

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

Spielbrett + Akteure = Kreativität & Ergebnissicherheit

Analoge Spiele als Übungsfeld für Stadtentwicklung und Kreativität

Kann man ein Spiel – z. B. im Anwendungskontext der Stadtentwicklung – als Methode bezeichnen? Durchaus. Aber erweitert betrachtet ist Spielen mehr als ein Spiel: Spielen ist eine Kulturtechnik, die jeder Mensch auf der Erde erlebt und sich zu eigen gemacht hat. Und: Spielen macht Spaß.

Eröffnung: Stadtspieler

„Stadtspieler“ ist ein Brett-Planspiel zum Einsatz in professionellen Kontexten und im alltäglichen Leben. Ziel ist, Schnittmengen zwischen den Interessen und Eigenheiten von Akteuren, von Themen, Kulturen, Prozesslogiken, Elementen sichtbar zu machen und aus dem Erkennen heraus wiederum für das Ganze (eines Bauprojektes, eines Quartiers, einer Stadt, eines Teams, Unternehmens etc.) Prioritäten zu setzen. Das schwer erfassbare komplexe Gefüge „Stadt“ mit diversen Wechselwirkungen und Abhängigkeiten wird mit „Stadtspieler“ auf eine für jeden verständliche Weise erfahrbar. Durch die Erfahrung der Wirkung von eigenem Agieren und der Interaktion mit den anderen Spielern am Tisch gewinnt der Akteur Vertrauen in das eigene Handeln und entdeckt Zugänge und Kompetenzen. Der meistgesagte Satz nach dem Spieleinsatz ist: „In der Stadt möchte ich gerne leben!“

Akteure: Wozu Spielen oder Spiel

Wer erfolgreich sein will, geht gerade seinen Weg, so könnte das Credo einiger Zeitgenossen lauten. Spielen würde in dem Kontext bedeuten, aus einer Position der Macht mit anderen „zu spielen“, die mitspielen müssen ohne eigene Chancen auf echte Beteiligung, eigenen Gewinn.

In der Art lassen sich allerdings immer seltener Projekte in der Stadtentwicklung erfolgreich umsetzen. Insbesondere, wenn auch nach einem solchen Vorhaben eine weitere Zusammenarbeit oder eine Service-Dienstleistung in Aussicht stehen. Kooperation wird zum Schlüsselwort. Der Begriff erfordert für eine praktische Umsetzung eine Differenzierung und Profilierung.

Fachliche Arbeit und die persönliche Art der Kommunikation und Interaktion stehen in ihrer Relevanz gleichrangig nebeneinander, ja, ohne eine wertschätzende Dialog-Kompetenz der Akteure verlieren die „harten Fakten“ an Spielraum, an Umsetzbarkeit. Akteur in diesem Sinne ist jeder, der an einem Projekt, Bauvorhaben, Planungs- oder Abstimmungsprozess beteiligt ist. Experten und Generalisten, Bauherren in privat und bezahlte Fachleute, begutachtende Behörden und von Veränderung betroffene Nachbarn – alle treffen aufeinander. Im Marketing spricht man zu Recht seit einiger Zeit von der Auflösung von Zielgruppen und Produkten / Projekten hin zu „Losgröße 1“, individuellen Persönlichkeiten mit Prägung und Interesse, unikaten Projektverläufen und Produkten.

Spielverfahren mit haptischen Materialien verbinden in einzigartiger Weise die Bearbeitung von Fachinhalten mit Emotionalität, Persönlichkeit, Kommunikation und Interaktion.

Wenn es nur gilt, einzelne Fachpositionen mit anderen zu verbinden, muss nicht unbedingt ein Spiel gewählt werden. Sind einzelne Sachpositionen allerdings unklar, bestehen Spielräume oder ist ein Einfluss von außen, wie die Änderung von Rahmenbedingungen, optional groß, dann kann ein Gamifications-Tool den „großen Mix der Möglichkeiten“ auf die relevanten Kernpunkte hinführen. Eben in Verbindung mit Eigenheiten und Kompetenzen der unterschiedlichen Akteure in ihrer Rollenvielfalt. Vielfalt ist eine Chance, aber noch kein Ergebnis.



