



Stadt Bern

Direktion für Tiefbau,
Verkehr und Stadtgrün



Bespielbare Stadt

Spielen als urbane Praxis zwischen Partizipation und temporärer Stadtgestaltung

Petra Stocker
Verkehrsplanung
Stadt Bern
petra.stocker@bern.ch

&

Claudia Luder
Tiefbauamt
Stadt Bern
claudia.luder@bern.ch





Wer sind wir?

Claudia Luder

Gestaltung und Nutzung

Kompetenzzentrum öffentlicher Raum

Tiefbauamt Stadt Bern



Petra Stocker

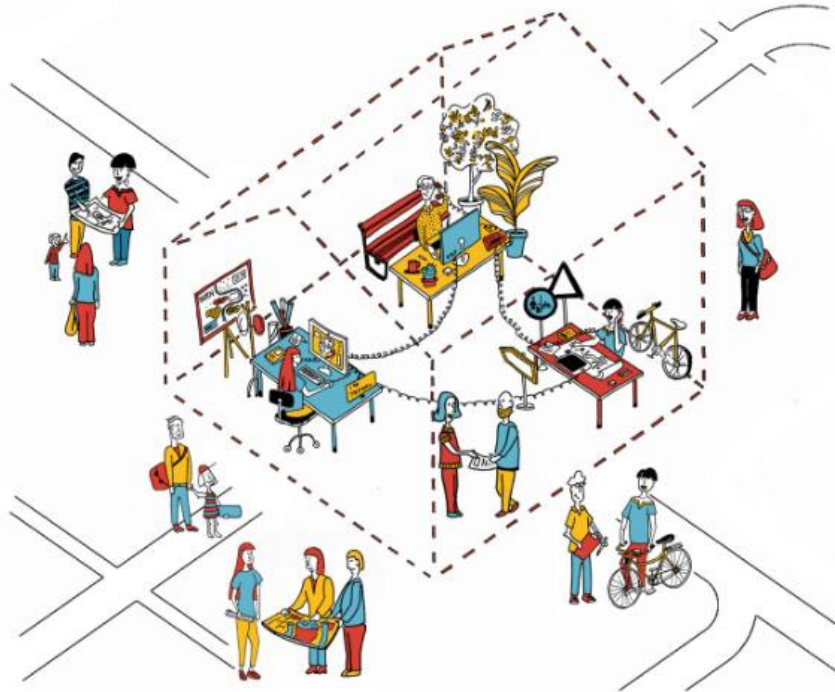
Bereich Projekte

Verkehrsplanung Stadt Bern

Vertretung Verkehrsplanung im KORA

Was macht KORA?

- Einfache Massnahmen im öffentlichen Raum umsetzen
- Temporäre Interventionen – spielerisches Potenzial
- Lernende Planung
- «Ermöglichen» und befähigen der Nutzer*innen im öffentlichen Raum



Plattform innerhalb der Verwaltung:
Wissenstransfer, Information,
Beschlüsse



Spielen als urbane Praxis abseits von Spiel- und Sportplätzen



Menschen möchten Potenzialräume nutzen

Veränderung des Bedarfs
des urbanen öffentlichen
Raums: Aneignung,
Teilhabe und aktive
Mitgestaltung mehr
gefragt



Spielen als urbane Praxis von Erwachsenen

Erwachsene brauchen oft «Alibi»: eine klar lesbare Struktur, eine Spiel-Einladung oder eine Klärung der veränderten Verhaltensnormen für den spezifischen Raum



Und in Bern?

- Auf Plätzen/ geschützte Strassenbereiche
- 2 Monate
- Anfragen durch Bevölkerung, Soziokultur





Spielen als urbane Praxis von Erwachsenen

raumveränderndes Spiel als
„performativer
Bürgerbeteiligungsprozess“

Verschränkung von Planung
und Gestaltung in Aktionen
vor Ort, unmittelbare und
niederschwellige Form
Partizipation



Und in Bern?

