

PLANERIN

MITGLIEDERFACHZEITSCHRIFT FÜR STADT-, REGIONAL- UND LANDESPLANUNG



JUNI 2017

PLANERIN HEFT 3_17

Play the City

Stadt & Spiel

weitere Themen:

IBA Region Stuttgart „ante Detroit“

Die Moderne ist nicht mehr modern

Das Museum M20 auf dem Kulturforum

Fläche als „Kampfplatz“ oder Zukunftsareal

Überlegungen zu 10 Jahren Leipzig-Charta

Helsinki – auf dem Weg zur „Grünen Hauptstadt“

SRL

VEREINIGUNG
FÜR STADT-,
REGIONAL- UND
LANDESPLANUNG

Schwerpunkt	3	Play the City – Stadt & Spiel Katharina Gugerell, Stefan Höffken, Stefan Netsch
	5	Gamification der Bürgerbeteiligung – Bedürfnis an Teilhabe Pablo Vitalis Hildebrandt
	8	Stadt spielerisch verstehen und mitgestalten – „Mobility Safari“ Mario Platzer
	11	Spielbrett + Akteure = Kreativität & Ergebnissicherheit Georg Pohl
	14	Urbane Spiele in der baukulturellen Bildung Eszter Tóth
	18	Partizipation in der gesundheitsfördernden Stadt Martin Knöll
	22	Location Based Mobile Gaming in der Stadt Judith Ackermann
	25	„Alexcraft“ – Stadtplanung mit Minecraft Michael Scherer
	27	Online Serious Games for Urban Planning Alenka Poplin
	30	Akzeptanz erspielen lassen – Stadtplanungsspiel MOBILITY Raimo Harder, Uwe Plank-Wiedenbeck, Heinrich Söbke
	33	Transition planen mit virtuellen Modellen Jörg Londong, Daniel Schwarz, Heinrich Söbke
<hr/>		
Beiträge	35	IBA Region Stuttgart „ante Detroit“ – Kritische Reflexion der automobilen Moderne Detlef Kurth
	38	Die Moderne ist nicht mehr modern Peter Lammert
	39	Das Museum M20 auf dem Kulturforum Carl-Georg Schulz
	42	Breitbandausbau effizient gestalten Daniel Iglhaut
	43	Fläche als „Kampfplatz“ oder Zukunftsareal Harald Kegler, Christoph Köstermenke
	46	Zur Diskussion um die Zukunft des Flughafens Tegel Friedemann Kunst
	47	Überlegungen zu 10 Jahren Leipzig-Charta – SRL-Partnerkonferenz zur NSP am 7. April 2017 Detlef Kurth
	49	München wächst noch mehr Philipp Falke
	51	Anforderungen an Planungsprozesse Eleni Grammatikopoulou
Europa/ Internationales	53	Helsinki – auf dem Weg zur „Grünen Hauptstadt“ Siegfried Dittrich
Berufsstand	57	Das Dienstleistungspaket der EU-Kommission – Angriff auf die berufliche Selbstverwaltung Martin Falenski
Planungsrecht	60	Leserbrief – Zum Artikel „Das Urbane Gebiet“ in der PLANERIN Heft 2/17 Dogan Yurdakul
<hr/>		
	61	Veröffentlichungen
	64	Veranstaltungen
	65	SRL-Intern
	67	In eigener Sache, Impressum

Katharina Gugerell, Stefan Höffken, Stefan Netsch

Play the City

Stadt & Spiel

Schon viele Jahrzehnte wurde das Thema „Spiele“ immer wieder im Kontext von Stadt und Gesellschaft gedacht und umgesetzt. Zu einfachen Brett- und Kartenspielen kamen immer differenziertere Spiele mit unterschiedlichen Beteiligungsformen. Mit neuen Formen der Kommunikation und Interaktion wurde beispielsweise schon in den 60er-Jahren experimentiert, wie das mit kooperativen Ansätzen agierende World Game von Buckminster Fuller zeigt. Diese

vermittlung etc. entwickeln lassen. Es zeigt sich in den Artikeln, dass analoge und digitale Games, Apps oder Simulationen in vielfältigster Weise planungsbezogene Themen aufgreifen und neu verhandeln. Daher gibt diese Ausgabe einen Einblick über das Spektrum der aktuellen Diskussion in Theorie und Praxis. Die Autoren zeigen anhand zahlreicher Beispiele die Potenziale und Herausforderungen und benennen noch offene Fragen.



