)

I: Das heißt, die fällt Dir auch eher auf oder? (00:08:51)

B: Genau, a) fällt mir sie eher auf und b) habe ich so das Gefühl, geht man jetzt nicht mehr so, was heißt, nicht abwertend, aber auch so, ich meine, früher hat mich das überhaupt nicht interessiert. Man ist da vorbeigegangen und aah, hier wieder eine Kritzelei, da eine Kritzelei. Und jetzt achtet man zum einen mehr darauf und findet es zum Teil auch gut. Nicht alles, aber einiges. (00:09:19)

Und, wie oben angeführt, auch bestimmte Farben und Designs, wie im Falle bestimmter Sticker, sprangen immer wieder ins Auge. Bei den Befragten, die sich wiederholt im Unionviertel, also durch das Spielfeld bewegen, sind zudem die im Laufe des Spiels kennengelernten Objekte mit Erinnerungen verknüpft worden, etwa bei Lea. Und Charlotte, die nicht aus Dortmund kommt, hat nun direkt das ganze Unionviertel mit dem *Street Art Bingo* verknüpft: „dadurch, dass ich fast noch nie in Dortmund war, würde ich wahrscheinlich das auch damit verbinden, ja. (...) Genau, mit Unionviertel, weil man halt ja gezielt nach etwas gesucht und dadurch hat man sich auch ein bestimmtes Thema fixiert man hat ja auch irgendwie das Viertel gesehen.“

Die durch das Spiel erzeugte selektive Wahrnehmung war allen Befragten bewusst. Sie wurde ja auch bewusst erzeugt, die Spielenden haben sich auf die Streetart konzentriert, sie haben „gezielt nach etwas gesucht und dadurch hat man sich auf ein bestimmtes Thema fixiert und hat vielleicht manche Dinge nicht so wahrgenommen und andere dafür umso intensiver“ (Wiebke). Diese selektive Wahrnehmung war also elementar für das Urban Game und so wurde dementsprechend auch wiederholt als „Strategie“ geschildert, man habe „gezielt gesucht“ (Wiebke), und gleichzeitig „haben alle die Augen nach allem offengehalten letztlich“ (Nadim). Nadim bemerkt zudem, es habe auch „eine ganz unterschiedliche Vorkenntnis und Vorprägung auch, was da die Wahrnehmung angeht.“ gegeben. Er hebt also hervor, dass ein unterschiedlicher Kenntnisstand der Materie Einfluss gehabt habe auf die Wahrnehmung derselben:

„da waren eben einige, die da ganz unbeschrieben waren und tatsächlich diese Informationen zum ersten Mal aufgenommen haben, andere, die da schon ein bisschen bewanderter waren und entsprechend war das auch in der Wahrnehmung.“

Dies hatte auch Einfluss auf die Arbeitsteilung im Team, insofern dass versucht wurde die individuellen Stärken der Spielenden jeweils besonders zur Geltung zu bringen, etwa auch die Ortskenntnis einzelner Spielenden, wie auch Wiebke und Nils bekräftigen.

Wie wurde nun diese Wahrnehmungsveränderung, dieser Blick „wie durch ein Zoomobjektiv“ (Fabian), dieser „Perspektivwechsel“ (Wiebke) bewertet? Ganz kurz zusammengefasst: durchweg positiv.

Etwas genauer betrachtet fällt auf, dass besonders die Intensität des Erlebens, die durch die zielgerichtete Suche und die Spielfaktoren Konkurrenz und Zeitdruck verstärkt wurde, als positiv bewertet wird.

„Na ja, man war ja die ganze Zeit so in dem tatsächlichen Spielmodus, wenn man ja die ganze Zeit gegen eine andere Mannschaft sozusagen angetreten ist. Das heißt, man hat die ganze Zeit so das Gefühl, man muss jetzt irgendwie weiterkommen. Man hat jetzt nur eine bestimmte Zeit und Du hast jetzt hier eine Aufgabe und die musst Du jetzt hier erfüllen. Und deswegen war es irgendwie so ein bisschen aufregend und wie ich das, also, es war irgendwie auch cool, weil man, irgendwann nur noch, also, die Stadt aus der Perspektive der Graffitis gesehen hat.“ (Charlotte)

Diese Intensität, diese „andere Bewusstheit der Wahrnehmung, wenn man gezielt quasi auf Jagd geht nach Streetart“ (Nadim), scheint eine der einprägsamsten Erfahrungen zu sein, die die Spielenden des *Street Art Bingos* gemacht haben und die durchgängig als „sehr, sehr interessant“ (Fabian), „aufregend“, „cool“ (Charlotte) oder „ziemlich witzig“ (Wiebke) beschrieben wurde. Eine besonders interessante Formulierung wählt Lea:

Man hat die Straße ganz anders wahrgenommen als sie sonst ist. Normalerweise geht man ja einfach blind daran vorbei, wenn irgendwas irgendwo ich sage jetzt mal so kleine Püppchen irgendwo sitzen oder irgendwas angemalt ist, aber da war das jetzt viel intensiver.

Es erwähnten verschiedene Befragte diese Erfahrung, die sie mit der veränderten Wahrnehmung des städtischen Raumes machten, positiv, z. B. Wiebke: „weil ich mag diese Art von Perspektivwechsel einfach gerne und ich glaube, darauf kommt es auch an, dass man immer ab und an Perspektivwechsel hat.“ Und Lea, die diesen veränderte Wahrnehmung – wenn auch konkret am Beispiel der Streetart – als quasi szenekstituierendes Moment begreift, bedauert, dass viele Menschen diesen Blick nicht entwickeln: „ich glaube, ganz viele Leute wissen einfach nicht, was es hier alles so gibt und gehen einfach nur blind dran vorbei und das ist eigentlich recht schade.“

4.4.2 Ergebnisse 'Versammlung und Raumnutzung'

Alle interviewten Personen schilderten auf die ein oder andere Weise verschieden Gruppenprozesse und Erfahrungen im Umgang mit Mitspielenden oder spielfremden Menschen. Dabei wurden die Verhandlungs- und Organisationsprozesse innerhalb der Teams angesprochen, die Dynamiken zwischen den konkurrierenden Teams und Erfahrungen mit spielfremden Personen geschildert und oft auch normativ bewertet. Auch lassen sich Indizien finden, die für die These Huizingas sprechen, dass eine „Spielgemeinschaft“ dazu neigt „eine dauernde zu werden, auch nachdem das Spiel

abgelaufen ist.“ (Huizinga 1981, 19) So schildern etwa Nadim und Nils – die allerdings im selben Team waren – beide, noch nach dem Spiel über Facebook in sporadischem Kontakt geblieben zu sein, der erst dazu diente die während des *Street Art Bingos* entstandenen Fotos untereinander auszutauschen, aber später auch etwa zum Austausch politischer Veranstaltungshinweise und Informationen genutzt wurde. Und Wiebke berichtet, sie habe „neue Leute kennengelernt“ und sich u. a. mit jemandem aus ihrem Team vernetzt und „sozusagen ein nächstes Projekt im öffentlichen Raum dadurch gebildet“:

„Witzigerweise habe ich auch noch jemanden wiedergetroffen aus dem Spiel, haben wir uns dann irgendwie auch vernetzt und letztens getroffen und einen Stammtisch gemacht irgendwo im öffentlichen Raum, einfach so aus Spaß.“ (Wiebke)

Was in den Überlegungen mitbedacht werden sollte, ist dass bis auf Fabian alle Befragten alleine oder mit maximal zwei Freund*innen kamen. Es gab aber während des Spiels auch größere Teilnehmenden-Gruppen, die ganze Teams stellten, zum Teil auch als großer Freundeskreis zwei Teams, die dann gegeneinander spielten. Würden diese Teilnehmenden befragt werden, wären möglicherweise abweichende Ergebnisse zu erwarten.

Was die Verhandlungen innerhalb der Teams betrifft, so waren diese meist pragmatisch und durch ein gemeinsames Ziel strukturiert:

„Da funktionierte das sofort, das kennenlernen war ganz schnell und dass man dann halt gemeinsam irgendwie sich einen Plan erarbeitet hat, wo geht man lang, wo fängt man an, wo hört man auf?“ (Nils)

Eine Rollenverteilung wurde dann teilweise durch verschiedene Kenntnisstände des Spielfelds oder des Spielobjekts Streetart begründet, im Fall von Fabian aber, der als Lehrer mit seiner Klasse teilnahm, war die Rollenverteilung bereits im Vorfeld klar und er war „da schon sozusagen der Gruppenführer so ein bisschen“. Wiebke berichtet, man habe sich im Team auf eine ortskundige Freundin verlassen, sie habe vor allem administrative Aufgaben erfüllt.

Die gewählten Strategien waren zwar durchaus unterschiedlich, mal wurde versucht die Kategorien thematisch zu verteilen, mal sich an bekannten Objekten zu orientieren, ein Team trennte sich räumlich⁴⁰, das andere blieb zusammen. Als grundlegende

40 Beim letzten Spieltermin trennte sich ein Team sogar komplett und umging die Regel, dass nur ein Fotoapparat/Handy ausgewertet wird, durch Bildung einer Whats-App Gruppe, auf der sie die Bilder austauschten. Dadurch war am Ende egal, welches Gerät ausgewertet wurde und die Gruppe konnte gleichzeitig ein größeres Gebiet absuchen. Dieser kreative Umgang mit den Regeln (denn verboten war dieses Manöver nicht explizit) kann als Indiz gewertet werden für einen lösungsorientierten,

Gemeinsamkeit aller Strategieansätze, egal ob elaboriert oder rudimentär, war die Beschäftigung mit der Raumnutzung. Alle befragten Gruppen versuchten, das Spielfeld „Straße für Straße abzuarbeiten“ (Charlotte) und die Abstraktion, welche der Stadtteilplan auf der Bingokarte darstellt, ins Konkrete zu übersetzen, bzw. sich damit im städtischen Raum zu orientieren. Den Überblick darüber zu behalten wo man sich befand, wo das gegnerische Team sein könnte, wie man weitergehen und „wo man überall reingehen könnte,“ (Lea) war auf jeden Fall eines der zentralsten Motive des Spiels. Alle Befragten haben sich dementsprechend auch auf die eine oder andere Weise bewusst und strategisch mit dem Raum ihres Spielfelds auseinandergesetzt.

Das Verhältnis zwischen den Teams war meist ziemlich entspannt, in den Interviews wird mehrmals darauf hingewiesen, man habe es „jetzt nicht so sportlich genommen“ (Nadim) und es sei „eher so ein miteinander“ (Lea) gewesen. Trotzdem entstand durch den direkten Vergleich, das Bewusstsein, dass „man ja die ganze Zeit gegen eine andere Mannschaft sozusagen angetreten ist“ (Charlotte) und durch die begrenzte Zeit Spannung. Dadurch verging die Zeit schnell, wie auch Lea bemerkt, „obwohl wir echt lange da rumgelaufen sind. Das war auch nicht so ermüdend, das war einfach interessant.“

Was die Empfindungen und Bewertungen dieser Gruppenprozesse und Teamdynamiken angeht, wurde die Gemeinschaftsbildung durch das Spiel als ausgesprochen positiv empfunden:

„Ich fand vor allem schön, dass wir so eine bunt gemischte Gruppe waren, die sich so zusammengefunden hat.“ (Wiebke)

„Ich bin da hingekommen einigermaßen unvoreingenommen, kannte auch keinen der anderen Teilnehmer, also, bin alleine da erschienen. Aber es war irgendwie von Anfang an eine ganz nette Truppe, mit der wir da zusammengekommen sind und wir haben uns relativ gut verstanden.“ (Nadim)

„Die Zeit ging auch ziemlich schnell rum dann, schön war, dass man halt in diesem Team war, dass man auch jemanden dabei hatte, wir waren ja vier Personen glaube ich in einem Team, drei kannten, zu dritt waren wir, wir kannten uns schon. Und eine Person, die neu dazukam. Da funktionierte das sofort (...).“ (Nils)

„Ich fand es gut, dass man sich vorher in Gruppen eingeteilt hat mit Leuten, die man nicht kannte, weil man dadurch, ja, man ist mehr mit Menschen in Kontakt gekommen, das fand ich gut, ich hatte eine Freundin dabei. Und wir hatten dann noch einen älteren Mann dabei, Und noch ein weiteres Mädchen und die waren alle sehr nett. (Lea)

spielerischen Modus der Auseinandersetzung mit der Welt im Sinne Miguel Sicarts *Playfulness*. Denn das Spieldesign erschwerte eine Gruppentrennung, wie auch Fabian bemerkt, dessen Team sich auch trennte aber wieder zusammenkommen musste, um die so gefundenen Objekte dann alle zu fotografieren. Siehe auch die Diskussion der Ergebnisse in Kapitel 4.5.

Die Teambildung, also der Punkt, an dem sich aus der Gesamtgruppe die kleineren Teams finden müssen (ein Prozess, der den Spielenden selbst obliegt und in den ich als Spielleiter kaum eingriff), wird von Fabian passenderweise auch als der eigentliche Beginn des Spiels identifiziert.

Eine Beobachtung, die Nils schildert, betrifft außerdem den Zusammenhalt und das Gemeinschaftsgefühl des Teams in den Interaktionen mit spielfremden Personen, die im Zuge der interaktiven Zusatzaufgaben involviert werden mussten. So glaube er schon, dass „alle in der Gruppe so ein bisschen Hemmungen hatten, grundsätzlich erstmal Leute anzusprechen, diese Fragen zu stellen“. Da die Angesprochenen auch meist etwas misstrauisch seien, die Handlungen nicht einordnen konnten und meist mit Fragen reagierten, musste jedes mal weit ausgeholt und alles erklärt werden. Da die Sonderaufgaben aber relativ hoch bewertet waren und eigentlich unabdingbar, um das Spielziel zu erreichen, überwand sich die Spielenden. Nils erläutert:

„Aber wenn man das ein, zweimal gemacht hat, ging das eigentlich dann auch. Zum Vorteil war auch, dass wir nicht alleine waren, sondern in dieser Gruppe waren und man konnte was erklären, das hat sich dann hinterher so eingespielt, dass das auch schon okay war, obwohl die Menschen natürlich auch unterschiedlich darauf reagiert haben.“

Da die Spielenden also quasi gezwungen waren, sich immer wieder aufs Neue auf Interaktionen mit unbestimmtem Ausgang mit fremden Menschen einzulassen, bereiteten sie sich nicht nur darauf vor⁴¹ und entwickelten dann schnell eine gewisse Routine sondern „die Hemmungen haben sich, glaube ich, dann auch so ein bisschen abgebaut in der Gruppe.“ (Nils)

Andere Beobachtungen zum Umgang mit Nicht-Spielenden betonen die bereitwillige Hilfe, die viele erleben konnten, wie etwa Nils erzählt: „die kannten sich, diese Skateboarder, gut in dieser Gegend aus und die haben uns dann gesagt, da, geht mal da hin, da ist das, da ist das.“ Aber auch – besonders oft im direkten Anschluss – von Schwierigkeiten, Menschen dazu zu überreden sich filmen zu lassen wurde berichtet. Mehrmals griffen die Teams deshalb auf kreative Lösungen zurück und filmten z. B. die Schatten oder die Schuhe und fertigten Audioaufnahmen an.

41 "Und haben da sozusagen uns diese Karten auch vorher schon mal durch oder diese Sonderaufgaben vorher durchgelesen, was sind das für Sonderaufgaben? Und haben dann immer an den Stationen geguckt, was wir zum Beispiel jemanden mit einem Bart gefunden haben, ein Foto machen müssen oder den in dieser BVB-Fankleidung, wo finden wir den? Und versuchen immer, diese Sonderaufgaben damit zu verknüpfen, dass wir sozusagen schon im Kopf haben und nicht erst dann durchlesen, wenn wir an der Stelle sind." (Nils)

4.4.3 Ergebnisse 'Spieldynamiken und Motivationen'

Mehrmals wurde von den Befragten angesprochen, sie würden das *Street Art Bingo* gerne wiederholen, etwa von Nadim, der sagt:

„Ich würde auch gerne die anderen beiden Spielfelder noch gerne machen und ansonsten, weil ich streetartinteressiert bin zumindest und das ja. Und eben wahrgenommen hatte, dass es [Streetart – DP] hier in der Gegend präsent ist in der Form, dass es wirklich sehenswert ist.“

Auch Lea hat überlegt, nochmal ein anderes Spielfeld zu spielen:

„Ja, ich habe tatsächlich sogar noch darüber nachgedacht, ob ich nochmal daran teilnehmen soll, einfach, um mich in eine andere Region einzuordnen und mir das alles nochmal anzugucken.“

Und Fabian, der ja mit seinen Schüler*innen teilnahm, würde das Spiel gerne „auch mal mit Kumpels und so“ wiederholen.

Dies legt den Schluss nahe, dass die Teilnahmemotivation über ein reines Interesse am Spielobjekt, also der Streetart hinausgeht. Dieses Interesse war zwar die meistgenannte Motivation, aber wie nicht nur Nadims Berichte von seinen früheren „Foto-Safaris“ zeigen, braucht es ja natürlich kein Urban Game, um sich mit Streetart zu beschäftigen. Offensichtlich hat aber das Spiel den Zugang erleichtert, d. h. es motivierte die Teilnehmenden, sich weiter mit der Materie auseinanderzusetzen. Lea etwa, die auch schon im Vorfeld interessiert war, erläutert,

„Das heißt, bei uns war das jetzt so, dass wir genau, sind ja immer zwei Gruppen gewesen und wir hatten genau die Sachen, die die Anderen nicht haben und das war auch andersrum. Das heißt, wir konnten uns am Ende dann nochmal austauschen, wo war das eigentlich und haben auch gesagt, okay, dann gehe ich da trotzdem nochmal gucken, obwohl das Spiel vorbei ist, weil es mich jetzt einfach interessiert, wie es jetzt wirklich wirkt.“

Das Urban Game gibt sozusagen den Hinweis, dass es sich hier besonders 'lohnt' aufmerksam zu suchen, dadurch dass es den Spielenden zeigt, „wie viel in so einem ganz kleinen abgegrenzten Teil eigentlich an Streetart existiert“ (Lea), was man „eigentlich auf den ersten Blick gar nicht [denkt]“. Oft genug gab es ja in dem entsprechenden Spielfeld noch viel mehr zu sehen:

„Und bei manchen Graffitis war das so, dass man sie nicht direkt gefunden hat und dementsprechend einfach überall rumgeirrt ist und noch Sachen gefunden hat, die man gar nicht finden sollte für das Spiel, aber die trotzdem total schön sind, total interessant und ich fand die Atmosphäre eigentlich ziemlich schön.“ (Lea)

Daher mag auch das Interesse kommen, die anderen Spielfelder auch zu erkunden, oder wie Lea sagt, „wenn man jetzt nur in einem Areal war, dass man trotzdem sagt, ja okay, ich gucke mir trotzdem nochmal an, was in den anderen eigentlich los ist, weil es mich interessiert.“ Die Frage bleibt also: Was motivierte die Befragten außer einem eher vagen Interesse am Spielobjekt „Streetart“, am Spiel teilzunehmen und was motiviert sie, es wiederholen zu wollen?

Wie bereits mehrfach angeklungen, scheint in der Konkurrenz ein Spannungselement zu liegen, obwohl die meisten Befragten angaben nicht wettkampforientiert gespielt zu haben. Und auch die begrenzte Zeit und der begrenzte Raum wirkten motivierend.

