

# Planspiel Qualität und Resilienz

Ein akteursübergreifendes Werkzeug  
zur Steigerung von baulichen und prozessualen  
Qualitäten in sich verdichtenden Städten

BBSR-  
Online-Publikation  
32/2024

von

Marie Duchêne  
Matthias Bürgin  
Selina Lutz  
C. Lars Schuchert  
Franziska Hansch  
Dr. Richard Wetzell



# Planspiel Qualität und Resilienz

Ein aktorsübergreifendes Werkzeug zur Steigerung von baulichen und prozessualen Qualitäten in sich verdichtenden Städten

Gefördert durch:



Bundesministerium  
für Wohnen, Stadtentwicklung  
und Bauwesen

aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

**ZUKUNFT BAU**  
FORSCHUNGSFÖRDERUNG

Dieses Projekt wurde gefördert vom Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR) im Auftrag des Bundesministeriums für Wohnen, Stadtentwicklung und Bauwesen (BMWSB) aus Mitteln des Innovationsprogramms Zukunft Bau.

Aktenzeichen: 10.08.18.7-21.52

Projektlaufzeit: 08.2021 bis 01.2024

## IMPRESSUM

### Herausgeber

Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR)  
im Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung (BBR)  
Deichmanns Aue 31–37  
53179 Bonn

### Fachbetreuerin

Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung  
Referat WB 3 „Forschung und Innovation im Bauwesen“  
Dr. Katja Hasche  
katja.hasche@bbr.bund.de

### Autorinnen und Autoren

Technische Universität Berlin, Fakultät VI – Planen Bauen Umwelt  
Institut für Architektur (IfA), Fachgebiet Planungs- und Bauökonomie / Immobilienwirtschaft (pbi)  
Marie Duchêne (Projektleitung Gesamtprojekt)  
m.duchene@tu-berlin.de

Hochschule Luzern – Technik & Architektur (HSLU), Institut für Architektur (IAR)  
Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur (CCTP)  
Matthias Bürgin (Projektleitung HSLU/CCTP)  
matthias.buergin@hslu.ch

Selina Lutz  
selina.lutz@hslu.ch

C. Lars Schuchert (stv. Projektleitung HSLU/CCTP)  
lars.schuchert@hslu.ch

Franziska Hansch  
franziska.hansch@hslu.ch

Hochschule Luzern – Informatik (HSLU)  
Immersive Realities Research Lab  
Dr. Richard Wetzels

### Redaktion

Hochschule Luzern – Technik & Architektur (HSLU), Institut für Architektur (IAR)  
Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur (CCTP)  
C. Lars Schuchert  
lars.schuchert@hslu.ch

### Stand

März 2024

### Gestaltung

Hochschule Luzern – Technik & Architektur (HSLU), Institut für Architektur (IAR)  
Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur (CCTP)  
Elke Schultz  
elke.schultz@hslu.ch

### Bildnachweis

Titelbild und Bild Seite 4 © HSLU/CCTP, Thomas Heim  
Weitere Bildnachweise ab Seite 75.

### Vervielfältigung

Alle Rechte vorbehalten

Der Herausgeber übernimmt keine Gewähr für die Richtigkeit, die Genauigkeit und Vollständigkeit der Angaben sowie für die Beachtung privater Rechte Dritter. Die geäußerten Ansichten und Meinungen müssen nicht mit denen des Herausgebers übereinstimmen.

### Zitierweise

Duchêne, Marie; Bürgin, Matthias; Lutz, Selina; Schuchert, C. Lars; Hansch, Franziska; Wetzels, Richard, 2024: Planspiel Qualität und Resilienz: Ein akteursübergreifendes Werkzeug zur Steigerung von baulichen und prozessualen Qualitäten in sich verdichtenden Städten. BBSR-Online-Publikation 32/2024, Bonn.



# PLANSPIEL QUALITÄT UND RESILIENZ

Ein akteursübergreifendes Werkzeug zur  
Steigerung von baulichen und prozessualen  
Qualitäten in sich verdichtenden Städten

# INHALT

<b>INHALT</b> .....	<b>5</b>
<b>KURZFASSUNG</b> .....	<b>6</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>8</b>
<b>1. AUSGANGSLAGE &amp; ZIELE</b> .....	<b>10</b>
<b>2. FORSCHUNGSFRAGEN &amp; METHODISCHES VORGEHEN</b> .....	<b>12</b>
2.1. Forschungsfragen .....	12
2.2. Methodisches Vorgehen .....	13
<b>3. ANALYSE – THEORIE &amp; PRAXIS</b> .....	<b>16</b>
3.1. Grundlagen – Qualität und Resilienz in der Theorie .....	16
3.1.1. Qualität gebauter Umwelt / Urbane Qualitäten .....	16
3.1.2. Qualität & Baukultur .....	18
3.1.3. Urbane Resilienz .....	20
3.1.4. Open Architecture .....	20
3.1.5. Aushandlungsprozesse .....	21
3.1.6. Zwischenfazit der Literaturanalyse .....	21
3.2. Empirie – Qualität, Resilienz & Aushandlungsprozesse in der Praxis .....	22
3.2.1. Umfrage / Durchführung & Auswertung .....	22
3.2.2. Interviews / Durchführung & Auswertung .....	23
3.2.3. Ergebnisse aus Umfrage & Interviews im Überblick .....	23
3.2.4. Erkenntnisse / Fazit zu Qualität & Resilienz der gebauten Umwelt .....	25
3.2.5. Erkenntnisse / Fazit zu Aushandlungsprozessen .....	29
<b>4. SYNTHESE – SPIELENTWICKLUNG</b> .....	<b>32</b>
4.1. Aus Theorie & Analyse zum Planspiel Qualität und Resilienz .....	32
4.2. Prozess der Spielentwicklung .....	38
<b>5. PLANSPIEL QUALITÄT &amp; RESILIENZ</b> .....	<b>52</b>
5.1. Spielzutaten .....	55
5.2. Spiel am Tisch, Online-Version & Webseite .....	62
<b>6. FAZIT &amp; REFLEXION</b> .....	<b>64</b>
<b>MITWIRKENDE</b> .....	<b>67</b>
<b>VERZEICHNISSE</b> .....	<b>68</b>
Literaturverzeichnis Bericht .....	68
Literaturverzeichnis Qualitätenkarten .....	70
Literaturverzeichnis Megatrends .....	73
Literaturverzeichnis Resilienzansforderungen .....	73
Literaturverzeichnis Instrumente .....	74
Abbildungsverzeichnis .....	75
Tabellenverzeichnis .....	75
<b>ANHANG</b> .....	<b>76</b>
Glossar .....	76
Spielesammlung .....	87
Fragebogen Umfrage .....	97
Interview-Leitfaden & Teilnehmende .....	103
Sitemap Webseite .....	106
LinkedIn-Seite Planspiel .....	107
Planspiel Qualität und Resilienz / Spielzutaten der analogen Version .....	107

# KURZFASSUNG

Unser gebauter Lebensraum ist Transformationsgebiet. Verdichtung, Durchmischung sowie neue Lebens- und Arbeitsmodelle verändern unseren Alltag in den Städten. Treiber des Wandels wie Klimaentwicklung, Demografie oder Digitalisierung sind allgegenwärtig.

Mit den Zielen der nachhaltigen Entwicklung gilt es, unsere Städte in einen grünen, gerechten und produktiven Lebensraum umzubauen, der auch in Zukunft anpassungsfähig ist und auf unbekannte Veränderungen reagieren kann. Die erfahrbare Qualität und der Gebrauch der gebauten Umwelt sowie Faktoren der Resilienz rücken damit in den Fokus ihrer Gestaltung.

Als gebauter Lebensraum prägt die Gestalt von Gebäuden, Quartieren und Freiräumen unsere Städte. Das Wohnumfeld umfasst viele Orte außerhalb der eigenen Wohnung und die Wege zwischen Wohnen, Arbeit und Freizeit haben einen wesentlichen Einfluss auf die empfundene Lebensqualität.

Mit den zunehmend komplexeren Wechselwirkungen dieser Faktoren werden ganzheitliche Betrachtungen des Lebenszykluses von Gebäuden, der Kreislauffähigkeit seiner Komponenten und der Prozesse immer wichtiger. Eine frühe Verständigung über angestrebte Werte und Ziele, eine partizipative Konzeption und transdisziplinäre Planung mit Weitblick sind unabdingbar, um Synergien zu aktivieren und Handlungsspielräume für die Zukunft offen zu halten.

Im Forschungsprojekt „Planspiel Qualität und Resilienz“ wurde ein prototypisches Werkzeug entwickelt, um den Dialog zu Qualität und Resilienz im gebauten Raum zu stärken. Das analog und digital verfügbare Planspiel zielt darauf ab, zu Beginn einer Entwicklungsidee ein gemeinsames Verständnis zu schaffen und eine Position zu beziehen, welche die Grundlage für alle nachfolgenden Aushandlungsprozesse in Planung, Umsetzung, Betrieb und Transformation bildet.

Die im vorliegenden Bericht dargestellten Resultate umfassen die entsprechenden Vorarbeiten in Form einer Auslegeordnung relevanter Themen zur Qualität und Resilienz des gebauten Lebensraums und damit verbundener Aushandlungsprozesse. Basierend auf einem vorausgehenden Forschungsprojekt zu Qualitäten urbaner Gebiete, einer Literaturrecherche, einer Umfrage und Interviews mit Expertinnen und Experten wurde festgestellt, dass differenzierte Ebenen von Qualität zu betrachten sind, die sowohl Eigenschaften als auch Wirkungen beinhalten. Des Weiteren wurden strukturelle Anforderungen für entsprechende Planungs- und Aushandlungsprozesse und die Beteiligung von Akteurinnen und Akteuren ermittelt. Darüber hinaus zeigte sich, dass zu Beginn von Entwicklungsprojekten zwar häufig Ziele einer hohen Qualität formuliert sind. Allerdings gibt es auch hier unterschiedliche Verständnisse des Qualitätsbegriffs und nicht alle Qualitäten finden eine Umsetzung. Oder es kommt dazu, dass eine langjährige Planungsphase und stockende Baustellen die Bedürfnisse zum Zeitpunkt der Fertigstellung nur teilweise abdecken können.

Das Planspiel gründet auf der Offenheit der Spielenden, sich auf das Setting einzulassen und Begrifflichkeiten sowie Konsequenzen von Qualitäten für den gebauten Lebensraum und Planungsalltag auszuloten. Dies stärkt die Kommunikation zwischen professionellen Rollen und vielfältigen Nutzengruppen und zeigt Bezüge zu Gestaltungs- und Planungsprozessen auf.

Das Planspiel enthält Module für unterschiedliche Anwendungsfälle (z.B. Neubau, Transformation, fiktive Ausgangslage) und Elemente, die als anregende Bausteine konzipiert sind. Sie können bei Bedarf frei interpretiert oder für spezifische Zwecke angepasst werden. Dadurch sind explorative Spielweisen ebenso gut möglich wie Settings zur Partizipation oder eine planerische Entwicklung von Leitbildern.

Anhand eines konkreten oder fiktiv gewählten Ortes werden bestehende Qualitäten gemeinsam analysiert und neue Wunschqualitäten formuliert, um anschließend mithilfe einer Fantasiereise ihre Zukunftsfähigkeit und Resilienz festzustellen. Des Weiteren werden exemplarische Qualitäten vertieft, Verantwortlichkeiten reflektiert und geeignete Instrumente für den Transfer der Ergebnisse aus dem Spiel in die Planung und zur nachhaltigen Qualitätssicherung bestimmt. Zuletzt werden persönliche Erkenntnisse dokumentiert sowie gemeinsame Thesen formuliert.

Das Planspiel sollte idealerweise in der Phase Null zum Einsatz kommen, z.B. vor der Bauleitplanung, um die richtigen Weichen für spätere Entscheidungen zu stellen. Es kann aber auch bei der Arealentwicklung innerhalb geltenden Baurechts, bei der Planung von Nutzungs- und Konstruktionskonzepten von Gebäuden oder zur Formulierung von Wettbewerbskriterien und zum kooperativen Lernen zu den Themen Qualität, Resilienz und Aushandlungsprozess angewandt werden.

Das Planspiel ist im Kontext bestehender Instrumente ein ergänzendes Tool in frühen Phasen zur Entwicklung qualitätsvoller Quartiere und Gebäude mit hoher Transformationskapazität und gestärkter Resilienz. Es fördert den Perspektivwechsel von Akteurinnen und Akteuren, öffnet neue Ansätze und gibt Handlungsempfehlungen, die erzielten Erkenntnisse in reale Entwicklungsprojekte einzubinden und an bestehende formelle oder informelle Prozessschritte anzuknüpfen.

Die Testphasen während des Projekts zeigten, dass das Planspiel einen Denkraum außerhalb der sonst stark verbindlichen Prozesse des Planungsalltags eröffnet und eine Leichtigkeit generiert, in der ein gemeinsames Verständnis wachsen kann. Darüber hinaus kann das Spiel individuell angeeignet oder erweitert werden und setzt einen gemeinsamen Referenzpunkt in Planungsteams.

Die Recherchen, Entwicklungsarbeit und Rückmeldungen aus den durchgeführten Testspielen ergaben, dass das Planspiel als spannende Grundlage für die Verständigung eines konkreten Projekts dienen oder mit einem fiktiven Ort die Fantasie anregen kann und dass viele wesentliche Aspekte zu Qualität und Resilienz mitgenommen werden konnten.

Für die analoge sowie digitale Version des Planspiels wird eine Moderation empfohlen, die den Spielfluss steuern und ggf. technisch unterstützen kann. Aus Sicht des Forschungsteams sind der informelle Austausch und der Mehrwert größer, wenn man physisch zusammenkommt. Die digitale Spielvariante eignet sich dagegen besonders, wenn sich die Spielenden an verschiedenen Orten befinden oder wenn sich ein Planungsteam bereits gut kennt.

Das Planspiel Qualität und Resilienz ist unter [planspiel.pbi.tu-berlin.de](https://planspiel.pbi.tu-berlin.de) zugänglich. Dort finden sich alle Unterlagen und Hinweise zur Produktion eines analogen Spielsets sowie der Zugang zu einer digitalen spielbaren Version über eine Online-Kollaborationsplattform.

# ABSTRACT

Our built environment is an area of transformation. Densification, intermixing and new living and working models are changing our everyday lives in cities. Drivers of change such as climate change, demographics and digitalisation are omnipresent.

With the goals of sustainable development, our cities need to be transformed into green, fair, and productive living space that is adaptable and can respond to unknown changes in the future. The tangible quality and use of the built environment as well as resilience factors are therefore becoming the focus of its design.

As a built living space, the design of buildings, neighbourhoods and open spaces shapes our cities. The living environment consists of many places outside a home and includes the routes between dwelling, working and leisure, having a significant influence on the perceived quality of life.

With the increasingly complex correlations between these factors, holistic approaches to the life cycle of buildings, the circularity potential of their components, and design processes are becoming ever more important. An early understanding of the desired values and goals, a participatory concept, and transdisciplinary planning with a vision are essential to activate synergies and keep room for manoeuvre for the future.

In the “Quality and Resilience Simulation Game” research project, a prototype tool was developed to strengthen the dialogue on quality and resilience in the built environment. The simulation game, which is available in analogue and digital form, aims to create a common understanding at the beginning of a development idea and to adopt a position that forms the basis for all subsequent decision-making processes in planning, implementation, operation, and transformation.

The results presented in this report cover the corresponding preliminary work in the form of an overview of relevant topics relating to the quality and resilience of the built environment and the associated negotiation processes. Based on a previous research project on the qualities of urban areas, a literature review, a survey, and interviews with experts, it was established that differentiated levels of quality need to be considered, which include both characteristics and effects. Furthermore, structural requirements for corresponding planning and negotiation processes and the participation of stakeholders were identified. In addition, it was found that high quality objectives are often formulated at the beginning of development projects. However, there are also different understandings of the concept of quality. Not all qualities are realised, or it happens that long planning and delayed construction sites can only partially cover the needs at the time of completion.

The simulation game is based on an open mindset of the players to engage with the setting, and to explore concepts and consequences of qualities for the built environment and everyday planning. This strengthens communication between professional roles and diverse user groups and highlights references to design and planning processes.

The simulation game contains modules for different use cases (e.g. new construction, transformation, fictitious initial situation) and elements that are designed as stimulating game elements. They can be freely interpreted or adapted for specific purposes as required. This enables explorative play as well as settings for participation or the planning development of guiding principles.



Using a specific or fictitious location, existing qualities are analysed in the players' team, and new desired qualities are formulated to determine their future viability and resilience with the help of a fantasy journey. Furthermore, exemplary qualities are analysed in depth and suitable instruments for transferring the results from the game into real-life planning as well as sustainable quality assurance are determined. Finally, personal insights are documented, and the players formulate joint theses.

Ideally, the simulation game should be used in phase zero, e.g. before urban land-use planning, in order to set the right course for following decisions. However, it can also be used for site development within existing building law, for planning utilisation and construction concepts. It is also possible to use the simulation game to formulate competition criteria and for cooperative learning on the topics of quality, resilience, and negotiation processes.

In the context of existing instruments, the simulation game is a complementary tool for early phases of developing high-quality neighbourhoods and buildings with a high transformation capacity and increased resilience. It promotes a change of perspective among stakeholders and opens new approaches. In addition, the simulation game provides recommendations for the knowledge transfer into project development practice and helps to connect to formal or informal real-life processes.

The testing steps during the research project showed that the simulation game opens a thinking space outside an otherwise highly formalised planning process. The game setting therefore generates a lightness in which a common understanding can grow. In addition, the game can be individually customised and sets a common point of reference in a planning team.

The research, development work and feedback from the test games showed that the simulation game can serve as an exciting basis for understanding a specific project or stimulate the imagination while using a fictitious location. The conversations during the game also fostered learnings about essential aspects of quality and resilience.

For the analogue and digital version of the simulation game, a moderator is recommended who can influence the flow of the game and provide technical support if necessary. From the research team's point of view, the informal exchange and added value are greater when people come together physically. The digital version of the game is particularly suitable if the players are in different locations or if the members of a planning team already know each other well.

The Quality and Resilience Simulation Game is available at [planspiel.pbi.tu-berlin.de](https://planspiel.pbi.tu-berlin.de). This Website gives access to all documents and instructions for the production of an analogue game set as well as access to a digitally playable version via an online collaboration platform.

# 1. AUSGANGSLAGE & ZIELE

## **QUALITÄT UND RESILIENZ DER GEBAUTEN UMWELT IM KONTEXT DER GRÜNEN, GERECHTEN UND PRODUKTIVEN STADT**

Städte, Gebäude und Quartiere sind maßgeblicher Teil unseres Lebensraums. Ihre Gestaltung, ihre Angebote, Nutzungsmöglichkeiten und baulich-räumlichen Eigenschaften prägen den Alltag. Die Qualität der jeweiligen Elemente kann die Alltagsorganisation unterstützen, Gemeinschaft fördern und regenerierend auf den Menschen wirken. Im Sinn der nachhaltigen europäischen Stadt gilt es, einen grünen, gerechten und produktiven gebauten Lebensraum zu schaffen und zu erhalten (Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, Bau und Reaktorsicherheit [BMUB], 2007; Europäische Union [EU], 2020). Die Umsetzung ist angesichts der zunehmenden Urbanisierung und den damit einhergehenden Veränderungen eine große Herausforderung. Weitere Umstände wie Klimaentwicklung, Migration, Demografie und Digitalisierung sind nur ein kleiner Teil weiterer Faktoren, die unsere Städte beeinflussen.

Stadt ist ständiges Transformationsgebiet. Lebensstile, Arbeitswelten und Anforderungen der Bevölkerung verändern sich in immer kürzeren Abständen und erfordern eine Neuverhandlung von Stadtfunktionen, in der die Funktionstrennung zwischen Wohnen, Arbeit und Freizeit überwunden wird und kurze Wege möglich sind. Die fortwährende Umgestaltung entwickelt außerdem eine transformative Kraft und es gilt, die Transformationskapazität gebauter Strukturen zu erhöhen und Prozesse anzustoßen, die im Sinn einer ganzheitlichen Baukultur die urbane Resilienz stärken.

## **QUALITÄTSSICHERUNG IN DISKURSEN UND AUSHANDLUNGSPROZESSEN**

Um einen nachhaltig resilienten Lebensraum zu erhalten sind entsprechende Anforderungen an die Konzeption, Planung, Umsetzung und Nutzung zu stellen sowie Verfahren zu wählen, die eine möglichst umfassende Betrachtung fördern. Die formulierten Ziele und Strategien der nachhaltigen europäischen Stadt benötigen darüber hinaus einen Transfer auf die jeweilige Situation eines konkreten Projekts. Hierbei ist es maßgebend, dass die in der Konzeption gesetzten Ziele in der Umsetzung eingelöst werden, um die angestrebten Effekte zu erzielen. Die Sicherung gewünschter Qualitäten muss dazu über Schlagworte hinausgehen, indem z.B. Art, Güte und Umfang von Qualitäten des gebauten Lebensraums definiert werden und es sind Prozesse zu wählen, die auch zukünftige Veränderungsmöglichkeiten einbeziehen.

Damit eine Qualitätssicherung möglich wird, ist eine frühe Auseinandersetzung unter den Stakeholdern sinnvoll. Einerseits wird auf diese Weise bereits vor Beginn eines Planungsverfahrens ein gemeinsames Verständnis über grundlegende Werte, Ziele und die damit verbundenen baulich-räumlichen und prozessbezogenen Qualitäten hergestellt. Andererseits müssen Qualitäten ausgehandelt und priorisiert sowie in den Planungsprozess eingetaktet und Verantwortlichkeiten definiert werden.

Eine solche frühe „Phase Null“ kann bereits der vorbereitenden und verbindlichen Bauleitplanung vorge-schaltet werden oder zur Konzeption einer Areal- und Quartiersentwicklung dienen. Selbst bei Gebäuden und Zwischenräumen lohnt es sich, im interdisziplinären Planungsteam sowie mit betroffenen Akteuren in einen Qualitätsdiskurs einzusteigen, bevor bauliche „Lösungen“ erarbeitet werden.

## **POTENZIAL SPIELERISCHER ANSÄTZE IN DER PHASE NULL**

Zu Beginn eines Projektvorhabens bestehen in der Regel die größten Handlungsspielräume. Oft werden deshalb Verfahren zur Qualitätssicherung gewählt, in denen Varianten erarbeitet und verglichen werden können (z.B. Machbarkeitsstudien, Wettbewerbe). Allerdings sind hier bereits Kriterien fixiert, um eine Bewertung verschiedener Lösungen zu ermöglichen. Die Entscheidung findet damit in der Regel innerhalb des gesetzten Rahmens statt und blendet möglicherweise Vorschläge aus, die auf übergeordneten Ebenen zu besseren Ergebnissen führen könnten.

Die Phase Null kann auch die Möglichkeit einer spielerischen Annäherung bieten, um den Transfer von Werten und Zielen hin zu einer baulichen Umsetzung vorzudenken. Um zwischen Laien, Expertinnen und Experten ein gemeinsames Verständnis baulich-räumlicher Qualitäten und relevanter Resilienzansforderungen zu schaffen, sind vor allem konkrete Definitionen von Qualitäten im Bereich der Nutzbarkeit, Aneignungsfähigkeit und Erlebnisrealität wichtig. Auch ist es hilfreich Konsequenzen aufzuzeigen, um die Tragweite früherer Entscheide einschätzen zu können. Ein spielerischer Ansatz spannt einen Denkraum auf, der die Kommunikation zwischen unterschiedlichen Akteursgruppen stärkt und einen Bezugspunkt für spätere Aushandlungsprozesse bieten kann. Auch innerhalb von Entwicklungsteams oder Stadtverwaltungen sowie in Partizipationsformaten mit der Öffentlichkeit kann ein niederschwelliges Spielen dazu dienen, Kommunikations-hürden zu überwinden.

## **PROJEKTZIELE**

Bau- und planungsnahe Forschung greift oft auf sektorale Verständnisse der Akteurinnen und Akteuren von Prozessen oder Realitätsbetrachtungen zurück. Die Praxis in der Projektentwicklung zeigt aber auf verschiedenen Ebenen und Phasen, dass – oft mehrfach – aufwendige Justierungen der baulichen Konzepte erfolgen müssen. Auch wenn es formell vorgegebene Schritte zur Baurechtschaffung oder in der Projektentwicklung gibt, werden die vielzähligen Aushandlungssituationen in der Stadtentwicklung bislang selten differenziert und in Bezug auf die Gestaltung von Qualität beleuchtet (Schuchert et al., 2021).

- **Vor diesem Hintergrund umfasste das erste Ziel des Forschungsprojekts eine systemische Auslegeordnung von Anforderungen an Aushandlungsprozesse in der Stadtplanung sowie der Themenfelder Qualität und Resilienz, um Zusammenhänge aufzuzeigen und typische Anwendungsfälle und Instrumente zu erheben.**

Methoden aus der Spieltheorie, insbesondere von Simulation Games und Serious Games, eignen sich zur Aushandlung (Gross et al., 1987), zur gemeinsamen Entwicklung von Lösungsstrategien und für kooperatives Lernen (Kriz, 2008). Durch den spielerischen Dialog entsteht eine gemeinsame Sprache zwischen Planenden und Nutzenden, um Szenarien auszuarbeiten und zu bewerten. Auch im vorausgehenden BBSR- Forschungsprojekt „Qualitäten Urbaner Gebiete“ (Schuchert et al., 2021) konnten Aspekte des Spielerischen wie „Spaß am Prozess“ und der notwendige Transfer zwischen unterschiedlichen „Sprachen“ der Akteurinnen und Akteuren als förderlich bestätigt werden.

- **Um das Potenzial spielerischer Ansätze für die Phase Null in der Projektentwicklung zu erforschen beinhaltet das zweite Ziel des Forschungsprojekts die Erarbeitung eines Planspiels zu Qualität und Resilienz, das als prototypisches Werkzeug die Kommunikation verschiedenster Akteurinnen und Akteure über Qualität und Resilienz stärkt und Aushandlungsprozesse in frühen Planungsphasen unterstützt.**

## 2. FORSCHUNGSFRAGEN & METHODISCHES VORGEHEN

### 2.1. FORSCHUNGSFRAGEN

Die bisherigen Ausführungen zeigen, dass Wissen über Qualitäten der gebauten Umwelt selten effektiv in die Planungsprozesse einfließt. Publikationen und Praxisbeispiele belegen, dass zwar sowohl theoretisches als auch alltägliches Wissen über Qualitäten vorhanden ist (siehe Literaturverzeichnisse), jedoch fehlt der Wissenstransfer bzw. eine angepasste Kommunikation des Wissens. Das heißt, das Wissen kommt nur fragmentarisch bei Bestellenden und Behörden an.

Die von der Bundesstiftung Baukultur ermittelte Tatsache, dass sich mehr als die Hälfte der Kommunen Gestaltungsfibeln und andere Checklisten zur Gewährleistung baukultureller Qualität wünschen, zeigt außerdem die Defizite bei Werkzeugen sowie Prozessebenen, bei denen Qualitäten ausgehandelt und vorgegeben werden (Nagel, 2014). Es fehlen also Mittel und Formate, durch die alle Beteiligten über den gesamten Planungsprozess hinweg Qualität aushandeln und die Umsetzung gewährleisten können. Folglich wären baulich-räumliche wie auch prozessuale Qualitäten als Outcome vermehrt herstellbar, wenn Qualitäten als wichtiger Teil der Aushandlungs- und Planungskultur verstanden würden und mit Formaten im Prozess begleitet würden. Für eine erfolgreiche Qualitätssicherung beginnt die Operationalisierung des Qualitätsbegriffs sowie die Festlegung qualitativer Ziele in der Planung im besten Fall bereits vor dem eigentlichen Beginn der Planung, d.h. in der Phase Null, und gewährleistet, dass die gesetzten Ziele auch über den Gesamtverlauf aller Planungsphasen erhalten bleiben.

Für das Forschungsprojekt „Planspiel Qualität und Resilienz“ wurden vor diesem Hintergrund folgende Forschungsfragen gestellt:

- Wie lässt sich der Begriff der Qualität gebauter Umwelt definieren und operationalisieren?
- Wie kann eine Umsetzung für die Entwicklung qualitativvoller Quartiere und Gebäude mit gestärkter Resilienz funktionieren?
- Wie müssen entsprechende Prozesse aussehen?

Die Arbeiten im Forschungsprojekt orientierten sich darüber hinaus an weiteren Unterfragen:

- Welche Formulierungen, Herangehensweisen sowie illustrativen Darstellungen von Qualitäten sind förderlich für die Befähigung der beteiligten Stakeholder und welche Methoden sind für eine diskursive Aushandlung geeignet?
- Wie können die gewonnenen Informationen zur Bestellung und Umsetzung von Qualität mit einem analogen und digitalen Instrument zweckmäßig, spielerisch und langfristig zur Verfügung stehen?
- Wie kann die Usability des digitalen Instruments ausgerichtet werden, sodass für unterschiedliche Planungssituationen ein passendes Set von Aushandlungsgrundlagen inhaltlicher und prozessualer Art abrufbar ist?

## 2.2. METHODISCHES VORGEHEN

Zur Beantwortung der genannten Forschungsfragen erfolgte die Datenerhebung und -analyse in mehreren Etappen unter der Verwendung folgender Methoden:

1. In einem ersten Schritt wurden in Form einer Literatur- und Dokumentenanalyse Quellen zu Qualitätsaussagen in der Bau- und Immobilienwirtschaft gesammelt und systematisch aufbereitet, um sich einer theoriegeleiteten Definition von Qualitäten gebauter Umwelt sowie urbaner Resilienz anzunähern.
2. Anschließend wurde ein teilstandardisierter Fragebogen für eine Umfrage entwickelt und es fand eine Datenerhebung in Bezug auf das Verständnis von und den Umgang mit Qualitäten in der Praxis, d.h. in aktuellen Planungs- und Bauprozessen statt.
3. Zur Vertiefung der Umfrageergebnisse wurden mit Expertinnen und Experten der Stadtplanung, kommunalen Verwaltung, Baukultur und Immobilienwirtschaft qualitative, halb-strukturierte Interviews geführt. Dadurch konnten die Erkenntnisse aus der Umfrage bzgl. dem Einfluss verschiedener Akteurinnen und Akteure und wichtiger Aspekte in Aushandlungsprozessen von der Projektinitiierung bis zur Nutzungsphase geschärft und häufige potenzielle Anwendungsfälle für das Planspiel definiert werden.
4. Parallel wurden Spiele und spielerische Beteiligungsmethoden in der Planung evaluiert, getestet und besprochen, um grundlegende Spielansätze sowie -ziele zu verstehen. Eine Übersicht der gesichteten Spiele findet sich im Anhang Spielesammlung.
5. Auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse und unter Berücksichtigung theoretischer Konzepte aus der Game Design Theorie wurde in mehreren Iterationsrunden schließlich ein physisches, am Tisch spielbares Planspiel erarbeitet. Anschließend fand ein Transfer in eine webbasierte, digital spielbare Version des Planspiels Qualität und Resilienz statt.

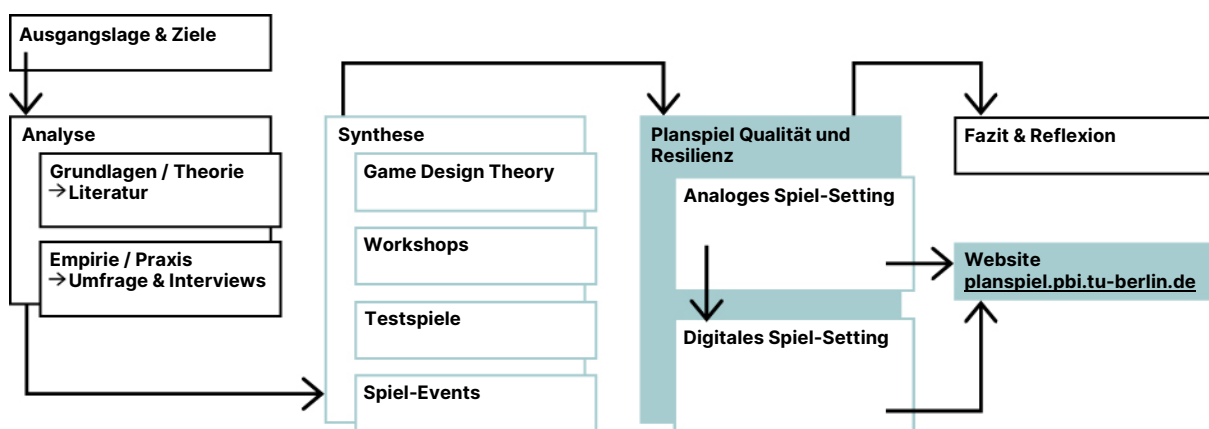


Abb. 1 Methodisches Vorgehen im Forschungsprojekt  
(eigene Darstellung © HSLU/CCTP)

## **LITERATUR- UND DOKUMENTENANALYSE**

Aussagen zu urbanen Qualitäten bilden die Basis des im Projekt entwickelten Planspiels. Sie liefern wichtige Inputs, entlang derer sich Diskussionen und Aushandlungsprozesse entwickeln können. Die Aussagen aus der Wissenschaft wurden relevanten Publikationen zu Qualitäten im gebauten Raum entnommen, inhaltlich geclustert und nach redaktioneller Bearbeitung in Form von Qualitätenkarten in das Spiel integriert.