„Stadtspieler“ (Bildausschnitt) (Foto: Felix Borkenau)

„educational simulation“ versuchte unter anderem, Fragen der Ressourcenverteilung spielerisch zu lösen. Die Erweiterung der analogen Spiele durch digitale Formen und Instrumente ermöglichte eine Fülle an neuen Kommunikationsmodellen.

Durch die zunehmende Verfügbarkeit von WiFi und Smartphones und damit verbundene Themen wie Location-Based-Games, Serious Games und Gamification hat das Thema „Games“ in den letzten Jahren allerdings deutlich an Aufmerksamkeit gewonnen. Insbesondere Gamification und digitale Formate mit spielerischen Elementen wurden als neue Ansätze entwickelt. Ziele sind dabei die Einbindung von sogenannten schwer zu erreichenden Akteuren in Planungsprozessen, Wissensvermittlung und das Wecken der Begeisterung für urbane, stadtplanerische Themen. Und mit dem Smartphone-Spiel Pokemon Go fand Augmented Reality breitenwirksam Eingang in den öffentlichen Raum und animierte Millionen von Menschen, ihren Stadt- raum zu entdecken.

Gleichzeitig stellt sich die Frage, ob Spiele bzw. Games relevante Mehrwerte erzeugen können – und nicht nur der Unterhaltung dienen – und ob sich mit ihnen tatsächlich neue Formen der Beteiligung, der Raumanalyse, Wissens-

Pablo Vitalis Hildebrandt gibt eine Übersicht über verschiedene Arten von Spielen und in welchen Bereichen der Planung sie verwendet werden. Der Autor zeigt, dass das Spiel keine fiktive Planungssituation darstellt, sondern Ergebnisse aus dem Spiel direkt in die Gestaltung bei Planungsprozessen einfließen und einen Beitrag bei der partizipativen Planung bieten kann.

Mobility Safari heißt das eigens für Wien entwickelte, informative Brettspiel rund um die Inhalte der städtischen Mobilitätsstrategie, das **Mario Platzer** gemeinsam mit **Martina Jauschneg**, **Katharina Gugerell**, **Martin Berger** und **Cristina Ampatzidou** aus Wien und Groningen vorstellt. Bei diesem Spiel geht es darum, unterschiedliche kooperative Mobilitätsprojekte in Wien umzusetzen, unterschiedliche Formen nachhaltiger urbaner Mobilität und alternative Handlungspraxen kennenzulernen und dabei möglichst viele CO₂- und Gemeinschaftspunkte zu sammeln.

Analoge Spiele, die als Methode der Stadtentwicklung eingesetzt werden, stellen für **Georg Pohl** eine Möglichkeit dar, wie Bürger in unterschiedlichen Rollen partizipativ an Projekten teilnehmen können. In seinem Beitrag werden verschiedene, in der Praxis erprobte Spiele und ihr im Stadt- raum spezifischer Einsatzbereich diskutiert.

In wie weit urbane Spiele helfen können, insbesondere Kindern und Jugendlichen neue und auch komplexere Themen zu vermitteln, untersucht und beschreibt **Eszter Tóth** anhand zweier Projekte zum Thema baukulturelle Bildung. Hier sind Spiele Vermittlungsinstrument, die die kritische Reflexion von Stadträumen fördern und dabei helfen, die gebaute Umwelt spielerisch besser zu verstehen.

Digitale Spiele und Apps spielen eine zunehmend wichtige Rolle. Das Potenzial von Smartphones, Aufenthaltsqualitäten des öffentlichen Raumes zu erfassen und andererseits gesundheitsfördernde Aspekte von Stadträumen zu thematisieren und erfahrbar zu machen, verdeutlicht **Martin Knöll**. In den vorgestellten Forschungsprojekten werden digitale Werkzeuge entwickelt, die helfen, Location-Based-Games als Partizipationswerkzeug zu erforschen.

Hieran anknüpfend beschreibt **Judith Ackermann** diese Location Based Mobile Games als eine Spielform, die digitale und physische Aktionen im öffentlichen Raum koppelt. Anhand des bekannten Spieles Pokémon Go zeigt sie die Möglichkeit der Gestaltung von positionsbezogenen Mobilspielen als Option zur Entwicklung einer veränderten Wahrnehmung der eigenen Umgebung, die entweder zu einer Identifikation mit der eigenen Stadt oder zum Interesse an der Teilhabe führen kann.

