



Wasser - Spiel

Maßnahmen-träger	Gemeinde Tiel, Niederlande
Verbreitung	Lokal, Tiel, Tiel Ost national (weitere niederländische Pilotorte)
Maßnahmen-gruppen	Informieren / Beraten
Kontakt	www.watertime.nl/Welkom.html A. Spit, aspit@tiel.nl



Beschreibung und Zielsetzung

Das Wasser - Spiel ist ein interaktives Computerspiel, das lokale Wasserprobleme und die Konsequenzen möglicher Maßnahmen simuliert. Vier Organisationen (Wasserverband, Stadtverwaltung, Projektentwickler und Wohnungsbaugesellschaft) müssen zusammenarbeiten, um aktuelle und zukünftige Probleme zu lösen. Tiel Ost ist einer der Pilotorte im Computerspiel, es können aber auch weitere Orte mit anderen lokalen Wasserproblemen gewählt werden.

Ziel:

Vermittlung von Wissen - Veränderung der Einstellung:
Das Ziel war, den Prozess für eine ganzheitliche Lösung der Wasserprobleme in Tiel Ost zu unterstützen. Dabei sollte Einblick in die unterschiedlichen Handlungsweisen der beteiligten Organisationen gewonnen werden. Dadurch sollen die Beteiligten sensibilisiert werden, dass Wasserprobleme nur im Rahmen eines integrierten Ansatzes und einer Zusammenarbeit von verschiedenen Interessensgruppen gelöst werden können.

Zielgruppe(n), Botschaft, Instrumente

Zielgruppe(n):

Fachwelt (Planer, Wohnungsbaugesellschaften, Wasserverbände), Bevölkerung (Einwohner, Multiplikatoren)

Botschaft:

Wasserprobleme können nur durch einen ganzheitlichen Ansatz und interdisziplinäre Zusammenarbeit gelöst werden.

Instrumente:

Nutzung von Meinung, Emotionen und Fakten:

Das Wasser - Spiel basiert auf Fakten und Zahlen in Zusammenhang mit der realen Situation in Tiel Ost und auf Prognosen hinsichtlich der Auswirkungen neuer Entwicklungen. Die Meinungen der Interessengruppen und der betroffenen Bewohner beeinflusst die Art und Weise, wie das Spiel gespielt wird.

Erfahrungen

Kombination mit anderen Maßnahmen:

Strukturelle Maßnahmen in Tiel Ost, um das Gebiet an die zukünftigen Wasserprobleme anzupassen.

Folgeaktivitäten:

Das Wasser - Spiel wird weiterhin von einigen Organisationen als Beispiel für ein interaktives Instrument genutzt. Das Spiel wird auch als Lehrmaterial für Studenten der Schule für Landschafts- und Umweltplanung in Delft und Rotterdam genutzt.

Good-practice:

Das Wasser - Spiel erwies sich als nützliches Instrument, um die Sensibilität gegenüber Wasserproblemen zu erhöhen. Es ist ein benutzerfreundliches, interaktives Instrument. In Tiel spielte das Spiel eine wichtige Rolle in der Entwicklung eines ganzheitlichen Wasserszenarios für Tiel Ost. Das Wasser - Spiel wird immer noch häufig von unterschiedlichen Organisationen und von Tiel (im Rahmen von Workshops) genutzt. Es wurde ins Englische übersetzt, um es allen Future-Cities-Partnern zugänglich zu machen.

Kosten:

Die Entwicklung kostet insgesamt 275.00 €, davon trug Tiel 50.000 € für die Einarbeitung der Daten für das Pilotprojekt Tiel Ost.