Ein Teil der berücksichtigten Publikationen stammt aus dem durch Zukunft Bau finanzierte Vorgängerprojekt „Qualitäten urbaner Gebiete“. Weitere Quellen wurden durch das Projektteam recherchiert und durch Expertinnen und Experten aus der Stadtplanung in Umfrage und Interviews rückgemeldet (siehe Literaturverzeichnisse im Anhang).

## **UMFRAGE**

Neben der Zusammenstellung von Qualitätsdefinitionen aus Theorie und Forschung wurden mithilfe einer webbasierten Umfrage Qualitätsaussagen aus der Praxis abgefragt. Ziel der Umfrage war es einerseits, unterschiedliche Definitionen von Qualitäten gebauter Umwelt sowie Anwendungswissen zu sammeln, um die Förderung derselben aus der Perspektive der Praxis zu erfahren, und andererseits praktische Erfahrungen mit Aushandlungsprozessen in der Stadt- und Quartiersentwicklung zu gewinnen. Dabei wurde stets auch nach vielgenutzten Publikationen und Standardwerken gefragt. Die gewonnenen Erkenntnisse trugen maßgeblich zur Konzeption und Gestaltung des Planspiels Qualität und Resilienz bei.

## **INTERVIEWS**

Basierend auf den Ergebnissen der Umfrage wurden aus dem Kreis der Umfrageteilnehmenden Personen verschiedenster Hintergründe für qualitative Experteninterviews ausgewählt und ein Leitfaden für die Interviews erstellt. Die Expertinnen und Experten wurden dabei als Sachverständige oder „intime“ Kennerinnen und Kenner (Liebold & Trinczek, 2009) eines spezifischen Themenkomplexes angesehen. Die Interviews umfassten relevante Akteursgruppen und zielten darauf ab, exemplarisch komplexe Wissensbestände zu Qualitäten gebauter Umwelt sowie explizite und implizite Regelsysteme, Strukturen und Entscheidungsprozesse der Stadt- und Quartiersentwicklung tiefergehend zu rekonstruieren. Die Erkenntnisse flossen direkt in die Entwicklung des Planspiels ein.

## **SPIELENTWICKLUNG**

Nach Abschluss der Datenerhebung und -analyse erfolgte basierend auf den Analyseerkenntnissen sowie mithilfe des theoretischen Konzeptes des Triadic Game Design Framework die Entwicklung des Planspiels. Zu diesem Zweck wurden mehrere projektinterne Workshops durchgeführt, sowie bestehende (Plan-) Spiele aus dem Kontext der Stadtentwicklung und Architektur evaluiert. In Abgrenzung zu diesen Spielen und unter Einbezug inspirierender spielerischer Elemente wurden erste eigene Spielentwürfe erstellt. Diese Arbeitsschritte führten schließlich zum Prototyp des Planspiels, welches wiederum in seiner analogen und digitalen Version insgesamt fünfmal getestet wurde. Davon einmal projektintern und viermal mit externen Personen aus der Stadtforschung, der Stadtplanung, der Projektentwicklung, der Kommunalverwaltung und Studierenden der Architektur.

## **PROJEKTTEAM UND ORGANISATION**

Die Projektarbeit war als Forschungsk Kooperation zwischen dem Fachgebiet Planungs- und Bauökonomie / Immobilienwirtschaft (pbi) der Technischen Universität Berlin (TU Berlin) sowie dem Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur (CCTP) der Hochschule Luzern (HSLU) organisiert. Während der langjährigen Kooperation beider Institutionen wurden bereits mehrere Forschungsprojekte bearbeitet. Auch das vorangegangene BBSR-Projekt „Qualitäten Urbaner Gebiete“ wurde erfolgreich als gemeinsames Forschungsprojekt durchgeführt.

Das pbi der TU Berlin beschäftigt sich in Lehre und Forschung mit (Wohn-)Qualitäten sowie Lebenszyklus- und Lebenszykluskostenanalysen von Bauteilen, Gebäuden und Quartieren. Zentral sind ökonomische, ökologische und soziale Fragen, welche die Perspektive der Immobilienwirtschaft und/oder der Nutzenden verflechten und in aktuelle sowie künftige gesellschaftliche und immobilienwirtschaftliche Dynamiken einbetten.

Das CCTP der HSLU versteht sich als ThinkTank für Architektur & Stadtentwicklung. Dabei steht die strategische Transformation von gebautem Lebensraum im Zentrum der wissenschaftlichen Arbeit, mit dem Ziel einer resilienten Entwicklung in einer postanthropozänen Zukunft, auch für kommende Generationen.

Die Projektleitung war am Fachgebiet pbi der TU Berlin verortet. Die Arbeitspakete wurden stets gemeinschaftlich erarbeitet.

Die am Projekt beteiligten Forschenden weisen unterschiedliche Hintergründe auf, sodass das Projektteam interdisziplinäre Kenntnisse aus den Bereichen der Architektur, Geografie sowie der Sozial- und Kulturwissenschaften vereinen konnte. Darüber hinaus ergab sich durch den Aspekt der länderübergreifenden Kooperation ein Mehrwert für die Forschung: die Zusammenführung unterschiedlichen Kanonwissens ermöglichte es, auf ein breit abgestütztes Expertenwissen zurückzugreifen sowie vielfältige Kontakte in der Forschung und Praxis zu nutzen. Teil des Projektteams war außerdem ein Experte aus dem Immersive Realities Research Lab der HSLU, der wertvolle Inputs aus der Game Design Theorie und bzgl. der spielerischen Umsetzung einbrachte.

## **ZIELGRUPPEN UND DISSEMINATION**

Das Planspiel Qualität und Resilienz kommt insbesondere in vielfältigen Bereichen der baulich-räumlichen Entwicklung in der Phase Null zum Einsatz, um die richtigen Weichen für spätere Entscheidungen zu stellen. Es kann aber auch bei der Arealentwicklung innerhalb geltenden Baurechts, bei der Planung von Nutzungsprogrammen und Konstruktionskonzepten von Gebäuden oder zur Formulierung von Wettbewerbskriterien und zum kooperativen Lernen zu den Themen Qualität, Resilienz und Aushandlungsprozess angewandt werden. Damit sind Planungsteams, die sich untereinander und mit (zukünftigen) Nutzenden zu gewünschten Qualitäten austauschen und ihre Resilienz anhand von Zukunftsszenarien überprüfen möchten, ebenso Teil der Zielgruppe wie Lehrende und Lernende der Planung und Architektur an Universitäten und Hochschulen, aber auch die an räumlichen Entwicklungsprozessen interessierte Öffentlichkeit.

Die erarbeiteten Spielelemente (Spielfeld, Spielanleitungen, Spielkarten) wurden kostenlos und öffentlich zum Download über die Webseite [planspiel.pbi.tu-berlin.de](https://planspiel.pbi.tu-berlin.de) bereitgestellt. Dort ist auch die digitale Version des Planspiels verfügbar, welche mithilfe der webbasierten, kostenlos nutzbaren Online-Kollaborationsplattform „Miro“ gespielt werden kann.

Neben der allgemeinen Publikation werden alle Projektbeteiligten, sowie die Adressatinnen und Adressaten der Umfrage und die Interviewpartner aktiv über die Ergebnisse informiert. Darüber hinaus wird das Planspiel in lokalen Pressemitteilungen angekündigt. Ein Bericht über das Planspiel erscheint in der März-Ausgabe 2024 der Deutschen Bauzeitschrift und wird damit bundesweit an ein Fachpublikum der Architektur und Planung gestreut. Das Forschungsteam wird das Planspiel außerdem Treffen von Verbänden vorstellen sowie in der Aus- und Weiterbildung der TU Berlin und der HSLU einsetzen. Zudem wird Wissen über das Spiel durch eine eigens dafür eingerichtete und durch die HSLU gepflegte LinkedIn-Profil verbreitet. Dort können Fotos von Spieldurchführungen und Anwendungssituationen des Spiels geteilt und Spielerfahrungen diskutiert werden. Weitere Veröffentlichungen in Form von wissenschaftlichen Papers und Präsentationen an Fachkonferenzen und Symposium sind geplant.

## 3. ANALYSE – THEORIE & PRAXIS

### 3.1. GRUNDLAGEN – QUALITÄT UND RESILIENZ IN DER THEORIE

Die im Projekt durchgeführte Literatur- und Dokumentenanalyse hatte zum Ziel, die Begriffe der Qualität gebauter Umwelt sowie ihrer Resilienz zu schärfen und zu definieren. Es wurden Publikationen verschiedener Disziplinen aus Architektur, Stadtplanung und Immobilienwirtschaft analysiert. Die daraus abgeleiteten Definitionen sind nachfolgend dargestellt und umfassen die Begriffe ‚Qualität gebauter Umwelt‘, ‚Qualität und Baukultur‘, ‚urbane Resilienz‘, ‚Open Architecture‘ sowie ‚Aushandlungsprozesse‘ bei der Gestaltung unseres baulichen Lebensraums.

#### 3.1.1. Qualität gebauter Umwelt / Urbane Qualitäten

Der Begriff ‚Qualität‘ ist von seinem Ursprung her eine wertfreie Bezeichnung für die Beschaffenheit eines Objekts in seiner Summe der Eigenschaften und quantitativen Kennwerten. Allerdings ist der Begriff in der Alltagssprache meist mit einer Bewertung verbunden, quasi als Synonym für ‚Güte‘. In der ISO-Normenreihe ISO 9000 ‚Qualitätsmanagementsysteme‘ wird der Begriff mit den Ansprüchen an ein Produkt verknüpft. Die Qualität gibt damit an, in welchem Umfang ein Produkt (Ware oder Dienstleistung) den bestehenden Anforderungen entspricht. Dies bedeutet, dass die Bewertung im Vergleich mit formulierten Anforderungen vorgenommen wird.

So orientieren sich auch Qualitäten der gebauten Umwelt an den Anforderungen der relevanten Gegebenheiten der gebauten Umwelt. Diese Anforderungen ergeben sich aus den Bedürfnissen oder Gebrauchswerten von und für die Nutzenden und können individueller wie auch kollektiver Natur sein. Kollektiv meint Anforderungen, welche von einer deutlichen Mehrheit als zutreffend erachtet werden und damit als allgemeingültig angesehen werden, wobei kollektive Anforderungen im kulturellen und zeitlichen, d.h. historischen Kontext variieren können.

Eine Sonderform von Qualitäten gebauter Umwelt zeigt sich im Begriff ‚urbane Qualitäten‘. Diese fokussieren auf die Anforderungen, die für eine (gut) funktionierende Stadt und urbane Quartiere mit erhöhter baulicher Dichte und Nutzungsdurchmischung gelten. In einschlägigen Publikationen sind mehrheitlich Merkmale oder Kriterien formuliert, welche mit Urbanität verbunden sind oder über die sich urbane Qualität beschreiben lassen.

Häufig zitiert in der Fachliteratur sind die sieben identifizierten Merkmale urbaner Qualitäten in der Publikation „Urbane Qualitäten“, ein Resultat des schweizerischen Nationalen Forschungsgramms NFP 65 ‚Neue urbane Qualitäten‘ (Kretz & Kueng, 2016). Es handelt sich hierbei um Merkmale, welche erst durch ihre konkreten Ausprägungen mit Anforderungen im Sinn von ‚Qualität‘ vergleichbar werden und bewertbar sind. Die Begrifflichkeiten müssen also stets je nach Kontext operationalisiert werden.

- Zentralität
- Zugänglichkeit
- Brauchbarkeit
- Adaptierbarkeit
- Aneignung
- Diversität
- Interaktion



Qualitäten sind ein wichtiges Thema der Urbanisierung, welches in der Forschung vielfach unter verschiedenen Gesichtspunkten betrachtet wird. Mit Fokus auf die 2017 eingeführte Baugebietskategorie „Urbanes Gebiet“ wurde in der vorausgehenden BBSR-Studie „Qualitäten Urbaner Gebiete – Baulich-gestalterische Strategien und stadträumliche Qualitäten für eine neue Baugebietskategorie“ (Schuchert et al., 2021) eine umfangreiche Literaturrecherche durchgeführt, um die Entwicklung geeigneter Qualitäten zu fördern. Die in der BBSR-Studie analysierten Fallbeispiele nutzten die erhöhte bauliche Dichte, weniger einschränkende Lärmanforderungen und wandelbare Anteile verschiedener Nutzungsarten des „Urbanen Gebiets“ (MU) in der Bauleitplanung. In der Evaluation der Fallstudien zeigte sich, dass frühe Definitionen baulich-räumlicher Qualitäten nur selten und meist auf der Ebene von Schlagworten erfolgten. Auch zeigten die Fallstudien, dass sich in der politischen Debatte häufig Investoreninteressen durchsetzen, obwohl die Planungshoheit bei den Kommunen liegt (Kriese et al., 2010). Deshalb ist es zentral, Qualitäten zu Beginn der Aushandlungsprozesse anzusetzen, sich darauf aufbauend den Details anzunähern und die Ergebnisse transparent zu dokumentieren. So können die in öffentlichen Auslagen oft kritisierten Plan-Chiffren mit Qualitätsaussagen unterlegt werden.

In der Studie wurde festgestellt, dass allgemeingültige, abschließende Checklisten für Qualitäten der gebauten Umwelt nur unspezifisch und daher kontraproduktiv wirken können (Sulzer & Desax, 2015). Als ein Ergebnis dieser Studie entstanden schließlich die folgenden sieben „Thesen urbaner Qualität“, die die unterschiedlichen Perspektiven zusammenzuführen und eine Position zugunsten qualitätsvoll verdichteter und durchmischter Stadtquartiere beziehen: (Schuchert et al., 2021)

- **Mensch + Freiraum = Lebensraum**  
„Der Mensch steht im Mittelpunkt der gebauten Umwelt. Gebäude und Freiräume definieren gleichermaßen den privaten und öffentlichen Lebensraum“.
- **Vielfalt + Nutzung + Anpassbarkeit**  
„Eine Stadt besteht aus der Vielfalt ihrer Einwohnerinnen und Einwohner sowie aus dem Mix ihrer Stadtfunktionen (Wohnen, Arbeiten, Bildung, Versorgung und Freizeitgestaltung usw.) (BMUB, 2007). Um kürzere Wege im Alltag zwischen verschiedenen Nutzungen zu ermöglichen, bieten Gebäude (und Freiräume) die Kapazität zur vielfältigen Nutzung“.
- **Skalierung von Funktionen + Atmosphäre**  
„Nutzung, Funktionen und Atmosphäre können auf unterschiedlichen Maßstabsebenen gesteuert und skaliert werden. Das urbane Geflecht reicht von der Region über die Stadt, ein Quartier und eine Siedlung bis hin zu einem einzelnen Gebäudekomplex, einem Gebäude, einer Nutzungseinheit und einem Einzelraum“.
- **Aneignung + Identität**  
„Gebäude und Freiräume bieten Aneignungsoptionen an. Bewohnerinnen und Bewohner sowie Nutzende können und dürfen durch ihren Gebrauch erkennbare Spuren hinterlassen und ihre eigene Identität schaffen“.
- **Open Architecture + Open Architects**  
„Eine anpassbare, offene Architektur (Schwehr, 2018a) von Gebäuden und Freiräumen ist zusammen mit einem Mindset offener Architekten und Akteure die Grundlage für weitreichende Partizipation und Aneignung eines resilienten gebauten Lebensraums“.
- **Navigation im Akteursnetz**  
„In der Entwicklung dichter städtischer Gebiete ergibt sich eine komplexe Vielfalt von Nutzungen, Akteuren und Rahmenbedingungen. Für eine erfolgreiche Navigation im Netz der Akteure, Verwaltungen und Rechtsgrundlagen ist eine Übersicht über das Wirkungsgefüge wichtig und hilfreich“.
- **Umgang mit Unsicherheit + Ambivalenz**  
„Die Zukunft bleibt nur bedingt planbar. Je höher die Komplexität des Ausgangssettings und je länger die beabsichtigte Nutzungsdauer, desto wichtiger wird der Umgang mit Unsicherheiten und Unvollständigkeiten“.

In diversen Publikationen zum selben Kontext sind weitere Qualitätsbegriffe genannt: z.B. Lebensqualität, Raumqualität, Aufenthaltsqualität, Umweltqualität, bauliche Qualität, ästhetische Qualität, ökonomische Qualität, ökologische Qualität, soziale Qualität usw. Es handelt sich hier um Begriffe, deren Bedeutung zwar mit-schwingt, aber ohne weitere Umschreibungen nicht greifbar ist. Sie verweisen eher auf Wirkungen, die entstehen, wenn die Qualitäten der gebauten Umwelt die intendierten Zwecke in hohem Maße erfüllen.

Zusammenfassend ist festzustellen, dass Objekte und Produkte zur gebauten Umwelt gehören, welche durch menschliches Gestalten die Eigenschaften des physischen, repräsentativen und erlebten bzw. gelebten Raums (Rolshoven, 2012) beeinflussen und verändern. Wenn es um deren Qualitäten aus alltagsprachlicher Sicht geht, so sind jene Ausprägungen der Objekte und Produkte gemeint, welche eine gute kollektive Bewertung erhalten.

### **3.1.2. Qualität & Baukultur**

Der Begriff ‚Qualität der gebauten Umwelt‘ ist eng mit dem der ‚Baukultur‘ verknüpft und wird teilweise synonym verwendet. In Deutschland ist die Bundesstiftung Baukultur die diesbezüglich führende Institution. Der Entwurf des Gesetzestexts zur Begründung der Stiftung liefert eine ausführliche Beschreibung des Begriffs:

„Unter Baukultur ist die Qualität der Herstellung von gebauter Umwelt zu verstehen – Gebäude und Infrastrukturanlagen und ihre Einordnung in Landschaft und Siedlungsbild sowie der öffentliche Raum. Dies schließt Planen und Planungsverfahren, Bauen und Instandhalten ein. Baukultur bezieht sich auf Architektur, Ingenieurbau, Stadt- und Regionalplanung, Belange des Denkmalschutzes, Landschaftsarchitektur, Innenarchitektur sowie Kunst am Bau. Die Kultur des Bauens zeigt sich in der Wahl angemessener Verfahren und in einer Integrationsleistung, die soziokulturelle, ökologische, gestalterische, technisch-funktionale und wirtschaftliche Qualitätsbelange zu einer ausgewogenen, nachhaltigen Gesamtqualität zusammenführt.“ (Entwurf eines Gesetzes zur Errichtung einer „Bundesstiftung Baukultur“ inkl. Begründung, 2006, S. 7).

Weiter heißt es auf der Webseite der Bundesstiftung Baukultur: „Baukultur ist wesentlich, um eine Umwelt zu schaffen, die als lebenswert empfunden wird. Sie hat neben sozialen, ökologischen und ökonomischen Bezügen auch eine emotionale und ästhetische Dimension. Ihre Herstellung, Aneignung und Nutzung ist ein gesellschaftlicher Prozess, der auf einer breiten Verständigung über qualitative Werte und Ziele beruht“ (Bundesstiftung Baukultur). Andererseits stellt der Vorstandsvorsitzende der Bundestiftung ebenfalls fest, dass sich Baukultur nicht auf eine Definition reduzieren lässt und über gestalterische Fragen hinausgeht – Baukultur ist demnach ein Sammelbecken verschiedenster Disziplinen rund um das bauliche Gestalten unserer Umwelt (Nagel, 2018). Folglich müssen möglichst viele dieser Disziplinen zusammenarbeiten, um den Anforderungen der Nutzenden und der Gesellschaft gerecht zu werden.

Der Journalist und Lehrbeauftragte der Universität Bremen für architekturhistorische Themen Nils Aschenbeck verwendet Baukultur und Architektur simultan. In ‚Zehn Kriterien für eine gute Architektur und Baukultur‘ (Aschenbeck, 2010) argumentiert er aus einer rein ästhetischen Perspektive. Für Aschenbeck müssen dabei nicht alle Kriterien erfüllt sein:

„Wenn zumindest ein Teil dieser Kriterien bewusst beachtet wird, kann eine Architektur entstehen, die funktioniert, die angenommen wird und Bestand hat. Es reicht manchmal sogar, ein einziges Kriterium zu beachten, es idealtypisch zu befolgen, um große Architektur zu schaffen.“ (Aschenbeck, 2010, S. 2).

#### **A. Sicht der Nutzenden:**

- a) Respekt vor den Nutzenden
- b) Flexibilität
- c) Emotionale Qualität

### **B Sicht der Betrachterinnen und Betrachter, Blick von außen**

- a) 1. Kriterium: Eine Architektur muss ein Bild schaffen.
- b) 2. Kriterium: Architektur steht im Kontext.
- c) 3. Kriterium: Emotionale Qualität

### **C Architektur erzählt Geschichten**

- a) 1. Kriterium. Architektur als Dokument.
- b) 2. Kriterium. Architektur ordnet sich ein zwischen Gestern und Morgen
- c) 3. Kriterium. Architektur kann eine touristische, spektakuläre Qualität haben

### **D Architektur gefällt Architektinnen und Architekten**

In der vom Schweizerischen Bundesrat verabschiedeten „Strategie Baukultur“ ist zu lesen: „Der Begriff ‚Baukultur‘ an sich macht noch keine Aussage zur Qualität der gestalteten Umwelt. Erst durch eine ‚hohe Baukultur‘ entsteht ein qualitativ gestalteter Lebensraum, der den sich wandelnden gesellschaftlichen Anforderungen gerecht wird und gleichzeitig seine historischen Eigenschaften wahrt.“ (Bundesamt für Kultur, 2020, S. 4). In der kurz danach vom Bundesamt für Kultur herausgegebenen Publikation „Davos Qualitätssystem für Baukultur“ (Amréus et al., 2021) wurden acht Kriterien für eine hohe Baukultur beschrieben, welche aus der 2018 durch die europäischen Kulturministerinnen und -minister verabschiedeten Erklärung von Davos „Eine hohe Baukultur für Europa“ abgeleitet wurde. Die acht Kriterien für eine hohe Baukultur und deren Prinzipien lauten:

- **Gouvernanz:** Hohe Baukultur folgt guter Gouvernanz.
- **Funktionalität:** Hohe Baukultur erfüllt ihren Zweck.
- **Umwelt:** Hohe Baukultur schont die Umwelt.
- **Wirtschaft:** Hohe Baukultur schafft wirtschaftlichen Mehrwert.
- **Vielfalt:** Hohe Baukultur verbindet Menschen.
- **Kontext:** Hohe Baukultur führt zu räumlicher Kohärenz.
- **Genius Loci:** Hohe Baukultur verstärkt den Genius loci.
- **Schönheit:** Ein Ort hoher Baukultur ist schön.

Kriterien an sich ermöglichen jedoch noch keine Rückschlüsse auf hohe Qualität, sondern bezeichnen die Bereiche, in denen Optimierungen angestrebt werden sollten. Ebenso sind die zugehörigen Prinzipien nur vage formuliert. Selbst die detaillierten Beschreibungen der Kriterien lassen noch große Spielräume zu, wie dieses konkret zu erfüllen sind. Zum zitierten Qualitätssystem gehört auch ein Bewertungsformular in Form einer PDF-Datei, welche ausgefüllt werden kann: Zu jedem Kriterium sind mehrere Fragen zu beantworten und schließlich auf einer 18-stufigen Skala von ‚überhaupt nicht‘ bis ‚in hohem Maße‘ die Erfüllung des jeweiligen Kriteriums als Bewertung abzugeben. Damit erfolgt im letzten Schritt der Versuch, eine qualitative Beurteilung auch quantitativ zu erfassen. (Bundesamt für Kultur, 2021).

Obige Aussagen zeigen, dass Baukultur, genau wie Qualitäten, ohne Spezifizierung einen neutralen, wertfreien Begriff darstellt. Um einen Wert zu inkludieren oder ein zu erreichendes Ziel zu formulieren, sind Zusätze wie ‚gut‘ oder ‚hoch‘ erforderlich. Allerdings bleiben die Begriffe der Baukultur und Qualität immer unscharf, solange nicht beschrieben wird, worin eben diese hohe Baukultur oder hohe Qualität besteht (Flierl, 2010). Es ist daher unumgänglich, die Begriffe genauer zu beschreiben. Das vorliegende Projekt vollzieht diese Beschreibung mittels exemplarischer Qualitätsaussagen.

### 3.1.3. Urbane Resilienz

„Urbane Resilienz beschreibt die Fähigkeit eines städtischen Systems und seiner Bevölkerung, bei Extremereignissen, andauernden Krisen oder elementaren Veränderungen widerstandsfähig zu reagieren, und sich dabei zugleich anzupassen und sich hinsichtlich einer nachhaltigen Stadtentwicklung umzugestalten (Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat [BMI], 2021). Resilienz ist der Gradmesser der Verletzlichkeit, Widerstandsfähigkeit und Handlungsfähigkeit eines Systems. Das System überwindet Stressoren, kann sich selbsterneuern, weiterentwickeln und geht daher gestärkt hervor.“ (Schwehr, 2018b, S. 307–309).

Weiterhin zeigt sich urbane Resilienz immer in räumlichen Zusammenhängen (BMI, 2021). Sie versteht sich als aktive Gestaltung der strategischen Transformation und unterstützt Bewohnende sowie andere Nutzerinnen und Nutzer in der Alltagsbewältigung durch eine restorative Wirkung (Roe & McCay, 2021; Schwehr, 2018b).

Um ein System resilient zu gestalten, sind Anforderungen von Prozessen und baulichen Maßnahmen an den folgenden vier sich überlagernden Resilienz-Clustern auszurichten (Gabriel et al., 2024):

- Ein resilientes System ist **multifunktional** und kann eine erhöhte Vielfalt von Nutzungen und Funktionen adressieren. Es ist elastisch, gleichwertig, hybrid, vielfältig, auswechselbar, nutzungsneutral und proportioniert.
- Ein resilientes System ist **szenariobasiert** und kann durch entsprechende Handlungsspielräume eine erhöhte Vielfalt von Zukünften adressieren. Es ist experimentell, lebenszyklisch, restaurativ, suffizient und verantwortungsvoll.
- Ein resilientes System ist **fehlertolerant** und kann eine erhöhte Vielfalt von Störungen überwinden. Es ist entflochten, flüchtig, unabhängig, unfertig, kreislauffähig, lernend und reflektiv.
- Ein resilientes System ist **synergetisch** und kann eine erhöhte Vielfalt an Mehrwerten erreichen. Es ist angemessen, kooperativ, lokal, im menschlichen Maß, teilend, transdisziplinär und aufwertend.

Eine ausführliche Beschreibung dieser Resilienzansforderungen findet sich im Anhang Glossar.

### 3.1.4. Open Architecture

Im Kontext aktueller und zukünftiger Herausforderungen bietet das architektonische Prinzip „Open Architecture“ eine bauliche Antwort auf die genannten Resilienzansforderungen. In Anlehnung an John Habraken (Habraken, 2000) wird ein Gebäude systemisch als Lebensraum aufgefasst, der komplexe Wechselwirkungen zwischen Raum, Gesellschaft und Ökonomie enthält. Nach dem Prinzip der Open Architecture steht die Wirkung eines Gebäudes auf den Menschen im Mittelpunkt. Ein Gebäude kann auf heutige Bedürfnisse sowie auf unbekannte und zukünftige Anforderungen reagieren. Seine offene Architektur besitzt eine spezifische anpassbare Struktur für ein vielfältiges Nutzungsspektrum. Dazu kommt eine hohe Transformationskapazität, d.h. notwendige Anpassungen können mit geringem Aufwand erfolgen. Daraus resultiert eine verlängerte Nutzungsdauer des Gebauten, und wertbeständige Synergien zwischen Mensch und Bauwerk, zwischen Gemeinschaft und Quartier werden gefördert. (Schwehr, 2018a)

Durch eine offene Architektur mit entflochtenen Systemstrukturen kann die Transformationskapazität gestärkt und eine möglichst schnelle Reaktionsfähigkeit mit angemessenem Aufwand erreicht werden. Des Weiteren können Hybridisierungsstrategien (Schwehr, 2018b) durch sowohl-als-auch-Ansätze helfen, vielfältige Handlungsspielräume für sich verändernde Bedürfnisse zu schaffen.

### **3.1.5. Aushandlungsprozesse**

Bereits während der Definition von Anforderungen an ein neues Gebäude, einen Umbau, eine Areal- oder Quartiersentwicklung müssen Entscheidungen getroffen und Prioritäten gesetzt werden. Mit immer weiter fortschreitenden energetischen und umweltbezogenen Normen sowie im Sinn einer ganzheitlich nachhaltigen europäischen Stadt soll unser gebauter Lebensraum bei jedem Eingriff grüner, gerechter, produktiver werden und das sich daraus entwickelte Momentum der transformativen Kraft der Stadt zugunsten des Gemeinwohls beitragen. (EU, 2020)

Qualität und Resilienz spielen eine wesentliche Rolle in der anzustrebenden baulich-räumlichen Gestalt des urbanen Geflechts. Dazu kommen integrierte Stadtentwicklungsprozesse, in denen die Partizipation verschiedenster Nutzungsgruppen, Betroffenen, Expertinnen und Experten sowie Laien einen immer wichtigeren Stellenwert erhält (EU, 2020). Mit dem Bedarf an transdisziplinärer Kommunikation und der Überwindung der Barrieren verschiedener Verständnisse ist die Gestaltung des Einbezugs und der Grad der Mitwirkung in Entscheidungsprozessen ein ebenso wichtiger Baustein zur Stadt von morgen.

Im Rahmen des Forschungsprojekts sind sämtliche Prozesse der Entscheidungsfindung und Partizipation als „Aushandlungsprozesse“ bezeichnet. Dieser Begriff erweitert Entscheidungen zwischen vorgegebenen Optionen um neue Ideen, innovative Ansätze der demokratischen Teilhabe und setzt voraus, dass die Gestaltung des gebauten Lebensraums ‚Verhandlungssache‘ ist. Um diesem Anspruch gerecht zu werden, sind Aushandlungsprozesse sehr früh in Entwicklungsphasen zu integrieren, wenn ein entsprechend großer Handlungsspielraum besteht und es zuerst darum geht, die richtigen Dinge zu tun (Effektivität). Hierbei sollten Betroffene sowie zukünftige Nutzende und der Wandel entsprechend berücksichtigt werden, um das Spektrum von Qualität und Resilienz zu bestimmen. Anschließend können im gesetzten Wirkungsgefüge disziplinäre Optimierungen erfolgen (Effizienz).

Im Kontext partizipativer Strategien in Stadtentwicklung und Architektur werden in der Literatur vielfältige alternative bzw. komplementäre Ansätze – insbesondere hinsichtlich Partizipation, Aneignung und Koproduktion – diskutiert (Awan et al., 2011; Fezer, 2004). Einerseits können spielerische, informelle und ergebnisoffene Prozessbausteine helfen, Bedürfnisse in frühen Phasen zu erheben. Andererseits können sie einen sozialen Beitrag leisten, da sich Akteurinnen und Akteure und zukünftige Nutzende kennenlernen und somit gleichzeitig an der Gemeinschaft und am spezifischen Lebensraum gebaut wird.

