

PlanFragen

10 aus 50

Bernd HALA

Projektmitarbeit: Eva-Maria MUNDUCH & Siegi LINDENMAYR

(Dipl.-Ing. Bernd HALA, Ingenieurkonsulent für Raumplanung und Raumordnung, Westbahnstraße 21/21 A-1070 Wien)

1994 wurde der Stadtplanung Wien ein Software-Programm zu einem Computerquiz für kommunale Fragestellungen angeboten. Da im April desselben Jahres der „Stadtentwicklungsplan für Wien“ und das „Verkehrskonzept Wien – Generelles Maßnahmenprogramm“ vom Wiener Gemeinderat beschlossen wurde, ergab dieses Anbot eine Möglichkeit der Umsetzung und damit Informationsvermittlung innerhalb der Öffentlichkeitsarbeit der Stadtplanung Wien. Aus diesen Randbedingungen entstand **PlanFragen**, ein Computerquiz, das in spielerischer Form Informationen zum Stadtentwicklungsplan und zum Verkehrskonzept vermitteln soll.

Das Software-Programm wurde für einen 386er PC mit Betriebssystem MS-DOS ab 6.0 Windows ab Version 3.1 erarbeitet. Die Graphiken bzw. Bilder werden wahlweise im Pixel- oder im Vektorformat beigelegt. Diese relativ simple Aufbereitungsart ermöglicht ein nachträglich leichtes Verändern bzw. Aktualisieren der einzelnen Programmpunkte und vor allem ein einfaches Ausstattungsniveau der möglichen Benutzer.

Zielgruppe war und ist die Bevölkerung Wiens, wobei die einzelnen Personen sowohl im fachinteressierten Publikum und in Schulen als auch im „zufällig vorbeikommenden“ Bürger zu definieren sind.

Beim Aufbau des Quizspiels standen folgende Überlegungen im Vordergrund:

Es gibt insgesamt 50 Fragen zu folgenden Sachbereichen:

- Stadtplanung allgemein,
- Räumliches Leitbild – Achsen – Zentren,
- Wirtschaft,
- Wohnen,
- Stadtgestaltung – Urbanität,
- Grünraum – Erholung und Stadtklima,
- Verkehr,
- Technische und soziale Infrastruktur.

Bei jedem Spieldurchgang werden 10 Fragen gestellt, die sich in leicht verständlicher Form auf Probleme beziehen, die dem Normalbürger“ aus dem täglichen Leben bekannt sind oder auf überraschende Fakten aus dem STEP (Stadtentwicklungsplan für Wien 1994).

Die Fragen können im Multiple-choice-Verfahren beantwortet werden. So stehen z. B. auf die Frage „Was versteht man unter sanfter Stadterneuerung?“ die folgenden möglichen **Antworten** zur Verfügung:

- Die Verbesserung der städtebaulichen Struktur bei Erhaltung des Charakters und Milieus der Stadtteile.
- Das Verbot von Sprengstoff beim Abriß alter Gebäude.
- Die Fassadengestaltung mit sanften Pastelltönen.

Die Antwortmöglichkeiten bilden durch ihre Formulierungen einen wesentlichen „Anreiz“ des Spiels. Die Antwort, egal ob falsch oder richtig, wird mit einer **Erklärung** abgeschlossen. Bewertet wird die Zahl der richtigen Antworten und die Zeit, die zwischen der Fragestellung und der Entscheidung für eine Antwort vergangen ist.

Das Ziel des Spiels ist es somit, in möglichst kurzer Zeit auf die zehn Fragen die richtigen Antworten zu geben. Wenn mindestens sechs Fragen richtig beantwortet wurden, kann sich der Spieler bei entsprechender Punktzahl in die High-Score-Liste der 100 besten Spieler eintragen. Wenn er dies wünscht, kann er auch seinen Namen und seine Adresse eingeben und auf diesem Weg an einem einmal im Monat stattfindenden Gewinnspiel teilnehmen.

Die Erklärungen spannen mit wenigen Worten den *Bogen zur Stadtentwicklung*. Bei der Frage nach den Infrastrukturkosten könnte dies etwa die Begründung dafür sein, daß kompakten Siedlungsformen der Vorrang eingeräumt wird, um die Erschließungskosten besser finanzieren zu können, oder auch eine für die Vorteile der „inneren Stadt-erweiterung“. Zu jeder Erklärung gibt es eine *Grafik, ein Foto oder eine Karte*. Damit die Erklärung in Ruhe gelesen werden kann, wird nach gegebener Antwort die Zeit angehalten.

Der didaktische Wert des Spiels kann, bedingt durch die zufällige Auswahl der Fragen, nicht in einer logisch aufgebauten Informationsschiene liegen, die den Nutzer systematisch in das Thema „Stadtplanung und Verkehr“ hineinführt, sondern in der Erklärung bestimmter „*Merkworte*“, wie „Stadt der kurzen Wege“, nachhaltige Entwicklung“ etc., die in ihrer grundsätzlichen Bedeutung für die Stadtplanung vermittelt werden.

Aufgrund der Erfahrungen bei *Ausstellungen, Bürgerversammlungen* und ähnlichen Events wurde mit dem Quiz „PlanFragen“ eine neue, auf dem Mediensektor jedoch bereits erprobte Form der Information und Wissensver- bzw. -entwicklung erarbeitet. Um den Spielcharakter zu betonen, wurde dieses Frage-und-Antwort-Spiel zwar mit realem Hintergrund, jedoch mit leicht humoristischem Touch gestaltet. Jeder Benutzer kann nicht nur sein Verständnis für Fragen der Stadtplanung Wien verbessern, sondern kann sich darüber hinaus über aktuelle Probleme und Ergebnisse informieren lassen.

Es wird erwartet, daß mit diesem Medium vor allem in der *Gruppe der Jugendlichen*, insbesondere der Schüler, das Interesse für planungsbezogene Themen geweckt werden kann. Auch die Möglichkeit, bei höchster Punktezahl einen Gewinn zu erhalten, soll einen gewissen Anreiz bzw. Ansporn bieten. Für eine problemlose Form der Verbreitung spricht, daß dieses Quizspiel mittels dreier 1,44-MB-Disketten leicht zu installieren und daher auch problemlos zu kopieren ist. Es ergibt sich damit vor allem für den Schulbereich eine sehr kostengünstige Art der Vervielfältigung.

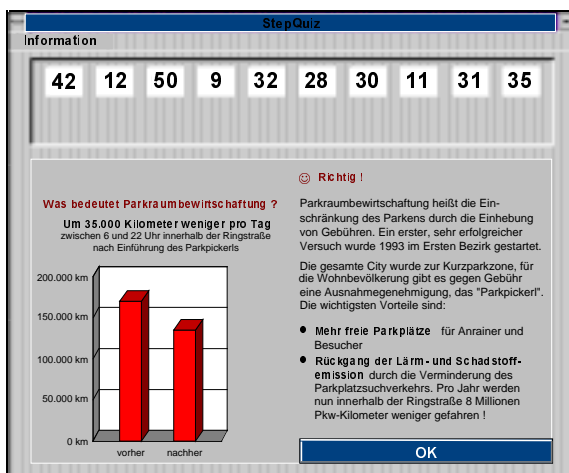
Eröffnungsbildschirm:



Fragenbildschirm:



Antwortbildschirm:



Abschlußbildschirm:

