

Spiele-App verändert den öffentlichen Raum

Die Neuentdeckung der Stadt

von Adrian Lobe / 8.8.2016, 05:30 Uhr

Millionen Menschen erkunden mit Smartphones die Stadt auf der Jagd nach virtuellen Monstern. Lange schon diskutieren Politiker und Urbanisten, wie man Städte beleben kann. Pokémon Go gelang das im Nu.

Das Smartphone-Spiel ist nun schon seit einem Monat auf dem Markt, und die Welt ist immer noch im Pokémon-Fieber. Mehr und mehr Menschen irren mit ihren Smartphones durch die Städte auf der Jagd nach Monstern und Pokébällen, bevölkern Bars und Cafés. An allen Ecken und Enden werden Pokéstops placiert, an denen die Spieler Monster fangen können. Es gleicht einer virtuellen Schnitzeljagd. Ein Wiener Autoteile-Händler gewährt 20 Prozent Nachlass auf Scheibenwischer oder Motoröle, wenn man auf dem Firmengelände ein virtuelles Monster fängt. Exxon Mobil verschenkt Tankgutscheine an Pokémon-Spieler, welche Tiere an Esso-Tankstellen einfangen. Und auch die Kreditanstalt für Wiederaufbau (KfW) hat zwei Pokéstops im Frankfurter Stadtteil Bockenheim eingerichtet.

Auf zu neuen Orten

Die Spiele-App wurde zum Gegenstand mannigfaltiger Kulturkritik. Die Nutzer würden die Welt nur noch durch ihr Smartphone-Display sehen und bereitwillig den Ködern folgen, die ihnen die Industrie auslegt. Hinzu kamen Datenschutzbedenken, weil vor dem Update bei der Anmeldung mit einem Google-Konto der Zugriff auf alle gespeicherten Daten eingefordert wurde. Und doch könnte Pokémon Go zum vielleicht erfolgreichsten Bewegungsprogramm aller Zeiten werden. Computer-Nerds, die sonst vor dem heimischen PC hocken, gehen hinaus an die frische Luft und legen täglich mehrere Kilometer zurück. Wo der Staat und Versicherungen jahrelang mit mässigem Erfolg versuchten, die Menschen zu mehr Bewegung zu animieren, schafft das Nintendo bzw. die Entwicklerfirma Niantic spielerisch mit einer Smartphone-App. «Die Jugend ist endlich wieder auf der Strasse», jubilierte Margarete Stokowski in ihrer Kolumne für «Spiegel Online».

Dabei könnte Pokémon Go den öffentlichen Raum aufwerten, indem es Nutzer an Orte lockt, an denen sich zuvor keine Menschenseele verirrt. In Finnland wurde ein Pokéstop an einem verlassenem Hotdog-Stand gesichtet. Rhodes, ein Vorort von Sydney, ist nachts

voller Pokémon-Jäger, weil er sich an einer Kreuzung von drei Pokéstops befindet. Und im Stadtzentrum, am Circular Quay, nahmen Tausende Menschen an der ersten Pokémon-Go-Tour teil, um an Pokéstops haltzumachen und Poké-Eggs zu sammeln. Das Explorative, das Herantasten an die Stadt, das so mancher Kulturpessimist für verloren glaubte, erlebt durch die App ein Revival. Jahrelang diskutierte man, wie man Städte begehbar macht («Walkable Cities»). Pokémon Go gelingt das über Nacht.

Als Boon Sheridan, der in Holyoke, Massachusetts, in einer alten Kirche wohnt, eines Morgens aus dem Fenster schaute, sah er eine Gruppe Ortsfremder, die ihr gezücktes Smartphone auf das Kirchendach fokussierten. Normalerweise verliert sich hier kein Tourist hin, und Sheridan wusste auch nicht, was an seiner im 19. Jahrhundert errichteten Kirche eine Attraktion sein sollte. Sheridan konnte sich keinen Reim auf die Gäste machen. Bis er erfuhr, dass die Firma Niantic auf seinem Dach ein Pokégym eingerichtet hatte, eine Arena, in der Spieler («Trainer») ihre gesammelten Monster in Kämpfen gegeneinander antreten lassen können. «Wir definieren die Orte, die Teil des Spiels sein wollen», sagte Niantic-Chef John Hanke dem Portal «Mashable». Interessant sind «öffentliche Kunstwerke, historische Orte, Gebäude mit einzigartiger Architekturgeschichte und Charakteristik oder ein besonderes lokales Geschäft». Niantic widmet Sehenswürdigkeiten zu kommerziellen Zonen um. Klar, dass Unternehmen aus dem Hype Profit schlagen wollen. Das Taxiunternehmen Street Cars bietet für 20 britische Pfund Pokémon-Spielern an, sie eine Stunde lang zu den ergiebigsten Spots von Manchester zu chauffieren. Und in den USA bewerben Hoteliers ihre Zimmer mit der Nähe zu Pokéstops.

Der Journalist Patrick Lynch hob in einem Artikel für den Blog «ArchDaily» zu einer Eloge auf die Pokémon-Go-App an: «Im Gegensatz zu traditionellen Plazas, deren Entwicklung häufig von historischen oder ökonomischen Motiven getrieben war, ist der Erfolg des Pokémon-Raums ganz demokratisch.» Die Crowd bestimmt heute, was sehenswert ist und was nicht.