### **3.1.6. Zwischenfazit der Literaturanalyse**

**Theorie und Literatur liefern zwar vielseitige Ansätze zum Thema Qualität gebauter Umwelt und Resilienz, bleiben aber vage in ihrer Definition und eine eindeutige Begriffserklärung ist damit nicht möglich. Stattdessen müssen die Begriffe je nach Kontext, Ziel und Disziplin basierend auf den vielschichtigen Qualitätsaussagen operationalisiert werden.**

**Dies deckt sich mit der Aussage, dass keine allgemeingültigen, abschließenden Checklisten formuliert werden sollten, welche Qualitäten der gebauten Umwelt abschließend beschreibt (Sulzer & Desax, 2015). Vielmehr sind jeweils die spezifischen historischen, politischen, gesellschaftlichen und räumlichen Rahmenbedingungen zu berücksichtigen, um angemessene Ziele zu definieren (Schuchert et al., 2021).**

**Die Qualitätsaussagen aus der Literaturanalyse wurden in Form von Spielkarten im Planspiel integriert, sodass sich Spielende in einem ersten Schritt beispielhaftes Wissen aneignen und in einem zweiten Schritt ihre eigene Definition finden und Qualitätsbeschriebe spezifisch konkretisieren können.**

## **3.2. EMPIRIE – QUALITÄT, RESILIENZ & AUSHANDLUNGSPROZESSE IN DER PRAXIS**

Auf Basis der Analyse der begriffsbezogenen und theoretischen Grundlagen wurden Fragebögen für eine Umfrage und mehrere Interviews von Expertinnen und Experten erarbeitet. Die nachstehenden Kapitel schildern zunächst die Methodik der Umfrage und Interviews (Vorgehen bei Durchführung und Auswertung) und geben einen Überblick über die Ergebnisse bzgl. hoher Qualität der gebauten Umwelt, ihre Erreichung und damit verbundene Aushandlungsprozesse.

Danach werden die spezifischen Erkenntnisse bzgl. Qualität und Resilienz sowie Aushandlungsprozessen beschrieben und Konsequenzen für die weitere Ausarbeitung des Planspiels zusammengefasst.

### **3.2.1. Umfrage / Durchführung & Auswertung**

#### **DURCHFÜHRUNG DER UMFRAGE**

Der Fragebogen der Umfrage wurde über mehrere Durchgänge teilstandardisiert konzipiert. Der standardisierte Teil umfasste elf Fragen mit mehreren Antwortmöglichkeiten und erfasste, inwiefern verschiedene Qualitätsbereiche, welche in der Literaturrecherche identifiziert wurden, von Stakeholdern aus der Praxis priorisiert werden und welche Aushandlungsprozesse besonders wichtig für den Umgang mit Qualitäten sind. Der nicht standardisierte Teil bestehend aus zehn offenen Fragen hatte zum Ziel, Ergänzungen und persönliches Erfahrungswissen als Rückmeldung zu erhalten. Drei zusätzliche Fragen dienten zur Erfassung der eigenen Rolle im Planungsprozess sowie zur freiwilligen Angabe von Kontaktdaten für die Verbreitung der Ergebnisse bei Interesse.

Der Fragebogen wurde im Frühjahr 2022 in Form einer webbasierten Umfrage an 727 Fachpersonen aus Deutschland und der Schweiz in den Bereichen Forschung, Praxis, Planung, Verwaltung, Projektentwicklung und Immobilienwirtschaft versandt. Insgesamt beantworteten in einem Zeitfenster von einem Monat 86 Personen mindestens eine Frage, 66 Personen füllten den Fragebogen vollständig aus. Die Umfrage hatte keinen Anspruch auf Repräsentativität, sondern diente vielmehr dazu, zentrale Inhalte einem möglichst breiten Expertenfeld zu entnehmen.

Die Umfrageteilnehmer wurden gebeten, ihre Rolle im Prozess Gestaltung der gebauten Umwelt darzulegen, wobei Mehrfachnennungen möglich waren, sodass insgesamt 31 Mal angegeben wurde, in Architektur und Planung tätig zu sein, 25 Nennungen gab es im Bereich der Projektentwicklung, 20 Mal wurde der Bereich Forschung und Wissenschaft ausgewählt und 19 Mal wurde die kommunale oder übergeordnete Verwaltung gewählt. Außerdem gaben sieben Personen an, als Investorinnen und Investoren zu agieren, weitere sechs Personen sind in Verbänden oder Vereinen tätig. Somit ergab sich eine interdisziplinäre Streuung der Antworten, wobei der Großteil der Umfrageteilnehmenden im Bereich der Planung und Gestaltung tätig ist.

#### **AUSWERTUNG DER UMFRAGE**

Für den standardisierten Teil wurde in erster Linie die Priorisierung der Befragten unterschiedlicher Qualitätsbereiche untersucht. Die Auswertung wurde mithilfe von Mittelwertvergleichen und der Erstellung von Rankings durchgeführt. Ergänzend erfolgte eine kombinierte Auswertung in Bezug auf die jeweiligen Akteursgruppen. Da eine Mehrfachzuordnung der eigenen Rolle zulässig war, liefern die Aussagen hierzu lediglich Indizien für eine unterschiedliche Schwerpunktsetzung nach Rollenverständnis.

Die Datenauswertung der offenen Fragen wurde mittels einer Integration der Ergebnisse in das computergestützte Auswertungssoftware MAXQDA vorgenommen. Durch ein in Anlehnung an die Grounded Theorie angewandtes Kodierverfahren wurden Begrifflichkeiten in Bezug auf die Themenkomplexe Aushandlungsprozesse und hohe Qualität gebauter Umwelt ‚bottom-up‘ kodiert und in einem iterativen Prozess abgeglichen (Glaser & Strauss, 2005). Dabei kristallisierten sich verschiedene Über- und Unterkategorien heraus.

Die Ableitung der Kategorien geschah aus dem erhaltenen Material heraus. Das Ziel des Vorgehens war es, relevante Sinnstrukturen zu erkennen. Das Abstraktionsniveau orientierte sich zuerst sehr nahe am Text. Durch wiederholtes Durchgehen des Materials und der Codes wurden anschließend übergeordnete Hierarchieebenen und Abhängigkeiten herausgebildet. Die Ergebnisse wurden schließlich mit jenen aus dem standardisierten Teil der Umfrage verbunden, wobei Schwerpunkte, Zielkonflikte und Inputs für die Spielkonzeption extrahiert und Vertiefungsfragen für die Interviews hergeleitet wurden.

### 3.2.2. Interviews / Durchführung & Auswertung

#### DURCHFÜHRUNG DER INTERVIEWS

Der Fragefokus lag bei den qualitativen Interviews auf Schwerpunkten, die sich im Zuge der Auswertung der Umfrage als besonders interessant für die weitere Spielentwicklung herausstellten. Dies waren erstens das Verständnis von und die persönlichen Erfahrungen mit hoher Qualität gebauter Umwelt, und die Frage, inwiefern ein Qualitätsdiskurs im Rahmen von Gestaltungsprozessen der gebauten Umwelt unter Berücksichtigung des Themas Resilienz aktuell geführt wird. Zweitens wurde erfragt, in welchen Planungsphasen und im Austausch mit welchen Akteurinnen und Akteuren erfolgreiche Aushandlungs- und Entscheidungsprozesse stattfinden und wie eine gelungene Qualitätssicherung ablaufen kann. Außerdem wurden Parameter abgefragt, die für die Interviewten erfolgreiche Planungsprojekte ausmachten. Das Interview schloss mit dem Themenkomplex, inwiefern das methodische Vorgehen im Planungsprozess Einfluss auf die Überführung von Qualitäten in die gebaute Realität habe, wie spielerische und innovative Elemente integriert werden könnten und welche Spielerfahrungen bereits vorliegen.

Die vertiefenden Interviews fanden im Sommer 2022 mit sieben Fachpersonen aus Stadtplanung, kommunaler Verwaltung, Baukultur und Immobilienwirtschaft statt. Jeweils zwei Forschende des Projektteams führten mit den Interviewten ca. 90-minütige Online-Interviews auf der Basis eines teilstandardisierten Leitfadens und dokumentierten die Antworten in Form eines Stichwortprotokolls. Die Auswahl der Interviewpartnerinnen und Partner erfolgte mit dem Ziel, möglichst Aussagen unterschiedlicher Akteursgruppen zu erhalten (siehe Anhang Interview-Leitfaden & Teilnehmende).

#### AUSWERTUNG DER INTERVIEWS

Die Auswertung der qualitativen Interviews sowie der webbasierten Umfrage erfolgte mittels Kodierverfahren. Die Interviews lieferten wertvolle Ergänzungen und Präzisierungen zu Themenkomplexen, die sich bereits in der Umfrage hervorgehoben hatten und flossen in die Spielkonzeption und in Form verschiedener Spielkarten in das Planspiel ein.

### 3.2.3. Ergebnisse aus Umfrage & Interviews im Überblick

Die Auswertung der empirischen Daten, welche durch eine webbasierte Umfrage sowie qualitative Experteninterviews erhoben wurden, ergab in Bezug auf den Themenkomplex zu **Verständnis von hoher Qualität gebauter Umwelt** unterschiedliche Definitionsebenen sowie (Teil-)Bereiche von Qualität. In Bezug auf den untersuchten Themenkomplex von **Aushandlungsmöglichkeiten in der Gestaltung der gebauten Umwelt** kristallisierten sich unterschiedliche Ebenen heraus, welche für eine erfolgreiche Durchführung des Planungsprozesses beachtet werden sollten. Das so generierte Wissen über Qualitäten gebauter Umwelt, Anwendungsbeispiele und Konzeption erfolgreicher Aushandlungsprozesse prägte die Struktur des entwickelten Planspiels und wurde in Form von Spielkarten in das Endprodukt integriert. Darüber hinaus werden nachfolgend zunächst die wichtigsten Analyseergebnisse und anschließend im Detail die unterschiedlichen Ebenen von Qualitäten und Aushandlungsprozessen dargestellt.

## HOHE QUALITÄT DER GEBAUTEN UMWELT

- Das Verständnis von Qualität der gebauten Umwelt ist äußerst heterogen, ebenso divers sind die verwendeten Begriffsarten.
- Best-Practice-Beispiele nehmen eine wichtige Rolle bei der Imagination und Benennung sowie bei der Orientierung von Qualitäten ein.
- Qualitäten beziehen sich auf die Wirkung und das Erleben der gebauten Umwelt und sind durch verschiedene Stellschrauben zu erreichen. Die Wichtigkeit der einzelnen Qualitätsaspekte hängt von individuellen Präferenzen ab.
- Für eine hohe Qualität gebauter Umwelt ist der Kontextbezug essenziell. Hohe Qualität stellt sich ein, wenn die gebaute Umwelt auf Kontextelemente wie Lage, Landschaft, Umgebung, Bewohnerschaft und Infrastruktur abgestimmt ist. Der Standort gibt dabei häufig den Qualitätsanspruch vor.
- Die Aspekte, welche zur Gewährleistung einer hohen Qualität gebauter Umwelt am meisten genannt wurden, sind ‚Nachhaltigkeit‘ (ökologisch, sozial, ökonomisch), ‚funktionale Angemessenheit‘, ‚Ästhetik‘ und ‚Atmosphäre‘.
- Grundsätzlich besteht die Gefahr der Verwechslung von partikularen Wünschen und generellen Bedürfnissen. Eine hohe Qualität der gebauten Umwelt richtet sich nach dem Gemeinwohl und nicht nach Partikularinteressen aus.

## ERREICHUNG EINER HOHEN QUALITÄT DER GEBAUTEN UMWELT

- Jedes Team, das bei der Gestaltung der gebauten Umwelt kooperiert, sollte gemeinsam Qualitätsbegriffe konkretisieren.
- Festlegung von Schwerpunkten in der Planung ermöglichen einen Fokus auf Qualitäten.

## AUSHANDLUNGSPROZESSE VON QUALITÄTEN DER GEBAUTEN UMWELT

- Moderation, Kommunikation und Informationsfluss bei der Gestaltung der gebauten Umwelt sollten klar und transparent sein. Dafür braucht es Vertrauen zwischen den Akteurinnen und Akteuren und zugleich Kenntnis über den „sozialen Prozess der Interaktion“. Ein Problem dabei ist, dass diese Kompetenz kaum in der Ausbildung von Architektinnen und Architekten adressiert wird, die häufig eine zentrale Rolle im Planungsprozess und in der Kommunikation mit verschiedenen Akteurinnen und Akteuren einnimmt.
- Als Voraussetzungen für das Gelingen von Aushandlungsprozessen lauten die zentralen Anforderungen an die beteiligten Akteurinnen und Akteure: Expertise, Information, Interdisziplinarität, Bereitschaft, Ausdauer, zuhören können, entscheidungsfähig sein, Interaktion auf Augenhöhe, Perspektivwechsel und Interesse.
- Die Anforderungen an den Aushandlungsprozess von Qualitäten sind: früh, verständlich, moderiert, ergebnisoffen, Gestaltungsspielraum, Zeit, gemeinsames Leitbild, Verbindlichkeiten, Umsetzbarkeit.
- Als relevante Planungsstufe für Aushandlungsprozesse von Qualitäten wird an erster Stelle die „Phase Null“ genannt.
- Akteurinnen und Akteure, welche meist nur punktuell in Planungsprozessen involviert sind (z.B. Träger öffentlicher Belange, Nachbarschaft, usw.), sollten als relevante Stakeholder für Aushandlungsprozesse von Qualitäten hinzugezogen werden, um die Diversität der Anliegen sichtbar zu machen.
- Digitale Formate können helfen, Personengruppen anzusprechen, die sonst eher selten einbezogen werden (z.B. Jugendliche).
- Kreativen Ideen soll Raum gegeben werden, allerdings müssen diese gegen realistische Vorstellungen abgewogen werden.
- Der Prozess sollte in einer Kultur der Ermöglichung gestaltet werden. Es braucht eine gewisse Bereitschaft für einen Lernprozess, was wiederum bedeutet, dass auch Fehler gemacht und eingestanden werden dürfen. Dafür ist eine Reflektion über die Zielsetzung des Projekts, aber auch über den Prozess selbst notwendig – sowohl während des Prozesses als auch danach.
- Bottom-up-Prozesse werden als sehr wichtig erachtet. In der Praxis findet die Implementierung von Qualitäten in der Praxis nach wie vor hauptsächlich in Form von Top-Down-Prozessen statt.



**Aus diesen gewonnenen Erkenntnissen wurden die übergeordneten Ziele des Planspiels abgeleitet. Qualitäten gebauter Umwelt lassen sich nur schwer einheitlich definieren, da diese eng mit subjektiven Präferenzen und der individuellen Wahrnehmung verknüpft sind. Das Planspiel soll dementsprechend Planenden, Nutzenden und Lernenden als Tool zur Verfügung stehen, um erstens theoretisches und Anwendungswissen über Qualitäten gebauter Umwelt zu vermitteln und zweitens eine gruppenspezifische Operationalisierung von Begriffen zu fördern und eine gemeinsame Sprache über Qualitäten zu entwickeln, welche vermehrt in den Planungsprozess einfließen kann.**

**Die Entwicklung des Planspiels zielte demnach darauf ab, Aushandlungsprozesse auf spielerische Art und Weise gleichberechtigt zu ermöglichen. Gleichzeitig soll das Spiel als Instrument zur Wissensvermittlung geeignet sein. Darüber hinaus gibt das Format des Planspiels einer Arbeitsgruppe den Raum, sich gegenseitig kennenzulernen und Vertrauen aufzubauen, welches unabdingbar für eine klare und transparente Kommunikation untereinander und einen gelungenen Planungsprozess ist.**

#### **3.2.4. Erkenntnisse / Fazit zu Qualität & Resilienz der gebauten Umwelt**

Nachfolgend wurden die Erkenntnisse aus Umfrage und Interviews im Detail zusammengefasst. Sie sind in Form von Spielkarten und bei der Festlegung der Spieldynamik in die Erarbeitung des Planspiels eingeflossen.

##### **UNTERSCHIEDLICHE EBENEN VON QUALITÄT GEBAUTER UMWELT**

In Bezug auf Qualitäten gebauter Umwelt kristallisierten sich während der Analyse der empirischen Daten verschiedene Themenbereiche heraus, die sich teilweise auch mit der Literatur überschneiden. Dabei wurden einerseits Eigenschaften (Was) von Qualitäten gebauter Umwelt beschrieben und andererseits die Wirkung (Wie) erfasst. Die Beschreibungen von Qualitäten bewegten sich sowohl auf der abstrakten Ebene wie beispielsweise die Nennung von ‚Aufenthaltsqualität‘, wurden teilweise aber auch recht konkret, wie der Kommentar ‚Wasser vor der Haustür‘ zeigt. Das Praxiswissen über Qualitäten gebauter Umwelt kann somit eine unterschiedliche Herkunft und Formulierungstiefe aufweisen.

Bei den Antworten zum Thema Aushandlungsprozesse zeichneten sich Themenschwerpunkte ab, die den Planungsprozess sowie dessen Struktur betrafen. Dazu stellten sich Eigenschaften heraus, über welche am Prozess beteiligte Personen verfügen sollten, um zum Gelingen des Planungsprozesses beizutragen. Es zeigt sich folglich, dass das Verständnis von Qualitäten gebauter Gebiete nicht nur hinsichtlich inhaltlicher Schwerpunkte, sondern auch in der Art und Weise der Beschreibung stark divergiert. Aus diesem Grund lassen sich keine einheitlichen Definitionen finden.

Die nachfolgende Zusammenfassung der Ergebnisse ordnet die unterschiedlichen Ebenen von Qualitäten und die Erkenntnisse zum Thema Aushandlungsprozesse. Trotz, oder gerade wegen der stark variierenden Rückmeldungen zum Thema Qualität, lieferten die Analyseergebnisse wertvolle Materialien für die Konzeption des Planspiels und die Gestaltung von Spielkarten, die unterschiedlichen Definitionen von Qualität aus Theorie und Praxis anbieten und damit den Spielenden Anwendungswissen an die Hand geben.

## **QUALITÄT GEBAUTER UMWELT ALS EIGENSCHAFTEN (WAS)**

### **Langlebigkeit**

Robuste Typologien, die gesellschaftlichen Veränderung standhalten und ästhetische, materielle, haptische Qualitäten bewahren, tragen zur Resilienz bei. Haltbare und langlebige Materialien sorgen dafür, dass die gebaute Umwelt von Dauer ist. Neben langlebigen Materialien sind auch Fragen des Designs, also eine langfristige Schönheit bzw. ein zeitloses Design und die Funktionalität sowie ein langfristiger ökonomischer Nutzen von Wichtigkeit für den Bestand der Qualität im Wandel der Zeit.

### **Nachhaltigkeit**

Der am meisten genannte Begriff im Zusammenhang mit hoher Qualität gebauter Umwelt ist Nachhaltigkeit. Gebaute Umwelt soll ökologisch nachhaltig sein, das heißt Aspekte wie Schadstofffreiheit, die Entsiegelung von Flächen und Klimaneutralität berücksichtigen. Dazu kommt die ökonomische Nachhaltigkeit, indem wirtschaftliche System regional funktionieren, Grundsätze der Kreislaufwirtschaft berücksichtigt werden und suffiziente Ansätze zum Einsatz kommen. Hinzu kommt schließlich die soziale Nachhaltigkeit, welche auf ein faires und unterstützendes gesellschaftliches Miteinander abzielt. Aufgrund der häufigen Nennung des Begriffs und der damit verbundenen übergeordneten Werte gründet sich das Planspiel, welches als Endprodukt des vorliegenden Forschungsprojekts entstand, auf die genannten Aspekte der Nachhaltigkeit.

### **Vielfalt**

Gebaute Umwelt von hoher Qualität bietet Nutzungsvielfalt und lässt Nutzungswechsel zu, die durch eine angemessene räumliche Kapazität oder Flexibilität und Anpassungsfähigkeit unterstützt werden. Auf diese Weise können unterschiedliche Interessensgruppen angesprochen werden oder es kann eine Differenzierung der Eigentumsverhältnisse stattfinden. Wichtig bei der Zusammensetzung eines Nutzungsmix sind Standortspezifika, welche beispielsweise Hinweise auf vor Ort gebrauchte Wohntypologien geben können. Eine vielfältige Nutzungsmöglichkeit erhöht außerdem die Resilienz, da Nutzungsänderungen im Zeitverlauf mit angemessenem Aufwand erfolgen können.

### **Mobilität**

Eine nachhaltige Mobilität fördert eine gebaute Umwelt mit von hoher Qualität. Dies beinhaltet, dass die Erschließung eines Quartiers für unterschiedliche Mobilitätsbedürfnisse gewährleistet ist, wobei ressourcensparende Mobilitätslösungen wie Langsamverkehr und kurze Wege angewandt werden. Gefördert wird dies durch eine umfassende Nahversorgung mit schlüssiger Orientierung und gut erreichbaren Wegen.

### **Öffnungen**

Räume der gebauten Umwelt von hoher Qualität sind für ein vielfältiges Publikum geöffnet. Dies kann sowohl durch ein vielfältiges Nutzungsangebot (siehe „Vielfalt“), aber auch durch visuelle Blickbeziehungen ermöglicht werden. Als Teil eines offen zugänglichen gebauten Lebensraums umfassen Raumverbindungen Leitsysteme für Menschen mit Sehbehinderung, Rampen oder Aufzüge für Menschen mit Gehbehinderung und Stadtmöbel in unterschiedlichen Größen und Formen für verschieden große Menschen. Auf diese Weise kann der öffentliche Raum integrativ, menschenfreundlich und schließlich ‚offen‘ sein.

### **Kontextbezug**

Hohe Qualität gebauter Umwelt zeichnet sich durch einen Kontextbezug aus, der Lage, Landschaft, Umgebung, Bewohnerschaft, Infrastruktur usw. umfasst. Oft gibt der Standort den Qualitätsanspruch vor, da je nach Lage oder Bewohnerschaft unterschiedliche Anforderungen an die Gestaltung des Lebensraums gestellt werden. Bei der Betrachtung des Kontextes ist es außerdem wichtig, verschiedene interdisziplinäre Perspektiven und Konzepte zu berücksichtigen, um diese nachhaltig zu verstehen und entsprechend agieren zu können.

## **QUALITÄT GEBAUTER UMWELT ALS WIRKUNGEN (WIE)**

### **Aufenthalts- und Lebensqualität**

Eine zentrale Wirkung von hoher Qualität gebauter Umwelt ist die Erhöhung der Aufenthaltsqualität an einem Ort und damit auch die Steigerung der Lebensqualität. Begriffe wie Aufenthalts- und Lebensqualität sind Teil des alltäglichen Sprachgebrauchs, allerdings bleibt die Bedeutung dieser Konzepte sehr abstrakt. Auch die Lebensqualitätsforschung, welche in mehreren wissenschaftlichen Disziplinen eine Rolle spielt, liefert keine einheitliche Definition (Radoschewski, 2012). Vielmehr wandelt sich diese je nach Betrachtungsweise. Es lässt sich festhalten, dass ein Ort mit hoher Aufenthaltsqualität ein hohes Maß an Wohlbefinden ermöglicht. Er hat einen Gebrauchswert in unterschiedlichen Bedürfnislagen und bietet Raum für Erholung. Er soll nicht nur Partikularinteressen befriedigen, sondern viele Menschen begeistern, was sich darin niederschlägt, dass Menschen gerne und mit Freude an diesen Ort kommen und sich dort aufhalten. Aufenthaltsqualität lässt sich kollektiv vor allem im Außenraum erfahren. Aus diesem Grund wird die Gestaltung des Außenraums als sehr relevant für die Erfahrung von urbanen Qualitäten eingestuft und viele Aspekte von hoher Qualität betreffen dessen Gestaltung. Der Außenraum soll als Freiraum wahrgenommen werden, Begrünung spielt ebenfalls eine große Rolle.

### **Schutz**

Qualitativ hochwertige Räume bieten ein Gefühl von Sicherheit, Ruhe und Geborgenheit. Der Begriff Schutz umfasst hier mehrere Ebenen: Räume sollen beispielsweise Schutz vor Übergriffen bieten, etwa dadurch, dass sie gut einsehbar sind, aber auch Schutz vor unangenehmen Sinneneindrücken gewährleisten, dazu zählt beispielsweise Lärm und Hitze. Nur so kann sich ein Gefühl von Ruhe einstellen.

### **Identität**

Gebaute Umwelt ist von hoher Qualität, wenn sie identitätsstiftend für alle Anwohnenden sein kann. Dies kann vor allem durch eine koproduktive und gemeinwohlorientierte Gestaltung erreicht werden. Identität entsteht ebenfalls durch eine niedrigschwellige Möglichkeit der Raumanordnung für alle Anwohnenden, beispielsweise durch verschiedene temporäre Nutzungsmöglichkeiten.

### **Beziehungen & Gemeinschaft**

An einem Ort von hoher Qualität entstehen Beziehungen zu anderen Menschen. Dies passiert durch Straßen- und Platzkonfigurationen sowie Kiezstrukturen, welche Angebote für eine gelebte Nachbarschaft bereitstellen, beispielsweise durch frei zugängliche Begegnungsorte im öffentlichen Raum, soziokulturelle Einrichtungen oder durchgrünte Quartiere. Gelingt darüber hinaus die Begründung einer positiven Beziehung zu einem Raum, beispielsweise einem Gebäude, das begeistert und geliebt wird, wird dieses von seinen Nutzenden besonders gepflegt, was wiederum zu einer längerfristigen Wahrung von hoher Qualität führt.

### **Atmosphäre & Ästhetik**

Begriffe wie Atmosphäre und Ästhetik werden oft als Aspekt von hoher Qualität gebauter Umwelt genannt. Was genau darunter zu verstehen ist und inwiefern eine angenehme Atmosphäre und eine ansprechende Ästhetik erreicht werden können, ist zunächst subjektiv. Eine sorgfältige Gestaltung eines Raumes durch Farben und Materialien unter Berücksichtigung ihrer Wirkung sowie der Einbezug von Licht und Wasser kann die Atmosphäre verbessern. Dazu kommt die Berücksichtigung haptischer Aspekte der Oberflächenstrukturen, die Berücksichtigung des menschlichen Maßstabs und die Beziehung der Räume zueinander und mit ihrer Umgebung.

## **ZWISCHENFAZIT ZU QUALITÄT UND RESILIENZ / ERKENNTNISSE FÜR DAS PLANSPIEL**

**Es lässt sich festhalten, dass sich das Praxiswissen über Qualitäten gebauter Umwelt auf verschiedenen Abstraktions- und Fokusebenen bewegt. Es sind Querverbindungen zwischen den verwendeten Begrifflichkeiten zu erkennen und Teilaspekte von Qualitätsaussagen wiederholen sich. Die Einigung auf eine gemeinsame Sprache über Qualitäten gebauter Umwelt sowie eine Operationalisierung des Begriffs ist folglich ein essenzieller erster Schritt eines jeden Planungsteams. Nur so kann anschließend eine transparente Diskussion und Aushandlung von Qualitäten in der Gestaltung der gebauten Umwelt erfolgen. Auch fehlt es nach wie vor an Wissen über Qualitäten. Das Planspiel Qualität und Resilienz gibt den Spielenden mittels Spielkarten Qualitätsdefinitionen an die Hand. Diese basieren auf den Ergebnissen aus Empirie und Theorie und wurden mit praxistauglichen Formulierungen versehen. Auf diese Weise wird einerseits der Lernerfolg gefördert. Andererseits entstand ein Hilfsmittel für die Kommunikation über Qualitäten, mit dessen Hilfe Schwerpunkte im Planungsprozess gesetzt werden können.**

**Darüber hinaus wurde immer wieder die Frage nach der Qualitätssicherung auch nach Projektende gestellt. Für eine zukunftssichere Umsetzung von Qualitäten in der Gestaltung der gebauten Umwelt braucht es Aspekte, die zu ihrer Resilienz beitragen. Manche dieser Aspekte wie Langlebigkeit und Flexibilität werden von den Befragten synonym mit Qualität verwendet. Auch hier zeigte sich ein Bedarf nach praxistauglichem Wissen, was Resilienz und resiliente Qualitäten der gebauten Umwelt bedeutet und wie diese erreicht werden können. Das Planspiel Qualität und Resilienz vermittelt in den unterschiedlichen Modulen, welche die Spielenden durchlaufen, eine Differenzierung der Begrifflichkeiten und erklärt, wie Resilienz erreicht werden kann.**

### **3.2.5. Erkenntnisse / Fazit zu Aushandlungsprozessen**

Prozesse zur Gestaltung der gebauten Umwelt sind ein ständiger Balanceakt zwischen rechtlichen und politischen Vorgaben, öffentlichem Interesse, Verwaltungen und konkurrierenden Trägern öffentlicher Belange, unterschiedlichen Nutzungsansprüchen sowie Investorinnen und Investoren und anderen wirtschaftlichen Akteurinnen und Akteuren. Um dieser Komplexität gerecht zu werden und die öffentliche Akzeptanz planerischer Entscheidungen zu erhöhen, wurde mit der Novelle des Bundesbaugesetzes (BBauG 1976) erstmals die zweistufige Beteiligung der Öffentlichkeit in der Bauleitplanung festgelegt (BauGB) und gesellschaftliche Aushandlungsprozesse in der Stadtentwicklung verankert.

Die Ausgestaltung von Aushandlungsprozessen sind mannigfaltig und mit einem hohen Kommunikationsaufwand verbunden. Im Vorgängerprojekt „Qualitäten urbaner Gebiete“ wurde als Herausforderung bei der Gestaltung der gebauten Umwelt identifiziert, dass Aushandlungsprozesse nach wie vor wenig Anwendung im Kontext von Qualitäten gebauter Umwelt finden. Ziel des Planspiels war es demnach, solche Aushandlungen zu unterstützen und dadurch die Qualität der gebauten Umwelt zu steigern. Nachfolgend sind die Erfahrungen mit und Ansprüche an Aushandlungsprozessen beschrieben, die sich aus der webbasierten Umfrage und den qualitativen Interviews ableiten ließen. Diese Ergebnisse Interviews prägten insbesondere die Konzeption des Planspiels.

Allgemein lässt sich festhalten, dass Aushandlungsprozesse von einer Mehrheit der Befragten als sehr bedeutsam für die Steigerung von Qualität der gebauten Umwelt eingestuft wurden. Damit ergibt sich eine hohe Relevanz, solche Prozesse zu analysieren, zu optimieren sowie zu deren Verbreitung beizutragen.

Einige wenige Rückmeldungen wiesen darauf hin, dass der Ausdruck „Aushandlungsprozess“ nicht eindeutig verstanden oder angewendet wird. Das kann einerseits an der Vielzahl an Begrifflichkeiten liegen, welche zur Beschreibung von Beteiligungsverfahren in Gebrauch sind oder einen Hinweis darauf geben, dass keine Aushandlung stattfindet. Für eine zukünftige Bearbeitung des Themas ist es daher wichtig, dass ein größerer Fokus auf die Definition verschiedener Begrifflichkeiten gelegt wird – schließlich beginnen Aushandlungsprozesse bereits mit dem Entscheid für Verfahren und damit vor dem eigentlichen Prozess der Aushandlung in der Gestaltung der gebauten Umwelt.

Die Aussagen aus Umfrage und Interviews zum Thema Aushandlungsprozess umfassen strukturelle Anforderungen an den Prozess für ein erfolgreiches Gelingen und Anforderungen an Akteurinnen und Akteure, die am Aushandlungsprozess teilnehmen.

## **STRUKTURELLE ANFORDERUNGEN AN DEN AUSHANDLUNGSPROZESS**

### **Identifikation der Stakeholder**

Für einen gelungenen Aushandlungsprozess ist es wichtig, die wesentlichen Stakeholder zu identifizieren und am Prozess zu beteiligen. Bei der Auswahl der Beteiligten ist außerdem auf ein Gleichgewicht der Kräfte zu achten, sodass nicht nur die primären (institutionellen) Entscheidungsträgerinnen und -träger miteinander sprechen, sondern auch informelle Akteurinnen und Akteure mitdiskutieren können. Eine interdisziplinäre Zusammensetzung der Prozessbeteiligten durch eine gleichmäßige Repräsentation aller Akteursgruppen kann dabei helfen, bestehende Machtverhältnisse zu relativieren und alle Perspektiven bei der Entscheidungsfindung unter Wahrung der Interessen der Öffentlichkeit einzubeziehen.

### **Moderation**

Die Befragten waren sich einig, dass eine neutrale und qualitätsorientierte Begleitung, Koordination und Moderation des Aushandlungsprozesses dabei helfen kann, eine Abwägung der unterschiedlichen Interessen vorzunehmen.

### **Kommunikation & Dokumentation**

Der Aushandlungsprozess muss so gestaltet sein, dass sowohl das Vorgehen als auch die Inhalte verständlich an alle Beteiligten kommuniziert werden. Eine Dokumentation des Prozesses sowie eine Sicherung der Ergebnisse und Entscheidungen ist von zentraler Bedeutung, damit eine Verbindlichkeit und somit auch ein angemessener Transfer der ausgehandelten Ziele und Qualitäten in die Planungspraxis und Umsetzung bis in die Nutzungsphase gewährleistet werden kann.

## **Partizipation**

Die Partizipation der Nutzenden in frühen Verfahrensschritten erhöht die Qualität gebauter Umwelt und verschafft Entscheidungen einen höheren Grad an Legitimation und Akzeptanz in der Bevölkerung. „Wichtig ist auch das Hinzuziehen digitaler Formate“ (vgl. Interview mit Expertem aus dem Bereich der Immobilienwirtschaft), besonders für den Einbezug neuer Zielgruppen (z.B. Jugendliche). Die Umfrage zeigte, dass Akteurinnen und Akteure, welche nicht direkt im Planungsprozess involviert sind (z.B. Träger öffentlicher Belange, Nachbarschaft, Bevölkerung) als besonders relevante Stakeholder für einen Aushandlungsprozess eingeschätzt wurden. Die Perspektive von Nutzenden wird nach wie vor unterschätzt und sollte strukturell in der Gestaltung der gebauten Umwelt verankert werden. Hier zeigt sich ein möglicher Zielkonflikt zwischen Ideal- oder Wunschvorstellungen von Planungsprozessen und der Implementierung in der Praxis. Tatsächlich wurden sowohl in der Umfrage als auch in den qualitativen Interviews Bottom-up-Prozesse als sehr wichtig erachtet, obwohl in der aktuellen Praxis hauptsächlich Top-Down Prozesse stattfinden.

## **Passender Zeitpunkt – Phase Null**

Als passender Zeitpunkt für Aushandlungsprozesse zu Qualitäten gebauter Umwelt wurde in Umfrage und Interviews die „Phase Null“ am häufigsten benannt. Aber auch die Betriebsphase, der Erhalt und Rückbau erhielten Zustimmung bei der Frage nach dem idealen Zeitpunkt für Aushandlungsprozesse. Es lässt sich allgemein festhalten, dass die Operationalisierung des Qualitätsbegriffs sowie die Festlegung qualitativer Ziele in der Planung im besten Fall bereits vor dem eigentlichen Beginn der Planung geschieht und dass in nachfolgenden Aushandlungsformaten ein Monitoring stattfindet, durch welches eine Sicherung der Qualitäten bis in die Umsetzung und den Betrieb gewährleistet wird.

## **Politische Priorisierung sowie zeitliche und finanzielle Ressourcen**

Wichtig für das Gelingen eines Aushandlungsprozesses ist dessen politische Priorisierung und damit einhergehend der Umstand, dass dem Prozess ausreichend Zeit eingeräumt wird für Kommunikation, Beziehungsaufbau, Ausprobieren, Fehlermachen und Korrekturen. Aushandlungsprozesse können langwierig und teilweise nervenaufreibend sein. Deswegen ist es umso wichtiger, genügend Zeit und Puffer einzuplanen sowie Geduld mitzubringen. Auch finanzielle Ressourcen sind ein Thema. Bezüglich der Wirtschaftlichkeit können Markt- und Standortanalysen der Diskussion um Qualitäten der gebauten Umwelt als Kontext dienen. Mithilfe des Wissens um verfahrensrechtliche Möglichkeiten kann auch der Spielraum für Aushandlungsprozesse definiert werden.

## **Ergebnisoffenheit**

Der Prozess sollte, genau wie die beteiligten Akteurinnen und Akteure, ergebnisoffen ausgerichtet sein. Falls im Vorfeld bereits Konzepte und Ziele feststehen und diese nicht transparent kommuniziert werden, kann dies zu Pseudoprozessen führen. Es würden zwar Ziele und Qualitäten diskutiert, sie würden jedoch nicht umgesetzt, was der gesellschaftlichen Akzeptanz des Planungsprozesses entgegenwirkt.

## **Übergeordnete Ziele**

Für einen gelungenen Aushandlungsprozess braucht es eine frühzeitige Verständigung der beteiligten Akteurinnen und Akteure über Ziele und Leitlinien. Ein Abstecken gemeinsamer programmatischer Ziele kann dabei Teil des Aushandlungsprozesses sein. Neben übergeordneten Zielen sollten auch einzelne Ziele der Akteurinnen und Akteure bekannt sein. Nur so kann eine zufriedenstellende Einigung gelingen.

## **Erwartungsmanagement**

Ein Aushandlungsprozess sollte keine Erwartungen wecken, die in der Realität nicht erfüllt werden können. Eine klare Kommunikation über Aspekte, die bereits feststehen und solche, die noch verhandelbar sind kann dem ebenso vorbeugen wie eine konkrete Kommunikation der Struktur und Zeitdauer des Prozesses.

## **Planung vs. Improvisation**

Einerseits wurde von den Befragten eine gründliche, sachliche sowie sorgfältige Vorbereitung und Durchführung von Aushandlungsprozessen zur Gestaltung von Qualitäten der gebauten Umwelt als ausgesprochen wichtig erachtet. Andererseits wurde die Planbarkeit der Implementierung konkreter Qualitäten kritisch hinterfragt und der Hinweis gegeben, dass Qualitäten teilweise erst durch die Bespielung der Nutzenden vor Ort entstehen. Eine frühzeitige Bedarfsanalyse von Nutzendeninteressen sowie ein gewisser Grad an Improvisation bieten dementsprechend gute Voraussetzungen, dass sich Qualitäten entwickeln können.

## **ANFORDERUNGEN AN DIE BETEILIGTEN AKTEURINNEN UND AKTEURE**

### **Offenheit und Bereitschaft für den Aushandlungsprozess**

Alle am Prozess beteiligten Parteien sollten eine gewisse Offenheit für den Prozess mitbringen. Dies beinhaltet einerseits die Offenheit für Dialog, Inhalte, Kritik und Ergebnisse. Andererseits gehört die Bereitschaft für einen Perspektivwechsel dazu, um Neues kennenzulernen und lösungsorientiert Kompromisse einzugehen. Dafür braucht es eine Diskussion, die möglichst ideologiefrei und analytisch abläuft, um den Blick in die Zukunft zu schärfen und auf Sachorientierung, statt auf Durchsetzungsfähigkeit zu fokussieren. Als erfolgversprechende Haltung der Akteurinnen und Akteure für einen Aushandlungsprozess gilt die Begegnung auf Augenhöhe, allseitiger Respekt und die Akzeptanz unterschiedlicher Autoritäten. Weiterhin braucht es gegenseitiges Zuhören und Lernen, Ausdauer, soziale Kompetenz, Ernsthaftigkeit sowie Improvisations- und Risikobereitschaft, um auch schwierige Phasen des Prozesses zu meistern.

### **Expertise**

Als wichtige Voraussetzung für einen erfolgreichen Aushandlungsprozess von Qualitäten gebauter Umwelt wurde das Vorhandensein von Expertise unter den beteiligten Akteurinnen und Akteuren genannt. So sind einerseits Akteurinnen und Akteure mit branchenspezifischen Erfahrungen und Fachkompetenzen essenzielle Vermittelnde von Expertenwissen, welches von allen entsprechend anerkannt werden sollten. Andererseits braucht es die Bereitschaft aller Akteurinnen und Akteure, insbesondere auch politische Entscheidungsträgerinnen und -träger, notwendiges Wissen anzueignen. Dies umfasst z.B. technische und architektonische Expertise, aber auch Vorstellungsvermögen, Ortskenntnisse und spezifisches Nutzungswissen, wie beispielsweise Kenntnisse über die sozialen Strukturen im Stadtviertel und die Bedürfnisse der Bewohnenden.

### **Transparenz vs. Hidden Agenda**

Die am häufigsten genannte Anforderung an einen erfolgreichen Aushandlungsprozess war der Aspekt der Transparenz bezogen auf die Struktur des Verfahrens, die Ziele des Prozesses, den Informationsfluss für die Beteiligten und schließlich auch im Hinblick auf die Meinungsbildung und den damit verbundenen Entscheidungsprozess: wer fällt Entscheide und auf welcher Grundlage? Im Hintergrund von Prozessen der Gestaltung der gebauten Umwelt wirken oft unterschiedliche Motivationen oder Hidden Agendas. Für die Verwaltung ist eine rechtliche Absicherung des Verfahrens von höchster Priorität, womit ggf. Inhalte in den Hintergrund rücken können. Planende verfolgen möglicherweise Partikularinteressen, für die Zivilgesellschaft zählt mediale Aufmerksamkeit zur Stärkung ihrer Position und die oftmals zur Beratung oder Begleitung hinzugezogene Forschung steht unter Publikationsdruck (BMI, 2019). Daher ist eine transparente Kommunikation der unterschiedlichen Ziele besonders wichtig.

**Verbindlichkeit:** Alle Beteiligten sollten bereit sein, eine Verbindlichkeit im Hinblick auf die Beteiligung am und die Offenheit für den Aushandlungsprozess, die Eckpunkte und Ziele des Prozesses sowie für die Operationalisierung und Festlegung von wichtigen Qualitäten gebauter Umwelt einzugehen. Im entwickelten Planspiel wurde aus diesem Grund ein Modul integriert, das zu einem Perspektivwechsel auffordert, indem Rollen neu verteilt werden und Verantwortlichkeiten überprüft werden können.

## **ZWISCHENFAZIT ZU AUSHANDLUNGSPROZESSEN / ERKENNTNISSE FÜR DAS PLANSPIEL**

**Es zeigt sich, dass Aushandlungsprozesse und die Definition gemeinsamer Qualitätsziele oft mühsam sind. Nicht selten stehen dem Prozess Hindernisse wie fehlende Ressourcen, personelle Engpässe bei kommunalen Behörden und unrealistische Erwartungen im Weg. Auch die Identifikation und Ansprache der relevanten Stakeholder sowie die Formulierung persönlicher Ziele können zu Schwierigkeiten führen. Beschwerlich ist es auch, sektoral organisierte Verwaltungen in eine integrierte qualitätsorientierte Zusammenarbeit zu überführen und oft erfolgt eine Zusammenarbeit anhand von bewährten Checklisten, die nur wenig Raum für kreative Ideen und Inspiration zulassen.**

**Das im Forschungsprojekt entwickelte Planspiel Qualität und Resilienz nutzt diese Erkenntnisse und bietet eine spielerische Möglichkeit der Aushandlung an, die Spaß macht, einen Rollenwechsel erwirkt und eine Neuverteilung von Verantwortlichkeiten prüft. Gleichzeitig wird ein Raum für Kreativität eröffnet und es findet eine stufenweise Erarbeitung eigener Qualitätsziele für ein reales oder fiktives Projektsetting statt.**

## 4. SYNTHESE – SPIELENTWICKLUNG

### 4.1. AUS THEORIE & ANALYSE ZUM PLANSPIEL QUALITÄT UND RESILIENZ

Der Transfer der zuvor geschilderten Erkenntnisse in Bezug auf Qualitäten der gebauten Umwelt und ihrer Aushandlungsprozesse sowie die Übersetzung in ein prototypisches „Planspiel“ war ein zentraler Punkt des Forschungsprojekts. Im Gegensatz zu bekannten Planspielen standen Aspekte der Kommunikation und der unterschiedlichen Rollen im Vordergrund, um die Erarbeitung eines gemeinsamen Verständnisses von Qualität und Resilienz an sich zu fördern sowie für praktische Anwendungsfälle in der Projektentwicklung zu konkretisieren.

Nachfolgend ist der Transfer der gewonnenen Erkenntnisse aus der Literaturrecherche, der Umfrage und den Interviews erläutert und es wird auf die spieltechnische, didaktische Aufbereitung eingegangen. Vor und während der Spielentwicklung wurden 25 Spiele im Kontext der Gestaltung unserer gebauten Umwelt konsultiert und verschiedene inspirierende Aspekte aufgenommen (siehe Anhang Spielesammlung).

#### **TRANSFER DER ERKENNTNISSE AUS THEORIE & ANALYSEN FÜR DIE KONZEPTION DES PLANSPIELS**

**Wie erwähnt lassen sich aus der Literatur keine allgemeinen Patentlösungen für qualitätsvolle Quartiere, Gebäude und Zwischenräume ableiten. Daher gilt es, für jede Projektentwicklung angemessene Faktoren auszuhandeln, die sich auf die Qualität der gebauten Strukturen und Prozesse auswirken.**

**Die Literaturanalyse umfasste Quellen von Standardwerken über projektorientierte Publikationen bis zu grauer Literatur. Teilweise ließen sich aus einer Quelle eine Vielzahl von Qualitätsaussagen ableiten, andere lieferten nur ein einziges Statement oder es wurden Aussagen verschiedener Quellen kombiniert. Dazu kamen Qualitätsaspekte aus der Umfrage und den Interviews.**

**Ergänzt mit weiteren Formulierungen durch das Forschungsteam wurden die aufbereiteten Qualitätsaussagen schließlich in Form von Qualitätenkarten in das Spiel integriert, um im angeleiteten Planspiel an verschiedenen Stellen als Diskussionsgrundlage zu dienen. Die nachfolgende Grafik zeigt acht Cluster, 23 Bereiche und 79 Titel von Qualitätssausagen in einer Übersicht auf, die in gleicher Form in das Planspiel Qualität und Resilienz integriert wurde. Auf den entsprechenden Qualitätenkarten sind die Qualitätsaussagen ausgeführt und anhand von Beispielen beschrieben.**





Abb. 2 Qualitätsbetrachtung: Titel der Aussagen (äußerer Ring), Bereiche (mittlerer Ring) und Cluster (innerer Ring)(eigene Darstellung © HSLU/CCTP)

Neben den Qualitätsaussagen wurden 30 Resilienzanforderungen definiert (vgl. Anhang Glossar), um sie als Gradmesser für die Güte und Transformationskapazität von Qualitäten heranzuziehen. Da vielfältigste Kombinationen von Qualitätsaussagen und Resilienzanforderungen möglich sind, wurden sie in Form von Abzeichen („Badges“) in das Spiel integriert, die man Qualitätenkarten verleihen kann, wenn sie sich in einem Zukunftsszenario als wandlungs- und zukunftsfähig erweisen.

Aufgrund der Spieldynamik wurde die Ordnung der Cluster relativiert und alle Resilienzanforderungen können gleichwertig eingesetzt werden. Die Resilienzanforderungen sind im Glossar beschrieben. Im Spielverlauf können sie jedoch auch andere Lesarten erhalten oder es können weitere Resilienzanforderungen auf Blanko-Badges ergänzt werden.

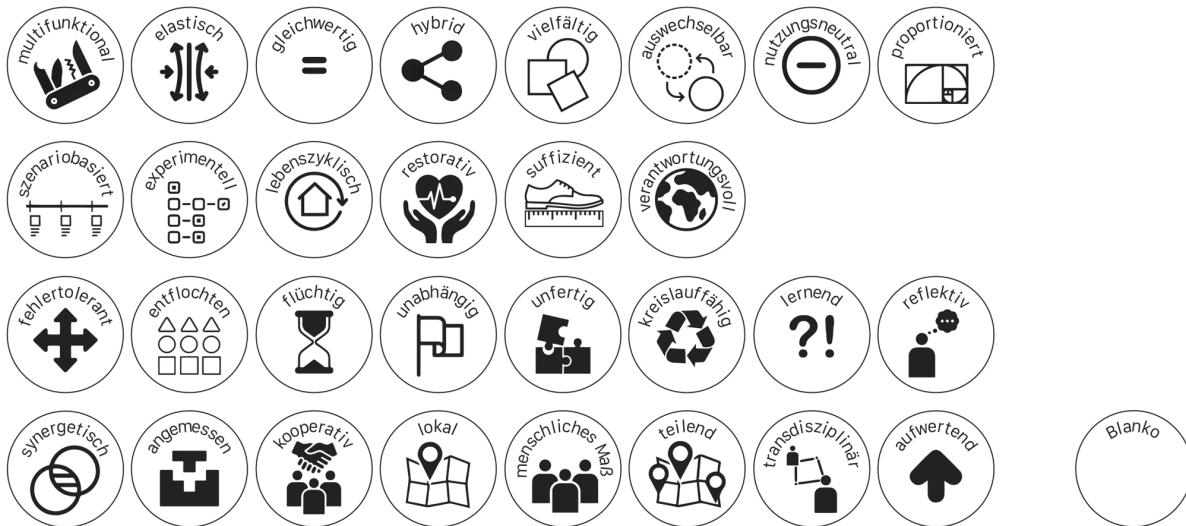


Abb. 3 Übersicht Resilienzanforderungen / Badges für das Planspiel  
(Icons © CCTP)

In Bezug auf Qualität und Resilienz der gebauten Umwelt flossen folgende wesentlichen Erkenntnisse in die Konzeption des Planspiels Qualität und Resilienz ein:

- Unterschiedlicher Kenntnisstand über Qualitäten gebauter Umwelt**  
 Das Planspiel stellt theoretisches und praxistaugliches Wissen zum Thema Qualitäten gebauter Umwelt in Form von Spielkarten zur Verfügung und fördert ein gemeinsames Verständnis von Qualität bei den Spielenden.
- Qualität erfahren**  
 Es wird nach wie vor zu wenig über Qualitäten gesprochen. Das Planspiel Qualität und Resilienz setzt diese bewusst in den Mittelpunkt eines Aushandlungsprozesses und trägt damit zu einer Steigerung der Qualität der gebauten Umwelt und ihrer Prozesse bei.
- Differenzierung zwischen Qualität und Resilienz**  
 Das Planspiel differenziert zwischen Qualität und Resilienz und liefert Definitionen von Teilaspekten beider Begrifflichkeiten sowie eine Methodik, um die Resilienz von Qualitäten anhand von Zukunftsszenarios zu überprüfen.

Um im Planspiel auf die Themen der Qualität und Resilienz zu fokussieren, wurden übergeordnet geltende oder rechtlich vorgegebene Nachhaltigkeitsziele wie z.B. Ressourcenschonung, Kreislaufwirtschaft, Klimaverträglichkeit und CO<sub>2</sub>-Reduktion als selbstverständlich vorausgesetzt. Die im Planspiel eingesetzten Qualitätsaussagen ergänzen diese Zielsetzungen oder liefern Ideen, diese sogar zu übertreffen.

## TRANSFER DER ERKENNTNISSE ZU AUSHANDLUNGSPROZESSEN FÜR DIE KONZEPTION DES PLANSPIELS

In Bezug auf die Kommunikation im Qualitätsdiskurs zeigte sich aus der Umfrage und den Interviews, dass Aushandlungsprozesse häufig aufwändig und mühsam sind. Im Vorfeld braucht es z.B. eine Klärung der Erwartungshaltung und des Handlungsspielraums der beteiligten Akteursgruppen und es gibt nur selten ergebnisoffene Settings und kreative Momente.

Als Teil des Planspiels wurden unterschiedlichste Aufträge an die Spielenden formuliert, eigene Sichtweisen vorzustellen und für einen Perspektivwechsel in andere Rollen und Personas einzutauchen. Auch gibt es Spielaufträge zur gemeinsamen Auswahl und Priorisierung von Qualitäten. Die Zuordnung von Qualitäten zu Verantwortlichkeiten und ihre Verortung in informellen und formellen Verfahrensschritten dient der Anschlussfähigkeit an konkrete Projektvorhaben.

Wie erwähnt ist ein möglichst früher Zeitpunkt für das Planspiel Qualität und Resilienz sinnvoll, aber auch bei fortgeschrittenem Projektstand kann mithilfe des Planspiels die Qualität und Resilienz eines Projektvorhabens gesteigert werden – dann evtl. mit eingeschränktem Handlungsspielraum im verbleibenden Prozess bis zur Umsetzung und Nutzung.

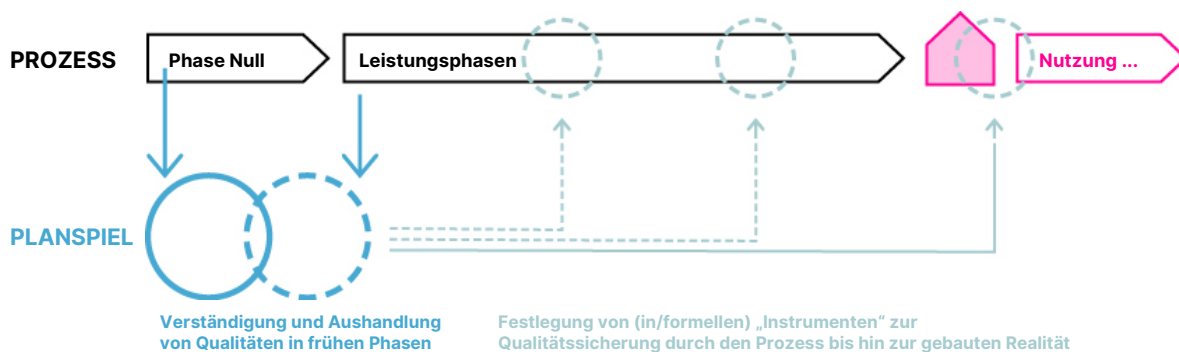


Abb. 4 Planspiel Qualität und Resilienz als Teil der Phase Null mit Auswirkungen in die nachfolgenden formellen Planungsphasen (eigene Darstellung © HSLU/CCTP)

In Bezug auf Aushandlungsprozesse zur Gestaltung der gebauten Umwelt flossen folgende wesentlichen Erkenntnisse in die Konzeption des Planspiels Qualität und Resilienz ein:

- **Rollenverständnis und Perspektivwechsel**  
Je nach Rolle im Planungsprozess gibt es unterschiedliche Perspektiven auf das Thema Qualitäten gebauter Umwelt. Ein Perspektivwechsel kann dementsprechend hilfreich sein für ein Ergebnis, welches möglichst viele Akteursgruppen anspricht und zufrieden stellt. Darüber hinaus kann dadurch ein Denkraum entstehen, die eigene Rolle im Planungsprozess zu reflektieren
- **Kreativität und Neuartiges vs. Realitätsbezug und Machbarkeit**  
Das Spiel lässt als eine Art Zukunftswerkstatt viel Raum für Kreativität und eigene Ideen. Beispielsweise wurden Zukunftsszenarien mithilfe einer Fantasiereise illustriert. Durch die Kombination mit Instrumenten der Gestaltung der gebauten Umwelt wurde ein konkreter Realitätsbezug hergestellt und Ideen können auf ihre Machbarkeit hin überprüft werden.
- **Zeit und Motivation notwendig**  
Das Planspiel Qualität und Resilienz ist modular aufgebaut und kann als Ganzes gespielt werden, wofür ein entsprechender Zeitbedarf eingeplant werden muss. Es ist aber auch möglich, dass nur einzelne Module genutzt werden, sodass ein Planungsteam mit begrenztem Zeitbudget passende Aspekte vertiefen kann.

- **Neutrale Moderation**

Aus Sicht des Forschungsteams erfolgt die Moderation optimalerweise durch eine neutrale, unbefangene Person, die das Spiel gut kennt und durch die einzelnen Schritte leiten sowie technischen Support bieten kann. Mithilfe der ausgearbeiteten Spielanleitungen, Aufträgen und formulierten Moderationsanweisungen kann diese Rolle (mit entsprechender Vorbereitungszeit) auch durch eine Person innerhalb eines Projektteams bzw. einer Planungsabteilung eingenommen werden oder man wechselt sich modulweise in der Moderation ab.

## **SPIELKONZEPTION, SERIOUS GAMES, GAMIFICATION UND PLAY**

Neben dem Transfer der inhaltlichen Aspekte (Qualitätsaussagen, Resilienzanforderungen, usw.) und der Adressierung identifizierter Herausforderungen in Aushandlungsprozessen (Rolle, Verständnis, Schlagwortebene, usw.) ging es im Forschungsprojekt darum, eine geeignete Spieldidaktik zu wählen.

Bei dem vorliegenden Projekt handelt es sich um ein Beispiel für ein sogenanntes Serious Game. Serious Games sind Spiele, deren „primärer Zweck nicht Unterhaltung, Freude oder Spaß“ sind (Michael & Chen, 2006). Stattdessen haben sie einen „ernsten“ Hintergrund und verfolgen ein weiteres Ziel, beispielsweise Lernen, Training oder Meinungsbildung. Der Begriff Serious Games überlappt dabei mit Begriffen wie Games for Change, Games for a Purpose, Simulation Games, Transformational Games und einigen anderen. Die Unterschiede – wenn überhaupt vorhanden – sind allerdings marginal und die Bedeutung ist oft identisch.

Serious Games decken eine große Bandbreite an Genres und Thematiken ab. Beispiele hierfür sind Knieoperationen (Sabri et al., 2010), Feuerwehrtraining (Backlund et al., 2007), Sprachenlernen (Johnson, 2007), Fitness und Gesundheit (Schönauer et al., 2011), soziales Bewusstsein (Rebolledo-Mendez et al., 2009) oder Bewerbungstraining für Menschen mit kognitiven Einschränkungen (Kwon & Lee, 2016). Planspiele wie „Play the City“ (Play the City), das Simulationsspiel „postfossilCities“ (Empa), „Conflicity“ (Urban Equipe, 2019), „Wir gegen den Markt“ (Wüstenrot Stiftung, 2022) oder „Schule entwickeln mit Kindern“ (Social Design, 2018) sind weitere Beispiele für typische Anwendungen von Serious Games. Eine Auflistung der untersuchten Planspiele im Bereich gebauter Umwelt findet sich im Anhang „Spielesammlung“.

Während Serious Games vollständige Spiele sind, die einen zusätzlichen Zweck verfolgen, handelt es sich bei dem verwandten Konzept Gamification um alltägliche Aktivitäten, welche um spielerische Elemente angereichert wurden (Deterding et al., 2011). Typische Beispiele hierfür sind Badges, Achievements und Punktlisten. Gamification möchte Anwenderinnen und Anwender mit extrinsischen Elementen belohnen und motivieren. Serious Games hingegen zielen auf intrinsische Motivation ab: das Spielen selbst als Aktivität und Unterhaltung ist das, was motiviert.

Dies ist auch der Ansatz, den das Forschungsprojekt verfolgt: ein Spiel zu gestalten, welches sich mit Qualität und Resilienz auseinandersetzt und dabei für sich genommen Spaß macht. Spielende haben Freude an der Aktivität – und nicht nur weil sie beispielsweise am Ende eine hohe Punktzahl erreichen.

## **TRIADIC GAME DESIGN**

Das Designen von Serious Games gilt gemeinhin als anspruchsvoll (Cheng et al., 2016; Khaled & Ingram, 2012; Roessel & Mastrigt-Ide, 2011). Dies liegt daran, dass einerseits sichergestellt werden muss, dass das Spiel an sich Spaß macht. Gleichzeitig soll es aber auch den primären Zweck, z.B. des Lernens, erreichen. In der Literatur finden sich daher oft Beispiele, wo nur eines dieser beiden Ziele erreicht ist. Dies ist insbesondere der Fall, wenn der Designprozess des Spieles nicht interdisziplinär durchgeführt wurde.

Es gibt verschiedene theoretische Frameworks, die das Erstellen eines Serious Games erleichtern sollen. Für dieses Projekt wurde das Triadic Game Design Framework ausgewählt (Harteveld, 2011). Aus Sicht des Forschungsteams ist vor allem die konzeptionelle Einfachheit eine große Stärke, wodurch der Einsatz in interdisziplinären Teams leichtfiel.

Triadic Game Design geht davon aus, dass für das Design eines Serious Games drei sogenannte Welten in Betracht zu ziehen sind (siehe nachfolgende Abbildung). Nur wenn alle diese Welten gleichermaßen berücksichtigt werden, kann ein erfolgreiches Serious Game entstehen (siehe unten: „Balancing“).

- **World of Reality:** Die Welt der Realität befasst sich mit faktischen Fragen und Elementen, die sich mit dem Thema des Serious Games auseinandersetzen. Es ist wichtig, die Hintergründe und Beziehungen der verschiedenen Akteure und Objekte zu verstehen, und diese korrekt im Spiel abzubilden. Für ein Spiel, bei dem es z.B. um Bienenzucht geht, muss beispielsweise Wissen um Imkerei und Bienen allgemein gesammelt werden. Hierbei sollten Expertinnen und Experten aus der entsprechenden Domäne in den Prozess einbezogen werden, da diese die „faktische“ Welt vertreten.
- **World of Meaning:** In dieser Welt geht es um die Bedeutung des Spiels. Was ist der Zweck, der verfolgt wird? Handelt es sich um ein Lernspiel? Sollen Meinungen beeinflusst werden? Dient das Spiel dem Training? Für diese Perspektive ist es wichtig, sich beispielsweise mit pädagogischen Theorien auseinanderzusetzen, die Lernziele klar zu definieren, und zu überlegen, wie etwaiges Wissen am besten vermittelt werden kann. Je nach Ausrichtung des Spiels sind auch hier entsprechende Expertinnen und Experten unabdingbar.
- **World of Play:** In der Welt des Spieles muss sichergestellt werden, dass das Spiel auch als Spiel funktioniert, und den Spielenden „Spaß“ bereitet. Spaß ist hierbei ein sehr schwammiger Begriff, da es hiervon verschiedene Ausprägungen gibt. Beispielsweise kann der Spaß des Entdeckens gemeint sein, oder der Spaß Hindernisse zu überwinden. Ein wichtiger Teilaspekt ist hierbei, ob das Balancing des Spieles gut funktioniert (also wie verschiedene Elemente des Spiels miteinander interagieren). Letztlich ist es auch hier notwendig, passende Expertinnen und Experten im Team zu haben, welche das Spieldesign vertreten können.

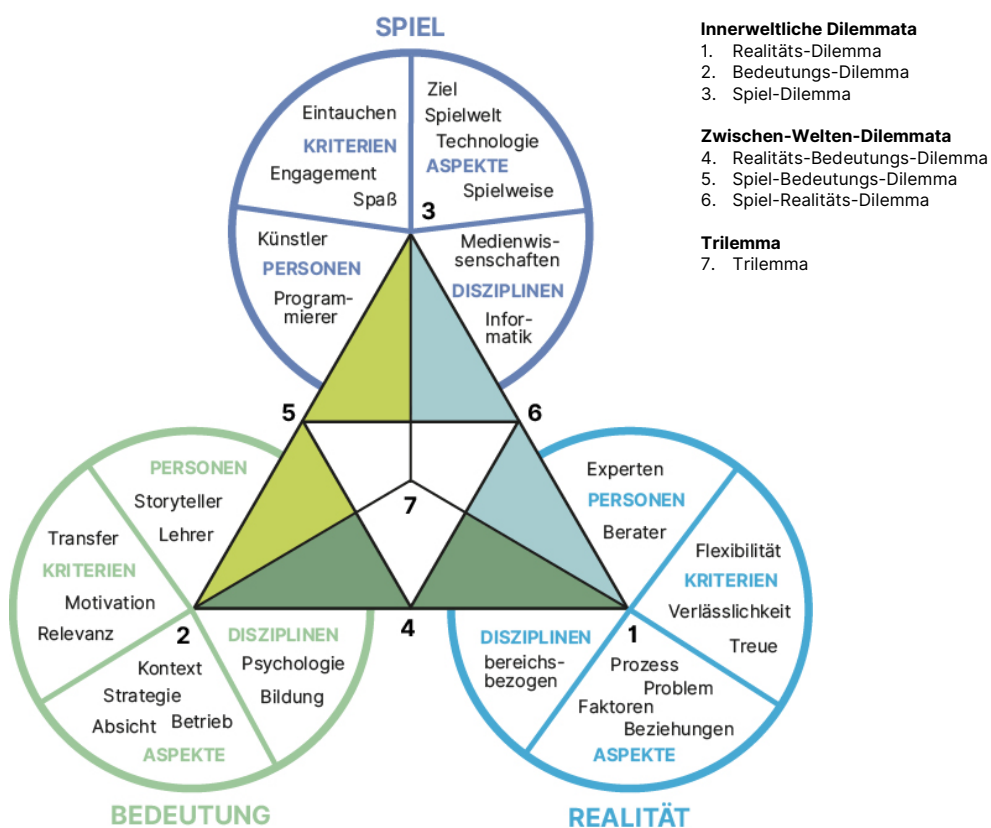


Abb. 5 Triadic Game Design / Reality, Meaning und Play (Harteveld, 2011; Umwelt Bundesamt, 2022; WEKA Business Media AG, 2024)(Übersetzung durch Autoren)

## Balancing

Nicht nur das Spiel selbst muss mechanisch ausgewogen gestaltet werden. Auch die drei Welten geraten regelmäßig in Konflikte, welche angemessen gelöst werden müssen. So ist eine Mechanik vielleicht gewünscht, um ein bestimmtes Lernziel zu erreichen (World of Meaning). Diese verlangsamt aber das Spiel so sehr, dass darunter der Spielspaß leidet (World of Play). Es liegt nun am Team der Spielentwicklung, dieses Problem mit Bedacht zu lösen, um zu vermeiden, dass eine Welt ein zu großer Schwerpunkt innerhalb des Designs wird. Ein anderes Beispiel wäre eine Spielmechanik, die zwar sehr viel Spaß bereitet (World of Play), den faktischen Gegebenheiten des Themas aber widerspricht (World of Reality).

Der nachfolgend beschriebene Prozess der Spielentwicklung basiert auf den genannten Modellen der Serious Games und des Triadic Game Design und zeigt die Ausarbeitung des Planspiels als physisches Spiel auf.

## 4.2. PROZESS DER SPIELENTWICKLUNG

Während des Forschungsprojekts gab es regelmäßige, teaminterne **Workshops** mit dem Ziel, die Iteration von Analyseergebnissen sowie den Einbezug unterschiedlicher Sichtweisen und Ideen zu gewährleisten und um die Kreativität für den Transfer der Ergebnisse in ein Spiel und eine Spielkonzeption zu fördern. Insgesamt fanden drei Workshops statt, in welchen je nach Stadium der zu diesem Zeitpunkt bestehender Erkenntnisse der Fokus auf der Entwicklung des Spiels lag. Das Ziel des ersten dieser Workshops im Februar 2022 war es, bekannte und persönlich für gut befundene Spiele zu sammeln und Anforderungen an das zu entwickelnde Planspiel Qualität und Resilienz zu definieren. Im Oktober 2022 wurde darauf aufbauend von jeder und jedem Projektmitarbeitenden ein individueller Spielentwurf vorgestellt und gemeinsam diskutiert. Ein erstes gemeinsames Spielkonzept wurde im April 2023 erarbeitet.

Zusätzlich fanden drei **Testspiele** mit Personen außerhalb des Projektteams statt. Ein Test des ersten Spielentwurfs wurde von Marie Duchêne mit Kolleginnen und Kollegen am Fachgebiet Planungs- und Bauökonomie / Immobilienwirtschaft (pbi) der Technischen Universität Berlin im April 2023 durchgeführt. Durch das Feedback konnte das Konzept weiterentwickelt werden. Diese Weiterentwicklung wurde im Juni 2023 an der Hochschule Luzern projektintern gespielt und überarbeitet. Ein drittes Testspiel erfolgte online im Dezember 2023 mit wissenschaftlichen Mitarbeitenden der Hochschule Luzern und der Technischen Universität Berlin aus den Bereichen Immobilienwirtschaft, Architektur und Planung und einem Studierenden der Architektur. Ziel war es, die technische Umsetzung der digitalen Betaversion des Spiels zu testen.

Neben den internen Workshops konnte ein Zwischenstand der analogen Version des Planspiels im Juli 2023 an der **Jahresausstellung des Instituts für Architektur der Technischen Universität Berlin** mit interessierten Personen vor Ort gespielt werden.

Zuletzt konnte das fertiggestellte Planspiel Qualität und Resilienz an **zwei Spiel-Events** vorgestellt und auszugsweise gespielt werden. Die Spiele fanden im Januar 2024 an der Technischen Universität Berlin sowie an der Hochschule Luzern – Technik & Architektur statt. Neben Forschenden und Interessierten aus der Planungspraxis und Kommunalverwaltung waren auch Personen anwesend, die an der Umfrage oder den Interviews teilgenommen hatten.

Bei den beiden letztgenannten Anlässen wurde die prototypisch fertiggestellte analoge Version des Planspiels eingesetzt. Diese Events dienten auch der Verbreitung der Projektergebnisse und einer ersten Einschätzung, wie das Planspiel Qualität und Resilienz in der Praxis eingesetzt werden kann. Weitere Spiel-Events sind geplant, um in der Ausbildung an Universitäten und Hochschulen, in der kommunalen Verwaltung sowie in realen oder fiktiven Projektsettings zur Gestaltung einer qualitätsvollen, resilienten gebauten Umwelt beizutragen.

Die sich aus der Beteiligung von externen Spielenden ergebenden Erkenntnisse und Fragen wurden in das Fazit und die Reflexion aufgenommen (siehe Kapitel 6). Auf den nachfolgenden Seiten werden die jeweiligen Schritte der Spielentwicklung näher erläutert.

## **WORKSHOP 1: SAMMLUNG SPIELE UND ANFORDERUNGEN AN DAS SPIEL**

Im ersten Teil des Workshops sammelte das Projektteam persönliche Lieblingsspiele, welche Inspiration im Hinblick auf spielerische Elemente für das Planspiel liefern könnten. Viele Spiele wurden angeschaut und besprochen, darunter zum Beispiel Monopoly oder Tabu, aber auch die 6-Hüte-Methode als spielerisches Element einer Planung.

Darüber hinaus wurden Planspiele im Bereich gebauter Umwelt gesammelt, bei welchen in einem nachfolgenden Rechenschritt systematisch untersucht wurde, wie diese aufgebaut sind und welche Themenfelder sie umfassen. Beispiele hierfür sind das Wohnquintett von Rahel Arnold, der St. Pauli Code als partizipatives Planungsinstrument von der Planbude oder planUrban, ein Standort- und Strategiespiel von Turit Fröbe und Michael Hehenkamp. Eine genaue Auflistung der untersuchten Planspiele im Bereich gebauter Umwelt findet sich im Anhang.

Im Anschluss wurden Anforderungen an das Spiel gesammelt, die in der Nachbearbeitung geclustert und strukturiert wurden. Insgesamt wurden rund 120 Aspekte zusammengetragen, welche sich in unterschiedliche Kategorien, wie „spielerische Elemente“, „Ergebnis des Spiels“, „Transfer in die Realität“, „Spieldesign“, „Anleitung & Regeln“ und „Meta-Ebene“ einordnen lassen. Es zeigte sich eine Fülle an Anforderungen, die sich von abstrakten Vorstellungen, bis hin zu sehr konkreten Anweisungen bewegten. Dabei war der Anspruch nicht, dass das Planspiel alle Anforderungen erfüllen müsse. Dieser Arbeitsschritt diente vielmehr der Sammlung möglicher gewinnbringender Aspekte für die Spieleentwicklung. Beispielhaft sind im Nachfolgenden einige Aspekte aufgelistet.

### **Spielerisches Element**

- Inspirationen, Anschauungsmaterial und Beispiele anbieten.
- Die Sinne anregen.
- Eine kritische Menge an Qualität erreichen.

### **Ergebnis des Spiels**

- Erarbeitung einer gemeinsamen Haltung.
- Win-Win-Situationen aufzeigen.

### **Transfer in die Realität**

- Ein phasengerechtes Spiel.
- Transfer in Planungsprozess.

### **Spieldesign**

- Rollenspezifische Aufgaben.
- Digitale und physische Durchführung.

### **Anleitung und Regeln**

- Begleitung durch Moderation.

### **Meta-Ebene**

- Lernendes Spiel.
- Wertschätzung der Akteurinnen und Akteure der Gestaltung der gebauten Umwelt.

In der nachfolgenden Abbildung ist der Umfang der Sammlung ersichtlich.



Abb. 6 Sammlung von Anforderungen an das Planspiel Qualität und Resilienz (eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP)

## WORKSHOP 2: VARIANTEN SPIELENTWÜRFE

Im zweiten Workshop stellten alle Projektmitarbeitenden einen eigenen Spielentwurf vor, welcher aufgrund der gesammelten Anforderungen entwickelt wurde. Dies diente dazu, den Raum der Möglichkeiten zu öffnen, Inspirationen zu clustern und Ideen durch ein gemeinsames Diskutieren der zentralen Aspekte der Entwürfe zu entwickeln. Ein Spielentwurf war ein Brettspiel mit verschiedenen Spielmodulen wie dem „Denkraum“, „Spielerinnen- und Spielertausch“ oder „Ereignissen“. Ein weiterer Entwurf war ein Kartenspiel mit Karten über Qualitäten gebauter Umwelt sowie Best-Practice-Karten. Bei dem dritten Entwurf lag der Fokus auf einem Perspektivwechsel aller am Planungsprozess beteiligten Akteurinnen und Akteure und der Experten-Laien-Kommunikation, wobei die Spielenden alle Aspekte von Qualität der gebauten Umwelt während des Spiels durchlaufen mussten. Wieder ein anderes Spiel strukturierte sich in verschiedenen Phasen wie der persönlichen Verortung der eigenen Rolle im Prozess der Gestaltung der gebauten Umwelt und der Ausarbeitung eines gemeinsamen Ziels der Planung. Eine weitere Idee fokussierte den Aspekt des Entdeckens und der Kreativität, wobei Personas vorgegeben werden sollten, um eine Möglichkeit zu schaffen aus der eigenen Rolle her austreten zu können. Schließlich war es ein zentraler Aspekt des letzten Spielentwurfs, das persönliche Mindset zu klären, Hidden Agendas offenzulegen und Lösungen zu finden, die im Sinne aller Beteiligten seien.

Alle Spielvorschläge sahen verschiedene Akteursrollen für das Planspiel vor. Viele der genannten Aspekte fanden sich auch in der abschließenden Fassung des Planspiels wieder. Beispielsweise eröffnet das Planspiel Raum für einen Perspektivwechsel durch die Zuteilung verschiedener Persona- und Akteurskarten. Darüber hinaus sind Qualitätenkarten entstanden, welche den Kern des Planspiels ausmachen. Auch ist das Planspiel modular aufgebaut, sodass unterschiedliche Zielsetzungen beim Spielen möglich werden.



Spielidee Selina

**1.) AKTEURE DEFINIEREN**

- Wer ist beteiligt? (Klient, Auftraggeber, Mitarbeiter, Lieferanten, etc.)
- Welche Rollen spielen sie?
- Welche Interessen haben sie?

**2.) SPIELERBEITRAG DEFINIEREN**

- Was ist der Beitrag des Spielers zum Spiel?
- Welche Fähigkeiten braucht er?
- Welche Ressourcen hat er?

**3.) QUALITÄTEN DEFINIEREN**

- Welche Qualitäten sind wichtig für das Spiel?
- Wie werden sie gemessen?
- Wie werden sie gefördert?

**4.) BETEILIGUNG ORGANISIEREN**

- Wie wird das Spiel organisiert?
- Welche Regeln gibt es?
- Wie wird der Spielverlauf gesteuert?

**5.) SPIELEN**

- Wie wird das Spiel gespielt?
- Welche Entscheidungen müssen getroffen werden?
- Wie wird der Spielverlauf dokumentiert?

**6.) EREIGNISSE**

- Was sind die Ereignisse im Spiel?
- Wie werden sie dargestellt?
- Wie werden sie bewertet?

**7.) SPIELERTAUSCH**

- Wie wird der Spielertausch organisiert?
- Welche Regeln gibt es?
- Wie wird der Spielverlauf dokumentiert?

**8.) PERSÖNLICHER WUNSCH**

- Was ist der persönliche Wunsch des Spielers?
- Wie wird er gefördert?
- Wie wird er bewertet?

**9.) DENKRAUM**

- Was ist der Denkraum des Spielers?
- Wie wird er gefördert?
- Wie wird er bewertet?

**9.) CHECKLISTE**

- Welche Aufgaben hat der Spieler?
- Wie werden sie erledigt?
- Wie wird der Spielverlauf dokumentiert?

**10.) Spirit of the Game („Geist des Spieles“)**

- Was ist der Geist des Spieles?
- Wie wird er gefördert?
- Wie wird er bewertet?

Abb. 7 Spielentwurf CCTP (eigene Darstellung © HSLU/CCTP, Selina Lutz)

Spielidee Franziska

**Spielregeln:**

- Beide Teams stellen ihr Projekt mit den jeweiligen Umsetzungsvorschlägen dar.
- Qualitäten vor.
- Nun müssen die Teams beide Vorschläge in einem Umsetzungssatz integrieren und die Umsetzungssätze des jeweils anderen Teams bewerten.
- Dies wiederum muss ein Vorschlag für einen gemeinsamen Partizipationsprozess gemacht werden.

**Spielvorbereitung:**

- Projektwahl: Es wird eine Person bestimmt die aus einem Stapel von Projekten, die verdeckt sind, ein Bauprojekt auswählt.
- Rollenwahl: Jeder Spieler zieht eine Karte auf der die jeweiligen Spielernamen mit den spezifischen Rollenbeschreibungen beschrieben ist.
- Teambildung: Diejenigen mit den selben Farben spielen in einem Team. Es wird abwechselnd pro Team gewürfelt (auch innerhalb des Teams).

**Spielart:**

- ein Team startet und würfelt und rückt entsprechend der Augenzahl auf dem Würfel auf ein Qualitätsspiel. Nun müssen die Spieler beschreiben, wie sie entsprechend ihrer Rolle die Qualität in ihr Projekt integrieren.

**Spielverlauf:**

- Jedes Team rückt entsprechend der Würfelzahlen auf dem Spielfeld voran und integriert die Qualitäten.

**Acht geben:**

- Jede Qualität, die nicht entsprechend integriert wird, muss im Spielverlauf verloren gehen.

**ausstehende Punkte:**

- langfristige Gewinne

**Partizipation:** Einbezug Bevölkerungsguppe durch abschließende Bewertung des Innovationsgehalts des Einbezugs.

**die Qualitätsschnecke**

Fokus  
Perspektivwechsel  
Experten Laien Kommunikation

Abb. 8 Spielentwurf CCTP (eigene Darstellung © HSLU/CCTP, Franziska Hansch)

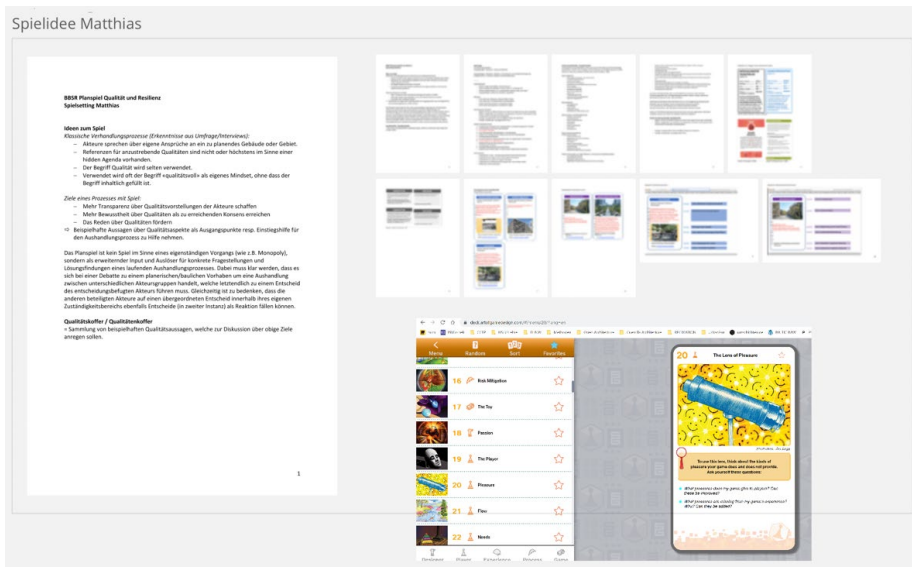


Abb. 9 Spielentwurf CCTP (eigene Darstellung © HSLU/CCTP, Matthias Bürgin)

### WORKSHOP 3: SPIELKONZEPT

Im Anschluss an den zweiten Workshop teilte sich das Forschungsteam in zwei Gruppen auf, die unterschiedliche Elemente des Spiels basierend auf den bisherigen Ergebnissen des Forschungsprozesses weiterentwickelten. Eine Gruppe befasste sich mit der Eingrenzung häufiger Anwendungsfälle, in welchen das Spiel eingesetzt werden könnte und erarbeitete erste Qualitätenkarten. Die zweite Gruppe definierte den Spielablauf und erarbeitete verschiedene Module, entwickelte Spielerrollen, Moodboardkarten und weitere Kartentypen, welche teilweise später wieder verworfen wurden.

Beim dritten Workshop wurden die Anwendungsfälle in zwei übergeordnete Spielsettings unterschieden. Einerseits sollte das Spiel bei der Vorbereitung realer Entwicklungsprojekte genutzt werden können. Hier ist das Ziel, dass das Planungsteam zusammenkommt und gemeinsame Ziele sowie verbindliche Qualitäten gebauter Umwelt und die Art und Weise deren Implementierung in der Praxis festlegt. Andererseits kann das Spiel in einem fiktiven Setting gespielt werden, in welchem der Fokus vielmehr auf dem Wissenszuwachs und dem Lernen zum Thema Qualitäten gebauter Umwelt liegt. Dieser Fall kann besonders in der Ausbildung von Architektinnen und Akteuren, Planerinnen und Planern und verwandten Disziplinen nützlich sein. Außerdem wurden an diesem Workshop erste Qualitätenkarten vorgestellt. Hierbei handelte es sich um eine Sammlung von Qualitäten der gebauten Umwelt in Form von Spielkarten auf Basis der Erkenntnisse aus der Literaturrecherche und Analyse der Empirie.

Der dritte Inhalt des Workshops waren der Spielablauf und weitere Spielkarten, welche von der einen Gruppe vorbereitet wurden. Bei der Erarbeitung der Spielerrollen ergaben sich verschiedene Optionen. Relevant im Prozess zur Gestaltung der gebauten Umwelt waren einerseits professionelle Rollen wie z.B. Planende, Investorinnen und Investoren oder Nutzende. Andererseits ging es auch um persönliche Aspekte, die meinungsbildend sind und unterschiedliche Bedürfnisse hervorrufen, wie z.B. das Alter, eigene Interessen, die Wohnsituation oder der Familienstand. Das Projektteam entschied sich während des Workshops dazu, durch das kombinierte Ziehen zweier Karten zum einen die Akteursrolle und damit die professionelle Rolle einer Person bei der Gestaltung der gebauten Umwelt festzulegen. Zum anderen erhielt jeder Spieler und jede Spielerin eine Personakarten mit persönlichen Charaktereigenschaften und Lebensumständen, um mehr Variabilität im Spiel zu integrieren und vielfältigere Perspektivwechsel zu fördern.

Der erste Spielablauf, welcher in diesem Workshop vorgestellt wurde, ergab außerdem eine Aufteilung in Module, welche je nach Interessenschwerpunkt und zur Verfügung stehenden Zeit gespielt werden können. Diese umfassen einen „Denkraum“ zur persönlichen Annäherung an Qualitäten gebauter Umwelt, eine „Ansichtssache“ mit einem Perspektivwechsel durch die Zuteilung von Spielerrollen und ein „Wunschkonzert“ zur Imagination neuer Qualitäten der gebauten Umwelt. Dazu gibt es ein „Zukunftsszenario“ mit einer Fantasie-reise in eine mögliche Zukunft und ein doppeltes Modul „Wer bin ich? Wer bist du?“ mit spielerischen Elementen zum Erraten von Qualitäten. Eine offene Frage war zu diesem Zeitpunkt noch die Dokumentation der Erkenntnisse aus dem Planspiel und die Möglichkeit zum Transfer in eine reale Projektentwicklung.

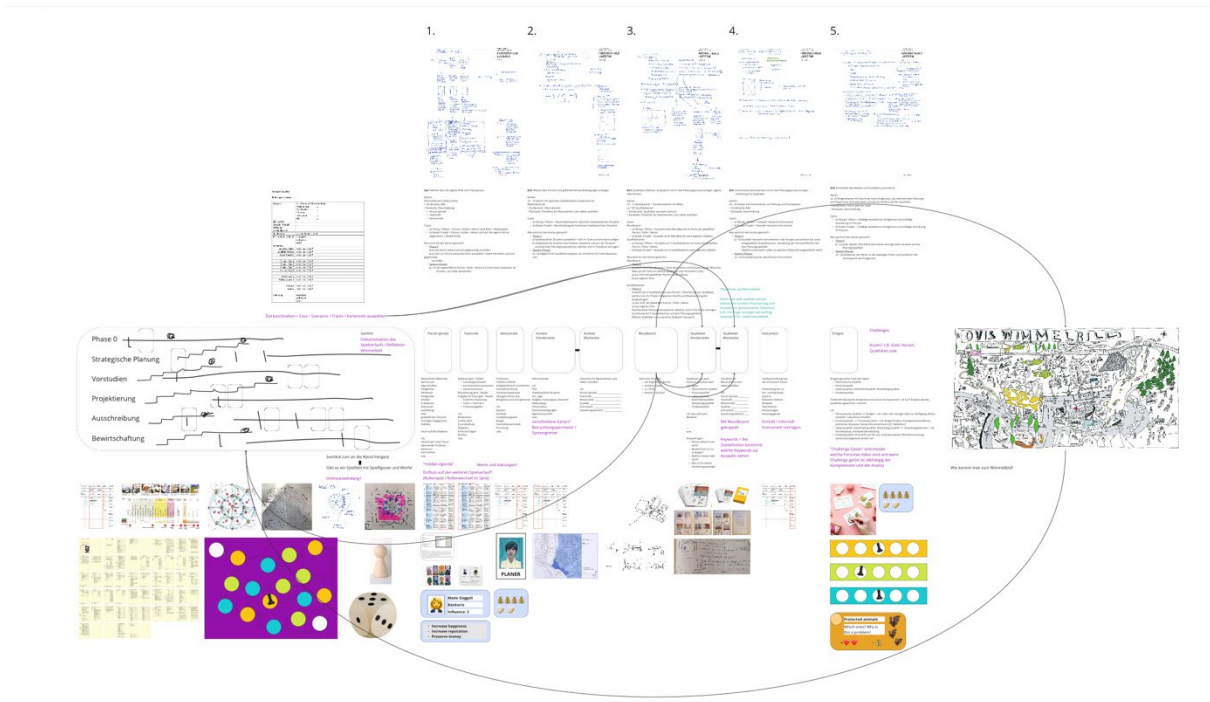


Abb. 10 Umfassendes Spielkonzept aus den vorigen Entwicklungen (eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP)

### TESTSPIEL 1: INITIALE VERSION AN DER TECHNISCHEN UNIVERSITÄT BERLIN / APRIL 2023

Die erste Version des Planspiels wurde, initiiert und moderiert durch die Projektmitarbeiterin Marie Duchêne, im April 2023 mit wissenschaftlichen Mitarbeitende aus den Bereichen Architektur, Stadtforschung und Immobilienwirtschaft an der Technischen Universität Berlin durchgeführt. Bereits in dieser frühen Phase der Spielentwicklung entspann sich eine anregende Diskussion zum Thema Qualitäten gebauter Umwelt, die durch den eingebaute Perspektivwechsel in Form der Rollenvergabe zu neuen Erkenntnissen und lustigen Momenten führte. Die Rückmeldungen zum Spiel betrafen vor allem die Qualitätenkarten, welche im Anschluss basierend auf dem Feedback umstrukturiert und für einen guten Überblick in Qualitätencluster unterteilt wurden. Aus den Qualitätenclustern wurde eine Überblicksgrafik erarbeitet, die zu besseren Orientierung auf dem Spielfeld integriert wurde.

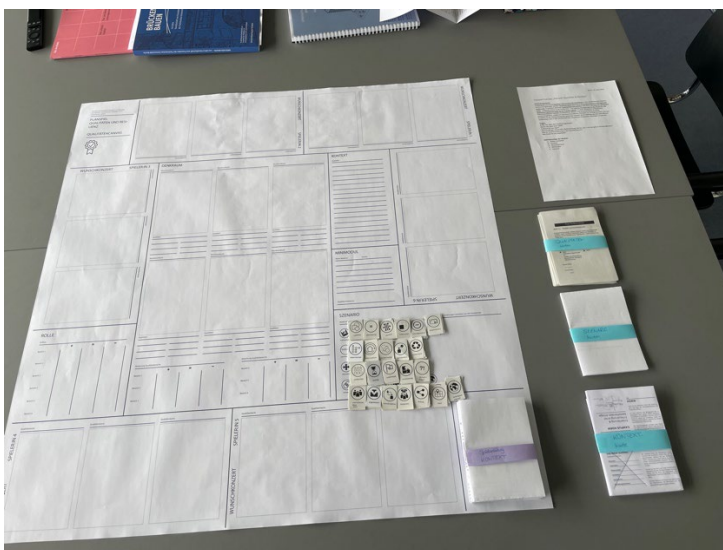


Abb. 11 Spielfeld, Spielkarten und Spielende an der TU Berlin (April 2023, Fotos © TU Berlin)

## TESTSPIEL 2: PROJEKTINTERNE VERSION AN DER HOCHSCHULE LUZERN / JUNI 2023

Im Juni 2023 fand sich das gesamte Projektteam an der Hochschule Luzern zusammen, um vor Ort an zwei aufeinanderfolgenden Tagen, das überarbeitete Spiel sowie den Spielfluss zu testen, Fehler und Lücken zu erkennen und das Spielkonzept zu finalisieren. Auch die Frage der Dokumentation wurde abschließend geklärt, indem den Spielmodulen zwei weitere Module zum Transfer der Spielergebnisse in die Praxis und zur Reflexion des Erspielten und Erlebten anhand eines vorstrukturierten Protokolls hinzugefügt wurden. Damit erhielt das Planspiel Qualität und Resilienz sein finales Konzept. Verändert wurden ab diesem Zeitpunkt nur noch der Inhalt der Spielkarten, insbesondere der Qualitätskarten.

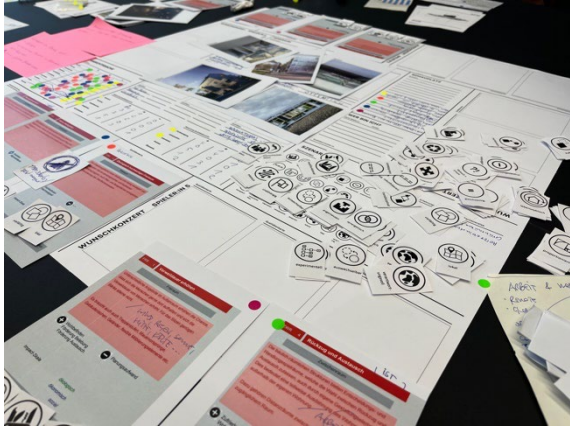


Abb. 12 Spielfeld und Spielende während eines Testspiels an der HSLU (Juni 2023, Fotos © HSLU/CCTP)

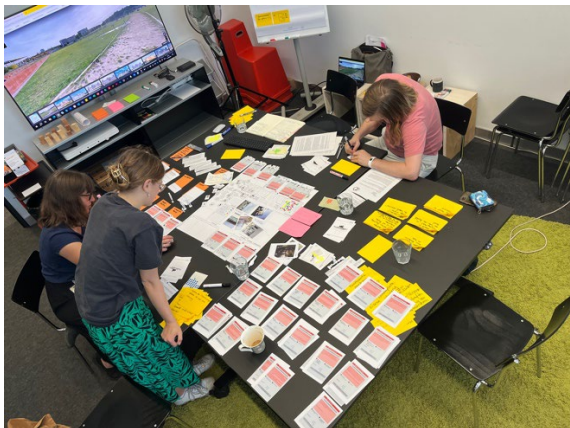


Abb. 13 Projektteam im Spielfluss an der HSLU (Juni 2023, Foto © HSLU/CCTP)

### TESTSPIEL 3: ONLINE-BETA-VERSION / DEZEMBER 2023

Nach erfolgreichem Ausschreibungsverfahren an der TU Berlin startete im November 2023 die Zusammenarbeit mit einem IT-Dienstleister, welcher einerseits eine Webseite mit Informationen zum Planspiel Qualität und Resilienz sowie mit den Spielmaterialien zum freien Download für ein analoges Spiel erstellte und andererseits das Planspiel Qualität und Resilienz, welches bis dato nur in analoger Form vorlag, digitalisierte. Für die Digitalisierung wurde vom Forschungsteam die einer Online-Kollaborationsplattform „Miro“ gewählt, da das Spiel dort sehr frei gestaltet werden kann. Es soll gezeichnet und abgestimmt werden, Regeln dürfen gebrochen, Karte verschoben werden und auch eigene Notizen sind immer willkommen. Miro integriert die meisten dieser Funktionen bereits, beinhaltet außerdem einen Videochat, der zum Austausch zwischen den Mitspielenden genutzt werden kann und ist darüber hinaus kostenlos nutzbar, wodurch das Spiel weiterhin allen Spielinteressierten frei und unkompliziert zur Verfügung steht. Die Betaversion des Online-Spiels wurde Anfang Dezember 2023 getestet. Zwei Personen aus dem Forschungsteam waren Testende, außerdem spielten zwei wissenschaftliche Mitarbeiter aus dem Bereich der Architektur und Planung der Hochschule Luzern sowie eine wissenschaftliche Mitarbeiterin aus dem Bereich der Immobilienwirtschaft von der TU Berlin und ein Architekturstudent der TU Berlin mit hohem Interesse für digitale und KI-basierte Lösungen zur Gestaltung der gebauten Umwelt mit. Im Laufe des Testspiels konnten einige technische Fehler aufgedeckt und anschließend behoben werden. Darüber hinaus gab es von Seiten der Testspielenden inhaltliche Rückmeldungen in Bezug auf das Spiel. Beispielsweise wurde angemerkt, dass die Story des Spiels, der rote Faden, besser ausgebaut werden könnte. Alles in allem waren die Rückmeldungen sehr positiv: das Spiel wurde als spannendes Tool für einen offenen Austausch in der Planung gelobt und freie Elemente wie das Zeichnen einer gemeinsamen Zukunftsvision über Miro wurde sehr gut angenommen. Das wertvolle Feedback floss in die Finalisierung des Planspiels und in die digitale Umsetzung ein.



Abb. 14 Gesamtansicht des digitalen Planspiels zum Zeitpunkt des Testspiels (Dezember 2023)

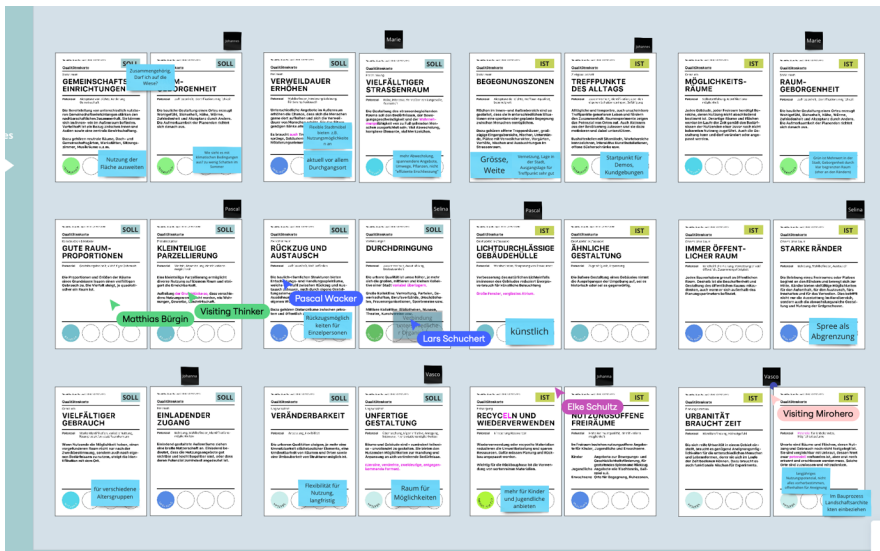


Abb. 15 Testspieler sortieren die gewählten Qualitätskarten auf dem digitalen Spielfeld (Dezember 2023)

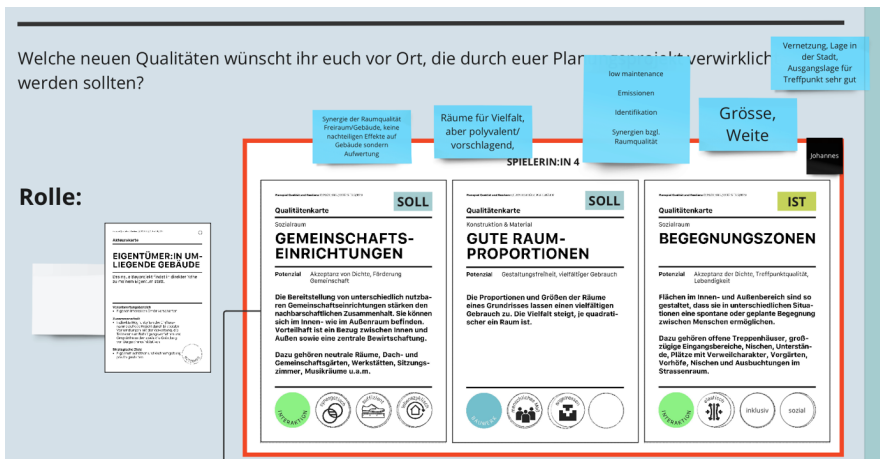


Abb. 16 Auswahl von Qualitätskarten beim digitalen Testspiel (Dezember 2023)

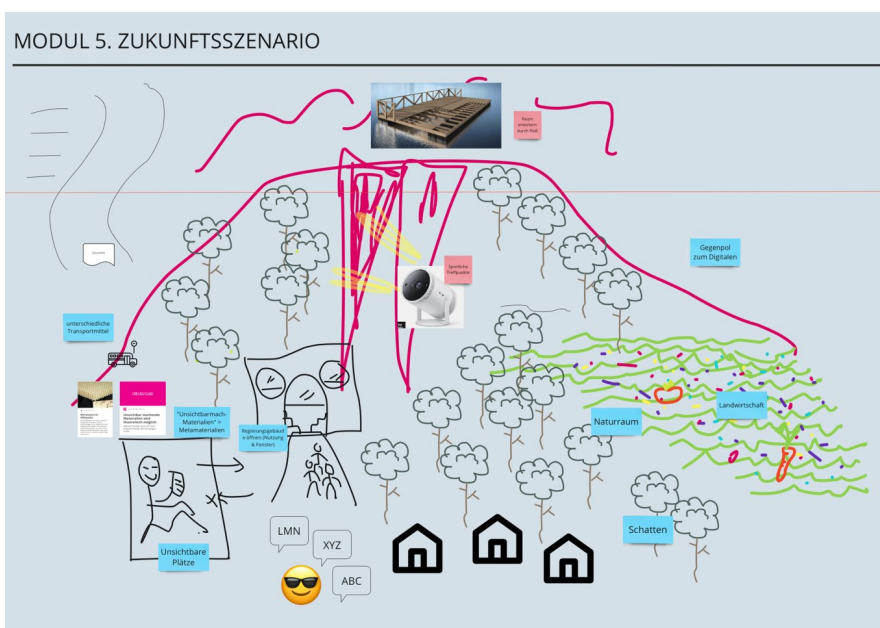


Abb. 17 Ergebnis des gemeinsamen Zukunftsszenarios, gezeichnet durch die Testspieler (Dezember 2023)

## JAHRESAUSSTELLUNG AN DER TECHNISCHEN UNIVERSITÄT BERLIN / JULI 2023

Zur Verbreitung des Planspiels Qualität und Resilienz und der Dissemination der Projektergebnisse konnte das Spiel im Juli 2023 auf der Jahresausstellung des Instituts für Architektur der Technischen Universität Berlin, zu welcher stets viele interessierte Besucherinnen und Besucher aus Wissenschaft und Praxis anwesend sind, gespielt werden.