„Aber das Spiel war halt nochmal, also, was man ja nicht so oft macht, einfach dieses, ja, so eine Spielsituation, ne? Dass dann halt nicht, dass es nicht, es gibt einen begrenzten Zeitrahmen, Du hast halt, Du musst halt jetzt eine Aufgabe erfüllen und Du hast jetzt also, das ist etwas, was Anderes. Und es gibt so einen Anreiz so.“ (Charlotte)

Zeitdruck wird von den Befragten mehrfach genannt, scheint aber nicht als externer Druck empfunden worden zu sein, sondern wurde eher als intrinsische Motivation gesehen, „also, es war kein Zeitdruck, aber man wollte ja die Sachen einfach hinkriegen und alles finden [...] aber dafür war wirklich zu wenig Zeit.“ (Lea)

Und das Spannungsgefühl, die Aufregung, die durch die Spielsituation erzeugt wurde, löste sich am Ende in einer gemeinsamen und angenehmen Gruppenerfahrung auf. „Und ja, dann klang das ja so langsam bei einem Stück Kuchen aus, war ja alles supernett.“ (Fabian). Es war kurz gesagt „ziemlich entspannend danach“ (Lea) Überhaupt wird die Gruppenerfahrung, wie auch schon im Abschnitt 4.4.2 gezeigt, durchweg positiv erwähnt und wird m. E. motivierend wirken.

Einen weiteren starken Anreiz, an dem *Street Art Bingo* (erneut) teilzunehmen ist mit Sicherheit Neugier, wie von den Befragten wiederholt geäußert wurde. So schildert Lea, sie „fand es gut“ neue Orte und „Leuten, die man nicht kannte“ kennenzulernen und in Hinblick auf die Streetart, dass sie sich darüber freue jetzt zu wissen „was hier noch alles ist“.

Auch Fabian erwähnt den Reiz, in bekanntem Terrain Neues zu entdecken:

Und irgendwie ja, ich fand das gut. War nicht zu einfach, obwohl ich da in der Ecke groß geworden bin [...]. Zehn wusste ich sofort, okay, die sind auf jeden Fall da und da. Die anderen nicht, ich habe selber noch total viel Neues entdeckt.

Für Nils war das Konzept der Urban Games sehr neu, er habe sich „auch erstmal nichts darunter vorstellen“ können, selbst nachdem das Spiel erklärt wurde, war es ziemlich unklar. Nils berichtet:

„Und genau, an dem Tag, wo wir sozusagen dahingegangen sind, war das auch erstmal bei der, als alles erklärt wurde, worum es da geht, was gemacht wird, war das alles ziemlich neu für mich und ich konnte mir auch da noch nicht so hundertprozentig was drunter vorstellen. Nur, dass wir irgendwo langgehen, ein bestimmtes Gebiet haben, und sozusagen ich sage jetzt mal, Kunst suchen. Und als wir dann sozusagen losgegangen sind, hat sich dann immer mehr so auch herauskristallisiert, wie das Spiel funktioniert mit diesem Bingo, dass man halt sozusagen wie dieses normale Bingospiel versuchen muss, diese Reihen zu bekommen. Diese Kunstgegenstände finden muss und das hat erstmal total viel Spaß gemacht, das hatte ich mir vorher nicht so vorgestellt.“

Nils kommt in seinem Interview nie explizit darauf zu sprechen, ob Neugierde für ihn eine Motivation dargestellt habe. Ein Arbeitskollege habe ihn eingeladen mitzukommen, aber da er ohne eine genaue Vorstellung zu haben, worauf er sich einlässt, zugesagt hat, halte ich es für vertretbar ihm zumindest eine große Offenheit Neuem gegenüber zu unterstellen.

Sehr viel konkreter formuliert es Wiebke. Sie habe v. a. teilgenommen, „weil ich Bock auf was Neues hatte, weil ich einfach ja neue Formate kennenlernen wollte, Input haben [...]“ wollte. Sie sagt, sie habe sich nach dem Spiel „bereichert“ gefühlt durch das Konzept der Urban Games „weil es eine neue Idee war“. Das *Street Art Bingo* habe ihr auch geholfen, das „Ruhrgbiet mehr als urbanen Raum auch“ zu betrachten:

„Weil sonst habe ich immer geschimpft, weil mir das alles hier zu klein war, aber, ja und das hat mich dann nochmal gefreut, dass es so viel Streetart auch gibt, das wusste ich nicht. Ich fand das Unionviertel total spannend, auch den Gewerbehof und so was, kannte ich noch nicht.“

Sie beschließt ihre Aussage mit dem schönen Satz: „Ich habe was Neues entdeckt und das hat mich glücklich gemacht.“

4.5 Abschließende Diskussion der Ergebnisse

In diesem Abschnitt sollen nun abschließend die ausgewerteten Ergebnisse mit den theoretischen Vorannahmen zusammengebracht und in Hinblick auf die grundlegenden Thesen der Arbeit überprüft werden, die da lauteten:

1. Urban Games können sich sehr gut eignen, um urbanen Raum abseits hegemonialer Nutzungs- und Herrschaftsdiskurse anzueignen, wie das bereits im theoretischen Teil dieser Arbeit hergeleitet und aufgezeigt wurde.

2. Dies liegt u. a. in den Eigenschaften von Spiel bzw. *play* im Sinne Sicarts, besonders aber in der *playfulness* begründet, das bedeutet in einer kreativen, neugierigen und lösungsorientierten Haltung der Welt gegenüber.

3. Dies kommt besonders zustande, da Urban Games durch die Appropriation des städtischen Raumes, die dabei die 'echte Welt' nie völlig verschwinden lässt, eine neue Sichtweise und Neubewertung des nun als Spielfelds empfundenen Stadtraumes zulässt. Hinsichtlich dieser neuen Sichtweise gibt es in den erhobenen Daten viele Indizien, die besagte These stützen. Da wird die Stadt durch ein „Zoomobjektiv“ (Fabian) gesehen, in einer anderen „Bewusstheit der Wahrnehmung“ (Nadim) oder sogar „anders als sie sonst ist“ (Lea). Das Spiel hat, um mit Huizinga zu sprechen, eine „zeitweiligen Welt“ aus der Realität „herausgetrennt“ (Huizinga 1981, 18). Das „*Spiel ist nicht das <gewöhnliche> oder das <eigentliche> Leben*. Es ist vielmehr das Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz.“ (Huizinga 1981, 15) Dieser Blick durch die Brille des Spiels hilft Lea und den anderen Teilnehmenden, „die Orte, an denen sie sich aufhalten, auf neue Weise wahrzunehmen.“ (Ackermann 2014, 155) Denn natürlich handelt es sich um den identischen physisch-materiellen Raum, der jedoch durch die veränderte soziale Praxis und die veränderte Wahrnehmung angeeignet wird, neue Bedeutung erhält und einen neuen sozialen Raum darstellt.

Mehrfach wird auch in den Interviews auf diesen Spielraum Bezug genommen und die durch den Mapping-Prozess konstituierte Abstraktionsebene auf den physisch-materiellen Stadtraum übertragen und zur Orientierung oder Lagebeschreibung genutzt. Etwa erwähnt Nadim, knapp außerhalb des Spielfelds zu wohnen, außerdem bedienen

sich alle Strategieansätze der Karte, um die Bewegungen in der physischen Welt zu planen und zu koordinieren.

Der bespielte Raum hat sich für die Teilnehmenden verändert. Manche kennen sich einfach besser aus und können sich besser orientieren, andere verknüpften das Spielfeld mit angenehmen Erinnerungen und für wieder andere war die Teilnahme am *Street Art Bingo* Teil eines Prozesses, das Ruhrgebiet für sich als einen urbanen, großstädtischen Raum zu definieren und ihm dadurch ganz andere Bedeutungen zuzuschreiben.

Auch für die Entwicklung einer Perspektive der *playfulness* finden sich Hinweise. Dies ließ sich im Verlaufe der unterschiedlichen Spieltermine vor allem im kreativen Umgang mit den Regeln beobachten, ohne, dass diese explizit gebrochen worden wären. Ob ein Team eine Whats-App Gruppe einrichtete oder jemand sein Fahrrad von zu Hause holte, die Lust „auf was Neues“ (Wiebke) blieb nicht in einer Konsumhaltung der angebotenen Inhalte stehen, sondern die Teilnehmenden spielten aktiv mit diesen 'Angeboten' herum. Es wurden auch immer wieder Verbesserungsvorschläge oder eigene Ideen als nicht erfragtes Feedback zurückgegeben, bzw. Hinweise darauf, wo sich das Spiel auch noch gut umsetzen ließe, z. B. in der Dortmunder Nordstadt. Auf die Herausforderung, unbekannte Menschen in der Stadt anzusprechen stellten sich die Teams ein, „dass das auch schon okay war, obwohl die Menschen natürlich auch unterschiedlich darauf reagiert haben.“ (Nils) Und als sich den Spielenden Hindernisse in den Weg stellte, etwa Passant*innen, die nicht gefilmt werden wollten, so gingen sie gemeinschaftlich und konstruktiv mit der nicht antizipierten Situation um, d. h. die Spielenden *improvisierten* im Sinne Christopher Dells, indem etwa die Schatten gefilmt wurden. (Vgl. Dell 2011, 162) Dabei musste die Situation erklärt werden, was mit dem Verweis darauf, dass es sich um ein Spiel handle, meist erleichtert wurde, wie ich mehrfach beobachten konnte. Dies nennen Ackermann und Mariani „protective frame“, (Ackermann und Mariani 2015, 76) also der durch den Rahmen des Spiels aufgebaute „Schutzraum“ (Ackermann 2016, 5), der es den Spielenden erlaubt, sich anders zu verhalten, als es die 'ernsten' Konventionen und gesellschaftlichen Verhaltensregeln normalerweise erlauben würden.

Die Inhalte des Spiels, in diesem Fall die Streetart, wurden intensiver und als spannender empfunden. Theoretisches Wissen konnte erarbeitet werden, indem die Spielenden „explizit dem nachgegangen [sind – DP] im wahrsten Sinne.“ (Nadim) In

den Befragungen zeigte sich allerdings, dass von der „lexionartige[n] Informierung“ (Nadim) eher wenig hängen geblieben ist, ein Lern- und Erkenntnisprozess auf einer praktischeren Ebene aber trotzdem stattfand.

Interessante Hinweise fanden sich in den Daten auch zu bestimmten Formen von Vergemeinschaftung, die Margarita Tsomou als „operative Gemeinschaften“ (Tsomou 2014, 117) bezeichnet. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass sie in der Handlung, die sie gemeinsam vollziehen entstehen und damit performativ und nicht identitär konstituiert sind. Wiebke nannte das eine „bunt gemischte Gruppe“ die sich zusammengefunden hatte und zusammenspielte. Und auch Lea weist u. a. auf die großen Altersabstände innerhalb ihres Teams hin.

Auch für Huizingas Behauptungen, diese „Spielgemeinschaften“ neigten dazu, sich zu verstetigen und „über die Dauer des einzelnen Spiels hinaus (Huizinga 1981, 19) von der verbindenden Magie des Spiels zu zehren, finden sich Indizien in den Daten. Teilnehmende, die sich im Rahmen des Urban Games kennenlernten, starteten im Nachgang ein eigenes „neues Projekt im öffentlichen Raum“ und zwar „einfach so aus Spaß“ (Wiebke). Hier würden sich aber wahrscheinlich Methoden der quantitativen Datenerhebung und -auswertung eher anbieten, um belastbare Hinweise darauf zu finden, ob und wie sich ein Urban Game hier von einem Spiel anderer Art unterscheidet.

5. Rückblick und Ausblick

In dieser Arbeit wurde nach der Einleitung (1) und der Vorstellung der Methodik (2) im Abschnitt 3.1 ein Verständnis von 'Raum' formuliert, das sich eng an den historisch-geografischen Materialismus anlehnt und dem es vor allem anderen darum geht, den Raum als ein soziales Produkt zu verstehen. Raum wird als ein mehrschichtiges Gebilde begriffen, das den physisch-materiellen Ort, also die stoffliche und strukturelle Beschaffenheit einerseits und andererseits die Bedeutung, die diesem Ort zugeschrieben wird, seine Funktion und seinen Symbolgehalt gleichermaßen umfasst. Zugang zu und Verfügungsgewalt über soziale Räume durch soziale Praxen sind dabei immer auch Objekt gesellschaftlicher Machtverhältnisse und politischer und sozio-ökonomischer Auseinandersetzungen. 'Raum' ist also formbar und sowohl Voraussetzung als auch Ergebnis sozialer Praxis. Dass dabei verschiedene soziale Praxen verschiedene Raumformen produzieren, wurde ebenfalls dargelegt.

Dadurch, dass 'Raum' durch soziale Praxis geformt wird und selbst wieder auf die soziale Praxis zurückwirkt, erhält die Produktion und Aneignung von 'Raum' Bedeutsamkeit in sozialen Konflikten und gesellschaftlichen Aushandlungsprozessen, wobei sich manche Ansichten des Raums durchsetzen und prägend wirken. Weiter wurde auf die Überwachung des (städtischen) Raumes und die Verknüpfung von Raum, Stadt und Sicherheit eingegangen. Das Kapitel über Raum wurde mit einem Zwischenfazit abgeschlossen, in dem die bis dahin entwickelten theoretischen Positionen gebündelt zusammengefasst wurden.

Im Abschnitt 3.2 wurde auf die Folgen neoliberaler Stadtentwicklung und des vorherrschenden Raumkonzepts auf den konkreten Stadtraum hingewiesen: er wird ausschließlich an den Interessen derjenigen Menschen ausgerichtet, die den Stadtraum besitzen. Darunter leidet das städtische Leben.

Mit dem Vorschlag, die Entwicklung von Urbanität und Improvisation zu fördern durch eine Wiederentdeckung des Spielerischen in Stadt und Gesellschaft wurden optimistische Lösungsansätze vorgestellt. Diese zielen auch darauf, neue Formen der

Versammlung und der Raumnutzung zu erproben und sich gleichzeitig von den etwas nostalgischen Idealen der 'europäischen Stadt' und des 'öffentlichen Raumes' zu lösen. Nichtsdestotrotz gilt es zu verteidigen und wertzuschätzen, was davon noch vorhanden sein mag und auch weiterhin ein 'Recht auf Stadt' offensiv einzufordern.

Anschließend setzte sich diese Arbeit mit der Streetart als einer besonderen, widerständigen sozialen Praxis auseinander. Diese eignet sich städtische Räume an und stellt damit immer implizit und performativ die Frage nach Eigentum und Nutzungsrecht von 'Stadt'. Nicht zuletzt wegen dieser Eigenschaft war Streetart auch Objekt und Thema des untersuchten Urban Games *Street Art Bingo*.

Im Abschnitt 3.3 wurde 'Spiel' und 'Spielen' in ihrer anthropologischen und kulturgeschichtlichen Bedeutung skizziert. Dabei wurde zudem das Konzept der *playfulness* als ein Modus des In-der-Welt-seins betrachtet. Anschließend wurden Urban Games vorgestellt und charakterisiert. Ich habe dafür Urban Games definiert als Spiele, die zeitlich und räumlich entgrenzt sind und den städtischen Alltag durchdringen. Urban Games eignen sich die Räume der Stadt an, indem sie zu einem Spielfeld umfunktioniert werden. Der Ablauf eines Urban Games ist dabei durch den Kontakt mit Nicht-Spielenden nie völlig antizipierbar.

Anschließend konnte gezeigt werden, dass Urban Games, in einem emanzipatorischen Bestreben um ein 'Recht auf Stadt', als entsprechende widerständige Raumeignungsstrategien genutzt werden können. Gleichzeitig wurde deutlich gemacht, dass spielerische Taktiken auch im Dienste einer dominanten Raumnutzungslogik nutzbar gemacht werden könne und es deshalb stets der Analyse der tatsächlichen Praxis bedarf.

Dies geschah im folgenden Kapitel 4 durch die empirischen Untersuchungen. Untersucht wurde das selbst entwickelte Urban Game *Street Art Bingo*. Dabei konnten zahlreiche Indizien festgestellt werden, die die These stützen, dass Urban Games unter bestimmten Voraussetzungen durchaus einem emanzipatorischen Prozess der Aneignung öffentlicher bzw. städtischer Räume zuträglich sein können.

Eine weitere Erforschung des Phänomens 'Urban Games' ist m. E. n. wichtig und könnte sicherlich fruchtbar sein für eine Stadtentwicklung jenseits der großen Leuchtturm-

Projekte, der behördlichen Kontrolle und der privatwirtschaftlichen Investitionen. Dabei sind Fragestellungen denkbar, für die sich je nachdem sowohl qualitative als auch quantitative Methoden anbieten. Bei der Untersuchung und Bewertung solcher und ähnlicher Projekte ist es in meinen Augen unerlässlich, den Einzelfall zu betrachten: sowohl in Hinblick auf die Intentionen der Entwickler*innen und Designer*innen als auch auf die tatsächlichen Folgen für die Wahrnehmung des Raumes und die daraus erwachsenden sozialen Praxen.

Ein Aspekt, der in der vorliegenden Untersuchung komplett außer acht gelassen wurde, der aber durchaus interessant wäre, betrifft die widerstreitenden Interessenlagen verschiedener an dem Urban Game teilhabender Akteure zu betrachten und zu untersuchen. So ist zum Beispiel davon auszugehen, dass Spielende, Designer*innen, Anwohnende und Geldgeber*innen mit verschiedenen Erwartungen, Hoffnungen, Interessen und Befürchtungen am Entstehungs- und Durchführungsprozess eines Urban Games mitwirken. Hierfür würden sich ausführliche qualitative Methoden der Untersuchung anbieten, etwa narrative Interviews oder hermeneutische Auswertungsverfahren. Wenn aber die Folgen eines Urban Games, ob nun für den entsprechenden Stadtteil oder eine bestimmte Zielgruppe erfasst werden sollen, bieten sich verschiedene Formen der (Medien-)Wirkungsforschung an, die sowohl qualitativer als auch quantitativer Natur sein könnten.

Besonders interessant erscheint mir aber zuvorderst eine performative Forschung, ein Ausprobieren und Entwerfen im konkreten Stadtraum. Denn wie gezeigt wurde, kann eine fruchtbare Untersuchung und Bewertung immer nur *in* der jeweiligen Situation erfolgen.

So sollte m. E. n. auch Lefebvres eingangs zitierte Aussage verstanden werden: „Es interessiert nicht mehr die Theorie, sondern die Praxis.“ (Lefebvre 2016, 144) Nicht eine Überhöhung der Praxis und eine Verdammung der Theorie kann die Lösung sein für aktuelle Probleme in der Entwicklung der Städte, es muss versucht werden beides ausgewogen miteinander zu verbinden. Eine dringend notwendige Suche steht an. Eine Suche nach neuen Versammlungsmöglichkeiten in Zeiten der Vereinzelung, nach echter Teilhabe am gesellschaftlichen und städtischen Leben, statt voranschreitender Segregation und Verdrängung. Nach neuen Mitbestimmungsrechten in

postdemokratischen Verwaltungssystemen, nach Möglichkeiten, trotz erstarkender nationalistischer Bewegungen, Gemeinschaften abseits identitärer Kriterien zu erschaffen. Und dafür braucht es eine Theorie, die sich vor allem anderen für die Praxis interessiert.

6. Literaturverzeichnis

Ackermann, Judith (2014): Location Based Mobile Gaming in der Stadt – Spielerische Eroberung des urbanen Raums und Hybrid Reality Theatre. In: Thomas Christian Bächle und Caja Thimm (Hg.): Mobile Medien – mobiles Leben. Neue Technologien, Mobilität und die mediatisierte Gesellschaft. Berlin: LIT (Bonner Beiträge zur Onlineforschung, 3).

Ackermann, Judith (2016): Urban Gaming. Formen und Auswirkungen des Spielens mit und in der Stadt. In: *PH Lesenswert. Online-Magazin des Zentrums für Literaturdidaktik Kinder Jugend Medien* (1), S. 2–8. Online verfügbar unter https://www.academia.edu/29417771/Ackermann_Judith_2016_Urban_Gaming_Formen_und_Auswirkungen_des_Spielens_mit_und_in_der_Stadt, zuletzt geprüft am 26.10.2016.

Ackermann, Judith; Mariani, Ilaria (2015): Re-Thinking the Environment through Games. Designing Location Based Mobile Games in Higher Education for Environmental Awareness. Universität Siegen; Politecnico di Milano. Online verfügbar unter https://www.researchgate.net/publication/284158044_RETHINKING_THE_ENVIRONMENT_THROUGH_GAMES_DESIGNING_LOCATION_BASED_MOBILE_GAMES_IN_HIGHER_EDUCATION_FOR_ENVIRONMENTAL_AWARENESS?enrichId=rgreq-d7532bf6bd2be4be8e513aa903dacfc6-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzI4NDE1ODAN0NDtBUzoyOTcxNjYwMzY4NDg2NTRAMTQ0Nzg2MTMxMjczNA%3D%3D&el=1_x_2, zuletzt geprüft am 24.10.2016.