Stadtspieler in der Kampagne Umwelthauptstadt (Foto: G. Pohl)

Im Kern bedeutet Gamification: Ein Ziel (für alle) vorgeben und den Weg (für jeden einzelnen) freigeben. Wie auch im gegenwärtigen gesellschaftlichen Leben gefordert: gilt es für Akteure im Planungs-, Bau- und Beteiligungsprozess, Standbein mit Spielbein immer wieder zu wechseln. Kann eine Grundposition (z.B. der Branchenmix in einer traditionsreichen Straße) nicht weitergeführt werden, ist zu prüfen, ob eine Nebenposition (z.B. alle Aktivitäten der Straße unter das Motto der Nachhaltigkeit zu stellen, Bildung und Einkauf zu verbinden als „Erlebniseinkauf“) so profiliert werden kann, dass die Aufgabe der ersteren (Kunden in die Läden zu bringen) übernommen werden kann, und so das Ziel weiter erreichbar bleibt. Die Flexibilität, um immer wieder neu zu kombinieren, wird im Spiel geübt. Partizipation (von vielen Akteuren unterschiedlichster Couleur) und Leadership sind kein Widerspruch, sondern können in einem Lernprozess verbunden werden, wenn die Rollen wechseln.

Die Bereitschaft jedes Akteurs, die eigene Haltung oder Meinung zu hinterfragen, bereit zu sein, sich auf andere Sichtweisen einzulassen, aus jeder Situation etwas zu lernen, wird zum grundlegenden Faktor von gelingenden Entwicklungsprozessen, der Umsetzung von Projekten und

Programmen. Es geht nicht um ein Spiel, sondern um das Spielen, das Überwinden von Unsicherheit und Angst, um ein Verändern mit Bewegungen, Balance und Humor.

Im Brettspiel wird die Kompetenz zur Veränderung auf besondere Weise gefördert. Ein Spieler ist während des Spieles wechselnd „im Spiel“ – in dem er eine Aktion auf dem Brett ausführt – und „über dem Spiel“ – in dem er das ganze Szenario auf dem Brett erfasst. Der Wechsel wird kaum bewusst gesteuert, er hat aber für das Verfahren und Ergebnis eines Spieles zentrale Bedeutung. Auch in der Praxis steht ein Akteur vor einer Sachfrage und muss diese entscheiden, zugleich sind die Korrespondenzen mit dem Umfeld zu bedenken. Im Brettspiel wird diese Kompetenz zum Handeln in komplexen Situationen geübt. Es ist auch möglich, spezifische Aufgabenstellungen bereits in das Spielbrett-Muster einzubauen.

Spielbrett: Aspekte zu Spiel als Instrument

Gegenständliche Spiele mit haptischen Materialien zeichnen sich durch charakteristische Merkmale aus. In einigen Positionen unterscheiden sie sich von digitalen Spielen, in anderen Punkten gibt es Analogien oder auch Korrespondenz, wenn beide Spiel-Kategorien in einem Projekt verbunden werden. Auch Planspiele oder Verfahren mit spielerischen Aktionen zählen zu möglichen Kategorien, die der Projektträger/Prozessmanager wählen kann.

Im Folgenden werden ausgewählte Merkmale des Brettspieles skizziert:

- ▶ Das Spielbrett selbst stellt ein Ordnungs- und Verfahrenssystem sichtbar in die Mitte. Es ist jederzeit einsehbar und – wie die Spielregel – für jeden gleich. Dinge, die auf dem Spielbrett platziert werden, geraten nicht in Vergessenheit oder werden überschrieben. Materialien und Figuren stellen auch in ihrem Design und der Qualität eine Aussage für Prozess und Spiel-Ergebnis dar. Je abstrakter der Spielinhalt/die Themenstruktur auf dem Spielbrett dargestellt ist, desto freier kann vom Einzelnen der kreative Input variiert werden.
- ▶ Das Spielbrett wird im „Raum zwischen den Mitspielern“ platziert. Es führt damit die Möglichkeit ein, in der Interaktion zwischen den Spielern sowohl den direkten Kontakt (mit Sprache und den Augen) oder die Ansprache/Aussage über das Spielbrett als Metaphern-Raum zu wählen. Durch diese Funktion des Spielbrettes im Zwischenraum lassen sich große Unterschiede der beteiligten Akteure konstruktiv in einen gemeinsamen Prozess zusammenführen. Nähe und Distanz kann von jedem Mitspieler individuell gewählt und während des Spielens verändert werden, es besteht zu keinem Zeitpunkt ein Zwang. Auf dem Spielbrett werden so nicht nur inhaltliche Aussagen sichtbar, sondern auch Haltungen.
- ▶ Ein Spielbrett, der Spielkarton, auch andere Elemente wie Spielkarten können „wandern“. Sie können an einem realen Ort im Umfeld starten (z.B. bei einem beteiligten Bauunternehmen, oder in der alten Wohnung einer Familie mit Neubau-Vertrag), dann wieder eingesetzt werden am Ort des Bauvorhabens, im Weiteren können einzelne Materialien/Ergebnisse mitgenommen werden und auf dem Schreibtisch eines Akteurs platziert

sein, sichtbar den nächsten individuellen Aktionsschritt „einfordern“. Zwischen frei vom Akteur gewählten Zeitpunkten und zentralen Terminen aller Akteure kann eine sinnlich sichtbare Linie, ein „roter Faden“ gelegt werden. Der Spielkarton kann nicht zuletzt als Marketing-Tool den Prozessverlauf, die spezifische Qualität des Verfahrens, die Ergebnisse symbolisieren.