Abb. 18 Ausstellungspavillon auf der IfA-Jahresausstellung der TU Berlin (Juli 2023, Fotos © TU Berlin)



Abb. 19 Spieltisch auf der IfA-Jahresausstellung der TU Berlin (Juli 2023, Fotos © TU Berlin)

## **SPIEL-EVENT AN DER HOCHSCHULE LUZERN – TECHNIK & ARCHITEKTUR / JANUAR 2024**

Als eine von zwei Abschlussveranstaltungen des Forschungsprojekts wurde am 22. Januar 2024 zum Spielenachmittag an die Hochschule Luzern eingeladen. Zu Gast waren neben Projektmitarbeitenden auch Kooperationspartner der Hochschule Luzern und Personen, die an der im vorliegenden Projekt durchgeführten Umfrage teilgenommen hatten. Konkret umfassten die Mitspielenden ein Vertreter einer ortsansässigen Baugenossenschaft, zwei Leiter der Stadtentwicklung benachbarter Städte, ein Landschaftsarchitekt und Wissenschaftsjournalist sowie ein Vertreter des Schweizer Bundesamts für Kultur.

Nach einer kurzen Einführung wurden am Tisch die Module eins bis vier, das heißt das Modul „Denkraum“ zur persönlichen Annäherung an das Thema Qualitäten, das Modul „Ansichtssache“ für einen Rollentausch und Perspektivwechsel, das Modul „Schauplatz“ zur Verortung bestehender Qualitäten und das Modul „Wunschkonzert“ zum Imaginieren neuer Qualitäten und zur Festlegung von Verantwortlichkeiten für ihre Umsetzung, gespielt. Schauplatz und Anlass des Spiels war der Quartiersentwicklungsprozess des Gebiets der St.-Karli-Brückenköpfe in Luzern, welcher zum Ziel hat, die Freiraumversorgung im Quartier zu verbessern, den gemeinnützigen Wohnungsbau zu fördern sowie die Erschließung für den Fuß- und Fahrradverkehr zu optimieren.

Das Planspiel Qualität und Resilienz wurde sehr positiv bewertet. Eine Rückmeldung war es, dass das Spiel dazu inspiriere, anders zu arbeiten. Das Spiel rege dazu an, Zeit miteinander zu verbringen und sich innerhalb eines Planungsteams aufeinander einzulassen. Somit könne das Spiel durch den eingebauten Perspektivwechsel dazu beitragen, Entscheidungsträgerinnen und -träger in der Stadtentwicklung für die Interessen und Bedürfnisse unterschiedlicher Akteursgruppen zu sensibilisieren. Hervorgehoben wurde außerdem das Potenzial des Spiels, es an unterschiedliche Szenarien der Raum- und Stadtentwicklung anzupassen und zu individualisieren.

Einen möglichen Änderungsbedarf identifizierten die Spielenden auf der Ebene der Qualitätenkarten. Manche Kartentitel sind als Aufforderung formuliert, beispielsweise „Verweildauer erhöhen“, und sind damit ungeeignet für die Beschreibung eines Ist-Zustands. Eine Empfehlung für eine eventuelle Weiterentwicklung des Planspiels wäre es demnach, die Formulierungen zu prüfen und ggf. anzupassen.

Ideen für Anwendungssituationen des Planspiels Qualität und Resilienz gab es viele. Beispielsweise könne man das Spiel bei der Erarbeitung von Verkehrs-, Landschafts- und Siedlungskonzepten nutzen, um das Profil eines Gebiets zu erstellen, welches auf den ersten Blick nicht greifbar ist. Ein Spieler merkte an, dass sein Gespür für die Verortung von Qualitäten durch das Spiel geschärft worden sei. Er wohne in dem Quartier, mit dem sich die Gruppe beschäftigt hatte, und konnte durch das Spiel noch einmal neue Qualitäten des altbekannten Gebiets für sich entdecken. Daran anknüpfend wurde vorgeschlagen, das Spiel als ersten Schritt bei Prozessen der Gebietsentwicklung anzuwenden, um als Planungsteam einen Eindruck davon zu erhalten, welche Qualitäten die Anwohnenden an dem Gebiet schätzen. Darüber hinaus sei das Planspiel hervorragend für die Lehre und das Erlernen von Qualitätsdefinitionen geeignet.





Abb. 20 Testspiel Hochschule Luzern / CCTP  
(Januar 2024, Fotos © HSLU/CCTP)

## **SPIEL-EVENT AN DER TECHNISCHEN UNIVERSITÄT BERLIN / JANUAR 2024**

Die zweite Abschlussveranstaltung des Forschungsprojektes fand am 29. Januar 2024 als Spielenachmittag an der Technischen Universität Berlin statt. Teilnehmende waren Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler der TU Berlin und der Hochschule Luzern (per Video-Chat dazugeschaltet) und FH Aachen aus den Disziplinen der Architektur, Bau- und Planungsmanagement sowie Sozialwissenschaften, außerdem eine Vertreterin des Mittelgebers BBSR, zwei Mitarbeiterinnen der Bundesstiftung Baukultur, eine Repräsentantin eines der Berliner Bezirksämter, eine Journalistin der Deutschen Bauzeitschrift sowie ein Vereinsmitglied von bwgt e.V.

Der Spielenachmittag wurde hybrid angeboten und die Spielenden nach einer kurzen Einführung in zwei Gruppen geteilt. Eine Gruppe spielte die analoge Variante des Spiels am Tisch, die zweite Gruppe testete die digitale Version über Miro. Beide Gruppen spielten die Module eins bis fünf, wobei das fünfte Modul aus zeitlichen Gründen nicht zu Ende gespielt wurde. Gespielt wurden das Modul „Denkraum“ zur persönlichen Annäherung an das Thema Qualitäten, das Modul „Ansichtssache“ für einen Rollentausch und Perspektivwechsel, das Modul „Schauplatz“ zur Verortung bestehender Qualitäten, das Modul „Wunschkonzert“ zum Imaginieren neuer Qualitäten und zur Festlegung von Verantwortlichkeiten in der Umsetzung derselben und der Beginn des Moduls „Zukunftsszenario“, in welchem Qualitäten auf ihre Resilienz geprüft werden. Die Gruppe, welche das analoge Spiel ausprobierte, entschied sich dafür, den industriell geprägten und kulturell vielseitig genutzten Schauplatz des Berliner RAW-Geländes an der Warschauer Straße näher zu betrachten und wählte als fiktives Spieleszenario den Bau eines neuen Wohngebäudes auf dem Gelände. Die Gruppe im digitalen Raum spielte mit dem Schauplatz der Günthersburghöfe in Frankfurt am Main. Die Günthersburghöfe sollen sich als neues und kinderfreundliches Stadtviertel in das organisch gewachsene Gründerzeitquartier Nordend einfügen.

Beide Gruppen spielten mit großer Begeisterung und bewerteten das Planspiel Qualität und Resilienz, sowohl in analoger als auch in digitaler Form, als sehr gelungen. Alle Beteiligten hatten großen Spaß am Prozess und lobten die Anregung der eigenen Kreativität durch unterschiedliche Spielmaterialien. Besonders positiv wurde der integrierte Rollenwechsel durch sehr gut ausgearbeitete und interessant kombinierbare Akteurs- und Personakarten hervorgehoben sowie die Möglichkeit, Akteurinnen und Akteure mithilfe selbst gestalteter Blankokarten zu individualisieren. Eine Erweiterung der Rollenkarten durch eine oder mehrere Personakarten mit starker Profitorientierung und die Ergänzung der Akteursgruppen durch Vertreterinnen und Vertreter der Medien, um deren Einfluss in der Stadtentwicklung zu simulieren, wurde außerdem empfohlen. Darüber hinaus wurde rückgemeldet, dass es produktiv sei, den Spielenden als Vorbereitung für das Spiel die Aufgabe zu stellen, sich mit dem im Vorfeld ausgewählten Schauplatz zu befassen und relevante Akteursgruppen zu identifizieren. Potenzial sahen die Mitspielenden auch darin, das Planspiel mehrmals zu spielen, da die Diskussion durch das erlernte Verständnis für Aufbau und Struktur der Module noch interessanter sein könnte. Eine Anwendung des Planspiels Qualität und Resilienz schlugen sie für die Lehre in Hochschulen, aber auch in weiterführenden Schulen vor und empfahlen dafür Kooperationen mit der Bundesstiftung Baukultur, der Montag Stiftung und weiteren Akteuren. Außerdem könne das Spiel in verkürzter Fassung in Formaten wie einem Bürgerforum Anwendung finden, um den Austausch aufzulockern.

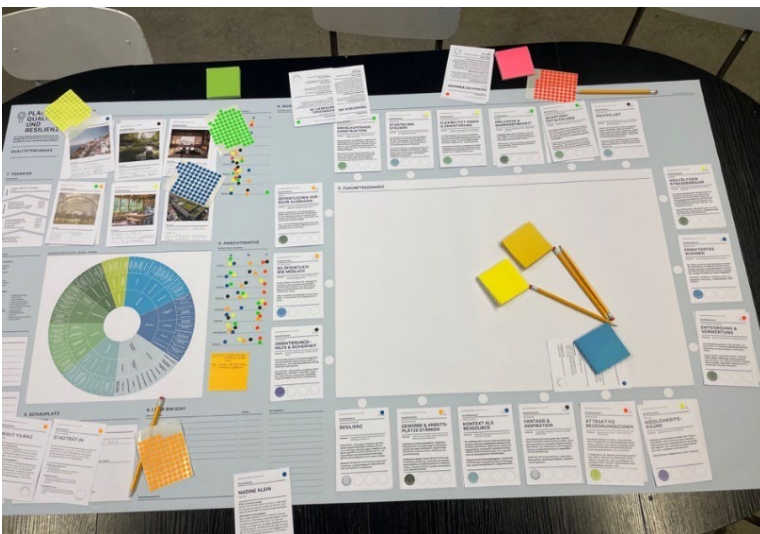
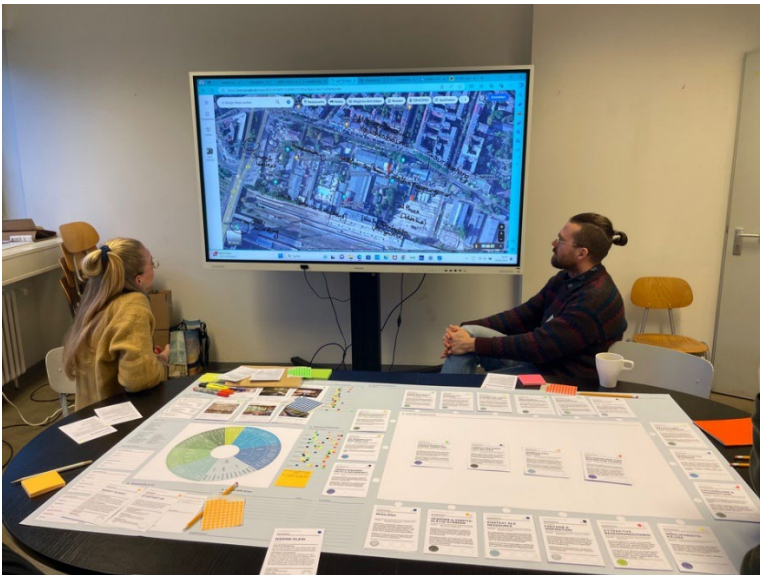
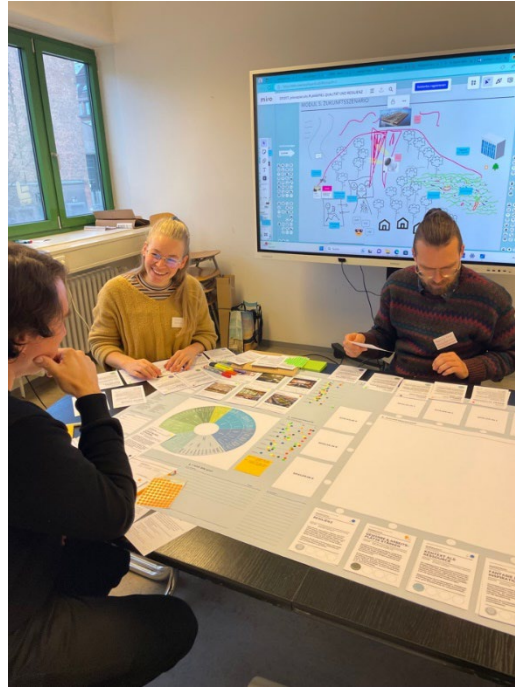


Abb. 21 Testspiel Technische Universität Berlin / pbi  
(Januar 2024, Fotos © TU Berlin)

## 5. PLANSPIEL QUALITÄT & RESILIENZ

Aus der Literaturanalyse, den erhobenen Daten aus Umfrage und Interviews sowie durch die Projektarbeit in Workshops und mithilfe mehrerer Testspiele und Feedbackrunden entstand schließlich das finale Endergebnis des Forschungsprojekts, das Planspiel Qualität und Resilienz in einer analogen sowie in einer digitalen Version.

Alle Designentscheidungen des Spielkonzepts lassen sich auf die drei Welten des Triadic Game Design zurückführen. Die Qualitätenkarten sind ein Beispiel für die Welt der Realität. Sie basieren auf Erhebungen und repräsentieren somit die „faktische“ Sicht der Dinge. Das Spiel ist als Aushandlungsprozess bei der Gestaltung der gebauten Umwelt entwickelt und hat das Lernziel, das Wissen über Qualität und Resilienz zu erweitern und gemeinsam als Gruppe zu operationalisieren (World of Meaning). Schließlich bietet die zufällige Rollenverteilung mehr Verständnis für unterschiedliche Perspektiven und Spaß im Spiel, da man in eine neue Rolle schlüpfen kann (World of Play).

Das Spiel wurde darauf ausgelegt, dass die Spielenden ihr Wissen über Qualitäten gebauter Umwelt und Resilienz teilen und erweitern, durch einen Rollentausch die Perspektive wechseln und in interdisziplinären Planungsprojekten mit mehr Verständnis zusammenarbeiten. Die Spielenden kommen über Qualitäten ins Gespräch und können den Begriff der Qualität gebauter Umwelt operationalisieren und mithilfe einer Fantasiereise eine eigene Zukunftsvision für einen ausgewählten Ort erdenken.

Spielerische Elemente sind integriert und sollen Spaß bringen, allerdings bleibt das Planspiel ein Serious Game, welches vor allem dazu dient, einen offenen Austausch zu fördern. Das Spiel ist modular aufgebaut und kann in unterschiedlicher Kombination gespielt werden. Die Auswahl der Module erfolgt vor Spielbeginn nach dem folgenden Schema, welches auf der Webseite sowie auf Miro für alle Spielinteressierten zugänglich ist.

Die durch das Forschungsteam vorgeschlagenen Kombinationen adressieren die ermittelten Anwendungsfälle in Form von typischen Spielanlässen für konkrete Vorhaben („Transformation“, „Neuentwicklung“) und erlauben fiktive Spielweisen ohne konkretes Vorhaben („projektunabhängig“), um die Themen Qualität und Resilienz zu vertiefen. Des Weiteren sind Spielanlässe zur Vertiefung zusammengestellt („Prozessentwicklung und Rollen“, „Lernen zum Thema Qualität“). Genauso gut ist es möglich, die Spielmodule als „freies Spiel“ zu kombinieren. Durch das Forschungsteam wurden für die unterschiedlichen Spielanlässe jeweils „erforderliche“ und „optionale“ Module ausgewählt.

## SPIELANLASS

Konkretes Vorhaben		Ohne konkretes oder mit fiktivem Vorhaben			
Transformation	Neuentwicklung	Projekt-unabhängig	Prozessentwicklung und Rollen	Lernen zum Thema Qualität	Freies Spiel

### SPIELMODULE

1. Denkraum 35'	1. Denkraum 35'	1. Denkraum 35'	1. Denkraum 35'	1. Denkraum 35'	1. Denkraum 35'
2. Ansichtssache 45'	2. Ansichtssache 45'	2. Ansichtssache 45'	2. Ansichtssache 45'	2. Ansichtssache 45'	2. Ansichtssache 45'
3. Schauplatz 45' – 60'	3. Schauplatz 45' – 60'	3. Schauplatz 45' – 60'	3. Schauplatz 45' – 60'	3. Schauplatz 45' – 60'	3. Schauplatz 45' – 60'
4. Wunschkonzert 45'	4. Wunschkonzert 45'	4. Wunschkonzert 45'	4. Wunschkonzert 45'	4. Wunschkonzert 45'	4. Wunschkonzert 45'
5. Zukunftsszenario 50'	5. Zukunftsszenario 50'	5. Zukunftsszenario 50'	5. Zukunftsszenario 50'	5. Zukunftsszenario 50'	5. Zukunftsszenario 50'
6.1 Wer bin ich? 30'	6.1 Wer bin ich? 30'	6.1 Wer bin ich? 30'	6.1 Wer bin ich? 30'	6.1 Wer bin ich? 30'	6.1 Wer bin ich? 30'
6.2 Wer bist du? 60' – 90'	6.2 Wer bist du? 60' – 90'	6.2 Wer bist du? 60' – 90'	6.2 Wer bist du? 60' – 90'	6.2 Wer bist du? 60' – 90'	6.2 Wer bist du? 60' – 90'

### AUSWERTUNGSMODULE

7. Transfer 45'	7. Transfer 45'	7. Transfer 45'	7. Transfer 45'	7. Transfer 45'	7. Transfer 45'
8. Resonanz 30'	8. Resonanz 30'	8. Resonanz 30'	8. Resonanz 30'	8. Resonanz 30'	8. Resonanz 30'

### SPIELZEITEN (gesamt)

4h20' – 4h35'	4h20' – 4h35'	3h05' – 3h20'	4h10'	3h25'	6h25' – 7h10'
---------------	---------------	---------------	-------	-------	---------------

#### Legende

- Vollfarben: Erforderliche Module für das obenstehende Spielsetting
- Pastellfarben: Optionale Module für das obenstehende Spielsetting
- Blau: Module mit Qualitätsthemen
- Grün: Module mit Resilienzthemen

Tab. 1 Übersicht Spielmodule, Spieldauer und empfohlene Module nach Spielanlass  
(eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP)

Das Planspiel Qualität und Resilienz wurde für sechs Personen ausgearbeitet. Allerdings kann es auch spannend sein, mit mehr Personen zu spielen, die sich dann in unterschiedliche Gruppen aufteilen würden und am Ende ihre Spielergebnisse vergleichen. Die nachfolgende Auflistung fasst die einzelnen Module sowie ihre Ziele zusammen und gibt einen Überblick darüber, was das Planspiel leisten kann. Die Ziele sind direkt an die Spielenden adressiert und sind ebenfalls Teil der Spiel- bzw. Modulanleitung.

## **1. DENKRAUM**

Das Ziel des Moduls ist eine persönliche Annäherung an Qualitäten von gebauter Umwelt, losgelöst von einem Projekt oder Umwelteinflüssen. Ihr macht euch Gedanken darüber, welche Qualitäten euch besonders ansprechen, bzw. für euch relevant sind.

## **2. ANSICHTSSACHE**

Das Ziel des Moduls ist es festzustellen, welchen Einfluss ihr in eurer eigenen, oder einer fiktiven Rolle auf Qualitäten gebauter Umwelt habt. Ihr macht euch Gedanken darüber, welchen Einfluss ihr ausüben könnt oder sollt.

## **3. SCHAUPLATZ**

Das Ziel des Moduls ist es, den Schauplatz (Kontext) kennenzulernen und bestehende Qualitäten zu erörtern. Ihr überlegt euch, wo ihr bereits bestehende Qualitäten seht, die euch wichtig sind.

## **4. WUNSCHKONZERT**

Das Ziel des Moduls ist es, neue Qualitäten für das Planungsprojekt zu imaginieren, diese zu priorisieren und herauszufinden, wer für deren Umsetzung und Sicherung die Verantwortung hat. Ihr handelt aus, welche Qualitäten für euch besonders wichtig sind.

## **5. ZUKUNFTSSZENARIO**

Das Ziel des Moduls ist das Fantasieren einer möglichen Zukunft am Schauplatz. Ihr werdet auf eine Reise mitgenommen, um zu sehen, wie das Projekt in 50 Jahren aussehen kann und welche Resilienzansforderungen sich damit an die euch zugeteilten Qualitäten ergeben.

### **6.1 WER BIN ICH?**

Das Ziel des Moduls ist es, Qualitäten gebauter Umwelt in- und auswendig kennenzulernen. Der Reihe nach verkörpert ihr eine Qualität und versucht diese über das Stellen von Fragen an die Mitspielenden zu erraten. Bei dieser Aufgabe ist euer Erinnerungsvermögen gefragt!

### **6.2 WER BIST DU?**

Das Ziel des Moduls ist es, Qualitäten gebauter Umwelt in- und auswendig kennenzulernen. Der Reihe nach beschreibt ihr so viele Qualitäten wie möglich während die Mitspielerinnen und -spieler diese zu erraten versuchen. Bei dieser Aufgabe sind all eure Sinne gefragt!

## **7. TRANSFER**

Das Ziel des Moduls ist es, geeignete Instrumente für eine verbindliche Strategie der langfristigen Qualitätssicherung zu ermitteln. Ihr wählt konkrete Verfahren oder Produkte und ordnet diese verantwortlichen Personen zu.

## **8. RESONANZ**

Das Ziel des Moduls ist es, sich rückblickend über die wichtigsten persönlichen Erkenntnisse und Ergebnisse Gedanken zu machen und zusammen mit den Mitspielerinnen und -spielern eine gemeinsame Stoßrichtung (Haltung | These) zu entwickeln.

Die Module greifen auf unterschiedliche Spielelemente und Aufträge zurück. Im Gesamten umfasst das Planspiel Qualität und Resilienz die nachfolgend schematisch dargestellten Elemente.

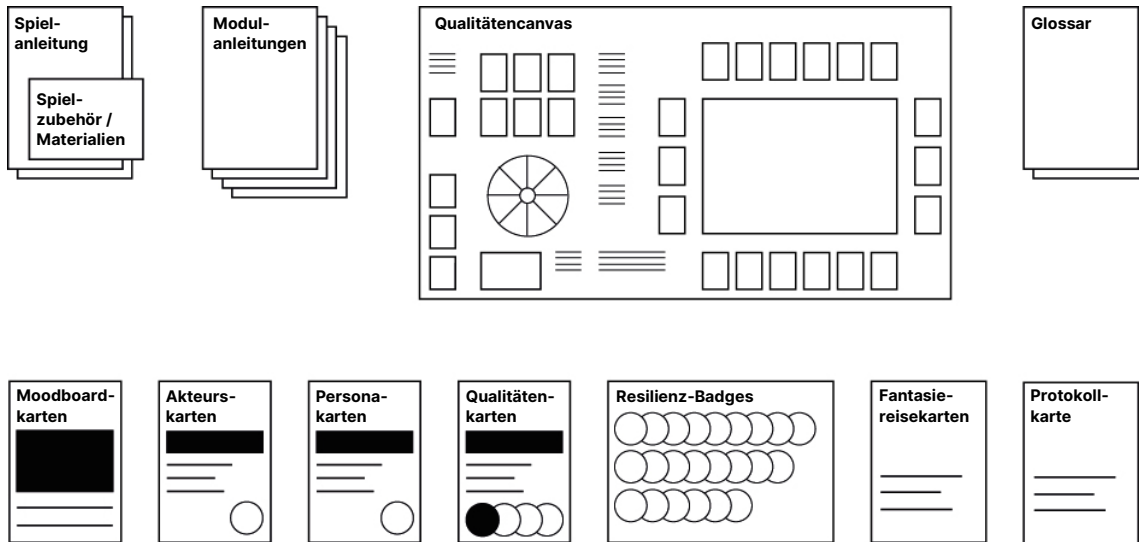


Abb. 22 Grafik mit Überblick über die einzelnen Spielelemente (eigene Darstellung © HSLU/CCTP)

Nachfolgend sind Auszüge und Beispiele der Elemente des Planspiels Qualität und Resilienz dargestellt. Sie zeigen jeweils die analoge Version für ein physisches Spielsetting an einem gemeinsamen Tisch. Anschließend wird auf den Unterschied zwischen der analogen und digitalen Spielweise eingegangen. Die vollständige Version des analogen Spiels kann im Anhang eingesehen werden.

### 5.1. SPIELZUTATEN

Der **Qualitätencanvas** dient als Spielfeld sowie zur Dokumentation der Diskussion und der Erkenntnisse der Spielerinnen und Spieler. Auf dem Canvas ist für jedes Modul eine Spielfläche gekennzeichnet, auf der je nach Aufgabenstellung Karten abgelegt oder Punkte geklebt werden bzw. geschrieben und gezeichnet wird. Für die digitale Version des Spiels wurde der Qualitätencanvas etwas anders angeordnet, um einen flüssigeren Spielablauf am Bildschirm zu erreichen.

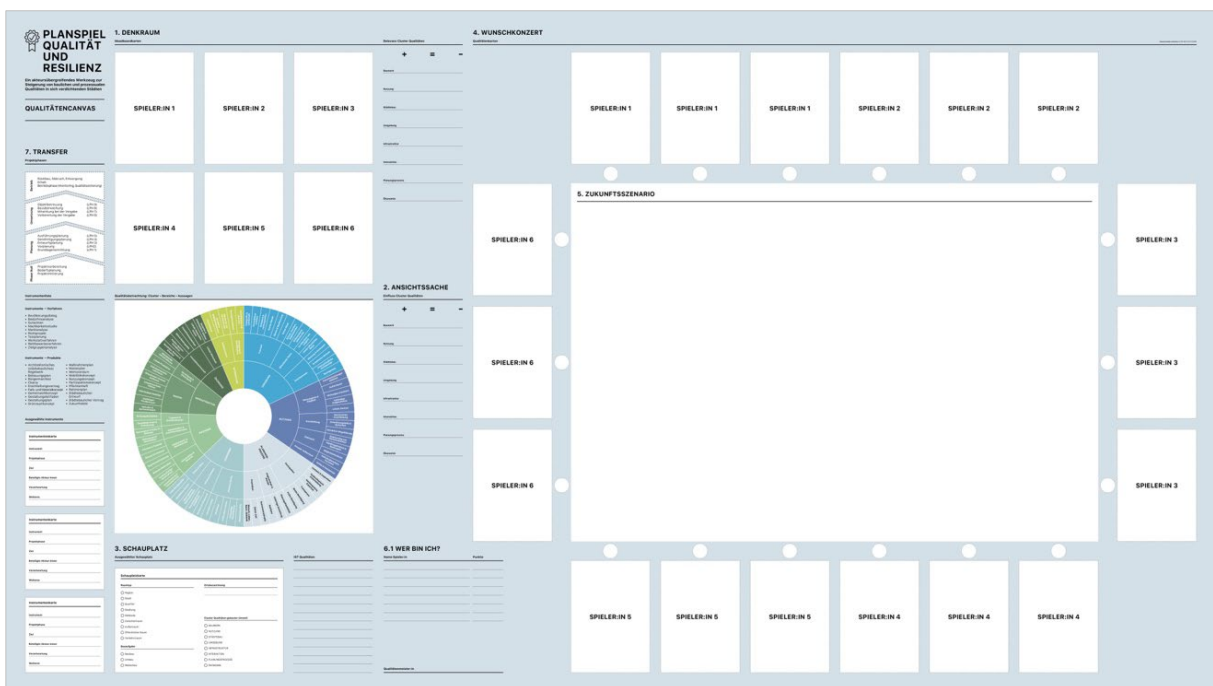


Abb. 23 Qualitätencanvas als Spielfeld (eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP)

Die **Spielanleitung** beschreibt Ziele, Module und Anwendungssituationen des Planspiels und gibt einen Überblick über das benötigte Spielzubehör. Sie sollte während der Spielvorbereitung gründlich studiert werden. In der digitalen Version findet sich eine verkürzte Form der Spielanleitung. Nicht notwendig ist hier beispielsweise der Überblick über das Spielzubehör, da dieses für das digitale Spiel weder gedruckt noch sortiert werden muss, sondern auf der digitalen Spieloberfläche bereits vorbereitet wurde.

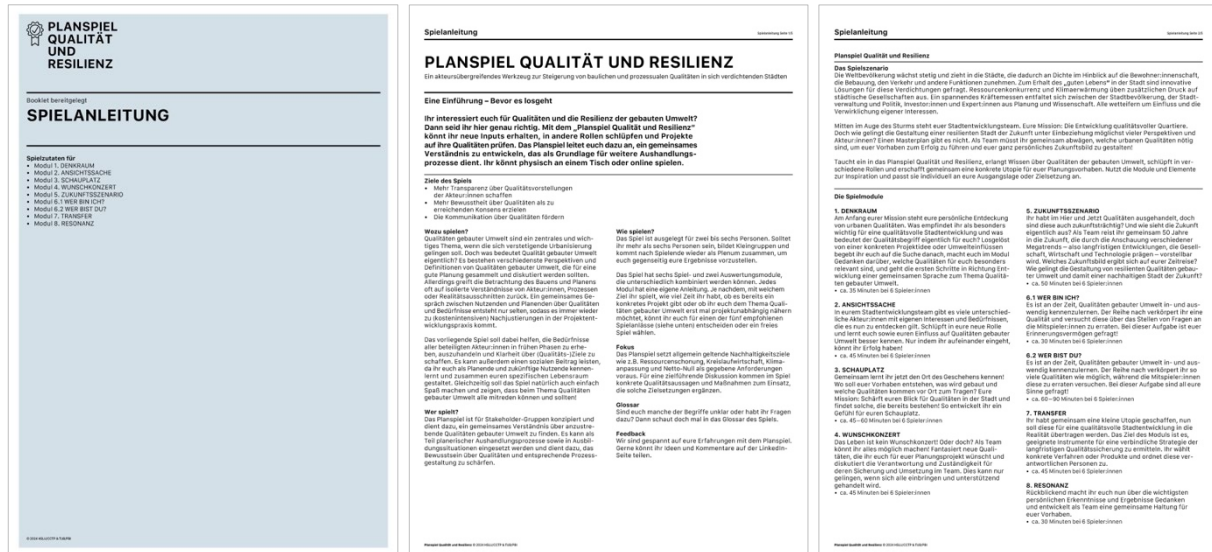


Abb. 24 Spielanleitung (Beispiele, eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP)

Für jedes der sechs Spiel- und zwei Transfermodule gibt es eine **Modulanleitung**. Sie beginnt jeweils mit der Story des Moduls, welche das Ziel beschreibt und schließt mit der Vorbereitung des Moduls an, z.B. bzgl. der Bereitstellung der benötigten Spielkarten. Danach folgen die Aufgabenstellungen des Moduls, welche Schritt für Schritt vorgelesen und durchgespielt wird. Die digitale Spieloberfläche führt Modulanleitungen und Spielzubehör zusammen und braucht daher keinen zusätzlichen Absatz der Modulvorbereitung.