Ackermann, Judith; Mariani, Ilaria (2016): Fun by design: The game design activity and its iterative process as (playful) learning practices. In: *Conjunctions: Transdisciplinary Journal of Cultural Participation* 3 (1), S. 1–20. Online verfügbar unter https://www.academia.edu/25958664/Mariani_Ilaria_Ackermann_Judith_2016_Fun_by_design_The_game_design_activity_and_its_iterative_process_as_playful_learning_practices, zuletzt geprüft am 06.07.2016.

Ackermann, Judith; Rauscher, Andreas; Stein, Daniel (2016): Introduction: Playin' the City. Artistic and Scientific Approaches to Playful Urban Arts. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 16 (1), S. 7–24.

Akil, Omari (2016): Warning: Pokemon GO is a Death Sentence if you are a Black Man. Medium. Online verfügbar unter <https://medium.com/mobile-lifestyle/warning-pokemon-go-is-a-death-sentence-if-you-are-a-black-man-acacb4bdae7ff#bnl98o7ff>, zuletzt aktualisiert am 11.07.2016, zuletzt geprüft am 19.07.2016.

Anstaetten, Lätitia von (2010): Culture Jamming. In: Daniela Krause und Christian Heinicke (Hg.): Street Art. Die Stadt als Spielplatz. 2. Aufl. Berlin: Archiv der Jugendkulturen, S. B.162-B.163.

Bächle, Thomas Christian; Thimm, Caja (Hg.) (2014): Mobile Medien – mobiles Leben. Neue Technologien, Mobilität und die mediatisierte Gesellschaft. Berlin: LIT (Bonner Beiträge zur Onlineforschung, 3).

Bächle, Thomas Christian; Thimm, Caja (2014): Mobile Technologien im Alltag und die Erfahrbarkeit sozialer Räume. Ein Entwurf zum *Augmented Living*. In: Thomas Christian Bächle und Caja Thimm (Hg.): Mobile Medien – mobiles Leben. Neue Technologien, Mobilität und die mediatisierte Gesellschaft. Berlin: LIT (Bonner Beiträge zur Onlineforschung, 3), S. 41–68.

Bachtin, Michail M.; Lachmann, Renate (Hg.) (1987): Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur. Frankfurt: Suhrkamp. Online verfügbar unter http://www.gbv.de/dms/faz-rez/880603_FAZ_0030_30_0001.pdf, zuletzt geprüft am 19.07.2016.

Barber, Benjamin R. (2013): If mayors ruled the world. Dysfunctional nations, rising cities. Paperback edition. New Haven, CT: Yale University Press.

Bark, Karlheinz; et al. (Hg.) (1992): Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik: Essais. Leipzig: Reclam.

Bartholomae, Florian; Wiens, Marcus (2016): Spieltheorie. Ein anwendungsorientiertes Lehrbuch. 1. Aufl. 2016. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

Beck, Harald (2004): Graffiti. Stuttgart: Reclam (9112).

Belina, Bernd (2013): Raum. Zu den Grundlagen eines historisch-geographischen Materialismus. 1. Aufl. Münster: Westfälisches Dampfboot (Einstiege, 20).

Benjamin, Walter (1969): Spielzeug und Spielen. In: Zentralrat der sozialistischen Kinderläden West-Berlin (Hg.): Eine kommunistische Pädagogik. Selbstverlag. Berlin (Anleitung für eine revolutionäre Erziehung, 2), S. 7–16.

Berding, Ulrich; Havermann, Antje; et al. (Hg.) (2010): Stadträume in Spannungsfeldern. Plätze, Parks und Promenaden im Schnittbereich öffentlicher und privater Aktivitäten; [Bericht über das Forschungsprojekt STARS]. Detmold: Rohn (edition stadt entwicklung).

Berger, Hilke (2014): Eintopf und Konsens. Urbane künstlerische Beteiligungsprojekte und die Kunst des sozialen Austauschs. In: Regula Valérie Burri (Hg.): Versammlung und Teilhabe. Urbane Öffentlichkeiten und performative Künste. Bielefeld: Transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 40), S. 301–316.

Bey, Hakim (1994): T.A.Z. Die Temporäre Autonome Zone. 1. Aufl. Berlin: Edition ID-Archiv.

Bloom, Tracy; Pascucci, Christina (2016): ‘Pokemon Go’ Prompts Numerous Warnings From Law Enforcement Agencies. KTLA5 News. Online verfügbar unter <http://ktla.com/2016/07/11/pokemon-go-prompts-numerous-warning-from-law-enforcement-agencies/>, zuletzt aktualisiert am 11.07.2016, zuletzt geprüft am 19.07.2016.

Bones, Mathias (2016a): #1: Spielfeld Stadt (Urban Explorers, 1/8). Arte Creative, 29.04.2016. Alle Folgen online verfügbar unter <http://creative.arte.tv/de/urbanexplorers>, zuletzt geprüft am 02.11.2016.

Bones, Mathias (2016b): #2: Überwachung überwinden (Urban Explorers, 2/8). Arte Creative, 29.04.2016. Online verfügbar unter <http://creative.arte.tv/de/urbanexplorers>, zuletzt geprüft am 02.11.2016.

Bones, Mathias (2016c): #3: Schnelles Leben (Urban Explorers, 3/8). Arte Creative, 29.04.2016. Online verfügbar unter <http://creative.arte.tv/de/urbanexplorers>, zuletzt geprüft am 02.11.2016.

Bones, Mathias (2016d): #4 Freie Stadt, Freie Sicht: Adbusting (Urban Explorers, 4/8). Arte Creative, 29.04.2016. Online verfügbar unter <http://creative.arte.tv/de/urbanexplorers>, zuletzt geprüft am 02.11.2016.

Bones, Mathias (2016e): #5 Hinter den Fassaden (Urban Explorers, 5/8). Arte Creative, 29.04.2016. Online verfügbar unter <http://creative.arte.tv/de/urbanexplorers>, zuletzt geprüft am 02.11.2016.

Bones, Mathias (2016f): #6 Vom Off-Space zum In-Place (Urban Explorers, 6/8). Arte Creative, 29.04.2016. Online verfügbar unter <http://creative.arte.tv/de/urbanexplorers>, zuletzt geprüft am 02.11.2016.

Bones, Mathias (2016g): #7 One Crew – one love... (Urban Explorers, 7/8). Arte Creative, 29.04.2016. Online verfügbar unter <http://creative.arte.tv/de/urbanexplorers>, zuletzt geprüft am 02.11.2016.

- Bones, Mathias (2016h):** #8 Neue Horizonte erkunden (Urban Explorers, 8/8). Arte Creative, 29.04.2016. Online verfügbar unter <http://creative.arte.tv/de/urbanexplorers>, zuletzt geprüft am 02.11.2016.
- Burnard, Phillip; Gill, Paul; et al. (2008):** Analysing and presenting qualitative data. In: *British Dental Journal* 204 (8), S. 429–432. Online verfügbar unter <http://www.nature.com/bdj/journal/v204/n8/full/sj.bdj.2008.292.html#a1>, zuletzt geprüft am 02.11.2016.
- Burri, Regula Valérie (Hg.) (2014):** Versammlung und Teilhabe. Urbane Öffentlichkeiten und performative Künste. Bielefeld: Transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 40).
- Burri, Regula Valérie; et al. (2014):** Versammlung, Teilhabe und Performative Künste – Perspektiven eines wissenschaftlich-künstlerischen Graduiertenkollegs. Einleitung. In: Regula Valérie Burri (Hg.): Versammlung und Teilhabe. Urbane Öffentlichkeiten und performative Künste. Bielefeld: Transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 40), S. 7–20.
- Christen, Gabriela (Hg.) (2011):** Urban.art.marks. Kunst erforscht den Raum der Stadt. Luzern: Interact (Hochschule Luzern – Design & Kunst, 1).
- Crawford, Chris (2013):** Philogenie des Spiels. Zur evolutionären Verbindung von Lernen und spielerischer Motorik. In: Gundolf S. Freyermuth (Hg.): Serious games, exergames, exerlearning: zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers. Bielefeld: Transcript, S. 75–90.
- Davis, Mike; Kurz-Scherf, Ingrid (2011):** Planet der Slums. 2. Aufl. Berlin: Assoziation A.
- De Souza E Silva, Adriana (2006):** From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces. In: *Space and Culture* 9 (3), S. 261–278.
- Debord, Guy (1976):** Theorie des Umherschweifens. In: Situationistische Internationale: SITUATIONISTISCHE INTERNATIONALE 1958 -1969. Gesammelte Ausgaben des Organs der Situationistischen Internationale., Bd. 1. Hg. v. Clara et al. Diabolis. Hamburg: MaD Verlag (1), S. 58–63.
- Dell, Christopher (2011):** Replaycity. Improvisation als urbane Praxis. Berlin: Jovis.
- Dell, Christopher (2015):** Producing City – Producing Space. In: Sophie Wolfrum und Nikolai von Brandis (Hg.): Performative urbanism. Generating and designing urban space; [based on the symposium "performative urbanism" at Schaustelle, Pinakothek der Moderne, Munich, 2013]. Berlin: Jovis, S. 147–152.
- Dicken, Peter et al. (2001):** Chains and networks, territories and scales: towards a relational framework for analysing the global economy. In: *Global Networks* 1 (2), S. 89–112.
- Domentat, Tamara (1994):** New York City: Als die Buchstaben laufen lernten. In: Oliva Henkel, René Westhoff und Tamara Domentat (Hg.): Spray City. Graffiti in Berlin. Berlin: Akademie der Künste; Schwarzkopf, S. 8–14.
- Dörfler, Thomas (2011):** Antinomien des (neuen) Urbanismus. Henri Lefebvre, die HafenCity Hamburg und die Produktion des posturbanen Raumes: eine Forschungsskizze. In: *Raumforschung und Raumordnung* 69 (2), S. 91–104.
- Dresing, Thorsten; Pehl, Thorsten (2015):** Praxisbuch Interview, Transkription & Analyse. Anleitungen und Regelsysteme für qualitativ Forschende. 6. Aufl. Marburg: Eigenverlag.
- Dünne, Jörg (2008):** Fussgänger in der nackten Stadt. Zur Konzeption städtischer Räume zwischen panoptischem Blick und individueller Bewegung. In: Sophie Wolfrum und Winfried Nerdinger (Hg.): Multiple City. STADTKONZEPTE 1908 | 2008 – Urban Concepts 1908 | 2008. Unter Mitarbeit von Susanne Schauback. 1. Aufl. Berlin: Jovis Verlag, S. 159–170.

- Engelmann, Jonas; et al. (Hg.) (2011):** Access denied. Ortsverschiebungen in der realen und virtuellen Gegenwart. Mainz: Ventil Verlag (Testcard, 20).
- Fischer-Lichte, Erika (2015):** Performativity and Space. In: Sophie Wolfrum und Nikolai von Brandis (Hg.): Performative urbanism. Generating and designing urban space; [based on the symposium "performative urbanism" at Schaustelle, Pinakothek der Moderne, Munich, 2013]. Berlin: Jovis, S. 31–38.
- Flick, Uwe (2016):** Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung. Originalausgabe, vollständig überarbeitete und erweiterte Neuauflage, 7. Aufl. Reinbek bei Hamburg: rowohlt's enzyklopädie im Rowohlt Taschenbuch Verlag (Rororo Rowohlt's Enzyklopädie, 55694).
- Flick, Uwe; Kardorff, Ernst von; Steinke, Ines (Hg.) (2009):** Qualitative Forschung. Ein Handbuch. Originalausgabe, 7. Aufl. Reinbek bei Hamburg: rowohlt's enzyklopädie im Rowohlt Taschenbuch Verlag (Rororo Rowohlt's Enzyklopädie, 55628).
- Ford, Simon (2007):** Die Situationistische Internationale. Eine Gebrauchsanleitung. 1. Aufl., dt. Erstausg. Hamburg: Edition Nautilus (Kleine Bücherei für Hand und Kopf, 58).
- Foucault, Michel (1992):** Andere Räume. In: Karlheinz Bark et al. (Hg.): Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik: Essais. Leipzig: Reclam, S. 34–46.
- Foucault, Michel (2015):** Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses. 15. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch, 2271).
- Fox, Nick J. (2004):** Qualitative Data Analysis: HAR6010. (Taught unit from MSc in Health and Social Care Research). Sheffield: University of Sheffield.
- Fraser, Nancy (1990):** Rethinking the Public Sphere: A Contribution to the Critique of Actually Existing Democracy. In: *Social Text* (25/26), S. 56–80. Online verfügbar unter <http://www.jstor.org/stable/466240>, zuletzt geprüft am 02.11.2016.
- Freyermuth, Gundolf S. (Hg.) (2013):** Serious games, exergames, exerlearning: zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers. Bielefeld: Transcript.
- Gago, Veronica (2011):** Después de la Puerta del Sol. Los Orígenes y el Futuro del 15-M español según Amador Fernández-Savater. In: *Página12*, 29.08.2011. Online verfügbar unter <http://www.pagina12.com.ar/diario/dialogos/21-175561-2011-08-29.html>, zuletzt geprüft am 30.10.2016.
- Ganguin, Sonja; Hoblitz, Anna (2013):** Serious Games – Ernstes Spielen. Über das Problem von Spielen, Lernen und Wissenstransfer. In: Gundolf S. Freyermuth (Hg.): Serious games, exergames, exerlearning: zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers. Bielefeld: Transcript, S. 165–184.
- Grothe, Nicole (2005):** InnenStadtAktion, Kunst oder Politik? Künstlerische Praxis in der neoliberalen Stadt. Bielefeld: Transcript.
- Harvey, David (2013):** Rebellische Städte. Vom Recht auf Stadt zur urbanen Revolution. 1. Aufl. Berlin: Suhrkamp (2657).
- Harvey, David (2016):** Interview: "Wir müssen im Alltag ansetzen". Gespräch über rebellische Städte und Munizipalismus. In: *Luxemburg. Gesellschaftsanalyse und linke Praxis* 2016 (1), S. 134–139. Online verfügbar unter <http://www.zeitschrift-luxemburg.de/wir-muessen-im-alltag-ansetzen/>, zuletzt geprüft am 27.08.2016.
- Hasse, Jürgen (2010):** Stadtraum im Gleichgewicht. In: Jürg Sulzer (Hg.): IntraUrban. Stadt erfinden, erproben, erneuern. Berlin: Jovis-Verlag (Jovis Diskurs, 13), S. 24–33.

- Helfferich, Cornelia (2011):** Die Qualität qualitativer Daten. Manual für die Durchführung qualitativer Interviews. 4. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH.
- Henkel, Oliva (1994):** Vorwort. In: Oliva Henkel, René Westhoff und Tamara Domentat (Hg.): Spray City. Graffiti in Berlin. Berlin: Akademie der Künste; Schwarzkopf, S. 5–6.
- Henkel, Oliva; Westhoff, René; Domentat, Tamara (Hg.) (1994):** Spray City. Graffiti in Berlin. Berlin: Akademie der Künste; Schwarzkopf.
- Hermanns, Harry (2009):** 5.3 Interviewen als Tätigkeit. In: Uwe Flick, Ernst von Kardorff und Ines Steinke (Hg.): Qualitative Forschung. Ein Handbuch. Originalausgabe, 7. Aufl. Reinbek bei Hamburg: rowohlt's enzyklopädie im Rowohlt Taschenbuch Verlag (Rororo Rowohlt's Enzyklopädie, 55628), S. 360–368.
- Hoepner, Felix (2015):** Stadt und Sicherheit. Architektonische Leitbilder und die Wiedereroberung des Urbanen: »Defensible Space« und »Collage City«. Bielefeld: Transcript (Architekturen, 30).
- Höflich, Joachim R. (2014):** Mobile Medien und städtisches Leben – empirische Hinweise und theoretische Anmerkungen. In: Thomas Christian Bächle und Caja Thimm (Hg.): Mobile Medien – mobiles Leben. Neue Technologien, Mobilität und die mediatisierte Gesellschaft. Berlin: LIT (Bonner Beiträge zur Onlineforschung, 3), S. 69–97.
- Holm, Andrej (2010):** Wir bleiben alle! Gentrifizierung – städtische Konflikte um Aufwertung und Verdrängung. 1. Aufl. Münster: Unrast-Verlag (Unrast transparent Soziale Krise, 2).
- Hopf, Christel (2009):** 5.2 Qualitative Interviews – ein Überblick. In: Uwe Flick, Ernst von Kardorff und Ines Steinke (Hg.): Qualitative Forschung. Ein Handbuch. Originalausgabe, 7. Aufl. Reinbek bei Hamburg: rowohlt's enzyklopädie im Rowohlt Taschenbuch Verlag (Rororo Rowohlt's Enzyklopädie, 55628), S. 349–360.
- Huizinga, Johan (1981):** Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg (Rowohlt's deutsche Enzyklopädie, 21).
- Jenkins, Henry et al. (2013):** Bildung neu gedacht. Spiel, Simulation, Performanz, Transmedia-Navigation. In: Gundolf S. Freyermuth (Hg.): Serious games, exergames, exerlearning: zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers. Bielefeld: Transcript, S. 23–48.
- Jessop, Bob; Brenner, Neil; Jones, Martin (2008):** Theorizing sociospatial relations. In: *Environment and Planning D* 26 (3), S. 389–401.
- Jurt, Pascal (2011):** Bohémistische Lebensweisen brauchen subkulturelle Orte. Im Gespräch mit Klaus Ronneberger. In: Jonas Engelman (Hg.): Access denied. Ortsverschiebungen in der realen und virtuellen Gegenwart. Mainz: Ventil Verlag (Testcard, 20), S. 30–36.
- Kaiser, Katrin (2007):** Graffiti in der gesellschaftlichen Kontroverse unter Berücksichtigung der 'Demokratie von unten'. Hamburg: Diplomica GmbH.
- Kleinz, Thorsten; Beuth, Patrick (2016):** Pikachu und die Parallelgesellschaft. Das Augmented-Reality-Spiel "Pokémon Go" fürs Smartphone verbreitet sich rekordverdächtig schnell. Hält die Begeisterung an, wird das gesellschaftliche Folgen haben. ZEIT Online. Online verfügbar unter <http://www.zeit.de/digital/games/2016-07/pokemon-go-app-ios-android-deutschland/komplettansicht>, zuletzt aktualisiert am 11.07.2016, zuletzt geprüft am 19.07.2016.
- Klitzke, Katrin; Schmidt, Christian (Hg.) (2009):** Street Art. Legenden zur Strasse. 1. Aufl. Berlin: Archiv der Jugendkulturen.

- Kowalski, Hannah (2014):** Kollektive Entscheidungen und ihre performative Dimension. In: Regula Valérie Burri (Hg.): *Versammlung und Teilhabe. Urbane Öffentlichkeiten und performative Künste*. Bielefeld: Transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 40), S. 173–196.
- Krause, Daniela; Heinicke, Christian (Hg.) (2010):** *Street Art. Die Stadt als Spielplatz*. 2. Aufl. Berlin: Archiv der Jugendkulturen.
- Lefebvre, Henri (2016):** *Das Recht auf Stadt*. Unter Mitarbeit von Birgit Althaler und Christoph Schäfer. Deutsche Erstausgabe, 1. Aufl. Hamburg: Edition Nautilus (Nautilus Flugschrift).
- Lehmann, Franziska (2010):** Vom Raumerlebnis zum Markenerlebnis? Werbung in der Stadt als Beispiel des Umgangs mit öffentlichen Räumen. In: Ulrich Berding, Antje Havermann und et al. (Hg.): *Stadträume in Spannungsfeldern. Plätze, Parks und Promenaden im Schnittbereich öffentlicher und privater Aktivitäten; [Bericht über das Forschungsprojekt STARS]*. Detmold: Rohn (edition stadt entwicklung), S. 270–284.
- Lorenz, Annika (2009):** "Verbieten ist verboten!". Kunsthistorische Perspektiven auf Street Art. In: Katrin Klitzke und Christian Schmidt (Hg.): *Street Art. Legenden zur Strasse*. 1. Aufl. Berlin: Archiv der Jugendkulturen, S. 34–51.
- Lorenz, Maren (2012):** *Vandalismus als Alltagsphänomen*. Lizenzausg. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung (Schriftenreihe / Bundeszentrale für Politische Bildung, 1244).
- Lüders, Christian (2009):** 5.5 Beobachten im Feld und Ethnographie. In: Uwe Flick, Ernst von Kardorff und Ines Steinke (Hg.): *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*. Originalausgabe, 7. Aufl. Reinbek bei Hamburg: rowohlt's enzyklopädie im Rowohlt Taschenbuch Verlag (Rororo Rowohlt's Enzyklopädie, 55628), S. 384–401.
- Maak, Niklas (2016):** Was machen wir mit der Stadt? In: *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung*, 30.10.2016 (43), S. 41.
- Mariani, Ilaria; Spallazo, Davide (2016):** Empowering Games. Meaning Making by Designing and Playing Location Based Mobile Games. In: *Interaction Design and Architecture(s) Journal – IxD&A*, (28), S. 12–33. Online verfügbar unter https://www.researchgate.net/publication/305403067_Empowering_Games_Meaning_Making_by_Designing_and_Playing_Location_Based_Mobile_Games, zuletzt geprüft am 24.10.2016.
- Massey, Doreen B. (1994):** A Global Sense of Place. In: Doreen B. Massey (Hg.): *Space, place, and gender*. Minneapolis: University of Minnesota Press, S. 146–156 (S. 1-9 im PDF). Online verfügbar unter www.unc.edu/courses/2006spring/geog/021/001/massey.pdf, zuletzt geprüft am 14.06.2016.
- Massey, Doreen B. (Hg.) (1994):** *Space, place, and gender*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Meißner, Martin (2016):** Wenn Pokémonspieler die Drogendealer vertreiben. Leipzig. Online verfügbar unter <http://www.dunkeldreckig.de/2016/08/wenn-pokemonspieler-die-drogendealer.html>, zuletzt geprüft am 31.08.2016.
- Morawski, Tobias (2014):** *Reclaim your city. Urbane Protestbewegungen am Beispiel Berlins*. Berlin: Assoziation A.
- Neumann-Braun, Klaus; Richard, Birgit (Hg.) (2005):** *Coolhunters. Jugendkulturen zwischen Medien und Markt*. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (3693).
- o. A. (1994):** *Spassguerilla*. Reprint. 1. Aufl. Münster: Unrast (unrast reprint, 1).
- o. A. (2010):** Neue Weltbilder: Die Karten des 21. Jahrhunderts. In: *Süddeutsche Zeitung*, 23.10.2010, S. 18–19.

- Perniola, Mario (2011):** Die Situationisten. Prophetie der "Gesellschaft des Spektakels". Wien: Turia + Kant.
- Pesch, Franz (2010):** Wie öffentlich ist der öffentliche Raum? Eine städtebauliche Beobachtung. In: Ulrich Berding, Antje Havermann; et al. (Hg.): Stadträume in Spannungsfeldern. Plätze, Parks und Promenaden im Schnittbereich öffentlicher und privater Aktivitäten; [Bericht über das Forschungsprojekt STARS]. Detmold: Rohn (edition stadt entwicklung), S. 303–310.
- RealBounty (2016):** Christoph Gröner (CG-Gruppen Vorstand) lässt die Maske fallen. YouTube. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=aA66Ytmwot4>, zuletzt geprüft am 23.08.2016.
- Reichertz, Jo (2013):** Die Abduktion in der qualitativen Sozialforschung. Über die Entdeckung des Neuen. 2. Aufl. 2013. Dordrecht: Springer (Qualitative Sozialforschung, 13).
- Reinecke, Julia (2007):** Street-Art. Eine Subkultur zwischen Kunst und Kommerz. Bielefeld: Transcript.
- Rolf, Hauke Jan (2006):** Urbane Globalisierung. 1. Aufl. Wiesbaden: DUV Deutscher Universitäts-Verlag.
- Schmidt, Nora (2009):** Die Kunst und die Stadt. In: Katrin Klitzke und Christian Schmidt (Hg.): Street Art. Legenden zur Strasse. 1. Aufl. Berlin: Archiv der Jugendkulturen, S. 78–91.
- Schöne, Helmar (2003):** Die teilnehmende Beobachtung als Datenerhebungsmethode in der Politikwissenschaft. Methodologische Reflexion und Werkstattbericht. In: *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research* 4 (2, Art. 20). Online verfügbar unter <http://nbnresolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0302202>, zuletzt geprüft am 05.07.2016.
- Selle, Klaus (Hg.) (2002):** Was ist los mit den öffentlichen Räumen? Analysen, Positionen, Konzepte. 1. Aufl. Dortmund: Dortmunder Vertrieb für Bau- und Planungsliteratur (Werkbericht der AGB, Bd. 49).
- Sicart, Miguel (2016):** Play and the City. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 16 (1), S. 25–40.
- Situationistische Internationale (1976):** SITUATIONISTISCHE INTERNATIONALE 1958 -1969. Gesammelte Ausgaben des Organs der Situationistischen Internationale. Hg. v. Clara et al. Diabolis. Hamburg: MaD Verlag (1).
- Spiegel Online (2016):** Virtuelle Monsterjagd: Bundeswehr rüstet sich gegen "Pokémon Go". Online verfügbar unter <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/pokemon-go-bundeswehr-ruestet-sich-gegen-handy-spiel-a-1104871.html>, zuletzt geprüft am 31.08.2016.
- Stampfl, Nora (2013):** Gamification. Das Leben als (Computer-)Spiel? Goethe-Institut e. V. (Internet Redaktion). Online verfügbar unter <https://www.goethe.de/de/kul/mol/20371175.html>, zuletzt geprüft am 25.08.2016.
- Stampfl, Nora (2015):** Brian Sutton-Smith (1924-2015): Variabilität als Kernmerkmal von Spielen. Institut für Ludologie. Berlin. Online verfügbar unter <http://www.ludologie.de/multiplayer/detailansicht/news/detail/News/brian-sutton-smith-1924-2015-variabilitaet-als-kernmerkmal-von-spielen/>, zuletzt geprüft am 02.11.2016
- Stutz, Ulrike (2008):** Performative Forschung in der Kunstpädagogik am Beispiel von Szenen aus dem Seminar "Erforschen performativer Rituale im Stadtraum". In: *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research* 9 (2, Art. 51). Online verfügbar unter <http://nbnresolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0802514>, zuletzt geprüft am 05.07.2016.
- Sulzer, Jürg (Hg.) (2010):** IntraUrban. Stadt erfinden, erproben, erneuern. Berlin: Jovis-Verlag (Jovis Diskurs, 13).

Terkessidis, Mark (2005): Andere Räume, Räume der Anderen. In: *Bildpunkt* Winter 2005/2006. Online verfügbar unter <http://www.igbildendekunst.at/bildpunkt/2005/raumgreifen/terkessidis.htm>, zuletzt geprüft am 02.09.2014.

Thomas, Jens (2009): Subversiv und selbstverklebt. In: Katrin Klitzke und Christian Schmidt (Hg.): *Street Art. Legenden zur Strasse*. 1. Aufl. Berlin: Archiv der Jugendkulturen, S. 172–177.

Tsomou, Margarita (2014): Der besetzte Syntagma-Platz 2011: Körper und Performativität im politischen Alphabet der >Empörten<. In: Regula Valérie Burri (Hg.): *Versammlung und Teilhabe. Urbane Öffentlichkeiten und performative Künste*. Bielefeld: Transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 40), S. 113–141.

Unsichtbares Komitee (2010): Der kommende Aufstand. 1. Aufl. Hamburg: Edition Nautilus.

Vogelsang, Waldemar (2005): Thrillen und Chillen in >coolen< Umgebungen. Vom LAN-Hallenkampf bis zum Flirtspiel auf dem Dorf. Unter Mitarbeit von Stefan Maßmann. In: Klaus Neumann-Braun und Birgit Richard (Hg.): *Coolhunters. Jugendkulturen zwischen Medien und Markt*. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (3693), S. 129–138.

Vokert, Bernd (2011): Das Territorium nicht besetzen. Das Territorium sein. Auf den Spuren des Aufstands: Ortsbegehungen mit dem Unsichtbaren Komitee. In: Jonas Engelmann (Hg.): *Access denied. Ortsverschiebungen in der realen und virtuellen Gegenwart*. Mainz: Ventil Verlag (Testcard, 20), 85–63.

Wehrheim, Jan (Hg.) (2007): *Shopping Malls. Soziologische Betrachtungen eines neuen Raumtyps*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Wetzel, Wolf (2012): *Aufstand in den Städten. Krise, Proteste, Strategien*. 1. Aufl. Münster, Westf.: Unrast-Verlag

Wiegandt, Claus-C. (2014): "Erleben, was verbindet" – neue Medien in der T-City in Friedrichshafen. Hemmnisse und Erfolgsbedingungen bei der Umsetzung eines SmartCity-Konzepts. In: Thomas Christian Bächle und Caja Thimm (Hg.): *Mobile Medien – mobiles Leben. Neue Technologien, Mobilität und die mediatisierte Gesellschaft*. Berlin: LIT (Bonner Beiträge zur Onlineforschung, 3), S. 245–270.

Wiezorek, Elena (2010): Zum Beitrag privatwirtschaftlicher Initiativen an der Aufwertung öffentlicher Räume am Beispiel von Business Improvement Districts. Reflexionen zum BID-Governance-Ansatz mit Beispielen aus New York City und Hamburg. In: Ulrich Berding, Antje Havermann und et al. (Hg.): *Stadträume in Spannungsfeldern. Plätze, Parks und Promenaden im Schnittbereich öffentlicher und privater Aktivitäten; [Bericht über das Forschungsprojekt STARS]*. Detmold: Rohn (edition stadt entwicklung), S. 285–297.

Winter, Rainer (2009): 3.9 Cultural Studies. In: Uwe Flick, Ernst von Kardorff und Ines Steinke (Hg.): *Qualitative Forschung. Ein Handbuch. Originalausgabe, 7. Aufl.* Reinbek bei Hamburg: rowohlt's enzyklopädie im Rowohlt Taschenbuch Verlag (Rororo Rowohlt's Enzyklopädie, 55628), S. 204–213.

Wolfrum, Sophie (2008): *Situativer Urbanismus Performativer Urbanismus*. In: Sophie Wolfrum und Winfried Nerdinger (Hg.): *Multiple City. STADTKONZEPTE 1908 | 2008 – Urban Concepts 1908 | 2008*. Unter Mitarbeit von Susanne Schaubeck. 1. Aufl. Berlin: Jovis Verlag, S. 152–153.

Wolfrum, Sophie; Brandis, Nikolai von (Hg.) (2015): *Performative urbanism. Generating and designing urban space; [based on the symposium "performative urbanism" at Schaustelle, Pinakothek der Moderne, Munich, 2013]*. Symposium. Berlin: Jovis.

Wolfrum, Sophie; Nerdinger, Winfried (Hg.) (2008): *Multiple City. STADTKONZEPTE 1908 | 2008 – Urban Concepts 1908 | 2008*. Unter Mitarbeit von Susanne Schaubeck. 1. Aufl. Berlin: Jovis Verlag.

YuppieLabor (2013): Taksim In Kreuzberg? – Cuvrybrache Wrangelkiez Protest Cuvry-Brache. YouTube. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=JColrHpQbU0>, zuletzt geprüft am 23.08.2016.

Ziemer, Gesa (2011): Performative Forschung – am Beispiel Urbaner Räume. In: Gabriela Christen (Hg.): Urban.art.marks. Kunst erforscht den Raum der Stadt. Luzern: Interact (Hochschule Luzern – Design & Kunst, 1), S. 5–9. Online verfügbar unter www.gesa-ziemer.ch/pdf/Urban-Art.pdf, zuletzt geprüft am 11.07.2016.

7. Anhang

7.1 Interview-Transkripte

7.1.1 Charlotte

Interviewer = I:

Befragter = B:

I: Dann würde ich jetzt einfach anfangen mit der ersten Frage. Und zwar, erzähl doch aus Deiner Erinnerung, wie das Spiel für Dich war? (00:00:08)

B: Eine Bewertung, wie ich das? (00:00:11)

I: Wie hat es sich angefühlt? Während des Spiels durch die Stadt zu gehen. Einfach, was Dir in den Kopf kommt, wenn Du an das Spiel zurückdenkst. (00:00:23)

B: Na ja, man war ja die ganze Zeit so in dem tatsächlichen Spielmodus, wenn man ja die ganze Zeit gegen eine andere Mannschaft sozusagen angetreten ist. Das heißt, man hat die ganze Zeit so das Gefühl, man muss jetzt irgendwie weiterkommen. Man hat jetzt nur eine bestimmte Zeit und Du hast jetzt hier eine Aufgabe und die musst Du jetzt hier erfüllen. Und deswegen war es irgendwie so ein bisschen aufregend und wie ich das, also, es war irgendwie auch cool, weil man, irgendwann nur noch, also, die Stadt aus der Perspektive der Graffitis gesehen hat. Man hat halt irgendwann nur noch auf Graffitis geachtet und gar nicht mehr auf alles andere so und hat so einen ganz anderen Blick bekommen so. Also, es ist nicht so, dass ich nicht sonst auch auf Graffitis achte, aber, halt nicht, nicht in so extremer Art und Weise. (00:01:18)

I: ,hattet Ihr während des Spiels eine Strategie in der Gruppe? (00:01:27)

B: Oh, ich glaube schon, ja. Wir haben halt erstmal, also, erstmal haben wir einen bestimmten Raum genommen. Also, wir haben halt irgendwo an einer bestimmten Ecke angefangen, aber mussten wir glaube ich sowieso. Aber wir haben versucht halt irgendwie das rein logisch Straße für Straße abzuarbeiten, was allerdings nicht immer so geklappt hat, weil Du ja zurücklaufen musst. Und dann haben wir uns das versucht vorher anzugucken, um uns das zu merken, das hat aber nicht wirklich geklappt, so, weil wir nicht die ganze Zeit diese Bilder aneignen kannst. Das heißt, man hat mehr darauf geachtet, irgendwie, na ja, man hat sich die schon angeguckt und auf bestimmte Farben und so Sachen geachtet, so ungefähr. Aber

man konnte sich nicht alle merken. Aber im Endeffekt war es schon die Idee so, eigentlich alles abzugehen und nach Graffiti zu suchen, nach besonderen Graffiti auch irgendwie. (00:02:22)

I: Hattest Du eine bestimmte Rolle in der Gruppe? (00:02:27)

B: , nee, aber, ich glaube, das lag daran, dass wir nur zu zweit waren. Deswegen war das relativ ausgeglichen. Also, ich glaube, wären wir mehr Leute gewesen, hätte man sich das mehr aufteilen können oder so und einer guckt nach dem und einer guckt nach dem und so haben wir uns schon ein paar Mal aufgeteilt, so, wer guckt da und wer guckt da? Aber, eigentlich, ja. (00:03:02)

I: Während des Spiels hast Du auf irgendetwas besonders geachtet? Ich meine, hast Du gerade eigentlich schon ein bisschen erzählt, aber, fällt Dir da noch etwas dazu ein? Hast Du auf irgendetwas Besonderes geachtet? (00:03:15)

B: Auf was Besonderes? Ich weiß nicht, das hat sich auf im Laufe des Spiels verändert. Am Ende, als die Zeit auch ausgerannt ist und man gemerkt hat, man hat überhaupt keine, also, man hat noch total viel nicht, weil am Anfang hat man gedacht, man dachte, man findet ja überall was. Das heißt, Du hast einfach nur rumgeguckt und hast halt das erste beste Graffiti genommen und geguckt, ob es da war, so. Und dann haben die sich aber auch gedoppelt oder beziehungsweise es gab dann das eine nicht und dann hat man gemerkt, es fehlen halt noch einige. Und da war es dann einfach wirklich nur rumgehen und irgendwelche Graffiti suchen so und dann am Ende wurde es auch ein bisschen ja strategischer eigentlich, weil man schon nachgeguckt hat, okay, hier fehlt noch das und das. Wo könnte das und das sein? Aber das war dann wirklich nur, als dann so ein bisschen die Zeit ausging. (00:04:02)

I: Jetzt kommen ein paar Fragen zur Zeit nach dem Spiel und zwar die erste, wie war denn die Zeit nach dem Spiel? Entschuldigung, hat das Spiel auf irgendeine Weise nachgewirkt einfach vielleicht? (00:04:21)

B: Na ja, auf jeden Fall, dass man halt erstmal sehr auf Graffiti geachtet hat mehr so. Also, ich meine, nicht, dass ich tue das ja sonst so, nicht, mich interessiert das ja sowieso, deswegen ist es jetzt nicht so, dass es jetzt irgendwie, dass ich darauf jetzt irgendwie mehr gekommen bin, dass mich das interessiert. Aber man hat auf jeden Fall schon direkt danach einfach explizit Graffiti irgendwo gesehen so und die sind einem mehr aufgefallen. Und vielleicht schon, vielleicht schon mache ich mir dann dadurch mehr seitdem ein bisschen mehr Gedanken, was ist so. Aber ja. Also, welches Label und ob es jetzt ein Tag ist oder ob es jetzt das und das ist, ja. (00:05:00)

I: Also, wie lang hat das nachgewirkt? (00:05:05)

B: Na ja, dass ich mir darüber Gedanken mache, was jetzt was ist, was ich vielleicht vorher na ja, vorher da wusste ich natürlich okay, es gibt jetzt Graffiti und es gibt Streetart, aber ich habe jetzt nicht einen kompletten Namen für alles gehabt. Ist jetzt immer noch in meinem Kopf, auch wenn ich, ja, aber, und sonst und sonst

- habe ich einfach eh so eine Liebe zu Streetart, deswegen (lacht) ist das jetzt nicht neu im Fach, sondern. (00:05:33)
- I: Wir machen mal ganz kurz Pause wegen der Sirene. Nee, jetzt ist sie schon weg. Okay, also, dann die Frage, ob Du etwas gelernt hast, hast Du ja quasi auch schon. (00:05:49)
- B: Ja, ja, genau. (00:05:51)
- I: Denkst Du manchmal noch an das Spiel? (00:05:56)
- B: , wenn ich über Games nachdenke? Also, gerade nicht so, weil ich über andere Sachen nachdenke, aber, wenn ich quasi über solche Sachen nachdenke, würde ich darüber nachdenken, ja, also, was es für Möglichkeiten gibt und dann würde ich auch denken, so etwas gab dieses Streetartbingo in Dortmund, ja. (00:06:15)
- I: Hat sich? Entschuldigung. (00:06:17)
- B: Ja, und wenn ich keine Ahnung, dadurch, dass ich fast noch nie in Dortmund war, würde ich wahrscheinlich das auch damit verbinden, ja. (00:06:23)
- I: Ja, also, wenn Du wieder in Dortmund wärst? (00:06:25)
- B: Genau, mit Unionviertel, man hat ja auch irgendwie das Viertel gesehen. (00:06:29)
- I: Hat sich für Dich durch das Spiel irgendwas verändert in Deinem alltäglichen Leben in der Stadt? (00:06:34)
- B: Nein, aber das liegt daran, dass ich das Spiel schon öfter mitgemacht habe, also, nicht genau so etwas, aber, und dadurch, dass ich sehr oft, also, dass es eins meiner Hobbies ist, ist ganz oft in Städten rumzulaufen, verplant, und mir anzugucken, was es da gibt so. Aber das Spiel war halt nochmal, also, was man ja nicht so oft macht, einfach dieses, ja, so eine Spielsituation, ne? Dass dann halt nicht, dass es nicht, es gibt einen begrenzten Zeitrahmen, Du hast halt, Du musst halt jetzt eine Aufgabe erfüllen und Du hast jetzt also, das ist etwas, was Anderes. Und es gibt so einen Anreiz so. (00:07:16)
- I: Du hast jetzt schon ein bisschen was dazu gesagt, aber, wie würdest Du denn Deine Vorkenntnis bezüglich Streetart oder zum Beispiel auch Urban Games einschätzen, wenn Du das so / (00:07:29)
- B: Ganz gut. (00:07:30)
- I: Ganz gut? (00:07:31)
- B: Ja. Also ich (lacht), auf einer Stufe von eins bis zehn, ich weiß es nicht, also, wie soll ich es ein, also, ich studiere halt so was und bin an so etwas sehr interessiert, ja. Aber ich habe noch nichts, es ist noch nicht die Superexpertise, weil ich generell selber keine Games entwickelt habe oder, na ja, sehr minimal, aber ich

habe jetzt wirklich kein eigenes Game oder so etwas entwickelt, sondern irgendwie mal solche Sachen mitgemacht. Und kann man ja, der Begriff ist ja weit gefächert so. Also, noch nie so etwas wie ein Streetart-Ding, also, wo es tatsächlich nur um Streetart geht und wo es dann also, also jetzt, ja, weiß ich nicht, ja. (00:08:15)