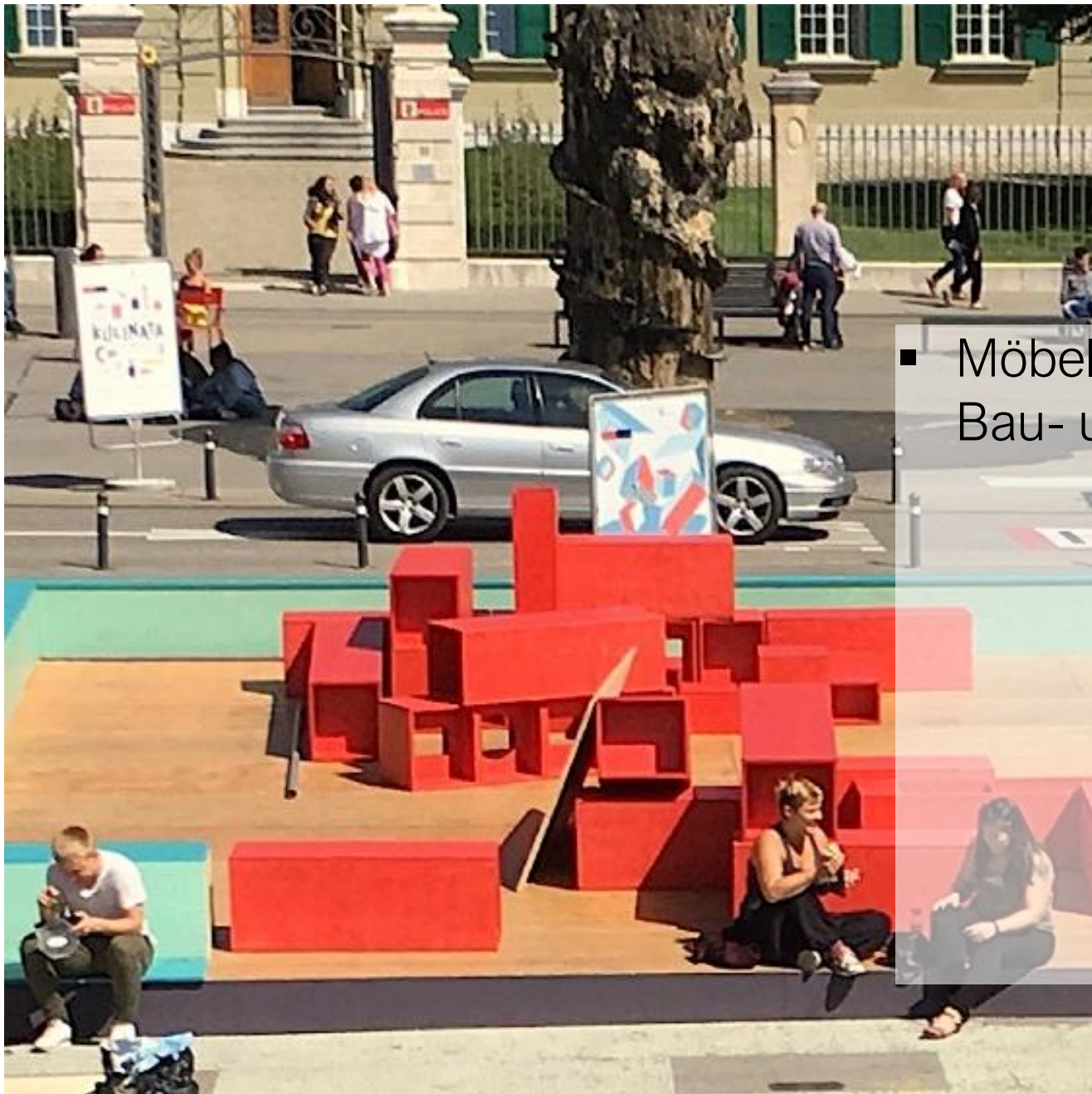
- Projekt „Sockel“ auf dem Waisenhausplatz
- Jährlich 3 Monate
- Möbel sind verschiebbar, multifunktional
- Tanz, Klavierspielen, Pingpong





Und in Bern?

- Möbel auch als Spiel und Bau- und Kunstelement





Und in Bern?

- Ko-konzeption
Schützenmatte
- mehrere Jahre Test-
nutzung, Aneignung und
Aushandlung von
verschiedenen Nutzungen
- kleine bauliche
Anpassungen
- Raum für Spielerisches,
Offenheit der Gestaltung





Verkehrsplanung
Stadt Bern

Kinder im urbanen Raum

Familien als Stadt-Konsumenten, immer mehr Kinder in städtischen Ballungszentren, Aneignung und Spiel als Ausdruck der Teilhabe,

Von Extraräume zu hin zu Inklusion im öffentlichen Raum



Verkehrsplanung
Stadt Bern

Kinder(-spiel) als Ausdruck guter Aufenthaltsqualität

Orte für Spiel = Orte für
Begegnung, Bewegung,
Naherholung für alle
stadtentwicklerische
Potenziale durch Kinder
und Spiel



Kinderspiel als Ausdruck guter Aufenthaltsqualität

1 gefahrlos,
2 gut zugänglich,
3 gestaltbar
und
4 bietet
Interaktionschancen



Und in Bern?