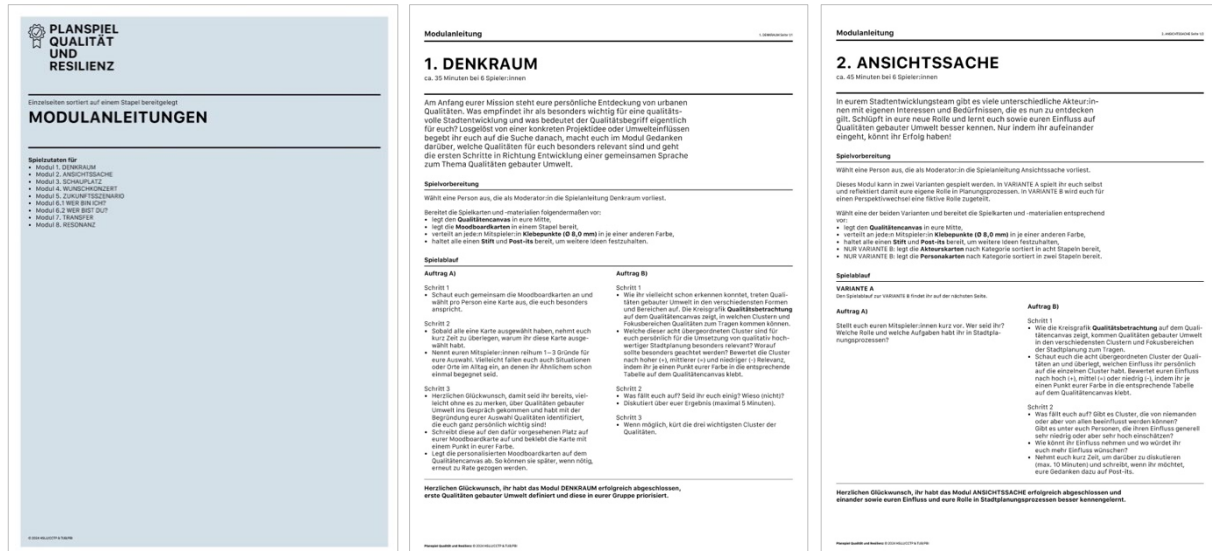


Abb. 25 Modulanleitung (Beispiele, eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP)



Die **Moodboardkarten** finden in Modul 1 ‚Denkraum‘ Anwendung und sollen den Spielerinnen und Spielern ermöglichen, durch eine visuelle Reise eine persönliche Annäherung an Qualitäten gebauter Umwelt zu erleben. Die Moodboardkarten sind in der analogen und der digitalen Spielversion integriert.

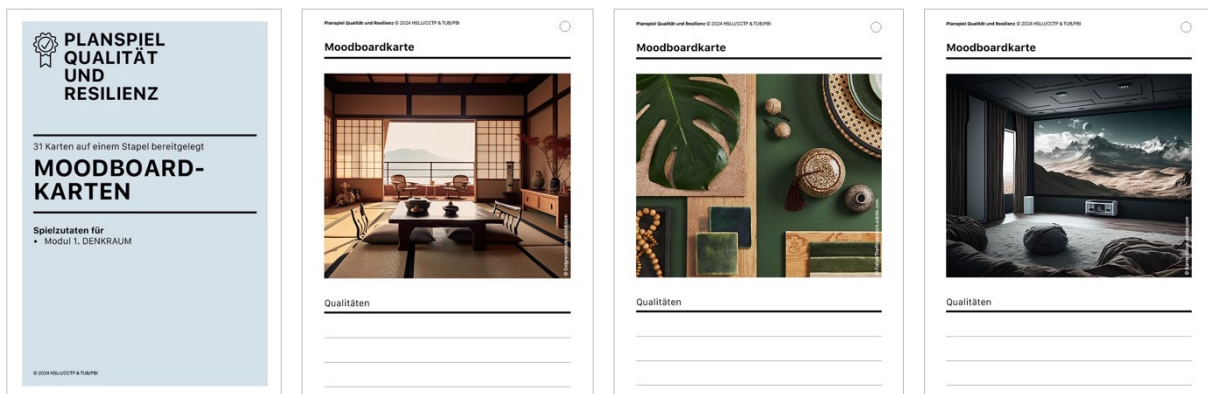


Abb. 26 Moodboardkarten (Beispiele, eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP)

**Akteurskarten und Personakarten** werden den Spielerinnen und Spielern in Modul 2 ‚Ansichtssache‘ zufällig zugeteilt. Die Akteurskarten bezeichnen Rollen in der Stadtentwicklung und decken verschiedene Akteursgruppen ab, wie beispielsweise die Gruppe der Nutzenden, der Planenden, der Politik und der Fachbegleitung. Die Personakarten vergeben einen Namen sowie persönliche Charakteristika und können sowohl erwachsene Personen als auch Kinder und Jugendliche sein. Beide Karten zusammen ergeben die Spielerrolle der Mitspielenden, wodurch ein Perspektivwechsel hergeleitet werden kann. Die Karten kommen in der analogen und digitalen Version gleichermaßen zur Anwendung.



Abb. 27 Akteurskarten und Personakarten (Beispiele, eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP)

Ab dem Modul 3 ‚**Schauplatz**‘ kommen **Qualitätenkarten** zum Einsatz. Sie sind das wichtigste Kernelement des Planspiels und umfassen 79 Qualitätenkarten sowie eine Blankokarte, die von den Mitspielenden bei Bedarf selbst ausgefüllt werden kann. Die Qualitätenkarten enthalten Aussagen zum Thema Qualität aus Theorie und Praxis sowie eine Beschreibung und Potenziale, die sich daraus ergeben. Die Qualitätenkarten sind in 23 Bereiche und acht übergeordnete Cluster sortiert. Die entsprechende Zugehörigkeit der Qualitätenkarte wird über einen eingefärbten Kreis unten links auf der Karte angezeigt. Daneben befinden drei leere Kreise, die später im Modul 5 ‚Zukunftsszenario‘ genutzt werden. Die Qualitätenkarten finden sowohl in der analogen als auch der digitalen Spielversion Anwendung.



Abb. 28 Qualitätenkarten (Beispiele, eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP)

Im Modul 5 ‚**Zukunftsszenario**‘ erleben die Spielerinnen und Spieler eine Fantasiereise, die ihnen vor Augen führt, wie eine nachhaltige Stadt der Zukunft aussehen kann. Die **Fantasiereisekarten** beinhalten jeweils eine fiktive Geschichte entlang von sieben Megatrends des Zukunftsinstituts ([www.zukunftsinstitut.de](http://www.zukunftsinstitut.de)). Sie enthalten die Themen Mobilität, New Work, Konnektivität, Sicherheit, Gesundheit, Neo-Ökologie und Wissenskultur und dienen dazu, sich in zukünftige Anforderungen am Ort des Planungsgebiets hineinzuversetzen und die Resilienz der gewählten Qualitäten aus einer Zukunftsperspektive heraus abzuschätzen. Die Fantasiereise kann von den Fantasiereisekarten abgelesen oder als Audioaufnahme auf der Webseite [planspiel.pbi.tu-berlin.de](http://planspiel.pbi.tu-berlin.de) angehört werden. Das gleiche gilt für das digitale Spiel.

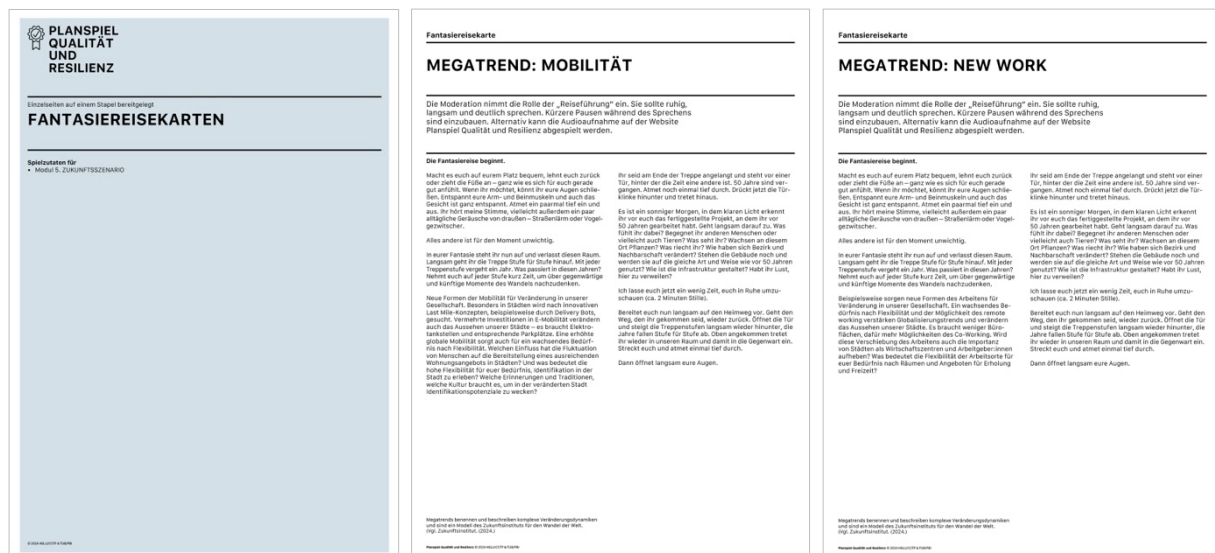


Abb. 29 Fantasiereisekarten (Beispiele, eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP)

Die **Resilienz-Badges** liegen in der analogen Spielversion als kreisrunde Sticker mit einem Schriftzug der jeweiligen Resilienzanforderung und einem dazu gehörigen Icon vor. Die Spielerinnen und Spieler sollen Resilienzanforderungen auswählen, die es braucht, damit sich eine Qualität als zukunftsfähig erweisen kann. Die entsprechenden Resilienz-Badges werden dann auf die betreffende Qualitätenkarte geklebt. In der digitalen Version können die Resilienz-Badges hin und her gezogen oder kopiert werden.

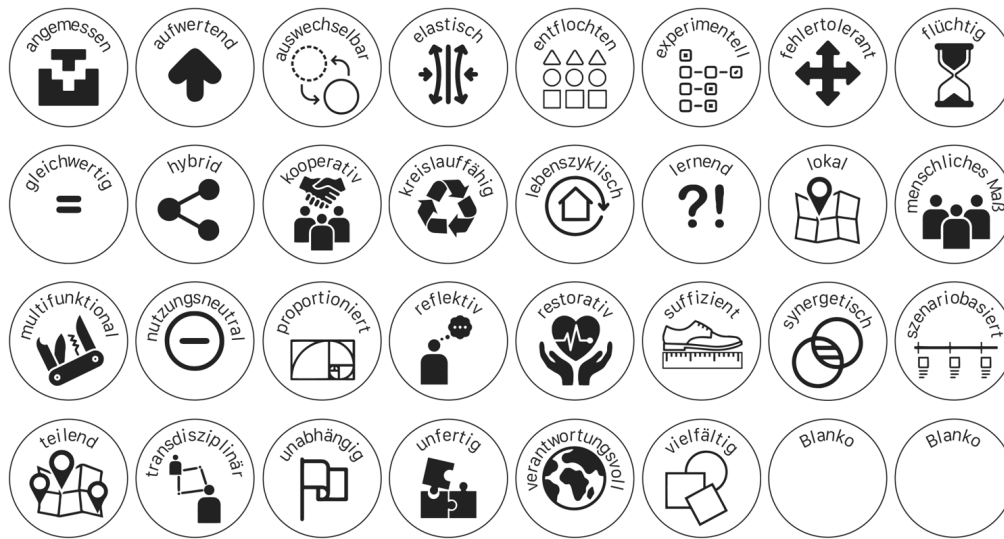


Abb. 30 Resilienz-Badges für das Spiel am Tisch  
(Icons © HSLU/CCTP)

Im Modul 8 ‚**Resonanz**‘ füllen die Spielerinnen und Spieler am Tisch oder digital eine individuelle **Protokollkarte** aus, um die persönlich gewonnen Erkenntnisse zu dokumentieren. Auf diese Weise wird die Erfahrung des Spielens reflektiert. Jede Spielerin und jeder Spieler können die wichtigsten Punkte für das weitere Vorgehen in ihrem Alltag und ihrer Rolle in der Gestaltung von Qualitäten des gebauten Lebensraums festhalten. Außerdem können während der Vorstellung der Protokollkarte gemeinsame Werte identifiziert oder eine Haltung bzw. Thesen entwickelt werden, welche das Spielerinnen- und Spieler-Team in zukünftige Prozesse einfließen lassen kann.

Protokollkarte	
Vorname, Name	Organisation
<b>Gespielte Module</b> <input type="radio"/> 1. DENKRAUM <input type="radio"/> 2. ANSICHTSSACHE <input type="radio"/> 3. SCHAUPLATZ <input type="radio"/> 4. WUNSCHKONZERT <input type="radio"/> 5. ZUKUNFTSZEINABILD <input type="radio"/> 6.1 WER BIN ICH? (kurze Version) <input type="radio"/> 6.2 WER BIST DU? (lange Version) <input type="radio"/> 7. TRANSFER <input type="radio"/> 8. RESONANZ	<b>Spieler:innenrolle</b> <input type="radio"/> Eigene Rolle Persona Akteursrolle  <b>Verantwortung für folgende Qualitäten</b> 1. Qualität _____ 2. Qualität _____ 3. Qualität _____
<b>Persönliche Erkenntnisse</b> • Welche Rolle für dich persönlich spielt? • Was ist dir während des Spiels aufgefallen? • Welche Aspekte sind für dich wichtig? • Was kommt dir weiterhin oder wo gibt es noch offene Punkte?	
<b>Relevante Ergebnisse</b> • Welche, welche Ergebnisse für dich in deiner persönlichen Rolle und einem möglichen Aufgaben von besonderer Relevanz sind.	
<b>Gemeinsame Haltung   These</b> • Welche Haltung/These/These (aus dem Spiel) auf eine gemeinsame Haltung/These für das Projekt einget? Einleiten diesen Punkt mit einem Mitarbeiter:innen und notieren die gemeinsame Haltung/These.	
<b>Nächste Schritte</b> • Welche nächsten Schritte sind für dich eingeleitet? • Wo kann dieser in den nächsten Schritten umgesetzt werden?	
<small>Diese Protokollkarte soll zur individuellen Weiterbegleitung des Projekts dienen. Sie kann zum Ende des Spiels mitgenommen und gut sichtbar am Arbeitsplatz aufgehängt werden.</small>	

Abb. 31 Protokollkarte  
(Beispiele, eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP)

Das ‚Glossar‘ wird als Booklet an alle Spielerinnen und Spieler verteilt und dient als Nachschlagewerk für Fachbegriffe, die während des Spiels verwendet werden. Das Glossar ist digital auf der Webseite [planspiel.pbi.tu-berlin.de](http://planspiel.pbi.tu-berlin.de) abgelegt und kann während des analogen sowie digitalen Spiels über einen Link aufgerufen werden.

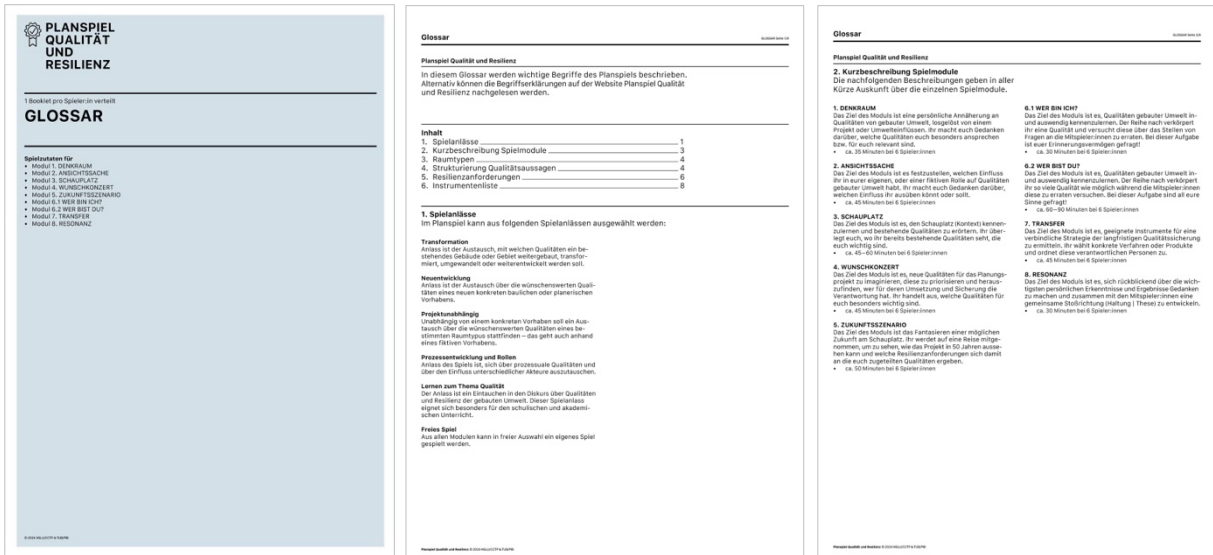


Abb. 32 Glossar (Beispiele, eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP)

Neben den zuvor beschriebenen Elementen werden je nach Modul verschiedene Hilfsmittel benötigt. Die nachfolgende Übersicht zeigt das entsprechende Spielzubehör und gibt außerdem die jeweiligen Druckformate und Stückzahlen an.

## SPIELZUBEHÖR IN DER ÜBERSICHT

Kartentyp	Druckformat	wird für die Module benötigt								Anzahl Ausdrücke	Zuschnitt	Vorbereitung der Karten
<b>Plotter</b>												
Qualitätencanvas	160 x 90 cm	1	2	3	4	5	6.1	7	8	1 Ex.	auf Format 160 x 90cm schneiden	auf den Spieltisch legen
Der Qualitätencanvas ist euer Spielfeld. Hier findet ihr für jedes Modul einen Ausschnitt, in dem ihr Ideen aufschreiben, Visionen skizzieren und Spielkarten platzieren könnt. So haltet ihr eure Spielergebnisse direkt für die Zukunft fest.												
<b>A4-Drucker</b>												
Spielanleitung	A4	1	2	3	4	5	6	7	8	1 Ex.	-	Booklet bereitgelegt
Modulanleitungen	A4	1	2	3	4	5	6	7	8	1 Ex.	-	Einzelseiten sortiert auf einem Stapel bereitgelegt
Glossar	A4	1	2	3	4	5	6	7	8	1 – 6 Ex.	-	1 Booklet pro Spieler:in verteilt
Fantasiereisekarten	A4					5				1 Ex.	-	Einzelseiten auf einem Stapel bereitgelegt
Protokollkarte	A4								8	1 – 6 Ex.	-	1 Karte pro Spieler:in verteilt
Moodboardkarten	A4 (4x A6)	1								1 Ex.	auf Format A6 schneiden	31 Karten, auf einem Stapel bereitgelegt
Personakarten	A4 (4x A6)		2B							1 Ex.	auf Format A6 schneiden	11 Karten, sortiert auf zwei Stapel bereitgelegt
Akteurskarten	A4 (4x A6)		2B							1 Ex.	auf Format A6 schneiden	35 Karten, sortiert auf acht Stapel bereitgelegt
Bei den Akteurskarten stehen euch neben den vorbereiteten Karten zudem einige Blankokarten zur Verfügung, welche ihr nach Belieben selbst ausfüllen könnt.												
Qualitätenkarten	A4 (4x A6)		3	4		6				1 Ex.	auf Format A6 schneiden	79 Karten, sortiert auf acht Stapel bereitgelegt
<b>Vorlage</b>												
Resilienz-Badges	A4					5				1 – 6 Ex.	auf Vorlage Herma 4386 drucken	1 Bogen pro Spieler:in verteilt
<b>Weiteres Material</b>												
			1	2	3	4				7	eine Farbe	<b>Klebpunkte (Ø 8,0 mm)</b> pro Person
										7	<b>Faden oder Schnur</b> in zwei Farben (z.B. rot und blau) und eine <b>Schere</b>	
			1	2	3	4	5	6	7	8	einen <b>Stift</b> pro Person	
			1	2	3	4	5	6	7	8	<b>Post-It's</b> zum Festhalten von Ideen	
					3		5	6			ein <b>digitales Endgerät</b> (z.B. Laptop, Tablet, usw.) mit Stoppuhr und Zugang zum Internet	
					3						<b>Pläne und Fotos</b> des Stadtplanungsprojekts	

Tab. 2 Spielzubehör in der Übersicht inkl. Hinweisen zur Vorbereitung (eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP)

## 5.2. SPIEL AM TISCH, ONLINE-VERSION & WEBSEITE

Die Entwicklung der Elemente, Module und Spielzüge sowie des Spiels als Ganzes erfolgte auf Basis eines physischen Spielsettings. Spielende sitzen oder stehen an einem Tisch und nutzen die oben gezeigten analogen Karten zur Ausführung von Spielzügen und zur Dokumentation. Manche Spielaufträge benötigen z.B. einen Laptop mit Internet-Zugang und einen großen Bildschirm.

Aus dieser analog spielbaren Version wurde eine rein digital spielbare Variante entwickelt. Diese nutzt ein online verfügbares Miro-Board<sup>1</sup> und dessen technische Möglichkeiten, das Spielerlebnis nachzuempfinden. Die digitale Version des Planspiels erlaubt es, durch die Verwendung eines gleichzeitig eingerichteten Video-Chats (z.B. Microsoft Teams oder Zoom) dezentral zu spielen. Die Spielenden müssen sich dazu nicht im selben Raum befinden, sondern bedienen an ihrem jeweiligen Standort ihr eigenes Gerät.

Das Spielzubehör, welches analog verwendet wird, wurde für die Handhabung in der digitalen Variante teilweise gekürzt oder angepasst. So sind beispielsweise die Modulanleitungen in die Spieloberfläche integriert und führen Schritt für Schritt durch das digitale Spielfeld. Ein wesentlicher Unterschied betrifft die Module 6.1 ‚**Wer bin ich?**‘ und 6.2 ‚**Wer bist du?**‘. Während das Modul 6.1 mit anderen stilistischen Mitteln das gleiche Lernziel erreichen kann, musste das Modul 6.2 für die digitale Version aufgegeben werden, da die dort verwendeten Elemente (z.B. Pantomime) trotz digitalem Video-Chat praktisch nicht funktionierten. Bis auf diesen Fall konnten alle Spielschritte und Spielelemente ins Digitale übersetzt werden, wodurch sich die Versionen nur minimal voneinander unterscheiden.

Die nachfolgende Abbildung zeigt einen Überblick über alle Spielelemente des Miro-Boards.



Abb. 33 Screenshot Miro-Board  
(Februar 2024)

Wie bei anderen digital angelegten Workshop-Settings ist zu Beginn eine kleine Warm-up-Übung zu empfehlen. Sie unterstützt das Ankommen der Teilnehmenden und kompensiert einen Teil des informellen Austauschs, der mit physischen Treffen einhergeht. Zum Beispiel könnte dies ein digitales „Punkteleben“ auf einer Skala sein, in der einerseits die aktuelle Befindlichkeit angegeben werden kann (z.B. mit Wettersymbolen wie Sonne, Wolken, Regen). Andererseits könnte der Umgang mit Qualitäten und Resilienz in der alltäglichen Arbeit oder der eigenen Lebenssituation kommentiert werden (z.B. wie hoch der individuell wahrgenommene Einfluss auf die Gestaltung der gebauten Umwelt eingeschätzt wird oder welche Aspekte eine wichtige Rolle im eigenen Alltagserleben spielen).

<sup>1</sup> Mindestens eine/r der Spielenden sollte über einen kommerziellen Miro-Zugang verfügen, um alle Funktionen nutzen zu können.

Beide Varianten des Planspiels sind über die Webseite [planspiel.pbi.tu-berlin.de](http://planspiel.pbi.tu-berlin.de) zugänglich. Das Hosting der Webseite ist über die TU Berlin organisiert und wird bis 2029 von einem IT-Dienstleister gepflegt. Dort finden sich neben Informationen zum Forschungsprojekt und dem vorliegenden Bericht alle benötigten Materialien des analogen Planspiels zum Download und ein Miro-Board des Planspiels kann für eine digitale Durchführung heruntergeladen werden.

Eine Übersicht der Inhalte der Webseite findet sich im Anhang Sitemap Webseite.

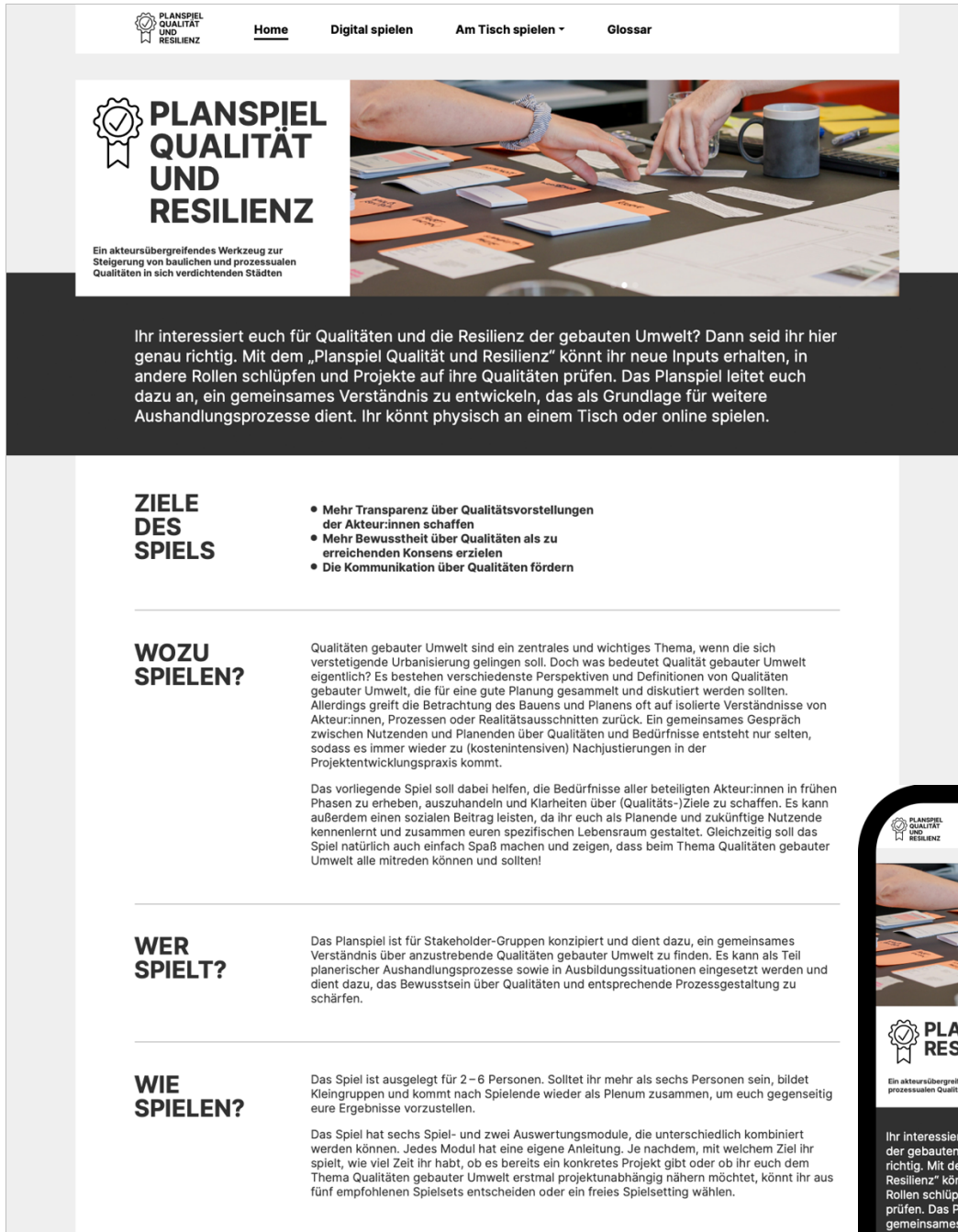


Abb. 34 Landing Page der Webseite [planspiel.pbi.tu-berlin.de](http://planspiel.pbi.tu-berlin.de) (Ausschnitt, Webdesign © HSLU/CCTP)

## 6. FAZIT & REFLEXION

### ZUSAMMENFASSUNG & FAZIT

Die Auseinandersetzung mit den Themen Qualität, Resilienz und Aushandlungsprozess hat gezeigt, dass Qualitäten der gebauten Umwelt stets differenziert zu betrachten sind. In der Literatur aufgeführte Ansätze, Ziele und Kriterien geben einerseits die Stoßrichtung im Sinn der grünen, gerechten und produktiven Stadt vor. Andererseits braucht es jeweils einen spezifischen Transfer von abstrakten Begriffen in eine lokale Situation mit ihren individuellen Rahmenbedingungen.

Qualität wird häufig eindimensional, disziplinär verstanden. Die Einigung auf ein gemeinsames Verständnis über Qualitäten der gebauten Umwelt und ihre Operationalisierung ist daher ein wesentlicher erster Schritt zugunsten einer gesteigerten Qualität unseres Lebensraums in seinen Wechselwirkungen. Bei der weiteren Aushandlung von Qualitäten ist zwischen Eigenschaften und Wirkungen der baulich-gestalterischen Maßnahmen zu unterscheiden. In einem akteursübergreifenden, transdisziplinären Dialog können Synergien, Mehrwerte und Konsequenzen im Sinn der Resilienz besser abgeschätzt werden. Eine solche systemische Betrachtungsweise, welche Lebenszyklen und Transformationskapazitäten berücksichtigt, dient dazu, nachhaltig tragbare und wertbeständige Entscheidungen zugunsten spezifischer Qualitäten zu treffen.

Bisherige Aushandlungsprozesse und Partizipationsgelegenheiten lassen sich vorwiegend formellen Prozessschritten zuordnen. Im Sinn einer integrierten Stadtentwicklung lohnt es sich, auch informelle Verfahren aufzunehmen, um insbesondere in frühen Phasen spielerische Gelegenheiten anzubieten und Handlungsspielräume zu formulieren. Eine frühe Beschäftigung mit vorherrschenden Verständnissen und die Entwicklung einer gemeinsamen Position unter Beteiligung unterschiedlicher Akteurinnen und Akteure können helfen, spätere Missverständnisse zu vermeiden und gleichzeitig auf die Komplexität und Notwendigkeit von Anpassungsmöglichkeiten zugunsten einer gesteigerten Resilienz hinzuweisen. Die in solchen Prozessen gewonnenen Erkenntnisse und definierten Eigenschaften sind aus Gründen der Qualitätssicherung wiederum in formellen Instrumenten zu verankern und entsprechenden Verantwortungsbereichen zuzuweisen.

Das erarbeitete Planspiel Qualität und Resilienz geht auf diese Aspekte ein und schafft als Denkraum jenseits des alltäglichen Planungsgeschäfts die Gelegenheit zum Austausch über verschiedenste Akteursgruppen hinweg. Das Planspiel wurde als prototypisches Werkzeug erstellt und ist für verschiedene Anwendungsfälle adaptierbar. Die unterschiedlichen Module adressieren einzelne Themen und entwickeln sie Schritt für Schritt weiter. Durch das Planspiel entstehen gemeinsame Formulierungen für Qualitäten und angestrebte Resilienzfaktoren, die im weiteren Prozess als Referenzpunkt dienen. Des Weiteren findet eine Priorisierung statt und verhandelbare werden von nicht-verhandelbaren Qualitäten unterschieden. Mit dem Transfer der spielerisch erarbeiteten Erkenntnisse in geeignete Instrumente und durch eine persönliche Dokumentation bietet das Planspiel eine direkte Verknüpfung in die tägliche Arbeit von Personen, die an der Gestaltung des gebauten Lebensraums beteiligt sind.

Neben der Verwendung der inhaltlichen Erkenntnisse, z.B. bei der Übertragung von Qualitäten in Form von Qualitätenkarten, wurden auch Hinweise aus der Umfrage und den Interviews in Bezug auf den Aushandlungsprozess aufgenommen. Das Planspiel beginnt über entsprechende Anleitungen der Module mit einem persönlichen Zugang zum individuellen Verständnis von Qualitäten der gebauten Umwelt. Anschließend werden Beispiele räumlicher Situationen verwendet, um den Dialog zu fördern und es wird mithilfe von Persona- und Akteurskarten ein Perspektivwechsel vollzogen.