I: Was studierst Du? Du hast gerade gesagt, Du studierst „so was“. (00:08:18)

B: Urbanistik habe ich studiert, abgeschlossen (lacht). (00:08:25)

I: Wie lang ist die Teilnahme am Streetartbingo ungefähr her? (00:08:29)

B: Vier Monate? (00:08:32)

I: Vier Monate. (00:08:33)

B: Glaube ich, also, Juni, Juli, August, ja. (00:08:41)

I: Okay. (00:08:42)

B: Drei Monate, vier Monate irgendwie so was, ja. (00:08:45)

I: Dann sind wir jetzt fast schon fertig. Und es wäre super, wenn Du jetzt zum Abschluss noch kurz was über Dich erzählen könntest, Dich kurz vorstellen. Was Du so machst, wofür Du Dich interessierst. Ich meine, da hast Du schon relativ viel dazu gesagt, das musst Du natürlich nicht alles nochmal wiederholen. (00:09:04)

B: Was ich so mache, ich bin Studentin und ich beschäftige mich sehr sehr viel mit Stadträumen und mit Politik und mit der Frage, wie wir leben wollen und wie wir alle gemeinsam leben können und wie das Leben spaßiger wird. Und trotzdem alle partizipieren können. Das gute Leben. (00:09:30)

I: Okay, das war es dann schon. Danke. (00:09:35)

7.1.2 Wiebke

Interviewer = I:

Befragter = B:

I: Dann starte ich jetzt die Aufnahme, die ab jetzt läuft und der Hund kommt mit drauf, okay. Einstiegsfrage wäre jetzt als erstes mal, erzähle mal aus Deiner Erinnerung, wie das Spiel für Dich war? (00:00:14)

- B: Ja, es hat eigentlich Spaß gemacht. Schade war halt mit dem Wetter, dass es zwischendurch so geregnet hat. Ich fand vor allem schön, dass wir so eine bunt gemischte Gruppe waren, die sich so zusammengefunden hat. Witzigerweise habe ich auch noch jemanden wiedergetroffen aus dem Spiel, haben wir uns dann irgendwie auch vernetzt und letztens getroffen und einen Stammtisch gemacht irgendwo im öffentlichen Raum, einfach so aus Spaß. (00:00:36)
- I: Lustig, Ihr zwei oder dann noch jemand anders? (00:00:37)
- B: Noch jemand anders, ein Freund von ihm und das war dann, die haben so ein Büro für poetischen Unsinn. Ja, genau und dann haben wir das im Rahmen dieses Projektes gemacht. Also, es hat sich sozusagen ein nächstes Projekt im öffentlichen Raum dadurch gebildet. (00:00:53)
- I: Spannend. Wie hat es sich angefühlt, während des Spiels durch die Stadt zu gehen? (00:01:01)
- B: Ja, ich glaube, man ist einfach aufmerksamer geworden, weil man halt ja gezielt nach etwas gesucht und dadurch hat man sich auch ein bestimmtes Thema fixiert und hat vielleicht manche Dinge nicht so wahrgenommen und andere dafür umso intensiver. (00:01:16)
- I: Hattet Ihr während des Spiels eine bestimmte Strategie in der Gruppe? (00:01:24)
- B: Ja, wir haben uns so ein bisschen auf Ranjana verlassen, die aus dem Gebiet kam und sich ein bisschen auskannte (lacht), genau, ja. Und sind so ein bisschen nach Muster auch gegangen, also, haben uns den Plan angeguckt und haben gesagt, in welche Straßen gehen wir so und so ab, damit wir die nicht kreuzen, weil es ging ja auch darum, dass Andere einen fotografieren konnten und das wollten wir ja vermeiden. Und deswegen haben wir das so ein bisschen strategisch gewählt. (00:01:47)
- I: Hattest Du eine bestimmte Rolle in der Gruppe? (00:01:51)
- B: Ja, ich habe gekreuzt (lacht), das Bingo. (00:01:55)
- I: Du hast abgekreuzt? (00:01:57)
- B: Ja, genau. (00:01:57)
- I: Du hast also nicht nach was Bestimmtem gesucht oder hast Du auf irgendwas Bestimmtes geachtet? (00:02:00)
- B: Nee, wir haben das aufgeteilt nach den Themengebieten. Jeder hatte ein Themengebiet und ich glaube, einer hatte zwei und ich bin mit dem Kreuz, also, habe gekreuzt, bin mit dem Klemmbrett rumgerannt und habe die dann immer eingesammelt, die Karten. (00:02:13)
- I: Okay, hast Du dann auf irgendwas besonders geachtet trotzdem oder nur darauf, dass die Karten wiederkommen? (00:02:19)

- B: Ja, natürlich habe ich auch meine Augen aufgemacht, gerade am Anfang, wo man noch wusste, also, Ranjana wusste schon so einige Gebiete und dann haben wir natürlich auch gezielt erstmal danach gesucht. Und am Ende waren dann halt noch Sachen übrig und dann haben wir überlegt, wo die passen könnten. Dann sind wir auch noch mal die Gebiete abgegangen und haben gedacht, das Haus sieht so und so aus, das könnte das und das sein, genau. Dann haben wir alle gezielt gesucht. (00:02:42)
- I: Wie war die Zeit nach dem Spiel? (00:02:46)
- B: In Bezug auf was? (00:02:49)
- I: Hast Du das Gefühl gehabt, dass das Spiel auf irgendeine Weise noch nachgewirkt hat? (00:02:53)
- B: Ja, auf jeden Fall hat es mich so bereichert, dass man ja den öffentlichen Raum eigentlich auf solche Arten nutzen kann mit ja, dass man mehr rausgeht generell. Aber eigentlich mache ich das auch so gerne. Es hat mich nur bereichert, weil es eine neue Idee war in dem Sinne, ja. (00:03:16)
- I: Hat diese Nachwirkung irgendwie angehalten bis heute oder war das eine bestimmte Phase, wo Du irgendwie dann? (00:03:26)
- B: Nö, also, genau, was noch nachgewirkt hat, war vor allem, dass man überall nur noch Graffitis, Stencils und Sticker (lacht) gesehen hat, überall, das war ziemlich witzig eigentlich. Ja und sonst, mir hat einfach das Format gut gefallen, war eine gute Idee. (00:03:44)
- I: Hast Du was gelernt dabei? (00:03:46)
- B: Weiß ich nicht, weil ich auch generell mit Urban Studies was zu tun habe, aber auf jeden Fall die Verbindung Kunst und sage ich mal, ist ja auch Kunst oder Kunst im urbanen Raum und ein Gesellschaftsmodell zu entwickeln dafür. (00:04:09)
- I: Denkst Du noch manchmal an das Spiel? (00:04:17)
- B: Ja klar, dadurch, dass man halt natürlich auch Verbindungen geschaffen hat neue, neue Leute kennengelernt hat, klar, dann hat man immer noch die Verbindung dazu. Ich habe es auch bei uns im Wohnheim ausgehangen und habe es weiterempfohlen. (00:04:28)
- I: Ach, cool. (00:04:29)
- B: Weil, danach kam ja auch Pokémon Go und ich habe gesagt, macht mal hier lieber Streetartbingo. Und ich habe es gegoogelt, ob es das auch schon mal in Berlin gab, weil ich ursprünglich aus Berlin bin und da gibt es halt auch (00:04:42) und da gab es auch mal, das fand ich ganz interessant. Ich wollte wissen, wie neu ist das eigentlich? Also, ich war neugierig, ja? (00:04:49)

- I: Du hast gerade gesagt, Du achtest da schon ein bisschen drauf, kannst Du kurz so Deine Vorkenntnis bezüglich Streetart oder auch Games beschreiben, wie würdest Du das einschätzen? (00:05:01)
- B: Ich glaube, ist einfach nur so, dass ich mir das gerne angucke, dass ich mich immer gefreut habe, wenn die S-Bahn-Züge bemalt waren, aber ich habe davon keine Ahnung in dem Sinne gehabt, also, das fand ich dann auch ganz schön mit den Erklärungen, die es gab, aber leider kam man nicht dazu, weil man ja auch gewinnen wollte, sich das so ein bisschen in Ruhe durchzulesen. Das war ein bisschen schade, aber, ja, ich war danach, in Dublin – oder davor? Ich glaube, danach war ich nämlich auch mit urbanen Systemen in Dublin und da habe ich mir (lacht) ein Buch über Streetart gekauft. (00:05:31)
- I: Okay, cool. (00:05:32)
- B: Aber ich weiß halt nicht, ob es davor oder danach war. Ich glaube, das war schon davor. (00:05:37)
- I: Also, das Interesse war auf jeden Fall auch davor schon da? (00:05:39)
- B: Ja, ja. Klar, ich finde das schön, ja. Ich ziehe jetzt auch wohin, wo so eine Unterführung ist, die jeden Tag neu besprayed wird (lacht), ich freue mich da schon drüber. (00:05:48)
- I: Okay, spannend. Warum hast Du an dem Streetartbingo teilgenommen? (00:05:54)
- B: Weil ich Bock auf was Neues hatte, weil ich einfach ja neue Formate kennenlernen wollte, Input haben, halt auch für meine Masterarbeit so ein bisschen so, was gibt es eigentlich an Formaten? (00:06:05)
- I: Und wie bist Du darauf aufmerksam geworden? (00:06:07)
- B: Durch das Kreativquartier, durch die Facebookseite, des Kreativquartiers Essen. Die haben das gepostet. (00:06:14)
- I: Cool. Wie lang ist die Teilnahme jetzt her? (00:06:18)
- B: Wann hab ich das gemacht? Das war was haben wir jetzt, September? August, Mai war das oder Juni. Glaube schon, ja. Ich glaube, das war der zweite Termin. (00:06:32)
- I: Im Juni dann, glaube ich. (00:06:34)
- B: Ja, zweiter Termin mit Sternchen. (00:06:37)
- I: Damit sind wir jetzt eigentlich schon fast am Ende. Jetzt würde ich Dich bitten, noch kurz ein bisschen, ich meine, das hast Du jetzt eigentlich relativ viel, insofern kannst Du Dich da auch kurzhalten. Einfach noch kurz was über Dich zu

erzählen, wer Du bist, wofür Du Dich interessierst, und was Du so machst?
(00:06:54)

- B: Wer bin ich? (lacht) Das war eine gute Frage oder? Ich bin auch Studentin Kulturwirt, habe ich ja schon gesagt. Ich interessiere mich für den Bereich Theater, gerade für die freie Szene und die Nutzung unterschiedliche Nutzung des Raumes einfach. Weil, Theater heißt ja Raum und es gibt halt immer dieses klassische Theater, was in diesem Theaterraum stattfindet und die freie Szene beschäftigt sich ja auch damit, mehr rauszugehen oder andere Möglichkeiten zu nutzen, wie zum Beispiel in der Ruhrtriennale halt auch, wo halt in Industriegebieten, in Industriehallen, gespielt wird und so, weil ich mag diese Art von Perspektivwechsel einfach gerne und ich glaube, darauf kommt es auch an, dass man immer ab und an Perspektivwechsel hat. (00:07:38)
- I: Hat dieses Spiel bei Dir so einen Perspektivwechsel bewirkt? Hat sich da Dein Blick irgendwie geändert? (00:07:45)
- B: Ja, also, ich würde sagen, ich habe ein bisschen mehr, aber ich glaube, das kam auch schon letztes Jahr, da habe ich auch schon bei der Ruhrtriennale bin mehr gefahren, dass ich das Ruhrgebiet mehr als urbanen Raum auch betrachtet habe. Weil sonst habe ich immer geschimpft, weil mir das alles hier zu klein war, aber, ja und das hat mich dann nochmal gefreut, dass es so viel Streetart auch gibt, das wusste ich nicht. Ich fand das Unionviertel total spannend, auch den Gewerbehof und so was, kannte ich noch nicht. Ich habe was Neues entdeckt und das hat mich glücklich gemacht. (00:08:13)
- I: Cool, schönes Schlusswort, das war es schon. (00:08:16)
- B: Okay, super. Cool. (00:08:18)

7.1.3 Fabian

Interviewer = I:
Befragter = B:

- I: So, wir sind jetzt am Aufnehmen und ich fange einfach mal an mit der ersten Einstiegsfrage. Und zwar, erzähl doch bitte aus Deiner Erinnerung, wie das Spiel für Dich war? (00:00:09)
- B: Ja, also, nachdem am Anfang erstmal erklärt wurde, wie das Ganze so funktioniert und wir uns in Teams unterteilen mussten, ja, ging ja das eigentliche Spiel los. Und ja, uns hat das großen Spaß gemacht, es ist das, was ich auf jeden Fall als

erstes sagen kann. Wir haben zwar nicht alle Objekte gefunden, aber relativ viele. Und wir wähten uns da auch im Vorteil, weil wir direkt die erste Bahn bekommen haben und sagten, ja, dann sehen die uns die ganze Zeit nicht und wir können schon mal richtig gut loslegen, aber die meisten Objekte waren leider nicht da hinten, wo wir hingefahren sind, sondern irgendwie weiter vorne. Dann war das Wetter auch noch direkt schlecht, weil wir mitten im Westpark von einem Schauer erwischt wurden, aber es war trotzdem, also es hat trotzdem einfach Spaß gemacht, es war jetzt nicht irgendwie deswegen schlimm. Es ging auch überhaupt nicht ums Gewinnen irgendwie, sondern um das Mitmachen. Und irgendwie ja, ich fand das gut. War nicht zu einfach, obwohl ich da in der Ecke groß geworden bin, habe ich da keine Ahnung, ich kannte vielleicht vom Sehen, vom direkten Sehen bei der Spielkarte, wie viel waren da nochmal drauf? (00:01:28)

I: 36. (00:01:29)

B: Ja, vielleicht zehn. Zehn wusste ich sofort, okay, die sind auf jeden Fall da und da. Die anderen nicht, ich habe selber noch total viel Neues entdeckt. (00:01:38)

I: Hat sich das irgendwie anders angefühlt, während des Spiels durch die Stadt zu gehen? (00:01:44)

B: Ja, man guckt also wie durch ein Zoomobjektiv so ein bisschen. Man geht also, wenn man weiß, was man sucht, dann guckt man halt genauer hin und sonst geht man einfach nur so rum und ab und zu entdeckt man vielleicht mal was. Das ist dann eher zufällig. Also geht man bewusster durch die Stadt, würde ich sagen. (00:02:10)

I: Hattet Ihr während des Spiels eine Strategie in der Gruppe? (00:02:16)

B: Zunächst nicht, später haben wir uns dann aufgeteilt. Also, wenn wir wussten, okay, die Objekte sind wahrscheinlich müssen die da und da sein und die anderen auf der anderen Seite, dann haben wir uns mal gesplittet, was dann aber auch eigentlich doof war, weil, es musste ja nur mit einer Kamera gefilmt werden. Aber, dann haben wir, wenn wir es gefunden haben, haben wir uns dann wieder getroffen oder angerufen und dann kamen die mit der Kamera dann zu uns. Also, so hat man doch ein bisschen schneller die Sachen gefunden, hätten wir das von Anfang an gemacht, hätten wir vielleicht ein, zwei Objekte mehr gefunden. Aber ja, also eigentlich macht es auch Spaß, es zusammen zu machen. Und sich nicht aufzuteilen. (00:03:00)

I: Wie viele ward Ihr nochmal in der Gruppe? (00:03:01)

B: Ich glaube, wir waren fünf. (00:03:04)

I: Okay. Hattest Du eine spezielle Rolle oder also eine bestimmte Aufgabe in dem Team? (00:03:12)

B: Da ich der Lehrer meines Erdkunde-LKs die dabei waren bin, war ich da schon sozusagen der Gruppenführer so ein bisschen. Also, ich habe schon so ein

bisschen dirigiert, sagen wir es aber so. Aber nicht zu viel. Also, ich war immer offen für Ideen von denen auch, ja. (00:03:34)

I: Und was ist so das Anliegen, worauf Du geachtet hast? Habt Ihr da alle einfach blind nach allen Sachen gesucht oder hattet Ihr da irgendwie auch eine Aufteilung? (00:03:45)

B: Nee, eigentlich nicht. (00:03:49)

I: Wie war die Zeit nach dem Spiel? (00:03:54)

B: Also, nach dem Spiel, damit meinst Du jetzt die Nachbesprechung im Gebäude oder? (00:04:01)

I: Auch, aber auch die längere Phase, die längere Zeit. (00:04:05)

B: Also, zunächst in der Nachbesprechung waren wir natürlich gespannt, wie die Anderen sich so geschlagen haben. Zumal unsere LK-Gruppe wurde ja auch zweigeteilt und wir haben die andere Gruppe auch fast die ganze Zeit nicht gesehen. Und wie es denen so gefallen hat und das war bei denen auch super. Die hatten sogar am Ende dann irgendwie einen oder zwei Punkte mehr als wir und das konnten wir ja gar nicht fassen. Und ja, dann klang das ja so langsam bei einem Stück Kuchen aus, war ja alles supernett. Ja und ja, dann musste ich halt auf einen Geburtstag fahren und dann war das auch an dem. Also, ich musste da schnell hin, es lief da auch schon zwei Stunden. Und dann war ich halt auf dem recht großen Geburtstag. Und dann hatte davon erzählt noch, was ich heute gemacht habe und da waren auch viele Leute ganz interessiert dran. Ja, so die Nachwirkungen waren jetzt zum Beispiel für mich noch, dass ich natürlich dann noch mal kurz drüber gesprochen habe und Kurs, ne? War ja auch freiwillig, weil ich kann ja nicht samstags mein LK verpflichten, alle zu kommen, die müssen auch häufig arbeiten. Die sind alle erwachsen. Das wir darüber noch mal geredet haben, dass vor allen Dingen nicht nur ich, sondern vor allen Dingen die, die mitgemacht haben und erzählt haben, worum es da ging und ob es Spaß gemacht hat, ja. So eine kurze Nachbesprechung im Unterricht haben wir da mal gemacht. (00:05:26)

I: Hast Du dabei was gelernt? (00:05:31)

B: Ja, so ein bisschen über Streetart, ein bisschen mehr. So Fachbegriffe, wobei ich jetzt schon wieder fast alle vergessen habe, glaube ich. Hatte ich während des Spiels so das Gefühl, dass ich da so ein bisschen was gelernt habe, aber so richtig hängengeblieben ist es, glaube ich, leider nicht. (00:05:53)

I: Hast Du denn noch manchmal an das Spiel gedacht im Nachgang? (00:05:58)

B: Ja, auf jeden Fall. Zumal ich ja auf Facebook auch die Urbanisten geliked habe und immer, wenn es mal wieder auftaucht und jetzt findet es wieder statt, denke ich auch, eigentlich muss ich da nochmal hin. Auch mal mit Kumpels und so, aber bisher hatte ich leider nicht nochmal Zeit dafür. (00:06:16)

