

Titel: „Stadtspieler“	
Untertitel: Kampagne „365 Ideen für Hamburg – Green Capital 2011“	
Projekträger:	Netzwerk-Agens e.V.
Projektzeitraum:	Januar bis Dezember 2011
Ort:	Hamburg
Einwohnerzahl:	ca. 1.800.000
Ansprechpartner: (Adresse, Telefon, E-Mail, Website)	Georg Pohl – Ideen und Instrumente für Kooperation in Quartier, Stadt und Region / LUDIBOX Kommunikationsinstrumente Stammannstraße 11, 22303 Hamburg, Tel.: 01743217830 gp@georgpohl.de / www.georgpohl.de www.stadtspieler.com/365ideen
Projektbeschreibung:	
<p>„Stadtspieler“ ist als Trainingsspiel für Stadtentwicklung und Kreativität seit 15 Jahren in der Integrierten Stadtentwicklung, Training und weiteren Kontexten in verschiedenen Versionen im Einsatz. Die Kampagne „365 Ideen für Hamburg – Green Capital 2011“ ist ein mögliches Einsatz-Format und wurde in drei Aktionsphasen durchgeführt.</p> <p><u>Phase 1: Ein Spiel auf der Reise durch die Stadt (Zeitraum: ein Jahr)</u> 27 unterschiedliche Unternehmen, Stiftungen, Vereine – von Flughafen Management bis Strafvollzug - führten mit eigenen Zielgruppen und zu Themen der eigenen Agenda wie Standortentwicklung, Kundendialog, Integration jeweils eine Veranstaltung durch. Alle nutzten dafür „Stadtspieler“. Dokumentiert wurden beste Ideen und deren Umweltqualität.</p> <p><u>Phase 2: Ein Spiel verbindet Menschen und spornt an (Zeitraum: ein Abend)</u> Zum Finale wurden alle 400 MitspielerInnen eingeladen. 70 nahmen teil, sie kamen aus unterschiedlichsten Arbeitsbereichen, Stadtteilen, Generationen und Herkunftsländern. Es verbanden sie zwei Merkmale: sie leben/arbeiten in Hamburg und haben „Stadtspieler“ gespielt. Die zufällig zusammen gekommene Stadtgesellschaft bildet einen neuen Typ: Wissen und Ressourcen werden kombiniert, Experten und Nutzer kooperieren.</p> <p><u>Phase 3: Menschen (MitspielerInnen) werden Akteure (Zeitraum: 5 Jahre und ff.)</u> Die Probleme der Zukunft kann keiner alleine lösen. Themen stehen in Verbindung. Stadt lässt sich nur noch ressortübergreifend entwickeln. Das „Stadtspieler“-Erlebnis lässt die Kampagnen-Mitspieler zu modernen Akteuren der Stadtgesellschaft werden. Manche spielten mehrfach. Andere engagierten sich neu oder anders. Einzelne erfanden Stadtspieler-Versionen für eigene Projekte im Unternehmen oder Verein. Ein Spiel stiftet Storries.</p>	
Fazit/Anmerkungen:	
<p>„Stadtspieler“ bringt jede/n in Bewegung. Jedes Spiel verläuft anders, passt sich den Mitspielern an. Die Abstraktion des Spielplans fördert die Emotionen. Das Spielbrett ermöglicht als Zwischenraum Nähe und Distanz. Ideen, Erfahrungen werden eingebracht, Strukturen sichtbar. Unübliche Kombinationen führen zu Innovationen. „Entdecken – Bauen – Leben.“ Der meistgenannte Satz nach dem Spiel: „In der Stadt möchte ich gerne leben.“ Die Erfahrung von Stadt als Zusammenspiel war wichtiger als die Ideensammlung. Es geht um den Schlüssel zur Kreativität. Vorteil: Das Spielbrett kann „wandern“, an denkbar viele Orte, in kleine und große Veranstaltungen, z.B. den Tag der Städtebauförderung ab 2015.</p>	