Offene Daten und Computerspiele können eine gute Grundlage darstellen, um spielerische Formate der Jugendbeteiligung umzusetzen und neue Wege der Beteiligung zu testen, wie **Michael Scherer** aufzeigt. Die Technologiestiftung Berlin hatte das weltweit verbreitete Computerspiel Minecraft eingesetzt, um Jugendliche für die Umgestaltung des öffentlichen Raumes am Beispiel des Alexanderplatzes zu sensibilisieren.

All diese Spiele verwenden Spieldesigns oder spielerische Elemente nicht primär oder ausschließlich für Unterhaltungszwecke. Sie werden dann als „Serious Games“ bezeichnet. **Alenka Poplin** entwickelt Serious Games für unterschiedliche Bereiche der Stadtplanung und für konkrete Planungssituationen. Sie zeigt anhand von drei Beispielen, wie Spiele als partizipative Werkzeuge in unterschiedlicher Weise die Ideen und Wahrnehmungen von Bürgerinnen und Bürgern aufnehmen können oder bereits frühzeitig in der Phase der Entwicklung von Planungen eingesetzt werden können.

Das mehrfach ausgezeichnete digitale Stadtplanungsspiel MOBILITY wird von **Raimo Harder**, **Uwe Plank-Wiedenbeck** und **Heinrich Söbke** vorgestellt. Sie beschreiben ihre

Erfahrungen mit dem bereits im Jahr 2000 veröffentlichten Spiel und zeigen auf, in welchem Kontext es sinnvoll eingesetzt werden kann, um Beteiligten die Grundlagen der Verkehrssystemplanung sowie die Vor- und Nachteile spezifischer Planungsvarianten bewusst zu machen.

Im letzten Beitrag stellen **Jörg Londong**, **Daniel Schwarz** und **Heinrich Söbke** die Simulation als Hilfsmittel zur Entwicklung technischer Infrastruktur vor. VISIMPLE ist ein Simulations- und Visualisierungswerkzeug, das mit Spielelementen zeigt, wie bestehende und zu planende Wasserinfrastruktursysteme virtuell entwickelt werden können und der Nutzer die unterschiedlichen Rahmenbedingungen simulieren und somit die Auswirkungen erfahren kann.

Die Vielfalt der Beiträge zeigt, dass Spiele oder gamifizierte Werkzeuge im Kontext der Stadtplanung bzw. der Stadtentwicklung keine unbekannteren Formate mehr sind, sondern in Verfahren und Abläufe von Planungsaufgaben eingebunden sind. Es wurde aber auch deutlich, dass Digitalisierung und zunehmende Smartphones oder Tablets mehr Möglichkeiten bieten als klassische Verfahren. Besonders Serious Games zeigen ein großes Potenzial als partizipative Instrumente. Und der Pokémon-Go-Hype von 2016 machte deutlich, wie man Kindern und Jugendlichen den Dialog mit der Stadt näherbringen kann. Spiele als unterhaltsames, motivierendes Format schaffen es, bestimmte Themen breitentauglich aufzubereiten und die Auseinandersetzung mit planerischen Themen zu unterstützen. Gleichzeitig erscheint es angeraten zu hinterfragen, ob diese Formate in der Tat neue oder bessere Ergebnisse erzielen und ob der „Spielehype“ nicht auch zu einer gewissen Verschwommenheit und Beliebigkeit führt. Inwieweit neue Formate tatsächlich Partizipationsasymmetrien überwinden – oder gar neue Asymmetrien erzeugen – bedarf noch breit angelegter empirischer Untersuchungen.

Die Spiele können, ob analog oder digital, einen Beitrag zur Entwicklung der Städte leisten und neue Spielarten den klassischen Verfahren hinzufügen. Es wird spannend sein zu sehen, welche „Spielwiesen“ in der Planung durch das Instrument „Spiel“ zukünftig noch besetzt werden.

Katharina Gugerell, Dipl.-Ing. Dr. nat. techn., Assistant Professor an der Universität Groningen – Department of Spatial Planning and Environment
Stefan Höffken, Dr.-Ing. Stadt- und Regionalplanung, SRL, Mitarbeiter Plan und Praxis, Berlin, Mitglied der Redaktion PLANERIN
Stefan Netsch, Dipl.-Ing., Stadtplaner SRL, Lehrbeauftragter an der FH Salzburg, Studiengang Smart Building, Mitglied der Redaktion PLANERIN



StadtCAD

**Jetzt neu:
StadtCAD auch auf BricsCAD**

**Für kostenbewusste Stadtplaner
die erste Wahl**

**Weitere Informationen unter
www.stadtcad.de**



StadtCAD
Die Zukunft planen



Anzeige