- I: Hat sich denn irgendwas verändert so in Deinem alltäglichen Leben in der Stadt, in Deinem Blick auf die Stadt oder so? (00:06:24)
- B: Ja, also manche von den Aufklebern, die man so gesucht hat, sieht man nicht nur im Unionviertel, sondern überall auch, weiß ich nicht, auch in der Nordstadt oder auch im Innenstadtbereich. Ich glaube, dieses irgendwas mit „verschöner Deine Stadt“ oder irgendwie sowas. (00:06:42)
- I: Vermehrt schön. (00:06:42)
- B: Vermehrt schön, das habe ich jetzt irgendwie seitdem eben total häufig gesehen und ich hatte das vorher gar nicht gesehen. Und jetzt weiß man auch, worum es da so geht und deswegen, ja, hat sich schon ein bisschen was verändert. (00:06:54)
- I: Wie würdest Du denn Deine Vorkenntnisse bezüglich Streetart oder auch Games einschätzen? (00:07:01)
- B: Zero. (00:07:03)
- I: Zero, okay. Warum hast Du dann daran teilgenommen? (00:07:06)
- B: Na ja, ich wohne ja quasi schon die ganze Zeit ja, mittlerweile wohne ich im Kreuzviertel, aber angrenzend an das Unionviertel und eigentlich schon mein ganzes Leben lang. Und ich habe halt auch gemerkt, dass sich im Unionviertel viel geändert hat, was Streetart angeht. Oder halt jetzt nicht nur so Underground-Streetart, das gab es auch schon immer. So mit Graffiti und so und Tags, aber es wurde auch viel wirklich durch Wandmalereien ja auch bewusst auch von oben gesteuert, vielleicht auch verschönert. Und irgendwie dachte ich, es wäre mal an der Zeit, sich damit ein bisschen mehr auseinanderzusetzen. Und ja, wenn es dann Spaßig geschehen kann, dann im Rahmen von so einem Spiel, das hat mich eigentlich am meisten interessiert, so „urban gaming“, hatte ich so noch nicht gehört und bin ja Erdkundelehrer und das geht das nicht, da muss ich ja up to date bleiben. Genau, das waren also zwei Fliegen mit einer Klappe. (00:08:12)
- I: Hat Dir das Konzept denn gefallen von dem spielerischen Stadterkunden? (00:08:16)
- B: Ja, auf jeden Fall. Fand ich sehr sehr gelungen. (00:08:19)
- I: Wie bist Du auf das Streetartbingo aufmerksam geworden? (00:08:24)
- B: Wie war das? Habe ich das im Internet gesehen? Kurz überlegen. (.....) Ja, ich glaube, ich glaube, ich habe es über die Urbanistenwebseite gesehen. (00:08:42)
- I: Weißt Du, wie lange die Teilnahme ungefähr her ist? (00:08:46)
- B: Also, vor den Sommerferien, ich glaube, das war im Juni. Jetzt haben wir September, also, na ja, vor drei Monaten oder so. Würde ich jetzt mal schätzen. (00:09:00)

- I: Wir sind damit jetzt eigentlich schon fast durch. Es wäre super, wenn Du möchtest, wenn Du noch kurz was über Dich erzählen kannst. Was Du möchtest, wer Du bist, was Du so machst, was für Interessen Du hast. (00:09:16)
- B: Ja, ich bin [Fabian – DP], ich bin 32 Jahre alt, seit vier Tagen. (00:09:25)
- I: Ja, alles Gute nachträglich. (00:09:26)
- B: Danke. Und bin hier Lehrer in Dortmund am Westfalenkolleg. Das ist mit so eigentlich die einzige Schulinstitution hier auch im Unionviertel mit den Berufsschulen, die jetzt neu dazu gezogen sind am U. Die Hauptschule gibt es ja so nicht mehr, glaube ich, nee. Da ist jetzt das Abendgymnasium drin, das jetzt auch zu unserer Schule gehört. Insofern, bin ich auch noch eine besondere Person für das Unionviertel, weil ich nämlich die Schule nach außen vertrete im Unionviertel, sprich, gehe zum Beispiel heute Abend auch auf eine Quartiersbeiratsitzung, wenn der Schulleiter nicht kann, dann bin ich der Vertreter. Der Schulleiter kann in der Regel nicht, also muss ich da immer hin und mir halt zwei Stunden was anhören und ihn dann irgendwie informieren. Und immer interessante Sachen, die ich jetzt so höre, wie zum Beispiel dieses Streetartbingo, das habe ich auch im Kollegium beworben, also ich gebe regelmäßig Informationen über interessante Sachen raus, die hier im Unionviertel stattfinden, wie zum Beispiel jetzt auch das Adlerstraßenfest oder das Innovativ Citizen Festival, darüber habe ich die Leute auch informiert. Das heißt, ich bin sozusagen ein bisschen die verbindende Person zwischen dem, was im Viertel passiert und was in der Schule passiert. Und auch in der Öffentlichkeitsarbeit tätig auch in der Schule. Ja, genau. Ansonsten bin ich bald zweifacher Papa, drei Wochen sind es noch und das hat momentan für mich natürlich Priorität. Ja. (00:11:03)
- I: Ja, das wäre es dann. Dann mache ich mal hier auf stopp. (00:11:07)

7.1.4 Nadim

Interviewer = I:
Befragter = B:

- I: Dann nimmt es jetzt auf. Und ich fange an mit der Frage und zwar, erzähl doch bitte aus Deiner Erinnerung einfach ein bisschen, wie das Spiel für Dich war. (00:00:12)
- B: Ja, jetzt muss ich tatsächlich mal kurz wieder zurückspulen. Okay, also das Spiel war rückblickend betrachtet ein oder hatten einen sehr schönen Nachmittag

geboten letztlich. Ich bin da hingekommen einigermaßen unvoreingenommen, kannte auch keinen der anderen Teilnehmer, also, bin alleine da erschienen. Aber es war irgendwie von Anfang an eine ganz nette Truppe, mit der wir da zusammengekommen sind und wir haben uns relativ gut verstanden. Sind dann direkt oder nach der Einführung losgezogen und ja, haben irgendwie schnell festgestellt, dass wir ganz verschiedene Sichtweisen haben auf unsere Beobachtungsobjekte. Aber trotzdem haben wir dann irgendwie da gut zusammengearbeitet, wenn man das so nennen kann, wir hatten aber auch eine ganze Menge Freude irgendwie dabei und haben das jetzt nicht so sportlich genommen, dass wir da alles schnell durchkriegen müssen, sondern haben dann auch mal irgendwie eine Pause hier gemacht, dann haben wir auch, war ja Tag der Trinkhallen, der Buden. Haben wir dann auch noch mal irgendwie einen Stopp gemacht und so und es war ein Spiel, was irgendwie so als Gruppe echt eine gute Erfahrung war, finde ich. (00:01:35)

I: Was bedeutet verschiedene Sichtweisen? (00:01:37)

B: Es waren ja auf den Rückseiten oder auf den ich weiß gar nicht, waren es separate Karten, waren zum Beispiel diese Erklärungen, was ist jetzt was sind Bombings, was sind Tags, was sind Stencils und so weiter. Und da waren eben einige, die da ganz unbeschrieben waren und tatsächlich diese Informationen zum ersten Mal aufgenommen haben, andere, die da schon ein bisschen bewanderter waren und entsprechend war das auch in der Wahrnehmung. Also, wir haben relativ schnell festgestellt, wobei das jetzt vielleicht nicht an der Erfahrung liegt, sondern eher am Bewegungsumfeld, dass einige, die hier in dem Spielfeld, wo wir unterwegs waren, ohnehin schon mehr unterwegs sind, dass die zum Beispiel direkt wussten, hier, das, was da am Rewe-Parkplatz ist, das ist da. Muss man nur kurz auf dem Bild sehen und dann hat man das. Andere haben irgendwie noch nie so richtig bewusst wahrgenommen, dass überhaupt Sticker an Laternen oder an Ampeln oder ja, im Straßenleben untergebracht sind, mit Botschaften, die nicht nur Werbung sind für irgendwas. Ja und so, das war einfach eine ganz unterschiedliche Vorkenntnis und Vorprägung auch, was da die Wahrnehmung angeht. (00:02:48)

I: Und wo hast Du dazu gehört? (00:02:50)

B: Dadurch, dass das hier irgendwie mein täglicher Weg ist, kannte ich tatsächlich einige der Bilder schon und habe auch schon ein bisschen mich damit schon länger damit auseinandergesetzt mit der Streetart. (00:03:04)

I: Hat sich das trotzdem vielleicht anders angefühlt während des Spiels, durch die Stadt zu gehen oder wie hat sich das angefühlt? (00:03:12)

B: Ja, natürlich hat sich das anders angefühlt und ich habe natürlich auch viel Neues entdeckt. Ist ja nicht so, dass ich, das wäre ja auch, glaube ich, vermessen, da irgendwie, dass ich das alles schon gekannt hätte oder alles schon in der Form auch wahrgenommen hätte. Wir haben, weiß ich nicht, vielleicht kannte ich ein Viertel, drei Viertel habe ich dann auch neu entdeckt natürlich. Es ist schon eine Weile her, so in letzter Zeit habe ich das weniger gemacht, aber früher war ich viel

mit einer Fotokamera unterwegs und habe dann tatsächlich gezielt nach solchen Sachen Ausschau gehalten, bin auch nur zu diesem Zweck quasi unterwegs gewesen und habe das dann natürlich viel bewusster wahrgenommen. Aber jetzt so die letzten Jahre habe ich das nicht mehr gemacht, insofern war das schon noch mal, also, habe ich dann immer nur so nebenbei, aah ja hier, schön und vielleicht mal angehalten und geguckt, aber sonst ist das schon eine andere Bewusstheit der Wahrnehmung, wenn man gezielt quasi auf Jagd geht nach Streetart und danach sucht als wenn man das beiläufig wahrnimmt. (00:04:11)

- I: Hattet Ihr während des Spiels eine bestimmte Strategie in der Gruppe? (00:04:16)
- B: Eigentlich nicht, also, wir haben uns jetzt nicht aufgeteilt oder irgendwie sowas. Was wir gemacht haben, ist, die Bilder, die wir kannten, die der eine oder andere irgendwie schon lokalisieren konnte, haben wir dann so gelegt, dass wir die nacheinander ablaufen konnten. Und die haben wir versucht, zuerst abzuarbeiten und dann aber immer trotzdem nebenbei die Augen offen gehalten nach den anderen Sachen. Was wir nicht gemacht haben ist, uns räumlich aufzuteilen, also die Gruppe zu trennen und wir haben auch nicht gesagt, du guckst jetzt nur nach Stencils, du guckst nur nach Bombings oder so. Nee, eigentlich nicht. Sondern wir haben das, wir sind da spazieren gegangen zusammen und haben alle die Augen nach allem offengehalten letztlich. Und das hat eigentlich gut funktioniert, also, wir haben, wenn ich mich richtig erinnere, bis auf zwei, drei alles eigentlich gefunden. (00:05:06)
- I: Welches Spielfeld hattet Ihr nochmal? (00:05:08)
- B: Also, wir waren unter anderem hier auf dem Rewe-Parkplatz. (00:05:14)
- I: City. (00:05:15)
- B: Hier hinter, ich weiß jetzt nicht mehr, wie es hieß genau. (00:05:16)
- I: City. (00:05:18)
- B: Und dann auch da noch. (00:05:20)
- I: Wie war die Zeit nach dem Spiel? (00:05:24)
- B: Unmittelbar nach dem Spiel jetzt? Oder? (00:05:28)
- I: Unmittelbar, aber auch dann längerfristig. (00:05:32)
- B: Ja, also danach haben wir dann halt diese Auswertung gemacht, unmittelbar danach. Das war, ja, sind wir wieder zusammengekommen mit der anderen Gruppe, die unterwegs war und haben die Auswertung gemacht. Haben uns dann noch ein bisschen nett unterhalten und kurz Kontakte ausgetauscht, also innerhalb meiner Gruppe haben wir dann irgendwie Facebook-Addies noch gemacht und so. Und ein Selfie (lacht) und ja und so längerfristig danach weiß ich nicht. Ist jetzt eine sehr offene Frage, wie war die Zeit danach? In Bezug auf die Bilder habe ich jetzt, natürlich, wenn ich die Sachen sehe, die wir da gefunden haben, habe ich

dann immer oder erinnere ich mich noch an dieses Spiel. Und vielleicht ist es auch ein Stückweit so, dass ich in der, also, ich wohne ein bisschen auch im Unionviertel, aber auch ein bisschen weiter drüber, also außerhalb des Spielfeldes. Da ist eben trotzdem auch sehr viel Streetart und da habe ich eben vielleicht auch ein bisschen mehr wieder im Blick, was sich da so tut. Da kommen tatsächlich auch Bilder dazu, habe ich jetzt inzwischen gemerkt und Sachen werden übermalt. Und aber ich bin jetzt nicht danach nochmal auf Fotosafari gegangen oder so, das nicht. (00:06:59)

I: Du hast gerade gesagt, Ihr habt Kontakte ausgetauscht. Habt Ihr irgendwie nochmal Kontakt gehabt oder so? Ist das irgendwas draus entstanden? (00:07:07)

B: Ja, immer hin- und hergeschrieben und die Fotos, die ich gemacht habe, also ich hatte fotografiert an dem Tag oder ich hatte die Kamera, genau, also, die Kamera ist rumgegangen, aber ich hatte dann die Speicherkarte, die habe ich dann nochmal hochgeladen und geteilt mit den Anderen. Und weiß ich nicht, jetzt ab und zu mal, es ist jetzt nicht so, dass wir uns nochmal getroffen hätten oder da besonders intensiven Kontakt haben, aber weiß ich nicht, die waren jetzt politisch aktiv und ich kriege da ab und zu irgendwie eine Einladung oder einen Hinweis auf eine Demo zum Beispiel, so. Ansonsten nicht sonderlich viel, nee. (00:07:37)

I: Du hast jetzt schon quasi gesagt, Deine Vorkenntnis bezüglich Streetart oder auch Urban Games ist ganz gut. (00:07:50)

B: Urban Games nicht so. (00:07:51)

I: Streetart ja, Urban Games, hast Du da schon mal was von gehört gehabt? (00:07:54)

B: Nee. Also, was ja ein bisschen so ähnlich ist, ist dieses Geocaching, wo man auch eben rausgeht und bestimmte Orte sucht und es gibt ja ein Geocach, der auch streetartmäßig aufgezoogen ist, hier für ein bisschen größeres Umfeld noch. Aber ich weiß nicht, ob Du das kennst, da kriegt man eine Liste mit Koordinaten und Bildern, glaube ich auch. (...) Wie ist das denn? Genau, ich glaube, jeweils Koordinaten und Bild und eine Frage dazu oder so und die Antwort daraus, da nimmt man dann einen Buchstaben, am Ende kriegt man nochmal Lösungskoodinaten, ich weiß es nicht mehr genau, wie das ist, aber das eben vom Prinzip ganz ähnlich, aber es ist ein viel größeres Feld und da sind jetzt keine großen Hintergrundinfos zu Streetart sonst noch dabei. Also, das ist schon vergleichbar. Geocaching insgesamt, glaube ich, ist vergleichbar. Pokémon Go ist wahrscheinlich auch vergleichbar, spiele ich jetzt aber nicht. Ansonsten habe ich nee, kenne ich nichts urbangamemäßiges. (00:09:01)

I: Warum hast Du an dem Streetartbingo teilgenommen? (00:09:04)

B: Erstens weil ich das ein sehr spannendes Konzept finde, dieses Urbangaming allgemein und würde mich auch freuen, wenn das, ich kann mir vorstellen, dass es sehr aufwändig ist, aber würde mich natürlich freuen, wenn das hier in Dortmund oder in der Umgebung noch weitere Spiele gäbe dazu. Ich würde auch gerne die

anderen beiden Spielfelder moech gerne machen und ansonsten, weil ich streetartinteressiert bin zumindest und das ja. Und eben wahrgenommen hatte, dass es hier in der Gegend präsent ist in der Form, dass es wirklich sehenswert ist. (00:09:36)

I: Wie bist Du darauf aufmerksam geworden, auf das Spiel? (00:09:39)

B: Das weiß ich nicht mehr. Vielleicht Urbanistenbüro? Oder so? Also, ich habe, in der Heinrichstraße, bei mir um die Ecke, ich weiß nicht genau, was das Quartiersmanagement oder so, ich weiß nicht genau, was da alles passiert, aber es kann sein, dass da mal was im Schaufenster hing, ich weiß es wirklich nicht mehr. Also, es ist keine persönliche Empfehlung gewesen, soweit ich mich erinnere. (00:10:04)

I: Wie lange ist das jetzt her, die Teilnahme? Weißt Du das noch? (00:10:08)

B: Ich glaube, es war Anfang August, also, sechs Wochen schätze ich. (00:10:18)

I: Erzähl mir doch um Abschluss, also, wir sind jetzt schon fast fertig, noch ein bisschen was einfach darüber, wer Du bist, was Du machst, wofür Du Dich interessierst, was Du erzählen möchtest. (00:10:37)

B: Ich bin 30, ich bin Lehrer, ich bin früher mehr, heute weniger, aber irgendwie der Hip-Hop-Szene, wenn man so will, zugehörig. Was heißt zugehörig? Interessiert. Sowohl musikalisch als auch was die Kunstform drumherum so angeht. Und war insofern da schon, hatte da Interesse irgendwie. Wenn das ja darauf bezogen sein soll. Ansonsten, wer bin ich? Ja, gute Frage, ich habe einen Migrationshintergrund, wenn das akademisch relevant sein sollte für die Fragestellung. Ich weiß nicht, bin ausgesprochen unsportlich, fahre gern Fahrrad, tauche gern, aber sonst nichts. Ja, ansonsten einigermaßen offener Mensch, freue mich, neue Menschen kennenzulernen und ja. Ach, bin noch nicht lange in Dortmund, vielleicht spielt das noch eine Rolle, bin jetzt ein knappes... zehn Monate wohne ich jetzt in Dortmund. (00:11:50)

I: Ja, okay. Du sagst also, Du kennst Dich so ein bisschen mit der Hip-Hop-Kultur aus, mit der Graffitikultur? Hast Du denn bei dem Spiel noch irgendwas gelernt? Oder war Dir das alles mehr oder weniger schon bekannt? (00:12:03)

B: Nee, also diese lexikonartige Informierung, das ist ja trotzdem noch mal ein anderer Zugang auf Dinge. Also, was ein Bombing ist, weiß ich so, aber eher induktiv. Ne, es ist was Anderes, ob man das allgemein erklärt bekommt als wenn man das halt irgendwie mal mitbekommen hat und sieht. Und es war durchaus interessant, es waren ja auch historische Hintergründe, es waren Infos zu einzelnen Bildern, glaube ich, auch dabei. Weiß ich nicht mehr, auf jeden Fall habe ich noch viel davon wahrgenommen. Vielleicht auch gerade deswegen, weil ich das vorher immer nur so nebenbei wahrgenommen habe und dann nochmal explizit dem nachgegangen bin im wahrsten Sinne. (00:12:48)

- I: Achtest Du vielleicht jetzt auch ein bisschen auf andere Sachen neben diesem klassischen American Graffiti? Das war ja eine der Kategorien, ich meine diese Bombings, und dann gab es ja noch die streetartlastigen Stencils oder Sticker oder so was? (00:13:04)
- B: Also, was wir jetzt gar nicht hatten, aber, wo wir danach noch Bilder glaube ich aus einem anderen Spielfeld gesehen hatten, waren diese Pfeifencleaner-Männchen, ich weiß jetzt nicht mehr, wie die heißen. Sowas finde ich sehr spannend. Es gab hier auch, habe ich nur gelesen nachträglich, da war ich noch nicht in Dortmund, glaube ich, oder habe es nicht mitbekommen, irgendwie mal so eine Aktion, dass die Bäume und Laternen umgarnt wurden, also dieses urban knitting oder sowas. Klassisch, die Schuhe, die über der Ampel hängen und so, das finde ich auch sehr spannend, was es da so alles gibt. (00:13:41)
- I: Okay, das war es eigentlich schon. Danke schön. (00:13:46)

