

Urban Games. Die Stadt als Spielfeld

Magisterarbeit von Michael Metzger, eingereicht im Fach Europäische Ethnologie an der Humboldt-Universität zu Berlin im September 2013, bewertet mit der Note „sehr gut“ (1,0).

- Exposé -

Ganz Berlin in einen Vergnügungspark verwandeln: So lautete die Mission von 500 jungen Menschen, die im Sommer 2011 *Spreezone* gespielt haben. Drei Wochen lang haben sie in Hostels im touristisierten Berlin-Mitte Regenwald-Selbsterfahrungsparcours aufgebaut, haben in Marzahn-Hellersdorf mit den Geistern verstorbener Haustiere telefoniert, in Halensee zu Monster-Schaukämpfen eingeladen oder in Moabit um die Wette Graffitis fotografiert. Als Sammlungspunkt der Gruppe diente das Internet, zur Koordination ein SMS-Verteiler. Wesentliche Teile des Spieles fanden jedoch jenseits von Computer und Mobiltelefon statt – auf den Straßen und Plätzen Berlins, in Hostels, Bars und Clubs. Immer wieder ließen die Spieler Passanten verdutzt zurück. Wer nicht eingeweiht war, dem blieb die Spielwelt von *Spreezone* verborgen.

Das hybride Spielerlebnis zwischen physischem und virtuellem Raum ist ein Phänomen, das unter den Schlagworten Urban Game, Street Game oder Pervasive Game seit Anfang des 21. Jahrhunderts immer mehr Anhänger findet. In Spielen wie *Spreezone*, *Ingress*, *Foursquare*, *Mogi* oder *GeoCaching* werden Elemente von digitalen und physischen Spielen mit Merkmalen von Karneval und Schnitzeljagd vermischt. Das Ergebnis sind riesige Spielewelten, die ganze Städte, Länder oder gar die Welt umfassen, eine Spielerschaft von mehreren hunderten oder tausenden Menschen verknüpfen sowie eine Überlappung, Durchdringung und Irritation von Spielwelt und nicht-spielender Umwelt erwirken.

Am Beispiel von *Spreezone* beleuchtet die Magisterarbeit von Michael Metzger den Aufbau und das Spielerlebnis eines Urban Game. Zunächst zeigt Metzger, dass zahlreiche traditionelle Spiele nach dem Modell des Magic Circle von Huizinga konzipiert sind und mit diesem analysiert werden können. Dieser Magic Circle trennt Spielwelt und nicht-spielende Umwelt zum Schutz beider Seiten voneinander ab, und ermöglicht es den Spielern, sich in einem geschützten Raum zu bewegen. In Urban Games hingegen brechen die Spieler aus diesem Magic Circle aus, sie mischen sich unter die nicht-spielende Umwelt. Spielfeld und Alltag überlappen und durchdringen einander. Das Modell Huizingas erscheint hier zur Alanyle nur noch bedingt geeignet. Metzger stellt dem die Rahmenanalyse Erving Goffmans zur Seite und führt aus, weshalb dieses neue Spielerlebnis für eine große Spielerschaft eng an den Einsatz digitaler Technologien gekoppelt ist

Dank anschaulicher und eindrücklicher Feldtagebuch-Einträge seiner dichten Beobachtung gelingt es Metzger, in der Analyse des Spieles *Spreezone* zu zeigen, wie sehr das Vergnügungspark-Narrativ des Spieles anschlussfähig ist an ein Stadtbild Berlins aus den Wendejahren, demzufolge Berlin ein Spielplatz voller Freiräume für eine junge, kreative Avantgarde darstellt. Durch aktuelle Prozesse der Stadtentwicklung wie Selbstkulturalisierung und Gentrifizierung drohen diese Freiräume gegenwärtig zu

verschwinden. Durch die Auswahl der Spielorte sowie der konkreten Attraktionen in *Spreezone* nehmen die Spieler Bezug auf diese Entwicklungen. Stadtviertel werden temporär umgedeutet und angeeignet, manche als Karikatur ihrer üblichen Nutzungsform. Es wird gezeigt, dass sich die Spieler dabei bewusst vom klassischen Berlin-Tourismus abgrenzen, obgleich die Frage, ob dieser Gegen-Tourismus nur eine konsequente Weiterentwicklung des Berlin-Tourismus darstellt, nicht eindeutig beantwortet werden kann. Der Unterschied liegt in der Chance auf eine mögliche Nachhaltigkeit: Im Urban Game *Spreezone* geht es nicht darum, einen besseren Ort woanders zu finden, sondern dieses Andere in der direkten Nachbarschaft zu entdecken. Das Spiel schafft für den Spieler Distanz vor dem Alltag und somit die Chance des außeralltäglichen Verhaltens in der eigenen Nachbarschaft. Das nicht-spielende Umfeld reagiert darauf nicht immer wohlwollend. Es wird herausgefordert, dabei bleiben Konflikte nicht aus.

All diese Wechselwirkungen und Effekte in *Spreezone* werden möglich, weil das Spiel mit dem städtischen Umfeld in Wechselwirkung steht. Da bei der Umsetzung des Spieles die Organisation über digitale Technologien eine Schlüsselfunktion einnimmt, zeigt sich hier, dass virtuelle und ortsspezifische Öffentlichkeiten und Organisationsformen nicht getrennt voneinander existieren sondern als zwei sich ergänzende Aspekte der heutigen Handlungswelten zu verstehen sind, die in einem komplexen Verhältnis zueinander stehen.

Aus den beobachteten Effekten zieht Metzger Rückschlüsse auf die Anonymität der Großstadt, auf den Bedarf nach unkontrollierten Freiräumen einer Stadt, auf die Deutungshoheit über Ästhetik und auf den Bedarf nach Möglichkeiten zur spielerischen Interaktion im Stadtraum. Schließlich führt Metzger mit dem in den Game Studies aktuell diskutierten Konzept des *playful space* eine Vision von Stadt an, in welchem nicht das Spiel dem Stadtraum angepasst sondern im Gegenteil der als defizitär empfundene Stadtraum auf Bedürfnisse reagieren müsste.

Kontakt:

Michael Metzger

0178 6070006

michael.metzger@mailhafen.de