Gewiss, es gibt Kriminelle, die das GPS-Signal von Pokémon Go ausnutzen, um ahnungslose Spieler in einen Hinterhalt locken. Und natürlich ist es pietätlos, Monster auf Gedenkstätten oder Friedhöfen zu sammeln. Hier hört der Spass auf. Doch die Idee, dass man mit einem Spiel für Mobilgeräte Menschen an weniger belebte Orte lotsen kann, könnte auch für Städteplaner interessant sein. Der Nudging-Gedanke, auf dem das Spiel fusst, wird in der Politik schon seit einiger Zeit diskutiert. Man gibt den Menschen einen Schubser in die «richtige» Richtung, man lenkt sie, ohne dass sie es merken. Dieser

verhaltensökonomische Ansatz gilt jedoch als umstritten, weil ihm ein paternalistischer Gedanke innewohnt.

Städte aus Atomen und Bits

Die australische Architektin Rana Abboud schrieb in einem Beitrag («Public space versus Pokémon Go») für das Online-Magazin «ArchitectureAU», dass Pokémon Go die Urbanisten darin herausfordern könnte, wie sie öffentlichen Raum definieren. Das Verständnis des öffentlichen Raums wurzle in der physischen Welt, mit Institutionen, die formale Regeln (Denkmalschutz, Bauordnung, Benutzung usw.) statuieren. Wenn sich 300 Menschen zu einer Versammlung in einem Park verabreden, würden die Behörden vorab informiert und die Demonstration gegebenenfalls unter Erlaubnisvorbehalt gestellt. Augmented-Reality-Applikationen, die der computergestützten Erweiterung der Realitätswahrnehmung dienen, könnten solche Institutionen umgehen. «Pokémon Go speichert seinen virtuellen Content auf Serverfarmen weitab der Handlungen und trifft Entscheidungen, die die Spielerfahrung und reale Implikationen zeitigen, aus der Ferne», schreibt Abboud. Die Frage ist: Wer definiert die Regeln für den virtuellen Raum? Und: Kann der (physische) öffentliche Raum überhaupt noch isoliert von der virtuellen Umgebung gedacht werden?

Die Augmented-Reality-Applikation gibt einen Ausblick, wie sich die urbane Erfahrung («urban experience») durch die erweiterte Realität verändern wird. Über die physischen Orte wird eine neue, digitale Schicht gelegt. In ihrem neuen Buch «The City of Tomorrow» schreiben der Architekt Carlo Ratti und sein Kollege Matthew Chaudel vom MIT Senseable City Lab, dass die smarten Städte von morgen zu einem Hybrid aus physischer und digitaler Welt werden, ein «Triumph der Atome und Bits». Man beschreitet durch das Internet neue Wege, analog wie digital, die man vorher vielleicht nicht eingeschlagen hätte. Sei es, weil einen die pure Neugierde treibt oder Pokémon Go uns durch einen Nudge dorthin führt. Vielleicht spannt sich durch Augmented Reality auch ein neuer Raum auf.

Der britische Twitter-Nutzer «Drunk Superman» hatte die irre Idee, auf der Strasse die für die Videospiele-Reihe «Mario Kart» typischen Sterne, Pilze und Taler zu verteilen, die dann die Autofahrer aufsammeln könnten. Das ist freilich kein Freifahrtschein für Raser. Doch könnte man die Verkehrsflüsse so optimieren und kanalisieren, dass es zu keinen Staus mehr kommt. Etwa in New York, wo die Bürgersteige so voll sind, dass die Fussgänger auf die Strasse ausweichen müssen. Dort müsste die Stadtverwaltung vielleicht einfach ein paar Pokémon-Köder in den Parallelstrassen auswerfen.

Den öffentlichen Raum regeln

Pokémon Go hat eine moderne Version des Nolli-Plans geschaffen, einer Rom-Darstellung, bei dem der geniale Aldo Nolli im 18. Jahrhundert anonyme Bürgerhäuser als schraffierte Fläche in ihren Umrissen darstellte, besondere Bauten der Stadt wie Verwaltungsgebäude, Kirchen oder Paläste dagegen mit den dazugehörigen Grundrissen zeichnete. Niantic fügt den traditionellen Karten mit den Pokébällen eine neue Bedeutungsebene hinzu. Damit erweitert Pokémon auch das Konzept des Eigentums. Ein Pokégym wie etwa das Sydney Opera House kann in dem Spiel drei Teams «gehören». Die Spieler müssen in Kämpfen «ihr» Territorium verteidigen.

Doch während dies einerseits den öffentlichen Raum aufwertet, findet andererseits gleichsam auch dessen Privatisierung statt. Gedenkorte wie die National Statuary Hall in Washington oder sogar das Konzentrationslager Auschwitz-Birkenau haben keine Handhabe, Pokéstops von ihrem Gelände entfernen zu lassen. Die Firma Niantic hat die Lufthoheit im virtuellen Raum. Die Frage, wem die Stadt gehört, muss heute anders gestellt werden – in der realen und virtuellen Dimension. Bei aller Freude über den Bewegungsdrang der Monster-Jäger und die Renaissance des Gehens müssen Regeln für die erweiterte Realität verhandelt werden – und zwar im öffentlichen Raum.

Copyright © Neue Zürcher Zeitung AG. Alle Rechte vorbehalten. Eine Weiterverarbeitung, Wiederveröffentlichung oder dauerhafte Speicherung zu gewerblichen oder anderen Zwecken ohne vorherige ausdrückliche Erlaubnis von Neue Zürcher Zeitung ist nicht gestattet.