7.1.5 Lea

Interviewer = I:
Befragter = B:

- I: Und starte die Aufnahme. Die erste Frage wäre, erzähl bitte aus Deiner Erinnerung einfach, was Dir einfällt, wie das Spiel für Dich war. (00:00:12)
- B: Also, mir hat das Spiel viel Spaß gemacht. Ich fand es gut, dass man sich vorher in Gruppen eingeteilt hat mit Leuten, die man nicht kannte, weil man dadurch, ja, man ist mehr mit Menschen in Kontakt gekommen, das fand ich gut, ich hatte eine Freundin dabei. Und wir hatten dann noch einen älteren Mann dabei, das war, ich war das erste Mal dabei, als das stattgefunden ist. Und noch ein weiteres Mädchen und die waren alle sehr nett. Der Typ hat sich irgendwann verabschiedet, weil er Rückenschmerzen, keine Ahnung, war wirklich ein wenig älter. Aber ja, ich fand es gut, weil man erstmal hier noch mal ein paar Orte abgegrast hat, die man sonst eigentlich nicht so begeht, sage ich jetzt noch mal. Und dementsprechend ist man mehr auf diese ganze Kunstszene, hier eigentlich ja angesprungen. (00:00:57)
- I: Kommst Du aus Dortmund? (00:00:58)
- B: Ja. (00:01:00)
- I: Wie hat sich das angefühlt, während des Spiels durch die Stadt zu gehen? (00:01:04)

- B: Ich fand es gut, ich finde, dadurch, dass das tagsüber war und es war ein ziemlich warmer Tag an sich, ist das Ganze nochmal ein bisschen schöner gewesen, weil man sich alles wirklich richtig genau angucken konnte und einem Sachen aufgefallen sind, die einem sonst eigentlich nicht auffallen, auch wenn man da mal in der Gegend rumläuft. Und bei manchen Graffitis war das so, dass man sie nicht direkt gefunden hat und dementsprechend einfach überall rumgeirrt ist und noch Sachen gefunden hat, die man gar nicht finden sollte für das Spiel, aber die trotzdem total schön sind, total interessant und ich fand die Atmosphäre eigentlich ziemlich schön. (00:01:36)
- I: Hattet Ihr während des Spiels eine bestimmte Strategie in der Gruppe? (00:01:42)
- B: Nein. Also, eigentlich sind wir einfach drauflosgegangen und haben dann geguckt. Irgendwann fing das dann mal an, dass wir gesagt haben, okay, wir wollen diese ganzen Bingos vollkriegen. Aber dadurch, dass wir dann einfach an anderen Sachen vorbeigegangen sind, hat sich das eigentlich nicht so bewährt. Also, im Prinzip wollten wir die ganzen Bingos haben, aber es ist dann doch nicht so gekommen. Wir haben einfach alles mitgenommen, was ging sozusagen. (00:02:09)
- I: Das heißt, Du hattest eine spezielle Rolle dann in der Gruppe oder? (00:02:14)
- B: Ja, ich habe das Ganze so ein bisschen dirigiert. Also, eine Freundin von mir hat immer die ganzen Karten verwaltet und geguckt, was wir schon haben, was wir nicht haben, damit wir nicht durcheinanderkommen. Und ja, ich habe eigentlich gesagt, lass mal da langgehen und wir hatten halt im Prinzip sind wir dann doch schon ein bisschen, also die Karte abgegangen, also wir hatten schon eine Strategie, wir wollten einfach jede Straße einmal durchgehen. Und dafür war ich halt zuständig, dass ich gesagt habe, lass dahin gehen oder dahin gehen und ja. Das war es eigentlich. (00:02:43)
- I: Worauf hast Du besonders geachtet während des Spiels? (00:02:47)
- B: Auf die verschiedenen Sachen, die man finden musste. Also, das heißt, ich habe mir wirklich fast jedes, das kann man ja eigentlich gar nicht sagen, aber ich habe mir alles an den Wänden angeguckt, was es gab. Habe mir angeguckt, wo man überall reingehen könnte, das eine war ja auch in so einem Hinterhof und ja, also, man hat schon ziemlich darauf geachtet, was wirklich überall zu finden ist. Man hat die Straße ganz anders wahrgenommen als sie sonst ist. Normalerweise geht man ja einfach blind daran vorbei, wenn irgendwas irgendwo ich sage jetzt mal so kleine Püppchen irgendwo sitzen oder irgendwas angemalt ist, aber da war das jetzt viel intensiver. (00:03:21)
- I: Waren das gerade diese kleinen Sachen, die dann besonders aufgefallen sind, die sonst nicht so auffallen? (00:03:25)
- B: Ja, genau. (00:03:27)
- I: Wie war denn die Zeit nach dem Spiel? (00:03:31)

- B: Da im Gewerbehof, als wir dasaßen, oder? (00:03:36)
- I: Ja, erstmal da. (00:03:36)
- B: Es war ziemlich entspannt, man hat halt darauf gewartet, dass man die Resultate bekommt. Aber das war jetzt nicht wie so ein Wettkampf, sondern es war eher so ein miteinander. Das heißt, bei uns war das jetzt so, dass wir genau, sind ja immer zwei Gruppen gewesen und wir hatten genau die Sachen, die die Anderen nicht haben und das war auch andersrum. Das heißt, wir konnten uns am Ende dann nochmal austauschen, wo war das eigentlich und haben auch gesagt, okay, dann gehe ich da trotzdem nochmal gucken, obwohl das Spiel vorbei ist, weil es mich jetzt einfach interessiert, wie es jetzt wirklich wirkt. Und das war eigentlich recht schön, das war total entspannend, alle sind super miteinander klargekommen. Und ja, ich fand es ziemlich entspannend danach, obwohl wir echt lange da rumgelaufen sind. Das war auch nicht so ermüdend, das war einfach interessant. (00:04:18)
- I: Hattest Du das Gefühl, dass das Spiel auf irgendeine Weise nachgewirkt hat? (00:04:23)
- B: Ich, ich denke, dass man offener einfach durch die Straßen geht generell. Also, dass man sich mehr mit Streetart beschäftigt, das habe ich schon vorher gemacht eigentlich. Aber ich glaube, dass das für viele andere Teilnehmer auch noch so ein Faktor war, zum Beispiel eine Freundin von mir, die hat sich vorher damit nicht großartig beschäftigt, die fand es aber auch immer gut und sagt jetzt auch, ja, ihr ist jetzt das aufgefallen und das aufgefallen und ja, ich finde es halt auch einfach interessant, dass man, man hat ja diese verschiedenen Areale und wenn man jetzt nur in einem Areal war, dass man trotzdem sagt, ja okay, ich gucke mir trotzdem nochmal an, was in den anderen eigentlich los ist, weil es mich interessiert. Also, dementsprechend hat es auf jeden Fall nachgewirkt. (00:04:58)
- I: Du hast quasi davor schon sehr viel auf Streetart geachtet? Und für Dich hat sich dann da nicht viel geändert? (00:05:03)
- B: Nee, außer, dass ich jetzt weiß, was hier noch alles ist. Also, das war gut. (00:05:08)
- I: Hast Du trotzdem irgendwas gelernt, bist Du überhaupt dazu gekommen, die Texte zu lesen? (00:05:12)
- B: Nee, das mit den Texten war ziemlich schwierig, weil man ja echt, also, es war kein Zeitdruck, aber man wollte ja die Sachen einfach hinkriegen und alles finden und dementsprechend war das mit den Texten ein bisschen schwierig. Ich habe davon ein paar am Anfang gelesen und danach nochmal, aber dafür war wirklich zu wenig Zeit, würde ich jetzt sagen einfach. Ja, aber ich fand es, also ich fand es wirklich interessant, weil ich auch nicht wusste, es gibt zum Beispiel diesen einen gehäkeltten Garten da, dieser auf der Straße hat irgend so eine Frau so einen Minigarten gehäkelt, keine Ahnung. Und das wusste ich gar nicht, dass das überhaupt existiert, also, das fand ich ganz gut. (00:05:47)

- I: Du warst im Westparkt, ne? In dem Spielfeld? (00:05:49)
- B: Nee, ich war in dem mittleren Spielfeld, ich weiß gerade gar nicht, Adlerstraße genau ja. Adlerstraße. (00:05:58)
- I: Hast Du seitdem noch ein paar Mal oder noch manchmal an das Spiel gedacht? (00:06:02)
- B: Ja. (00:06:03)
- I: In bestimmten Situationen oder? (00:06:05)
- B: Ja, ich habe tatsächlich sogar noch darüber nachgedacht, ob ich nochmal daran teilnehmen soll, einfach, um mich in eine andere Region einzuordnen und mir das alles nochmal anzugucken. Und ja, ich finde die Idee auch ziemlich gut, dass man das macht, weil man, ich glaube, ganz viele Leute wissen einfach nicht, was es hier alles so gibt und gehen einfach nur blind dran vorbei und das ist eigentlich recht schade. (00:06:27)
- I: Waren es bestimmte Situationen, in den Du daran gedacht hast oder kam also, kam das einfach? (00:06:34)
- B: Das kam, wenn ich mich generell mit Streetart wieder beschäftigt habe oder mit Kunst an sich und hier in der Gegend ist ja eh viel los, sage ich jetzt mal an Programm. Und dann denkt man da automatisch dran, wenn man dann irgendwie auf Veranstaltungen ist oder hier nochmal rumläuft und dann nochmal zum Beispiel so einem Graffiti oder so begegnet, kann man schlecht sagen, aber dann denkt man da auf jeden Fall dran. (00:06:56)
- I: Erzähl doch ein bisschen über Deine Vorkenntnis zu Streetart. (00:06:59)
- B: Vorkenntnis zu Streetart.. Ich fand sprayen schon immer cool, also, mich hat das interessiert. Ich fand das auch immer schön, mir das anzugucken. Dann kam natürlich Banksy, wo man sagen kann, okay, ist jetzt vielleicht ein bisschen overdone oder so, aber ich find Banksy wirklich noch gut, weil ich find auch, dass die Sachen, die er macht, wirklich eine Botschaft haben und dementsprechend habe ich mich halt ein bisschen weiter dann eingefunden, ein bisschen reingelesen, mir Bildbände angeguckt und so und ich spraye auch selbst gerne, also jetzt nicht unbedingt draußen, sondern eher auf Papier und dann, aber auch so stencilmäßig und ja, dementsprechend hat mich das halt alles extrem interessiert, weil ich finde, dass das einfach eine Ausdrucksmöglichkeit ist, die total schön ist und dass es gar nicht unbedingt mit diesen Taggen und diesen ganzen Verschmieren nur zu tun haben muss, sondern dass man da auch durchaus was Künstlerisches dran machen kann. (00:07:50)
- I: Das heißt aber, dass Du quasi mit dem Taggen nicht so einverstanden bist? (00:07:56)
- B: Kommt drauf an, manchmal finde ich es auch, also, ich finde es schrecklich, wenn Leute Sachen überschmieren, weil sie sie nicht schön finden. Das passiert ja

häufiger mal, wenn man dann wirklich mal was Hübsches da hat, also, was wirklich gut gemacht ist und dass Leute das einfach nur beschmieren, oder einen Text darunter klatschen, das finde ich nicht so toll. An sich, wenn man, ich finde, manchmal hat es aber trotzdem so ein sehr urbanes ja auch Flair, wenn alles so vollgetaggt ist, also, ich finde es manchmal auch sehr schön, aber es kommt halt darauf an, welche Situation. (00:08:24)

I: Das heißt, Du hattest quasi schon lange oder schon länger so einen Blick für die Streetart? (00:08:33)

B: Ja, es hat mich auf jeden Fall immer sehr interessiert. (00:08:34)

I: War das dann für Dich trotzdem etwas Anderes, quasi während dem Spiel nach Streetart zu gucken, als nicht? (00:08:41)

B: Ja, auf jeden Fall. Weil es nochmal intensiver ist. Normalerweise begegnet man ja irgendwas und guckt sich das dann kurz an und sagt okay, ich habe es jetzt so gefunden, aber da hat man ja wirklich gezielt danach gesucht und das fand ich wirklich gut und dann ist mir auch aufgefallen, wie viel in so einem ganz kleinen abgegrenzten Teil eigentlich an Streetart existiert. Und das denkt man eigentlich auf den ersten Blick gar nicht. (00:09:03)

I: Wie bist Du denn auf das Spiel aufmerksam geworden? (00:09:06)

B: Ich arbeite bei den Nordstadtbloggern und habe die Vorankündigung dafür geschrieben und dementsprechend bin ich darauf aufmerksam geworden, weil ich es sehr interessant fand und sehr cool und dann dachte ich, ja okay, gehe ich auf jeden Fall hin. (00:09:17)

I: Wie lange ist das jetzt her, Du hast vorhin gesagt, beim ersten? (00:09:21)

B: Beim ersten war das, im Juli, war das im Juni? (00:09:25)

I: Im Mai war das erste. (00:09:27)

B: Dann war das im Mai, ja. (00:09:29)

I: Eigentlich war es das jetzt schon. (00:09:39)

B: Okay. (00:09:40)

I: Die letzte Frage, da hast Du halt jetzt schon ein paar Sachen dazu gesagt, darfst Du aber gerne nochmal machen. Einfach nochmal kurz was über Dich erzählen. Wer Du bist, wenn Du was von Dir erzählen möchtest. Wofür Du Dich interessierst. Streetart war ja schon dabei, Nordstadtblogger. Falls Du noch was hinzufügen möchtest, bitte. (00:09:59)

B: Ja, also, ich bin [Lea – DP], ich interessiere mich für Kunst ganz viel, Streetart auch. Gehört ja zu Kunst. Besonders moderne Kunst, ich interessiere mich aber auch für Musik und Literatur, also, alles, was damit eigentlich zusammengreift. Ja,

ich arbeite für die Nordstadtblogger seit über einem Jahr, mache da die Fotos und die Texte zu und bin dementsprechend auch hier drauf gekommen, weil ich viel da in dem kulturellen Bereich mache, also Konzerte, Festivals, so was halt. Weil ich auch finde, dass das wichtig ist, dass die Leute das mitkriegen, weil das leider hier immer noch so ist. Ich finde, es ist so eine bestimmte Szene, die darauf aufmerksam wird und der Rest wird einfach nicht darauf aufmerksam. Und das ist total schade. Und ja, ich fange jetzt im Oktober an, Journalistik zu studieren an der TU, genau und ja. Das war es erstmal. (00:10:48)

I: Alles klar, super, vielen Dank. (00:10:51)

B: Bitte. (00:10:51)

7.1.6 Nils

Interviewer = I:
Befragter = B:

I: Das heißt ab jetzt nimmt das auf und dann würde ich gerne einsteigen mit der Frage beziehungsweise erzähl einfach aus Deiner Erinnerung, wie das Spiel für Dich war? (00:00:13)

B: Ja, also, ich kannte es, bevor mir ein Freund das erzählt hat, dass es dieses Spiel gibt, kannte ich das so gar nicht und konnte ich mir auch erstmal nichts darunter vorstellen. Und genau, an dem Tag, wo wir sozusagen dahingegangen sind, war das auch erstmal bei der, als alles erklärt wurde, worum es da geht, was gemacht wird, war das alles ziemlich neu für mich und ich konnte mir auch da noch nicht so hundertprozentig was drunter vorstellen. Nur, dass wir irgendwo langgehen, ein bestimmtes Gebiet haben, und sozusagen ich sage jetzt mal, Kunst suchen. Und als wir dann sozusagen losgegangen sind, hat sich dann immer mehr so auch herauskristallisiert, wie das Spiel funktioniert mit diesem Bingo, dass man halt sozusagen wie dieses normale Bingospiel versuchen muss, diese Reihen zu bekommen. Diese Kunstgegenstände finden muss und das hat erstmal total viel Spaß gemacht, das hatte ich mir vorher nicht so vorgestellt. Die Zeit ging auch ziemlich schnell rum dann, schön war, dass man halt in diesem Team war, dass man auch jemanden dabei hatte, wir waren ja vier Personen glaube ich in einem Team, drei kannten, zu dritt waren wir, wir kannten uns schon. Und eine Person, die neu dazukam. Da funktionierte das sofort, das kennenlernen war ganz schnell und dass man dann halt gemeinsam irgendwie sich einen Plan erarbeitet hat, wo geht man lang, wo fängt man an, wo hört man auf? Und dann wirklich auch gezielt die Sachen gesucht hat. An sich hat mir das sehr viel Spaß gemacht und

man ist halt mit einem, hatte ich so das Gefühl, mit einem ganz anderen Blickwinkel und Auge auch durch diese jeweilige Gegend gegangen. Man hat sich konzentriert auf diese Kunstgegenstände oder auf diese grafischen Geschichten, wo ich viele auch vorher gar nicht so kannte. Und hat dann konzentriert sich das gesucht und ja, wie gesagt, man geht mit einem ganz anderen Blickwinkel noch mal durch dieses Stadtgebiet und kriegt auch nochmal eine ganz andere Wahrnehmung und kriegt auch noch mal andere Sachen mit. Also, das fand ich sehr sehr interessant. Würde ich auf jeden Fall gerne noch mal für einen anderen Bereich wiederholen. (00:02:21)

I: Hattet Ihr während des Spiels eine bestimmte Strategie in der Gruppe? Du hast gerade schon gesagt, Ihr habt irgendwie einen Weg abgelaufen, aber gab es sonst irgendwie eine Form von Strategie? (00:02:30)

B: Genau, das mit dem Weg war klar. Wir haben gesagt, da fangen wir an und haben uns dann so grob an dem Plan orientiert, wie gehen wir weiter? Klar, da müssen wir so versuchen, das ganze Feld abzuarbeiten. Klar, wir hatten an sich eine gewisse Arbeitsteilung. Wir haben die Karten so ein bisschen aufgeteilt nach den Sachen, weil einer oder zwei aus dem Gebiet kamen, die sich ein bisschen mehr auskennen, die auch einer wohnte auch glaube ich auch da. Der dann gesagt hatte, das kenne ich, das kenne ich, das kenne ich. Und haben dann sozusagen die Karten schon mal beiseitegelegt, wo wir genau wussten, die kennen wir, die wissen wir auch, wo die sind. Und die Karten in den anderen Stapel gepackt, wo wir sagen, keine Ahnung, wo das ist. Da müssen wir erstmal selber suchen. Und haben wir uns dann erstmal an den Karten orientiert, die wir kannten und haben geguckt, wie gehen wir die ab? Und auf dem Weg haben wir dann sozusagen geguckt, wo finden wir die unbekannt Karten Gegenstände. Und haben dann gab es noch diese Zusatzaufgaben, das heißt, solche Aktionen, mach mal ein Foto von einem in BVB-Kleidung als Beispiel. Und haben da sozusagen uns diese Karten auch vorher schon mal durch oder diese Sonderaufgaben vorher durchgelesen, was sind das für Sonderaufgaben? Und haben dann immer an den Stationen geguckt, was wir zum Beispiel jemanden mit einem Bart gefunden haben, ein Foto machen müssen oder den in dieser BVB-Fankleidung, wo finden wir den? Und versuchen immer, diese Sonderaufgaben damit zu verknüpfen, dass wir sozusagen schon im Kopf haben und nicht erst dann durchlesen, wenn wir an der Stelle sind. Genau, das war so die Grobstrategie. (00:04:00)

I: Welche Rolle hattest Du da? (00:04:04)

B: Da ich sozusagen die Gegend nicht so gut kannte, konnte ich jetzt sage ich mal nicht viel dazu beitragen oder ich kannte keins dieser Gegenstände, konnte nicht vorhersagen, wo das ist, sondern habe mich zum Teil um diese Sonderaufgaben dann gekümmert. Geguckt, ach, hier guck mal, den können wir doch mal ansprechen oder das würde eventuell passen. Und habe mir dann, als wir unterwegs waren, natürlich auch mal in die Seitengassen geguckt, hier und da. Und habe die ehrenvolle Aufgabe, habe dann sozusagen diese Kiste sozusagen zu tragen und die Sachen, die wir abgehakt haben auf diesem Bingofeld, abzuhaken. Und auch die Karten, die wir erledigt haben, dann auch schon mal wegzupacken, dass wir die nicht mehr irgendwie in Händen hatten. Genau. (00:04:51)

- I: Du hast von diesen interaktiven Aufgaben erzählt. Wie war das da, mit den Menschen zu interagieren? Erzähl doch ein bisschen davon, wie das so ablief und wie sich das angefühlt hat vielleicht? (00:05:03)
- B: Ich glaube schon am Anfang, dass wir auch alle in der Gruppe so ein bisschen Hemmungen hatten, grundsätzlich erstmal Leute anzusprechen, diese Fragen zu stellen, weil einfach mal, zum Beispiel eine Aufgabe war ja, von einer bestimmten Grafik dann ein Foto mit einem Mann mit Vollbart zu machen. So, und dann, wenn da jemand mit Vollbart langging, den einfach anzusprechen, sag mal, können wir mal ein Foto von Dir machen, aber nicht irgendwo, sondern, das muss im Hintergrund sein. Dem das dann alles zu erklären, warum, was machen wir eigentlich, wo kommen wir her und ne? Weil, die meisten haben immer so Zweifel. Hä? Warum wollt ihr jetzt ein Foto machen? Wo wird das veröffentlicht? Aber dieses Ganze dann nochmal zu erklären und dann, da hat man schon ein bisschen Hemmungen vor gehabt. Aber wenn man das ein, zweimal gemacht hat, ging das eigentlich dann auch. Zum Vorteil war auch, dass wir nicht alleine waren, sondern in dieser Gruppe waren und man konnte was erklären, das hat sich dann hinterher so eingespielt, dass das auch schon okay war, obwohl die Menschen natürlich auch unterschiedlich darauf reagiert haben. Manche sind weitergegangen, haben gar nicht angehalten, nee, nee. Und manche haben das gemacht, ja klar, kein Problem. Also, ganz unterschiedlich. Aber, die Hemmungen haben sich, glaube ich, dann auch so ein bisschen abgebaut in der Gruppe. (00:06:15)
- I: Und Du hast gesagt, Ihr kanntet Euch fast alle in der Gruppe schon? (00:06:18)
- B: Genau, drei, also, wir waren ja vier Leute, drei kannten sich so und einer kam dazu. (00:06:24)
- I: Wie war denn die Zeit nach dem Spiel? (00:06:29)
- B: Direkt im Anschluss nach dem Spiel oder jetzt mehrere Tage oder was? (00:06:33)
- I: Erzähl ruhig erstmal, wie es direkt im Anschluss war und dann aber, wie waren die kommenden Tage und Wochen? (00:06:42)
- B: Da wir ja eine Person mit der Kamera dabei hatten, haben wir die Fotos noch ausgetauscht, die wir gemacht. Weil auf einigen Fotos ja auch wir als Personen mit draufwaren. Wir drei, die uns sowieso kannten, hatten noch kurz darüber geredet, auch mit meinen Arbeitskollegen und hatten auch die nächsten Tage am Arbeitsplatz nochmal darüber geredet und dass uns das alles gut gefallen hat, dass wir das jetzt auch so grundsätzlich nochmal machen würden. Und wir eigentlich uns etwas Anderes darunter vorgestellt hatten. Und diese eine Person, die wir nicht kannten, haben wir uns dann über Facebook kurz ja befreundet und auch kurz geschrieben, Fotos ausgetauscht, die hatte die dann noch irgendwie so hochgeladen, dass wir da alle drauf zugreifen konnten. Aber sonst war jetzt aber auch nicht mehr. (00:07:36)

- I: Hast Du denn davon abgesehen das Gefühl gehabt, dass das Spiel auf irgendeine Weise nachgewirkt hat? (00:07:43)
- B: Mmh (zustimmend). Zwei Sachen würden mir da einfallen, ich bin sowieso ein Fan davon, sich so bestimmte Stadtteile auch fußläufig zu erarbeiten. Ich finde, das hilft auch unheimlich bei der Orientierung. Aber das hat mir sehr sehr viel gebracht, in einem Stadtteil, wo man sich nicht so gut auskennt, einfach mal mit so einem Plan auch abzulaufen, weil ich kenne mich jetzt deutlich besser in dieser Gegend aus. Das hat mir auf jeden Fall von der Orientierung her viel geholfen. Und die zweite Sache ist, ich bin jetzt kein, ich kenne mich fast gar nicht mit Kunst aus und schon gar nicht so mit sage ich mal mit Straßenkunst oder ich kenne auch die ganzen Bezeichnungen nicht. Was ist jetzt Graffiti, was ist jetzt was Anderes? Und das hat schon so ein bisschen geholfen, an der Stelle auch zu unterscheiden, die ganzen Begrifflichkeiten fallen mir jetzt so an sich nicht mehr ein, aber ich kann so ein bisschen unterscheiden, was ist jetzt, was sind die Unterschiede? Und man hat auch so ein bisschen gelernt, sage ich mal, auch diese Straßenkunst oder Streetart zu würdigen auch. (00:08:49)
- I: Das heißt, die fällt Dir auch eher auf oder? (00:08:51)
- B: Genau, a) fällt mir sie eher auf und b) habe ich so das Gefühl, geht man jetzt nicht mehr so, was heißt, nicht abwertend, aber auch so, ich meine, früher hat mich das überhaupt nicht interessiert. Man ist da vorbeigegangen und aah, hier wieder eine Kritzelei, da eine Kritzelei. Und jetzt achtet man zum einen mehr darauf und findet es zum Teil auch gut. Nicht alles, aber einiges. (00:09:19)
- I: Also, ich will Dich jetzt fragen, wie Du Deine Vorkenntnis einschätzt? Aber das hast Du ja schon gesagt. (00:09:29)
- B: Gegen null, sagen wir es mal so. (00:09:30)
- I: Gegen null. Und von Urban Games hast Du wahrscheinlich, hast Du da schon mal was von gehört gehabt? (00:09:33)
- B: Mmh (ablehnend), habe ich auch noch nix von gehört, deswegen konnte ich mir auch nichts darunter vorstellen. (00:09:37)
- I: Du hast gesagt, Du hast Dir eigentlich was Anderes vorgestellt. So, mich würde kurz interessieren, was hast Du Dir etwa vorgestellt und warum hast Du daran teilgenommen? Was war Deine Motivation dafür? (00:09:48)
- B: Entstanden ist das ja im Grunde genommen so, dass ein Arbeitskollege gesagt hat, habt ihr Lust, daran teilzunehmen? Das ist so ein Urban Game und die in Dortmund von den Urbanisten, aber nicht weiter erklärt, worum es da geht. So einen kurzen zeitlichen Rahmen genannt und da haben wir gesagt, ja klar. Machen wir mal. Können wir gern zusammen dran teilnehmen. Was habe ich mir da so drunter vorgestellt? Ich weiß es gar nicht, ehrlich gesagt. Urban Game, klar, dieser Begriff, urban, es muss irgendwas mit Stadt zu tun haben, muss irgendwas mit Großstadt zu tun haben. Bingo, klar ist man irgendwie versucht, dass es ein Spiel

ist, dass es auch ein Wettbewerb ist, ein Wettkampf ist, ne? Wo es vielleicht mehrere Gruppen gibt, also, was mir nicht klar war, gibt es jetzt Gruppen, ist es eher ein Einzelteilnehmer und macht das alleine? Das ist aber alles Spiel, Großstadt, irgendwas mit Häusern, Städten zu tun hat, Wettkampf, dass man am Ende irgendwie was versuchen muss in die Reihe zu bekommen, das ist klar. Aber, dass das jetzt konkret etwas mit Kunst zu tun hat, wusste ich nicht, konnte ich mir so nicht vorstellen. Dass man irgendwo langgehen muss, habe ich mir jetzt so auch nicht vorgestellt. (00:11:05)

I: Wie lange ist das jetzt her? An welchem Termin hattest Du teilgenommen? (00:11:08)

B: Jetzt muss ich kurz überlegen. Das war glaube ich noch im August irgendwann, ne? Ich sage jetzt mal, anderthalb Monate. Geschätzt. (00:11:20)

I: Erzähl mir doch, wenn Du möchtest, zum Abschluss noch ein bisschen was über Dich, wofür Du Dich sonst so interessierst, was Du machst, einfach so genau. Einfach so ein bisschen was über Dich erzählen. (00:11:35)

B: Ja, okay. (00:11:37)

I: Schwierige Frage, ich weiß. (00:11:38)

B: Ja, genau, erstmal sortieren, was jetzt interessant ist. Ich bin 26 Jahre alt, wohne hier in Dortmund, nicht in dem Gebiet, wo das Spiel stattfand, sondern in einem anderen Vorort. Genau, ich bin Student, ich studiere noch Geschichte und Politik, bin aber bald am Ende, arbeite nebenbei als studentischer Mitarbeiter bei einem Bundestagsabgeordneten hier in Dortmund, daher kenne ich auch sozusagen die anderen Spielteilnehmer, mit denen ich das zusammen gemacht habe. Wir arbeiten da gemeinsamen. Ansonsten wüsste ich jetzt erstmal nicht, was so großartig jetzt so wichtig wäre über mich noch oder was ich noch so erzählen kann oder was noch spannend wäre. (00:12:27)

I: Was mich zum Beispiel noch interessieren würde, wäre, was machst Du sonst so in der Stadt? Hast Du irgendwie bestimmte Hobbies, die irgendwas mit städtischem Leben zu tun haben oder hältst Du es da eher klassisch mit weiß ich nicht Briefmarken oder so. (00:12:42)

B: Was mich mit der Stadt verbindet, ist erstmal, dass mein Arbeitsplatz hier ist in der Innenstadt. Ich bin fast jeden Tag auch irgendwo hier in der Stadt unterwegs, weil mein Arbeitsplatz hier ist. Auch im Freundeskreis, wenn man mal zum Beispiel am Wochenende ausgeht oder so, dann trifft man sich in der Stadt oder auch sage ich mal in den umliegenden Gebieten, auch Richtung U-Turm ruhig mal, gibt es auch hier und da mal ein paar ganz nette Kneipen, wo man auch mal abends hingehen kann oder auch in den Westpark. Ansonsten, an sich, so klassische Hobbies, die jetzt großartig mit der Stadt, der Innenstadt, zu tun haben, habe ich eigentlich nicht. Was mir aufgefallen ist halt, bei dem Streetartbingo, in dem Bereich sind auch einige, beim U-Turm, einige Skateboarder unterwegs, das wäre, was mir so spontan einfällt, so als klassisches Hobby, was ja auch zu diesem

Streetart irgendwo passt. Oder diesen Urban Games irgendwo passt. Denn diese Skateboarder sind ja auch viel in der Innenstadt unterwegs und die haben uns unter anderem auch viel geholfen, fällt mir gerade ein. Wir hatten dann, als wir ein paar unbekannte Kunstwerke gesucht haben, wo wir nicht wussten, wo die sind, und die kannten sich, diese Skateboarder, gut in dieser Gegend aus und die haben uns dann gesagt, da, geht mal da hin, da ist das, da ist das. Die hatten auf jeden Fall einen großen Vorteil, ansonsten Hobbies, die jetzt mit der Stadt zu tun haben, habe ich eigentlich weniger. Bin da eher sportlich unterwegs. Also ja. (00:14:08)

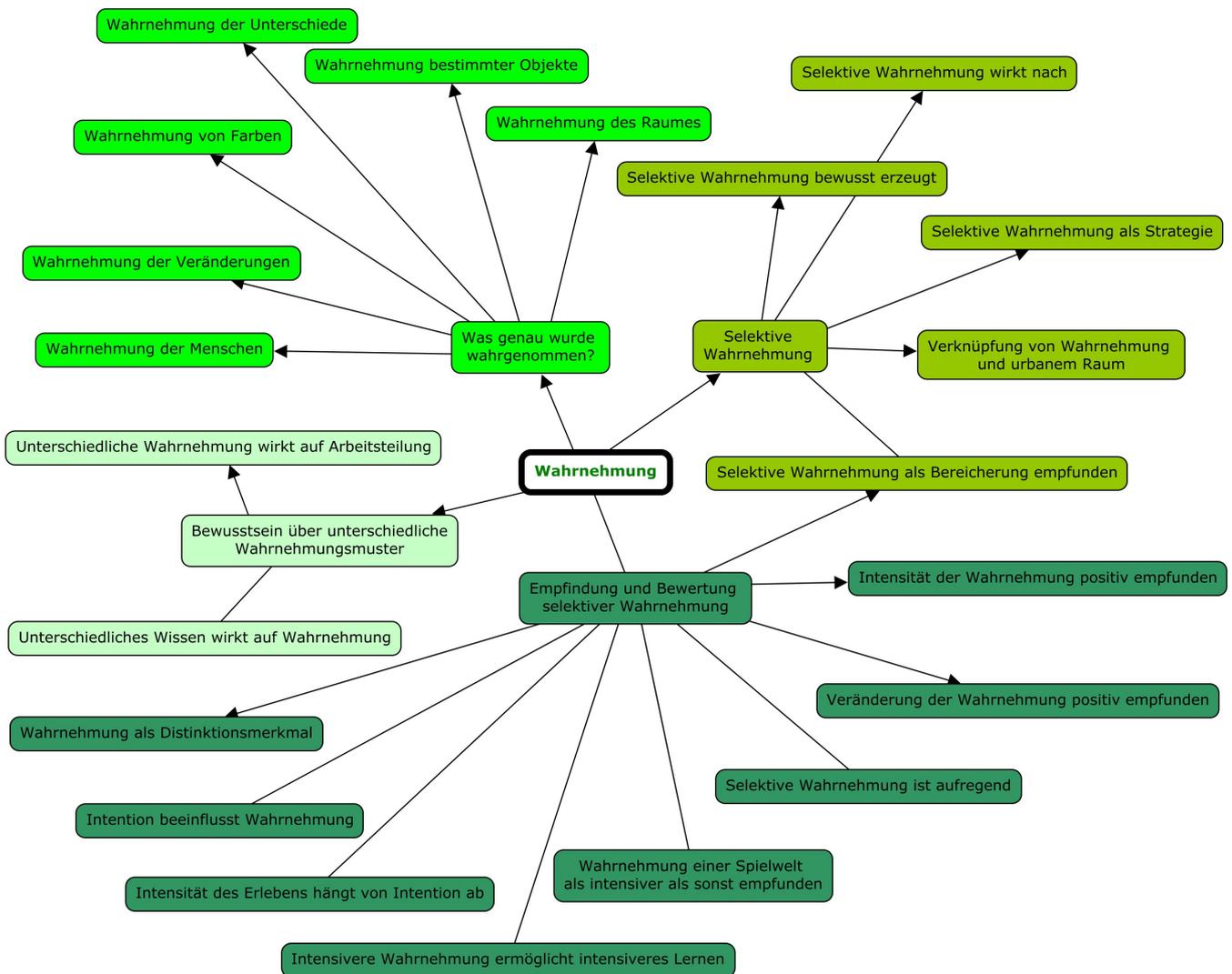
I: Alles klar. Ja, ich glaube, das war es jetzt. (00:14:12)

B: Ja? (00:14:13)

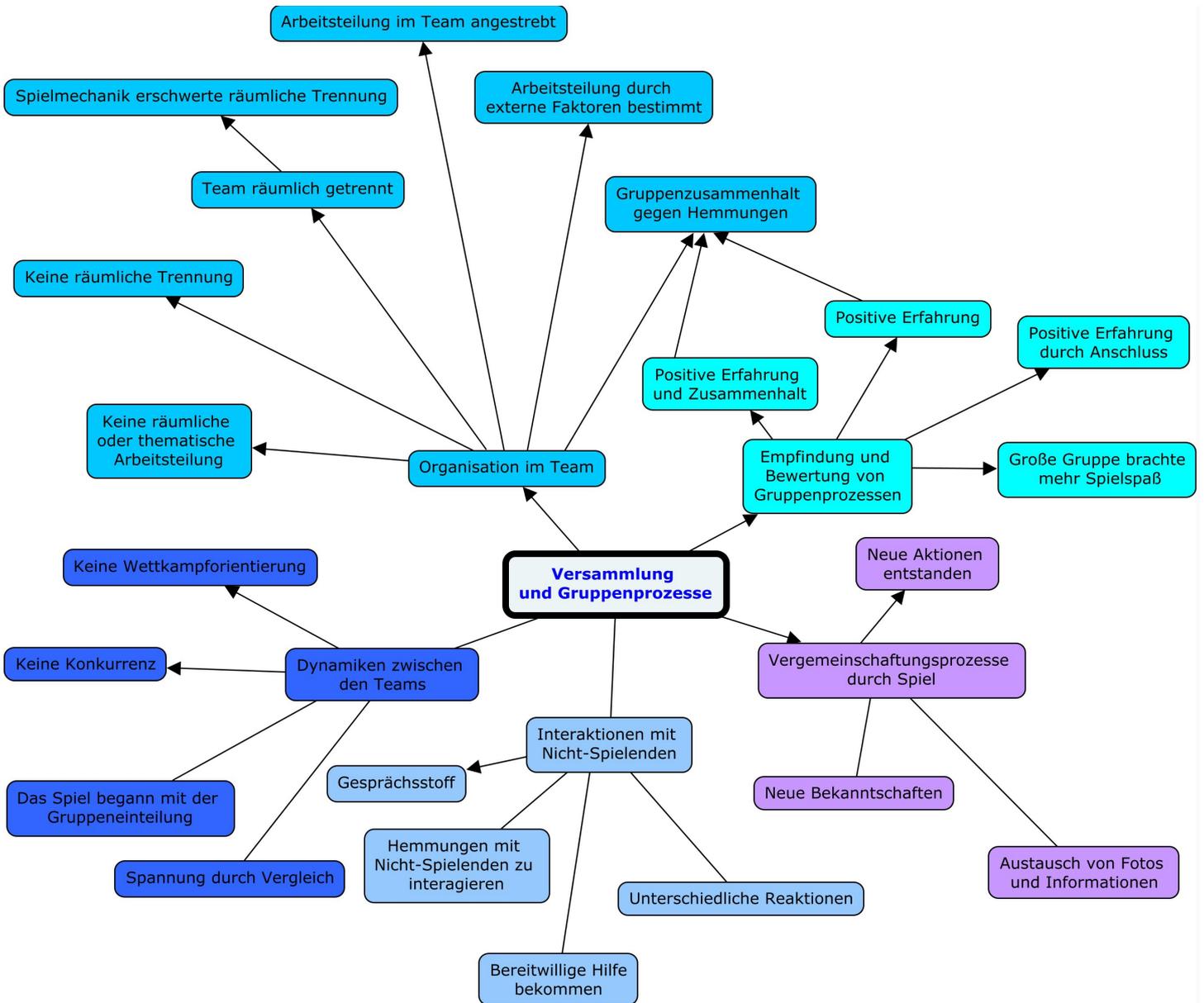
I: Danke schön, dann mache ich jetzt aus. (00:14:15)

7.2 Ergebnisse in Cluster-Darstellung

7.2.1 Ergebnisse 'Wahrnehmung'



7.2.2 Ergebnisse 'Versammlung und Raumnutzung'



Plagiatserklärung

Ich versichere, dass ich die schriftliche Ausarbeitung selbständig angefertigt und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Alle Stellen, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach (inkl. Übersetzungen) anderen Werken entnommen sind, habe ich in jedem einzelnen Fall unter genauer Angabe der Quelle (einschließlich des World Wide Web sowie anderer elektronischer Datensammlungen) deutlich als Entlehnung kenntlich gemacht. Dies gilt auch für angefügte Zeichnungen, bildliche Darstellungen, Skizzen und dergleichen. Ich nehme zur Kenntnis, dass die nachgewiesene Unterlassung der Herkunftsangabe als versuchte Täuschung gewertet wird.

Duisburg/ 30.10.2016

.....

.....

Ort/ Datum

Daniel Parlow

.....

Name



.....

Unterschrift