Ergebnissicherheit: Prozessdesign zwischen Planung und Steuerung

Wer ein Spiel einsetzt, verfolgt damit ein Ziel. Seltener liegen die Probleme und Herausforderungen in den Wissensbeständen, der Optimierung technischer Parameter, der Sichtbarmachung von verschiedensten Varianten durch digitale Bilder. Der geplante Prozess und die Zielerreichung wird infrage gestellt durch divergierende Interessen von Akteuren, die Prägung durch gewohnte kulturelle Muster mit Wertmaßstäben, unterschiedliche Lebenslagen oder Ressourcen, das Arbeiten in Strukturen, die real oder gefühlt Eigenverantwortung behindern oder unterbinden.

Ein Spiel als unterstützendes Tool für ein Verfahren fördert und fordert die Motivation und Eigenaktivität der Akteure und stärkt zugleich die Steuerungskompetenz des Projektmanagements. Es macht alle Akteure zu „Mitspielern“. Dabei geht es nicht allein um das Spiel als solches, sondern ein Prozessdesign mit spielerischen Modulen. Eine Stärkung der Ergebnissicherheit wird erzielt durch die Bereitschaft aller Beteiligten zu einem gemeinsamen Prozess – in verschiedenen Funktionen und Rollen. Teil des Spieles ist: die potenzielle Rollenvielfalt der Akteure sichtbar und erlebbar zu machen, diese für den Prozess zu nutzen. Transparenz und die kontinuierliche Verständigung ist Grundlage eines Verfahrens, dessen Zielpunkt in den Kategorien Termin, Kosten, Qualität erreicht wird.

Einsatzbereiche im Kontext Planen und Bauen

Die Möglichkeiten für den Einsatz eines Brettspiels, Planspiels oder anderer spielerischer Tools sind sehr vielfältig. In jedem Fall sollte ein Spiel-Instrument exakt auf die Aufgabenstellung und das Projektsetting ausgerichtet werden. Ggf. ist die Entwicklung eines eigenen Tools optimal. Bereiche und Programme im Kontext Planen und Bauen sind z. B.:

Im direkten Bezug

- ▶ „Urbanes Mischgebiet“ – Beteiligungsverfahren, Konzepterarbeitung, Marktforschung;
- ▶ Quartiersmanagement – Kundendialog, Kulturelle Vielfalt, Bildung;
- ▶ Umbau von Nichtwohngebäuden zu Wohngebäuden, Konversions- und Brachflächen;
- ▶ Energetische Quartierssanierung, EnergieCluster mit Erzeugern und Nutzern;
- ▶ Einzelhaus – Projekte – Nutzungskonzepte, Kommunikation der Bauakteure, Nachbarn;
- ▶ ILEK / ISEK;
- ▶ Leitbildentwicklung in Städten und ländlichen Agglomerationen;
- ▶ Fachplanungen in Korrespondenz mit Nutzern und Raum (z.B. Fahrradwege), investive Vorhaben von Unternehmen z.B. Logistik, Tourismus;

- Genehmigungsverfahren mit Fachressorts der Behörden, Planer, Bauherren etc.

Im Umfeld Bezug

- Citymanagement, Gewerbegebiete, regionale und thematische Netzwerk-Cluster / Euro- und Naturparke / Wanderwege / Europäische Kulturhauptstadt, IBA. Landesgartenschau u.ä. / „Stadtmarken“ – „Landmarken“ / Stadt- und Regionalmarketing / Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung / Baukultur;
- Gemeinwesenarbeit und Lokale Ökonomie;
- Empowerment der Akteure;
- Aus- und Fortbildungen in Stadtplanung, Architektur, Immobilienwirtschaft etc.

Instrumente & Verfahren mit haptischen Materialien

Spiele und spielerische Verfahren zu entwickeln ist Handwerk und Kunst zugleich. Es gilt, unter der Zielstellung der Bearbeitung eines Themas, eine Grundregel zu erfinden und auszuarbeiten, die für die Beteiligten eine Art „Geländer“ darstellt, einfach zu verstehen für jeden Akteur. Je klarer die Regel, desto mehr können die Mitspieler kreativ werden, gewohnte Muster verlassen, neue Kombinationen eingehen, Erfahrungen machen. Die folgende Beschreibung von Spiel-Instrumenten oder Verfahren stellt Tools vor, bei denen der Autor des Artikels zugleich der Autor der Verfahren ist.

