

Literatur

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.) (2017): JIM-Studie 2017. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. Abrufbar unter: http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM2017/JIM_2017.pdf [Stand: 15.03.2018].



Vorschau

Forum Kommunikationskultur 2018

Medienbildung für alle – Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt.

Das 35. Forum Kommunikationskultur der GMK findet vom 16. bis 18. November 2018 in Bremen statt. Informationen finden Sie auf www.gmk-net.de.

Teil 1

**Beiträge aus
Forschung und Praxis**

Judith Ackermann

Urban Gaming: Von der Kunst, die Stadt zum Spiel zu machen Künstlerisches Spiel mit und in der Stadt

Das Spielen in und mit der Stadt, wie es derzeit unter dem Begriff Urban Gaming verhandelt wird, stellt ein interessantes Phänomen dar: Hiermit gelingt es, die klassischerweise verstärkt zweckgebunden und intentional genutzte städtische Umgebung, entsprechend des von Foucault eingeführten Terminus der Heterotopie (Foucault 1992), für eine gewisse Zeit lang in einen sozialen Ort, der anderen als den gewohnten Regeln folgt, zu verwandeln. Die Stadt wird zum Spielfeld für Aktionen und zur Akteurin in den entsprechenden Spielen. Dies ist besonders interessant, da die rationale Struktur und Organisation von Handlungen an keinem Ort stärker in Erscheinung treten als in der Stadt und somit die Realisierung der Transformation selbiger in einen Spielplatz eine große Herausforderung und einen besonderen Reiz darstellt. Die Bemühungen städtischer Klarheit, spielerische Aktivitäten aus ihren Grenzen herauszuhalten, zeigen sich etwa in der dezidierten Auslagerung und Definition spielspezifischer Räume von Beginn an. Deren Verortung außerhalb der Stadttore sowie ihre sichtbare Markierung mithilfe von Zäunen oder anderen Abgrenzungstechniken verweisen auf den Wunsch der Stadtplaner*innen, eine deutliche Trennlinie zwischen spielerischem und „ernsthaftem“ Handeln zu ziehen (vgl. Hennecke 2012). Die Idee von Spielen als einer „abgetrennte[n] Betätigung“ (Caillois 1960: 16), wie sie nicht selten in der Spieltheorie postuliert wird, wird somit zusätzlich in der Schaffung speziell ausgewiesener Räume artikuliert. Das im Spiel stattfindende Betreten des *Magic Circles* (vgl. Huizinga [1938] 1955) wird gedoppelt durch den physischen Eintritt in einen dezidiert spielbezogenen Bereich.

Diese Konstellation fordert Akteur*innen und Bewohner*innen der Städte seit jeher

dazu heraus, die als gegeben kommunizierten Strukturen und Regeln, die bereits in frühester Kindheit erlernt werden, mithilfe von spielerischen und künstlerischen Aktivitäten zu hinterfragen und auszutesten. Dies lässt sich spätestens ab dem 19. Jahrhundert für die von Baudelaire ([1863] 1964) und Benjamin ([1939/40] 1974) beschriebene Figur des *Flâneurs* herausarbeiten (vgl. de Souza e Silva/Hjorth 2009: 606), die sich durch alternative Handlungs- und Bewegungsweisen im städtischen Raum auszeichnet. Noch deutlicher findet sich die Entwicklung einer spielerischen Haltung zur eigenen Umgebung – wie sie Sicart (2014) in seinem Konzept der *Playfulness* beschreibt – in den Kunstaktivitäten ab den 1950er Jahren. Die Situationisten um Guy Debord versammelten sich an spezifischen Plätzen der Stadt, um gemeinsam in Form der sogenannten *Dérive* umherzuschweifen, sich von den Besonderheiten der Umgebung leiten zu lassen und die Stadt nach einem bestimmten Muster gemeinschaftlich zu durchschreiten (vgl. Debord 1958). Fluxus-Bewegung und Happenings der 1960er und 1970er Jahre zielten in ähnlicher Manier auf die gemeinschaftliche Produktion von Realität durch Performance und das damit verbundene Zusammenspiel von transitorischen Handlungen und überdauernden Effekten (vgl. Van Eikels 2013: 217), welches Fischer-Lichte (2012: 103) als die transformatorische Kraft des Performativen beschreibt. Auch in der gegenwärtigen Medienkultur lassen sich spielerische Herangehensweisen an Realität festmachen. So spricht Richardson (2010: 445) von einem „playful turn“ und Raessens (2006: 53) von der „ludification of culture“. In Zeiten zunehmender Mediatisierung (vgl. Krotz 2007) kommt es parallel zu einer – teils nostalgisch verkürzten