



Im Computerspiel der Internationalen Bauausstellung Heidelberg entwirft der Spieler seinen Stadtteil. Entwickelt wurde es an der TU Darmstadt. BILD: DDU - DIGITAL DESIGN UNIT

Städtebau: Computerspiel bezieht junge Zielgruppe in die Entwicklung von Patrick-Henry-Village ein

Beim Daddeln entstehen Visionen eines neuen Stadtteils

Von unserem Redaktionsmitglied
Anja Görlitz

HEIDELBERG. „Ich mach mir die Welt, widewide wie sie mir gefällt!“ Fast wie in der Zeile aus dem berühmten Titellied der Pippi-Langstrumpf-Serie funktioniert es in dem Computerspiel „IBA-Game – 20.000 Blocks“. Es ermöglicht seinen Nutzern, einen Stadtteil selbst zu planen. Einen, der ganz real entstehen soll: auf Patrick-Henry-Village (PHV), der größten Konversionsfläche Heidelbergs. Wie soll es dort einmal aussehen? Wo sollen Wohnhäuser, wo Grünflächen oder Büros entstehen? Die Spieler entscheiden – wie es ihnen gefällt.

Wie der Name verrät, steckt hinter dem „IBA-Game – 20.000 Blocks“ die Internationale Bauausstellung Heidelberg, kurz IBA. Unter dem Leitthema „Wissen | schafft | Stadt“ erforscht die städtische GmbH, wie die Kommune der Zukunft aussehen könnte. PHV ist ihr riesiges Experimentierfeld, hier soll die Wissensstadt von morgen entstehen. Noch geht es darum, Vorstellungen zu entwickeln. Neben den bisher drei Bürgerforen und den Szenarien internationaler Stadtplaner ist das Computerspiel ein Baustein des Prozesses.

Blöcke als Baumaterial

„Unser Ziel ist es, möglichst viele Stimmen zu hören“, erklärt Merle Plachta, Pressesprecherin der IBA. „Dabei haben wir uns gefragt, wie wir auch eine jüngere Zielgruppe gewinnen können.“ Bei den klassischen Bürgerforen sei die jüngere Generation schließlich meist unterrepräsentiert. So wurde die Idee des



Ein Junge testet beim Bürgerforum das PC-Spiel. BILD: IBA HEIDELBERG | CHRISTIAN BARTLE

Computerspiels geboren. Für die IBA entwickelt hat es das Fachgebiet Digitales Gestalten der Technischen Universität Darmstadt.

Das Spiel basiert auf „Minecraft“, laut Wikipedia eines der meistverkauften Computerspiele weltweit. „Das haben viele junge Leute schon auf ihrem Computer, und es ist relativ einfach herunterzuladen“, erläutert Plachta. Das Prinzip von „20.000 Blocks“: Die Spieler, die sich zu Beginn einmal registrieren müssen, lösen Mini-Aufgaben, sammeln damit verschiedene Blöcke (engl: Blocks) als Baumaterial und gestalten ihre Welt – in diesem Fall Baufelder von PHV. Dort pflanzen sie Bäume, bauen Häuser oder eröffnen Cafés, ganz nach eigenem Geschmack und ohne auch nur einen blassen Schimmer

Internationale Bauausstellung

Die Internationale Bauausstellung (IBA) Heidelberg erforscht im Projektzeitraum von 2012 bis 2022, wie die Stadt der Zukunft aussehen kann.

Sie ist eine städtische GmbH und initiiert Prozesse und Bauprojekte zum Thema „Wissensgesellschaft“.

Zur Entwicklung des Patrick-Henry-Village (PHV) erarbeitet die IBA einen übergeordneten Plan.

Derzeit werden in der „Planungsphase Null“ Visionen für das PHV entwickelt. Dabei erarbeiten internationale Städtebaubüros verschiedene Szenarien, und die Bürger bringen ihre Ideen bei Foren ein. Auch das Online-Spiel liefert Anregungen.

von Architektur haben zu müssen. Aber eben auch ohne planerische Grenzen. Im Spiel ist das PHV in knapp 300 Spielquadrate unterteilt, so genannte „Nachbarschaften“. Alle zusammen ergeben den neuen Stadtteil. Daddeln mit Niveau.

Um junge Nutzer zum Mitspielen zu gewinnen, verschickte das IBA-Team Mails an Schulen, warb dafür im Jugendgemeinderat, im direkten Umfeld ihres Sitzes im Dezernat 16, bei Studenten und bei Kulturträgern wie dem Stadtjugendring oder dem Haus der Jugend. Mit Erfolg: Mehr als 100 Spieler haben sich Plachtas Angaben zufolge seit September 2016 registriert. Gut 800 Mal insgesamt wurde das Spiel von ihnen gespielt, dabei entwarfen die Nutzer mehr als 150 Quadrate für das zu-

künftige PHV. „Sogar sechs-, siebenjährige Kinder haben mitgespielt“, berichtet Plachta. Gelegenheit dazu hatten die kleinen Stadtplaner bei den Bürgerforen, bei denen die Teilnehmer das Spiel an bereitgestellten Rechnern ausprobieren konnten.

„Das ist recht fantasievoll“, sagt die IBA-Sprecherin über die so entstandenen Visionen. Die interessantesten Entwürfe werden beim vierten Bürgerforum am Mittwoch, 29. März, vorgestellt.

Infos für die Stadtplaner

„So überspitzt die Ideen auch sein mögen: Wir geben sie an Kees Christiaanse weiter“, verspricht Plachta. Der Niederländer Christiaanse ist einer der weltweit führenden Stadtplaner. Im Entwicklungsprozess für PHV führt er die Szenarien der beteiligten internationalen Städtebaubüros zusammen. Auch die Visionen aus dem Computerspiel sollen ihm Informationen liefern. „Dabei geht es nicht so sehr um ein realistisches Bild, sondern den größeren städtebaulichen Maßstab“, erklärt Plachta. Sprich: Wie sollen sich nach den Vorstellungen der Spieler die verschiedenen Nutzungen – Wohnen, Wirtschaft, Wissenschaft, öffentlicher Raum – verteilen, und wie „eng“ liegen sie beieinander.

Nach der Präsentation beim Bürgerforum soll das Spiel dann wieder online unter www.20000blocks.com spielbar sein. Die Nutzer können dann weiterbauen – an PHV und der kleinen Welt, wie sie ihnen gefällt.

Bürgerforum: 29. März, 18 Uhr, Hermann-Maas-Haus Kirchheim