- *Stadtporträt – Ein neues Bild von unserer Stadt*
„StadtPorträt“ (www.stadt-portrait.com) ist ein eintägiges Workshop-Format mit Aufgaben und Entdeckungen an den vier Stationen: StadtMuster, StadtMarken, StadtSzenarien, StadtSpaziergang. Ergebnis ist ein konzeptioneller Ansatz für eine Programm-Agenda einer Institution, Initiative, Behörde, eines Unternehmens oder Netzwerkes. Einsatzbereiche sind: Ideenmanagement, Kommunalentwicklung, Leitbildarbeit, Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung, Urbanes Mischgebiet, Sozialraumorientierte Strategien, Kunden-Dienstleister-Dialog, Stadtmarketing, Lernraum Quartier, Lokale Ökonomie.
- *ProjectCollage – Entwicklung auf den Weg bringen*
Im Workshop ProjectCollage (www.projectcollage.de) arbeiten Akteure an vier Stationen: KompetenzNeugier-Stühle, BeratungsWürfel, ThemenTische, Perspektiven-Tür. Anwendungsbereiche sind: Innovationsmanagement, Projektentwicklung, Team- und Netzwerkbildung, Interne Kommunikation, Qualitätszirkel, Verbandsarbeit, Stadt- und Dorfentwicklung, Energetische Quartierssanierung, Wohnprojekte.
- *BauStartSpiel*
Das „BauStartSpiel“ (www.baustartspiel.com) nimmt Ereignisse, Personen, Konstellationen aus dem Verlauf eines Planungs- und Bauprozesses auf und führt diese in einem Szenario durch einen Crashpunkt, der nicht direkt Schuld eines Einzelnen ist. Durch die Form, wie aus dem Ereignis gelernt wird, entsteht ein neues Umgehen mit dem Bauen und den beteiligten Akteuren: gemeinsames Risiko und gemeinsamer Gewinn – eine neue Art der Vereinbarung zu gemeinsamer Verantwortung. Das „BauStartSpiel“ versteht sich als Beitrag zur Konfliktprävention und Förderung einer „Mediato-

rischen Kompetenz“ bei den am Planungs- und Bauprozess Beteiligten: Bauherren, Eigentümer, Architekten, Ingenieure, Bauträger, Bauunternehmer, Handwerker, Behörden, Mieter, Nutzer und Nachbarn.

Das Workshop-Format „BauStartSpiel“ kann vor Beginn einer Phase im Entstehen eines Bauwerkes eingesetzt werden (Planungsstart; Rohbaustart (Grundsteinlegung); Ausbaustart (Richtfest); Nutzungsbeginn (Start für Hausbewirtschaftung und Unterhalt).

Nachspiel: „StadtKommunikation“ in Verbindung von Gamification – Storytelling – Graphic Recording

Unter dem Namen „StadtKommunikation“ werden die Methoden Gamification – Storytelling und Graphic Recording kombiniert.

Werden mit Gamifications-Instrumenten Ideen generiert, Akteurs-Verbindungen neu geknüpft, Prioritäten in einem Projekt-Kontext sichtbar, Strategien für das Agieren



Stadtspieler in StadtKommunikation; Soltau
(Foto: Jörg Hornbostel)

in Strukturen erfasst, so schreibt der Akteur (in jeder Position) seine Agenda mit den förderlichen und hindernden Aspekten in einen Storytelling-Text (Ansatz zu einem Programm). Im Graphic Recording-Part werden die Inhalte des Prozesses, der Transformation, die Ergebnisse individuell und als Gruppe der Akteure für den Auftraggeber / Veranstalter und das Umfeld/Bezugssystem bildlich dargestellt. Mit Bildern können nicht nur Sachinhalte sichtbar gemacht werden, sondern auch Interaktionen, Haltungen, Emotionen, Problemlagen, Potenziale. Bilder sind für alle Sprachen verständlich.

Immer geht es um eine Begegnung – einen Transfer von Motiven, Positionen, der Bereitschaft, eigene Ressourcen einzusetzen, auch neue Allianzen zu erproben und mit Potenzial weiterzuführen.

„StadtKommunikation“ bedient sich alter Kulturtechniken, um neue Lösungen und Ideen zu finden: Sei es durch spielerisches Denken beim Gamification-Ansatz, durch das Geschichtenerzählen im Storytelling oder dem Zeichnen beim Graphic Recording – immer auf die Situation des Ortes und der Menschen bezogen.

Georg Pohl, Inhaber des Büros „Ideen und Instrumente für Kooperation in Quartier, Stadt und Region“ und der Firma „LUDIBOX - Spiele und Kommunikationsinstrumente“