- Temporäre Bespielung am Helvetieplatz
- Spielgerät steht zur Verfügung - ermöglichen
- Nutzung von Vorhandenem, integrieren von Spielmöglichkeit
- Neuinterpretation ist erlaubt



Und in Bern?

- Installation am Helvetiaplatz
- Zugänglichkeit schaffen
- Raum nutzbar machen
- der Weg ist das Abenteuer/ Spiel



Spiel im öffentlichen Raum
(ausserhalb von Spiel- und
Sportplätzen) hat Potenzial
für die Aufenthaltsqualität für
alle

aber bedingt Spiel- und
Aneignungs-möglichkeiten
auch **von Kindern.**



Und in Bern?



- Spielen im Alltag, dazwischen, Wartezeit überbrücken
- Raum wahrnehmen und nutzen



Und in Bern?

- Wegbegleitendes Spiel



Und in Bern?

- Tellplatz
- Unterschiedliche Bewegungsangebote
- Asphaltaufschnitte, Topografie



Und in Bern?

- Tellplatz
- Spiele für Erwachsene:
Mühle/ Schach/ Boule



Und in Bern?

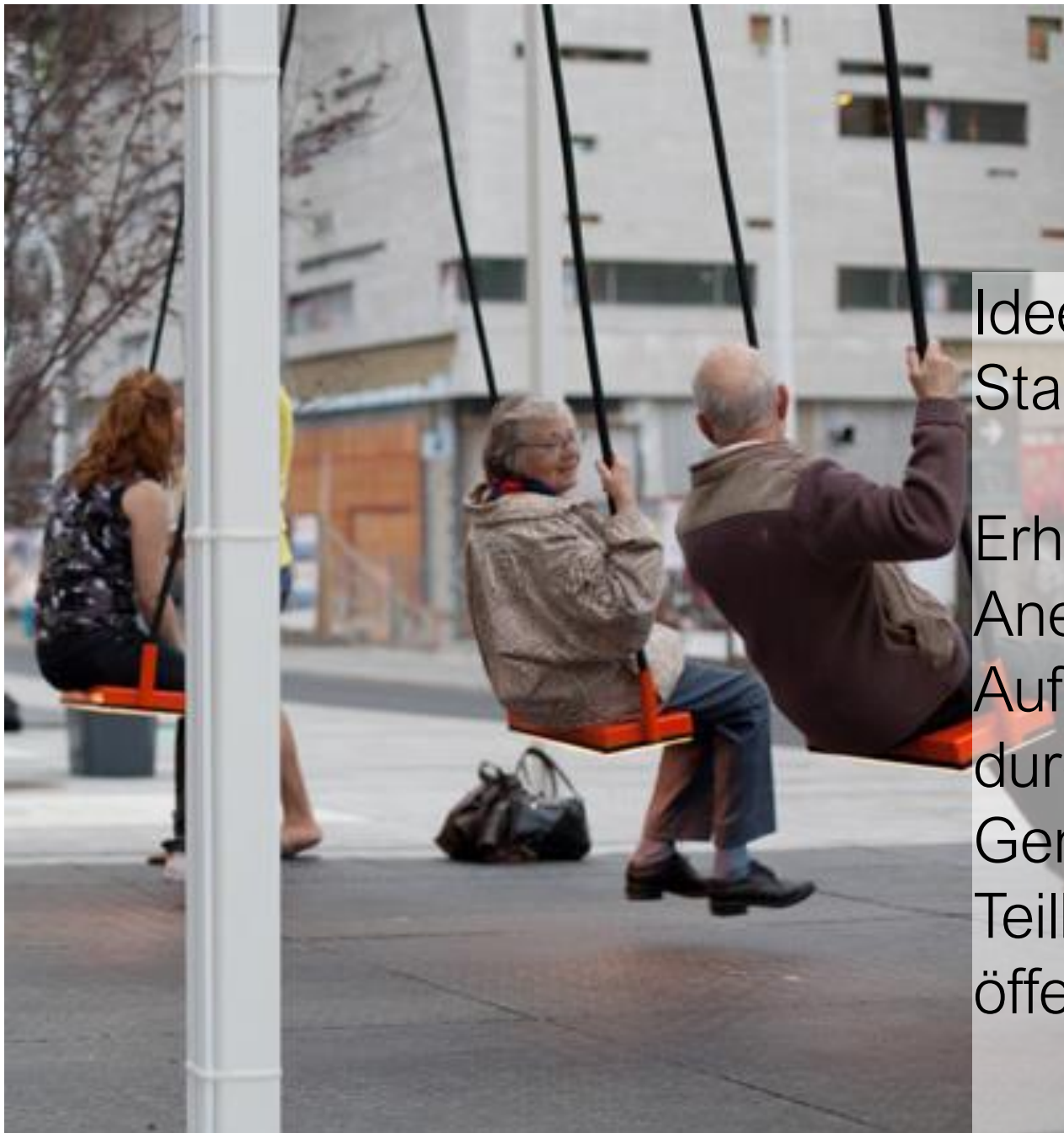
- Farbige Spielmarkierungen auf Plätzen
- Begegnungszonen: Hüpfspiel auf Strasse



