

Polis: Spiel und Raum

Polis: Spiel und Raum

Zur Aktivierung zivilgesellschaftlicher Spielräume durch künstlerisch-spielerische Eingriffe

- Das Forschungsprojekt Polis: Spiel und Raum will das Potential digitaler und analoger Spielformate für die Erkundung und Entwicklung von Stadträumen erforschen und weiterentwickeln.
- Ausgangspunkt ist die These, dass Spiele **aktivierend** wirken und soziale **Spielräume** öffnen.
- Es wird der spezifischen Frage nachgegangen, welche Spielformate eine Partizipation von Bürgerinnen und Bürgern an politischen und planerischen Prozessen in der Stadt motivieren können.
- Es sollen Spielformate gestaltet und erforscht werden, die **in den räumlich-gesellschaftlichen Kontext der Stadt eingreifen**.
- Ziel ist die zivilgesellschaftliche Aktivierung im urbanen Raum durch ästhetisches Probehandeln
- Ziel ist zudem der Aufbau einer hochschulübergreifenden Kooperation zwischen Spieleentwicklung und Stadtentwicklung.

Partnerinnen und Partner:

- Prof. Gunther Rehfeld (HAW Hamburg, GamesLab)
- Miko Hucko (MA, Spieleberatung)
- Prof. Dr. Bernd Kniess (Architektur und Stadtplanung, HCU Hamburg)

Authren ist überall. du brauchst nur einen Schritt zur Seite zu gehen.

Die Vorarbeit – Infos zu Stadtraum, Spielraum und Spiel aus dem Forschungsprojekt "Modding the City" und Seminaren

Projektangebote (Bachelor und Master)

- Entwicklung eines prototypischen Spielformats zur Aktivierung von Spielenden im öffentlichen Raum.
- Entwicklung von TING Mechaniken mit der Software: „Toto“ (Toto – The Game Engine For The Real World: www.toto.io)

Recent space activity



Space contributors

- miko hucko (1543 days ago)
- Maik Helfrich (1801 days ago)
- Gunther Rehfeld (1809 days ago)

miko hucko

Polis: Spiel und Raum updated Feb 18, 2020 view change

Maik Helfrich

Überblick "Polis: Spiel und Raum" updated Jun 04, 2019 view change



Gunther Rehfeld

Polis: Spiel und Raum updated May 28, 2019 view change



Anonymous

Polis: Spiel und Raum updated Mar 13, 2019 view change

Überblick "Polis: Spiel und Raum" updated Mar 13, 2019 view change