

Überblick "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)