Und in Bern?

- 12 Standorte auf Strassen und auf Plätzen
- Inhalt wird zur Verfügung gestellt
- Anfragen werden geprüft, umgesetzt





Verkehrsplanung
Stadt Bern

Idee der Beispielbaren Stadt

Erhöhung von
Aneignung und
Aufenthaltsqualität
durch Spiel für alle
Generationen,
Teilhabe Kinder im
öffentlichen Raum



Und in Bern?

Bedeutung der Strassen als beispielbare Räume

- Begegnungszonen:
beispielbare lineare
Freiräume
- Kleine
Strassenabschnitte
- Mit Initiativgruppen
- Grossflächige
Begegnungszonen über
ein ganzes Quartier



Und in Bern?

- Temporäre Strassensperrungen
- Bespielen von Strasse als Test und Spielraumgewinn





Und in Bern?

Strassen als Potenzial- und Experimentierräume für Beispielbarkeit und Aneignung

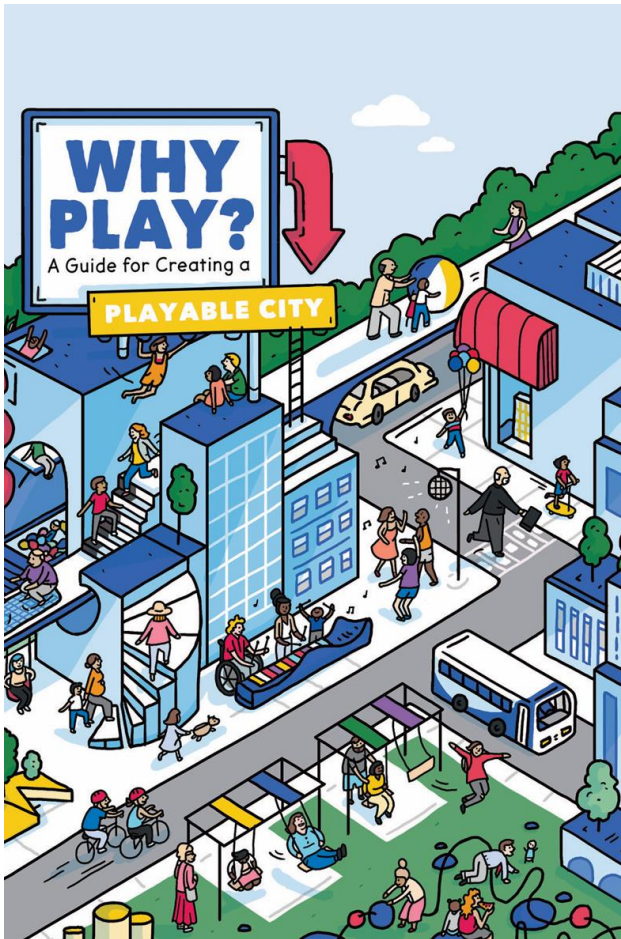
- Strassenquerschnitte neu denken
- Klimamassnahmen als Spiel- und Aufenthaltsermöglicher
- Prozesse und Partizipation unmittelbar und beispielbar gestalten





Stadt Bern

Direktion für Tiefbau,
Verkehr und Stadtgrün



Bespielbare Stadt

Spielen als urbane Praxis zwischen Partizipation und temporärer Stadtgestaltung

Petra Stocker
Verkehrsplanung
Stadt Bern

&

Claudia Luder
Tiefbauamt
Stadt Bern





Wenn man in der Öffentlichkeit spielt, nimmt man Dinge an der Umgebung wahr, die man sonst nicht bemerken würde, es bringt einen in Bewegung und beschwingt, und es hilft einem, die Orte, an denen man spielt, auf eine sehr persönliche Weise zu entdecken und anzueignen.

Wir stellen uns das den öffentlichen Raum als Spielplatz vor.

Du betrittst den Spielplatz. Dort entdeckst du einen Platz zum Schaukeln, zum Balancieren, zum Anfassen, zum Beobachten, zum Zuhören. Du findest einen Platz zum Bauen, zum Verstecken, zum Streiten - und um wieder Freunde zu werden. Vor allem aber findest du einen Ort, an dem du spielen kannst, und zwar in allen Dimensionen: aneignend, kreativ, spontan, sozial, temporär, freiwillig.

In diesem Spiel nehmen wir die Beispielbarkeit des Quartiers und unser eigenes Spiel unter die Lupe:

Sind Räume oder Infrastruktur per se beispielbar oder was braucht es, damit wir das Quartier als beispielbar erleben und entdecken? Was hat Aufforderungscharakter und was ist Aneignbarkeit? Was braucht es, dafür, dass wir unsere Umwelt mit einem Spiel-Blick betrachten können? Sind wir als Erwachsene überhaupt auch in der Lage, kreativ zu spielen, während andere zuschauen?

Wir können die städtische Entwicklung dieses Quartiers als ein "endliches Spiel/ finite game" (James Carse, 1987) verstehen, bei zu Beginn festgelegt wird, wer mitspielt, welche Regeln gelten und bis zu einem vereinbarten Ende gespielt wird, bei dem Gewinner und Verlierer gibt.

Oder wir können es als ein "unendliches Spiel/ infinite game" verstehen - ein nie endendes Projekt, das von einem zentralen Grundprinzip geleitet wird: alle im Spiel zu halten, auch wenn das bedeutet, das Projekt während seiner Laufzeit ständig zu ändern.

Es fühlt sich zwar erschreckend offen an, aber die Perspektive des "unendlichen Spiels" einen grossen Vorteil: Wir müssen nicht von vornherein alles wissen oder entscheiden.

Wir üben uns also darin, so zu tun als ob - so zu tun, als ob unser Quartier schon ein Spielplatz ist und werden dabei sensibel für Feinheiten zu diesem Wandel.

Diese Erkundung ist ein Teil davon - ein Werkzeug für die Vorstellung und Inspiration in Richtung eines neuen Denkens von Quartier und Nachbarschaft, das vom Spiel geprägt ist.

Ab jetzt ist alles Spiel. Eure Reaktionen. Eure Entscheidungen
Es ist vielmehr ein Zustand, als ein Spiel mit einem Namen, einem
Anfang und einem Ende.

pures playfulness. ihr könnt alles machen. alles ist spiel.

oder in den worten von Salen and Zimmerman:

‘Play is free movement within a rigid structure’

die abmachungen, die wir treffen sind die struktur, die der freien (spiel-)
bewegung einen rahmen gibt. es ist an euch zu entscheiden, wie viel
struktur ihr für euer spiel vorgibt.

die bedingung: jemand macht einen (noch so banalen) vorschlag und ihr
sagt ja dazu.

Ein Gobble ist ein kaninchenähnliches Wesen mit einem grossen Auge.

Wenn du das Auge eines Gobble ansiehst, verlierst du einen Punkt. Wenn du einen Gobble zeichnest, erhältst du einen Punkt. Du musst deinen Punktestand immer auf 0 halten; wenn du also einen Gobble siehst, musst du einen Gobble zeichnen. Zeichne keine unnötigen Gobbles: Ein positiver Punktwert ist ebenso unerwünscht wie ein negativer.

Du kannst einen Gobble zeichnen, wo immer du willst, solange er keine anderen Gobbles sehen kann und keine anderen Gobbles ihn sehen können. (Gobbles haben ein Sichtfeld von 360° , sie können also Gobbles an der gleichen Wand wie sie sehen).

Ein Gobble darf nicht ausgelöscht, verändert, beschädigt, weggeworfen, abgedeckt, berührt oder anderweitig manipuliert werden. Sie sind äusserst gewalttätig, wenn sie provoziert werden.

Eigentlich kann man nicht gewinnen, verlieren oder aufhören, Gobble zu spielen. Das Gobble-Spiel ist eine Tatsache, es ist ein Naturereignis.

Wenn du das gelesen hast, hast du wahrscheinlich einen Punkt verloren. Geh und zeichne einen Gobble!