Diese unterschiedlichen Zugänge streben einen Austausch auf Augenhöhe an und es können Grenzen zwischen Laien, Expertinnen und Experten sowie zwischen unterschiedlichen Disziplinen und Rollen überwunden und ein Bottom-up-Ansatz gefördert werden. Die Option des digitalen Spielsettings kann darüber hinaus neue Teilnehmendengruppen anziehen und erlaubt ein ortsunabhängiges Zusammenkommen sowie eine direkte digitale Dokumentation.

Obwohl das Planspiel für die Phase Null entwickelt wurde, geht es im Spiel auch um konkrete Qualitätsformulierungen. Damit wird gewährleistet, dass abstrakte Schlagworte mit spezifischen Bildern hinterlegt und unterschiedliche Verständnisse diskutiert werden. Während des Spielverlaufs erhalten die Qualitätskarten immer weitere Informationen, die z.B. ihre Wirksamkeit, ihren Zeitpunkt (bestehend oder gewünscht) und ihre Zuordnung zu einer Rolle beschreiben. Die auf diese Weise angereicherten Qualitätskarten werden in mehreren Spielrunden priorisiert und aussortiert sowie mithilfe von Zukunftsszenarien (Fantasiereise) auf ihre Resilienz geprüft (Resilienz-Badges). Mit diesen Schritten wird die Komplexität von Qualität vermittelt, welche in Aushandlungsprozessen zugunsten einer erhöhten Qualität und Wertbeständigkeit berücksichtigt werden sollte.

Das Planspiel und seine Elemente lassen kreative Ideen zu und helfen, grundlegende Motivationen zu verstehen und einzuordnen. Wird das Planspiel als Teil eines realen Beteiligungsprozesses eingesetzt, sollte ein Erwartungsmanagement erfolgen. Dies bedeutet, dass Rahmenbedingungen eindeutig und transparent kommuniziert werden und dass der Grad der Partizipation und Wirksamkeit definiert ist. Darüber hinaus ist die Ergebnisoffenheit innerhalb übergeordneter Ziele deklariert und es ist ein Budget für die weitergehende verbindliche Planung und Umsetzung reserviert und notwendige Experten können eingeholt werden.

Zuletzt wurde in den Ergebnissen der Umfrage und Interviews nahegelegt, Aushandlungsprozesse durch eine professionelle Moderation zu begleiten. Dies ist ebenfalls für das vorliegende Planspiel Qualität und Resilienz von Vorteil, damit sich Spielende auf das Spielen konzentrieren können, die Dokumentation gewährleistet ist und durch bei Bedarf durch die Moderation „von außen“ in das Spiel eingegriffen und navigiert werden kann.

## **REFLEXION AUS SICHT DES FORSCHUNGSTEAMS**

Aus der Erfahrung der Testspiele und der erhaltenen Rückmeldungen zeigten sich weitere interessante Aspekte des Planspiels. Die folgenden Bemerkungen basieren auf Spielsettings, in denen aufgrund der fortschreitenden Entwicklung und des Test-Settings, z.B. mit Fokus auf digitale Funktionsweisen, jeweils nur eine Auswahl von Modulen zum Einsatz kam.

Das Planspiel wurde als spannende Grundlage für die Verständigung über ein konkretes Projekt eingeschätzt. Wird ein fiktiver Ort ausgesucht, darf offen fantasiert werden und es können sich neue Erkenntnisse ergeben. Seitens des Forschungsteams wurden bestimmte zusammengehörige Spielmodule für typische Anwendungsfälle empfohlen.

Die erarbeiteten Spielzutaten können auch außerhalb der Anleitung des Planspiels frei genutzt werden. Einzelne Module könnten herausgenommen, oder die Qualitätskarten und Resilienzanforderungen für ein bestimmtes Projektvorhaben konsultiert werden. Auch ist es möglich, andere Sammlungen von Qualitäten in das Spiel zu integrieren<sup>2</sup>.

Darüber hinaus sind Erweiterungen denkbar, die jenseits erstrebenswerter Zukünfte liegen und disruptive Szenarien enthalten. Damit könnte die Resilienz von Qualitäten ebenfalls im Kontext globaler Risiken oder der Treiber des Wandels, wie z.B. Klimawandel oder Migration erfolgen.

---

<sup>2</sup> Zum Beispiel könnten bei einem Projekt mit „Qualitäten Urbaner Gebiete“ (MU) oder ähnlich dichten, durchmischten und wandelbaren Quartiere, die in der gleichnamigen Studie erarbeiteten baulich-räumlichen und prozessbezogenen „Gestaltungsbausteine“ hinzugezogen werden, um die spezifische Rolle des MU im Kontext der Qualitäten zu diskutieren (Schuchert et al., 2021).

Eine sorgfältige Vorbereitung und Einarbeitung der Moderation in die Anleitungen des analogen und die Funktionalitäten des digitalen Planspiels ist essenziell, um während des Spielverlaufs steuern zu können und ggf. im vorgegebenen Zeitrahmen Prioritäten zu setzen. Auch ist es sinnvoll, wenn sich die teilnehmenden Spielenden über die Ziele der Module informieren, um eine Auswahl zu treffen.

Wenn das Planspiel in einem konkreten Projektsetting mit bekannter Situation zum Einsatz kommt, ist es ratsam, Planunterlagen, Lagepläne, Fotos vom Gelände usw. griffbereit zu haben, um sie im entsprechenden Modul in das Spiel zu integrieren.

In den auszugsweise gespielten Modulen 3, 4 und 5 schien das spielerische Momentum noch nicht ausgeschöpft zu sein. Dies lag vermutlich daran, dass die vorausgehenden Module mit dem persönlichen Zugang über Moodboardkarten (Modul 1) und der Rollenwechsel über Akteurs- und Personakarten (Modul 2) zu diesem Zeitpunkt nicht Teil des Spielsettings waren. In den später durchgeführten Spiel-Events, die bereits mit dem ersten Modul begannen, wurde die Spieldynamik als deutlich besser wahrgenommen und der Spielfluss konnte in den nachfolgenden Modulen aufrechterhalten werden.

Im Vergleich zwischen der analogen und digitalen Spielvariante zeigte sich, dass der informelle Austausch des physischen Settings – der auch einmal kurz zwischen Sitznachbarinnen und -nachbarn stattfindet – in der digitalen Variante fehlt oder durch die Moderation aufgefangen werden sollte (z.B. durch digitale Warm-up-Formate). In der digitalen Version ergab sich ein geringerer Anteil spontaner Diskussion, der wahrscheinlich teilweise auf technische Funktionalitäten zurückzuführen ist (z.B. gewohnte Mikrofoneinstellungen). Die digitale Durchführung wird insbesondere bei Gruppen empfohlen, deren Personen sich an verschiedenen Orten befinden oder wenn sich ein Planungsteam oder eine Abteilung bereits gut kennt. Durch die digitalen Funktionalitäten der Videokonferenz und des Miro-Bords fällt der Aufwand der Vorbereitung und der Moderation etwas größer aus als bei einem analogen Spielsetting. Das Forschungsteam empfiehlt daher zugunsten der Qualität des Austauschs nach Möglichkeit die analoge Version des Planspiels mit einer gut vorbereiteten Moderation, in der auch informelle Gespräche beim Ankommen, in Pausen, während des Spielens sowie nach dem Ende möglich sind.

## **AUSBLICK**

Für eine umfassende Reflexion des Planspiels Qualität und Resilienz wird es nun darum gehen, in weiteren Spieldurchläufen Erfahrungen in der Realität mit vielfältigen Akteursgruppen sowie bestenfalls in allen unterschiedlichen Anwendungsfällen zu sammeln.

Die Autorinnen und Autoren nehmen gerne Inputs zu den Erfahrungen mit dem Planspiel und weitere Ideen oder Hinweise entgegen.

# MITWIRKENDE

## **Auftragnehmer**

Technische Universität Berlin, Fakultät VI – Planen Bauen Umwelt,  
Institut für Architektur (IfA), Fachgebiet Planungs- und Bauökonomie / Immobilienwirtschaft (pbi)  
Prof. Dr. rer. pol. Kristin Wellner

Hochschule Luzern – Technik & Architektur (HSLU – T&A), Institut für Architektur (IAR),  
Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur (CCTP)  
Prof. Dr.-Ing. Peter Schwehr

## **Autorinnen, Autoren und Mitwirkende**

Marie Duchêne, M.A. Historische Urbanistik (Projektleitung Gesamtprojekt, TU Berlin/pbi)  
Dipl. Geograf ETH Matthias Bürgin (Projektleitung HSLU/CCTP)  
Dipl.-Ing. (FH) C. Lars Schuchert, M.A. IMIAD (stv. Projektleitung HSLU/CCTP)  
Selina Lutz, B.A. Innenarchitektur, MAS ETH Wohnforum (HSLU/CCTP)  
Franziska Hansch, M.A. Gesellschaftswissenschaften (HSLU/CCTP)  
Dr. Richard Wetzel, Phd Computer Science (HSLU/Immersive Realities Research Lab)  
Elke Schultz, Dipl.-Designerin (HSLU/CCTP)  
Prof. Dr. rer. pol. Kristin Wellner (TU Berlin/pbi)  
Prof. Dr.-Ing. Peter Schwehr (HSLU/CCTP)  
Dipl.-Ing. Ben Gabriel (TU Berlin)

## **Fachliche Betreuung**

Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung  
Referat WB 3 – Forschung und Innovation im Bauwesen, Bonn  
Dr. Katja Hasche

# VERZEICHNISSE

## LITERATURVERZEICHNIS BERICHT

- Amréus, L., Bouche-Florin, L.-É. & Francesco, G. de. (2021). *Acht Kriterien für eine hohe Baukultur: Davos Qualitätssystem für Baukultur*. Bundesamt für Kultur BAK.
- Aschenbeck, N. (2010). *Zehn Kriterien für eine gute Architektur und Baukultur*. „Wie erkenne ich gute Baukultur - Zehn Kriterien für einen kritischen Umgang mit der gebauten Umwelt“. Netzwerk Baukultur Niedersachsen, Oldenburg. [https://www.baukultur-niedersachsen.de/images/veroeffentlichungen/netzwerk/dokumentationen/Nils\\_Aschenbeck\\_Kriterien\\_gute\\_Architektur.pdf](https://www.baukultur-niedersachsen.de/images/veroeffentlichungen/netzwerk/dokumentationen/Nils_Aschenbeck_Kriterien_gute_Architektur.pdf)
- Awan, N., Schneider, T. & Till, J. (2011). *Spatial agency: Other ways of doing architecture*. Routledge.
- Backlund, P., Engström, H., Hammar, C., Johannesson, M. & Lebram, M. (2007). Sidh: A Game Based Firefighter Training Simulation. In *Information Visualization* (S. 899–907). <https://doi.org/10.1109/IV.2007.100>
- Baugesetzbuch § 3 Beteiligung der Öffentlichkeit. [https://www.gesetze-im-internet.de/bbaug/\\_3.html](https://www.gesetze-im-internet.de/bbaug/_3.html)
- Bundesamt für Kultur. (2020). *Strategie Baukultur: Interdepartementale Strategie zur Förderung der Baukultur*. Verabschiedet vom Bundesrat am 26. Februar 2020.
- Bundesamt für Kultur (Hrsg.). (2021). *Davos Qualitätssystem für Baukultur: Bewertungsformular*.
- Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat (Hrsg.). (2019). *Neue Partner für die Quartiersentwicklung: Mit gemeinwohlorientierten Initiativen Stadt gestalten*. Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR) im Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung. [https://www.staedtebauforderung.info/SharedDocs/downloads/DE/Praxis/ArbeitshilfenundLeitfaeden/neue-partner-quartiersentwicklung.pdf?\\_\\_blob=publicationFile&v=3](https://www.staedtebauforderung.info/SharedDocs/downloads/DE/Praxis/ArbeitshilfenundLeitfaeden/neue-partner-quartiersentwicklung.pdf?__blob=publicationFile&v=3)
- Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat. (2021). *Memorandum Urbane Resilienz: Wege zur robusten, adaptiven und zukunftsfähigen Stadt*. [https://www.nationale-stadtentwicklungspolitik.de/NSPWeb/SharedDocs/Publikationen/DE/Publikationen/memorandum\\_urbane\\_resilienz.pdf](https://www.nationale-stadtentwicklungspolitik.de/NSPWeb/SharedDocs/Publikationen/DE/Publikationen/memorandum_urbane_resilienz.pdf)
- Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, Bau und Reaktorsicherheit (Hrsg.). (2007, 25. Mai). *Leipzig Charta: Zur nachhaltigen europäischen Stadt*. Angenommen anlässlich des Informellen Ministertreffens zur Stadtentwicklung und zum territorialen Zusammenhalt in Leipzig am 24. / 25. Mai 2007. [https://www.bmu.de/fileadmin/Daten\\_BMU/Download\\_PDF/Nationale\\_Stadtentwicklung/leipzig\\_charta\\_de\\_bf.pdf](https://www.bmu.de/fileadmin/Daten_BMU/Download_PDF/Nationale_Stadtentwicklung/leipzig_charta_de_bf.pdf)
- Entwurf eines Gesetzes zur Errichtung einer „Bundesstiftung Baukultur“ inkl. Begründung, Deutscher Bundestag – 16. Wahlperiode. Drucksache 16/1945 vom 23. Juni 2006 (2006).
- Bundesstiftung Baukultur. *Was ist Baukultur?* Stiftung, Profil. <https://www.bundesstiftung-baukultur.de/stiftung/profil>
- Cheng, J., Putnam, C. & Guo, J. L. (2016). Always a Tall Order": Values and Practices of Professional Game Designers of Serious Games for Health. In *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, CHI PLAY '16. New York, NY, USA: ACM.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. In *Envisioning Future Media Environments*, New York, NY, USA: ACM.
- Empa. *postfossilCities*. <https://www.empa.ch/de/web/pfc>
- Europäische Union (Hrsg.). (2020, 30. November). *Neue Leipzig Charta: Die transformative Kraft der Städte für das Gemeinwohl*.
- Fezer, J. (2004). *Hier entsteht: Strategien partizipativer Architektur und räumlicher Aneignung*. MetroZones 3. b\_books.
- Flierl, B. (2010). Baukultur und Gesellschaft. In S. Lampe (Hrsg.), *Grundlagen (Berlin, Germany): Bd. 4. Architektur und Baukultur: Reflexionen aus Wissenschaft und Praxis* (1. Aufl.). DOM Publishers.
- Gabriel, B., Schuchert, C. L., Frommenwiler, L. & Schwehr, P. (2024). *Hybridize the Ordinary: Hybridisierung von Großsiedlungen am Stadtrand* (BBSR-Online-Publikation, in Ausarbeitung).
- Glaser, B. G. & Strauss, A. L. (2005). *Grounded theory: Strategien qualitativer Forschung* (2., korrigierte Aufl.). *Gesundheitswissenschaften, Methoden*. H. Huber.
- Gross, M. D., Habraken, N. J [N. J.], Massachusetts Institute of Technology. & National Science Foundation (U.S.). (1987). *Concept design games: a report submitted to the National Science Foundation Engineering Directorate, Design Methodology Program*. Dept. of Architecture, Massachusetts Institute of Technology. <https://catalog.hathitrust.org/Record/009223626>
- Habraken, N. J [Nicolaas John]. (2000). *Die Träger und die Menschen: Das Ende des Massenwohnungsbaus*. Arnulf Lüchinger.

- Harteveld, C. (2011). *Triadic game design: balancing reality, meaning and play*. Computer science. Springer.
- Johnson, W. (2007). Serious Use of a Serious Game for Language Learning. In *Front. Artif. Intell. Appl.*, vol. 158.
- Khaled, R. & Ingram, G. (2012). Tales from the front lines of a large-scale serious game project. In *CHI '12, Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (S. 69–78). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2207676.2207688>
- Kretz, S. & Kueng, L. (Hrsg.). (2016). *Urbane Qualitäten: Ein Handbuch am Beispiel der Metropolitanregion Zürich* (1. Auflage). Edition Hochparterre.
- Kriese, U. M., Kriese, U., Hoffmann, V. H. & Scholz, R. W. (2010). *Investors construct lifestyles: The environmental science perspective*. ETH.
- Kriz, W. C. (2008). A Systemic-Constructivist Approach to the Facilitation and Debriefing of Simulations and Games. *Simulation & Gaming*, 41(5), 663–680. <https://doi.org/10.1177/10466878108319867>
- Kwon, J. & Lee, Y. (2016). Serious Games for the Job Training of Persons with Developmental Disabilities. *Computers & Education*, 95. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.02.001>
- Liebold, R. & Trinczek, R. (2009). Experteninterview. In S. Kühl, P. Strodtholz & A. Taffertshofer (Hrsg.), *Handbuch Methoden der Organisationsforschung: Quantitative und Qualitative Methoden* (S. 32–56). VS Verlag für Sozialwissenschaften. [https://doi.org/10.1007/978-3-531-91570-8\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-531-91570-8_3)
- Michael, D. & Chen, S. (2006). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Thomson Course Technology PTR.
- Nagel, R. (2014). *Baukulturbarometer: Gebaute Lebensräume der Zukunft - Fokus Stadt*. 2014/2015 (Begleitband zum Baukulturbericht).
- Nagel, R. (2018). Baukultur. In ARL Akademie für Raumforschung und Landesplanung (Hrsg.), *Handwörterbuch der Stadt- und Raumentwicklung* (S. 132–133). ARL - Akademie für Raumforschung und Landesplanung.
- Play the City. *Play the City*. <https://www.playthecity.eu/>
- Radoschewski, F. (2012). Gesundheitsbezogene Lebensqualität: Konzepte und Maße. *Bundesgesundheitsblatt - Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz*, 43, 165–189. <https://doi.org/10.1007/s001030050033>
- Rebolledo-Mendez, G., Avramides, K., Freitas, S. de & Star, K. (2009). Societal impact of a serious game on raising public awareness: The case of FloodSim. *Proceedings of the 2009 ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games, Sandbox '09*, 15–22. <https://doi.org/10.1145/1581073.1581076>
- Roe, J. & McCay, L. (2021). *Restorative cities: Urban design for mental health and wellbeing*. Bloomsbury Visual Arts. <https://doi.org/10.5040/9781350112919>
- Roessel, L. & Mastrigt-Ide, J. (2011). Collaboration and Team Composition in Applied Game Creation Processes. In *DiGRA*. Symposium im Rahmen der Tagung von School of the Arts, Utrecht.
- Rolshoven, J. (2012). Zwischen den Dingen. *Schweizerisches Archiv für Volkskunde*(108 (2), 156–176.
- Sabri, H., Cowan, B., Kapralos, B., Porte, M., Backstein, D. & Dubrowski, A. (2010). Serious games for knee replacement surgery procedure education and training. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2, 3483–3488. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.539>
- Schönauer, C., Pintaric, T. & Kaufmann, H. (2011). Full Body Interaction for Serious Games in Motor. In *AH '11*, USA: ACM, New York, NY,
- Schuchert, C. L., Bürgin, M., Lutz, S., Gabriel, B. & Schwehr, P. (2021). *Qualitäten "Urbane Gebiete": Bau-lich-gestalterische Strategien und stadträumliche Qualitäten für eine neue Baugebietskategorie*. Hochschule Luzern – Technik & Architektur, Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur (CCTP). <https://www.bbsr.bund.de/BBSR/DE/veroeffentlichungen/bbsr-online/2021/bbsr-online-08-2021.html>
- Schwehr, P. (2018a). *Open Architecture Position: Gebäude als Lebensraum*. <https://sites.hslu.ch/architektur/cctp-position-gebaeude-als-lebensraum>
- Schwehr, P. (2018b). Resiliente Stadt? Handlungsmöglichkeiten im Zeitalter gravierender Transformation. In *Brenet Building and Renewable Energies Network of Technology* (Vorsitz), *Status-Seminar 2018*, ETH-Zürich.
- Social Design. (2018). *Schule entwickeln mit Kindern*. <https://socialdesign.de/planspiel-schule-entwickeln-mit-kindern/>
- Sulzer, J. & Desax, M. (Hrsg.). (2015). *Stadtwerdung der Agglomeration: Die Suche nach einer neuen urbanen Qualität*. Synthese des Nationalen Forschungsprogramms "Neue urbane Qualität" (NFP 65). Scheidegger & Spiess; Schweizerischer Nationalfonds zur Förderung der Wissenschaft. [https://www.snf.ch/media/de/cn8wRa-qmKhkhdKzX/nfp65\\_quintessenz\\_de.pdf](https://www.snf.ch/media/de/cn8wRa-qmKhkhdKzX/nfp65_quintessenz_de.pdf)
- Umwelt Bundesamt. (2022). *Urban Mining*. <https://www.umweltbundesamt.de/themen/abfall-ressourcen/abfallwirtschaft/urban-mining-die-chancen-nutzen>
- Urban Equipe. (2019). *Conflicity*. <https://www.urban-equipe.ch/equipment/anwendbar-vorlage-conflicity>
- WEKA Business Media AG. (2024). *Wettbewerb*. <https://www.weka.ch/themen/recht/wettbewerb-und-handel/wettbewerb/>
- Wüstenrot Stiftung. (2022). *Wir gegen den Markt*. <https://wuestenrot-stiftung.de/campus-zukunft-wohnen/>

## LITERATURVERZEICHNIS QUALITÄTENKARTEN

- Adrian, L., Bunzel, A., Michalski, D. & Pätzold, R. (2021). *Aktive Bodenpolitik: Fundament der Stadtentwicklung: Bodenpolitische Strategien und Instrumente im Lichte der kommunalen Praxis*. Deutsches Institut für Urbanistik – Difu. <https://repository.difu.de/items/9c2a6692-7d6f-4fcc-90d5-afacac8d6200>
- Aellen, K. (1975). *Wohnungs-Bewertungs-System (WBS): Instrument zur qualitativen Bewertung von Wohnbauvorhaben im Rahmen des Wohnbau- und Eigentumsförderungsgesetzes*. Schriftenreihe Wohnungsbau 28d. Bundesamt für Wohnungswesen.
- Alexander, C. (2011). *Eine Muster-Sprache: Städte, Gebäude, Konstruktionen* (2. Aufl.). Löcker.
- Bock, S. & Selle, K. (2013). *Über Bürgerbeteiligung hinaus: Stadtentwicklung als Gemeinschaftsaufgabe? Analysen und Konzepte* (Raumforsch Raumordnung Nr. 71). Deutsches Institut für Urbanistik. <https://doi.org/10.1007/s13147-013-0252-9>
- Bund Deutscher Architektinnen und Architekten BDA & Deutsche Akademie für Städtebau und Landesplanung DASL. (2021). *Vom Wert der Planung: Qualität im Städtebau und dafür erforderliche Leistungen*. <https://www.bda-bund.de/wp-content/uploads/2021/05/Wert-der-Planung-Publikation.pdf>
- Bundesamt für Raumentwicklung ARE & Eidgenössisches Departement für Umwelt, Verkehr. (2020). *Vernetzte Mobilität: Raum, Technologie und Verhalten*. forum raumentwicklung 01 / 2020 – Informationsheft (48. Jahrgang).
- Bundesamt für Strassen ASTRA. (2020). *Teilstrategie Verkehrssicherheit* (V1.0).
- Bundesamt für Strassen ASTRA. (2021). *Fussverkehr und öffentlicher Raum: Wie private und öffentliche Übergänge gelingen* (Materialien Langsamverkehr Nr. 154).
- Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR) im Bundesamt für Bauwesen und Raumentwicklung (BBR). (2016). *Nachhaltige Weiterentwicklung von Gewerbegebieten* [Experimenteller Wohnungs- und Städtebau (ExWoSt)]. <https://www.bbsr.bund.de/BBSR/DE/veroeffentlichungen/exwost/49/exwost-49-1-dl.pdf>
- Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat. (2016). *Leitfaden Barrierefreies Bauen: Hinweise zum inklusiven Planen von Baumaßnahmen des Bundes*. [https://www.leitfadenbarrierefreiesbauen.de/fileadmin/downloads/archiv/barrierefreies\\_bauen\\_leitfaden\\_bf\\_4-Aufl.pdf](https://www.leitfadenbarrierefreiesbauen.de/fileadmin/downloads/archiv/barrierefreies_bauen_leitfaden_bf_4-Aufl.pdf)
- Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, Bau und Reaktorsicherheit (Hrsg.). (2007, 25. Mai). *Leipzig Charta: Zur nachhaltigen europäischen Stadt*. Angenommen anlässlich des Informellen Ministertreffens zur Stadtentwicklung und zum territorialen Zusammenhalt in Leipzig am 24. / 25. Mai 2007. [https://www.bmu.de/fileadmin/Daten\\_BMU/Download\\_PDF/Nationale\\_Stadtentwicklung/leipzig\\_charta\\_de\\_bf.pdf](https://www.bmu.de/fileadmin/Daten_BMU/Download_PDF/Nationale_Stadtentwicklung/leipzig_charta_de_bf.pdf)
- Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur BMDV. (2019). *Bündnis für moderne Mobilität: zwischen dem Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur, der Verkehrsministerkonferenz der Länder, dem Deutschen Städtetag, dem Deutschen Landkreistag und dem Deutschen Städte- und Gemeindebund*. <https://www.staedtetag.de/files/dst/docs/Dezernat-5/2019/buendnis-moderne-mobilitaet-2019.pdf>
- Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur BMDV. (2021). *Verkehrssicherheitsprogramm der Bundesregierung 2021 bis 2030*. <https://bmdv.bund.de/SharedDocs/DE/Anlage/StV/broschuere-verkehrssicherheitsprogramm-2021-bis-2030.pdf>
- Burckhardt, L., Fezer, J. & Schmitz, M. (2014). *Wer plant die Planung? Architektur, Politik und Mensch* (2. Auflage). Martin Schmitz Verlag.
- Burckhardt, L., Schmitz, M. & Ritter, M. (2006). *Warum ist Landschaft schön? Die Spaziergangswissenschaft*. Schmitz.
- Bürgin, M. Die andere Ästhetik: Raumgefühl und Gestaltqualitäten. In *Uferzone – Stadträume am Rhein* (Bd. 11). [https://www.buerometis.ch/downloads/raumgefuehl\\_mab.pdf](https://www.buerometis.ch/downloads/raumgefuehl_mab.pdf)
- Bürgin, M. Feine Schritte statt grosse Würfe: Ein Plädoyer für urbane Vielfalt und Raumgeborgenheit. In B. Lange, G. Prasenc & H. Saiko (Hrsg.), *Ortsentwürfe. Urbanität im 21. Jahrhundert*. Jovis. [https://www.buerometis.ch/densipedia/ortsentw\\_buergin\\_kurz.pdf](https://www.buerometis.ch/densipedia/ortsentw_buergin_kurz.pdf)
- Bürgin, M. (2010). *Leitfaden Zwischennutzung*. metis – büro für praktische klugheit. [https://www.zwischennutzung.ch/zwischennutzung/images/pdf\\_D/variannten/pdf\\_alle\\_bsp\\_d.pdf](https://www.zwischennutzung.ch/zwischennutzung/images/pdf_D/variannten/pdf_alle_bsp_d.pdf)
- Crowhurst Lennard, S. H., Ungern-Sternberg, S. von & Lennard, H. L. (Hrsg.). (1997). *Making Cities Livable Confererences. Making Cities Livable: Wege zur menschlichen Stadt* [presented at the 17th International Making Cities Livable Conference in Freiburg, Germany, September 5–9, 1995]. Gondolier Press.
- Degen, P. (2014). *Stadtraumkultur: Eine Einführung in die Kultur des Zwischenraums*. vdf Hochschulverlag AG an der ETH Zürich.
- Eidgenössisches Departement für Umwelt, Verkehr, Energie und Kommunikation UVEK. (2010). *Zukunft der nationalen Infrastrukturnetze der Schweiz*. Bericht des Bundesrates vom 17. September 2010.
- Ferré, A. (2010). *Total Housing: Alternatives to Urban Sprawl* [ed. by Albert Ferré ... et al.]. Actar.
- Forlati, S., Peer, C. & TU Wien. (2016). *Mischung: Possible! Wege zur zukunftsfähigen Nutzungsmischung* (2. Auflage). <https://smartcities.at/wp-content/uploads/sites/3/Mischung-Possible-Auflage-2-2-5.pdf>
- Gasser, M., zur Brügge, C. & Tvrtković, M. (2014). *Raumpilot. Arbeiten: Bd. 3*. Krämer.
- Gehl, J. (2015). *Städte für Menschen* (2. Auflage). Jovis.
- Hasler, P. D. *Von Städten und Menschen: 12 Kurzgeschichten zu den Themen Stadt und Zusammenleben*.

- Heinrich Böll Stiftung. (2020). *Intermodale Mobilität* [KommunalWiki]. [https://kommunalwiki.boell.de/index.php/Intermodale\\_Mobilität](https://kommunalwiki.boell.de/index.php/Intermodale_Mobilität)
- Helfenstein, H., Jenni, B., Reble, C. & Hofer, P. (1980). Paul Hofer an der Architekturschule: In der historischen Stadt das produktiv Lebendige, in der gegenwärtigen das Fortwirken des Vorausgegangenen: (Publikation zur Ausstellung „Stadt – Geschichte – Entwurf“. In Institut für Geschichte und Theorie der Architektur – ETH Zürich.
- Henz, A. & Henz, H. (1997). *Anpassbare Wohnungen: Hefte zum Wohnen Nr. 3*.
- Hofer, P. (1975). *Einführung in die Geschichte des Städtebaus: Dokumentation zur Vorlesung*. ETH Zürich WS 75/76.
- Hoffmann, M. (2019). *Wohnen, Leben, Arbeiten im Hunziker Areal in Zürich: Strukturen – Prozesse – Erfahrungen*. Begleitstudie 2015–2019. ImmoQ GmbH. [https://www.age-stiftung.ch/fileadmin/user\\_upload/Projekte/2009/00012/Hunziker\\_Areal\\_e-Version\\_lang.pdf](https://www.age-stiftung.ch/fileadmin/user_upload/Projekte/2009/00012/Hunziker_Areal_e-Version_lang.pdf)
- IBA Hamburg GmbH. (2013). *Smart Price House: Grundau und Siedler*. <https://www.yumpu.com/de/document/read/23402607/witepaper-pdf-22-seiten-55-mb-iba-hamburg>
- Juppian, A. & Zemp, R. (2019). *Vokabular des Zwischenraums: Gestaltungsmöglichkeiten von Rückzug und Interaktion in dichten Wohngebieten* (1. Auflage). Park Books. <https://www.park-books.com/produkt/vokabular-des-zwischenraums/176>
- Juppian, A. & Zemp, R. (2022). *Atlas des Dazwischenwohnens: Wohnbedürfnisse jenseits der Türschwelle*. Park Books. <https://www.park-books.com/produkt/atlas-des-dazwischenwohnens/37>
- Kellert, S. R. (2005). *Building for life: designing and understanding the human-nature connection*. Island Press.
- Loderer, B. (2018). *Urbaner Raum: Eine Reise durch die Schweiz*. Vontobel-Stiftung.
- Mayer, A.-T., Bürgin, M. & Schwehr, P. (2016). *Nachhaltige Quartiersentwicklung: Im Fokus flexibler Strukturen* (1. Aufl.). CCTP 004. vdf Hochschulverlag AG an der ETH Zürich. <https://vdf.ch/nachhaltige-quartiersentwicklung.html>
- Oldenburg, R. & Brissett, D. (1982). The third place. *Qualitative Sociology*, 5(4), 265–284. <https://doi.org/10.1007/BF00986754>
- Park Fiction. *Park Fiction*. <https://park-fiction.net/>
- Plagaro Cowee, N. & Schwehr, P. (2008). *Die Typologie der Flexibilität im Hochbau*. CCTP 001. vdf Hochschulverlag AG an der ETH Zürich. <https://vdf.ch/die-typologie-der-flexibilitat-im-hochbau-e-book.html>
- Potting, J., Hekkert, M. & Worrell, E. (2017). *Circular Economy: Measuring Innovation in the Product Chain*. The 9R Framework. Source. PBL– Netherlands Environmental Assessment Agency. <https://www.pbl.nl/sites/default/files/downloads/pbl-2016-circular-economy-measuring-innovation-in-product-chains-2544.pdf>
- Rapoport, A. & Kantor, R. E. (1970). Komplexität und Ambivalenz in der Umweltgestaltung. *Stadtbauwelt*, 1970(Heft 26) (englisch 1967).
- Ruby, A., Kofler, A., Haemmerli, T., Frank, S. & Marchal, K. (2018). *Dichtelust: Formen des urbanen Zusammenlebens in der Schweiz* [1. Auflage]. Christoph Merian Verlag.
- Samuels, I. (2013). Building for Life: A Recent British Attempt to Raise the Quality of Housing. *Focus*, 10. <https://doi.org/10.15368/focus.2013v10n1.9>
- Schlüter, B. (2014). *Im Raum der Fassade: Temporäre Installationen*. Silke Schreiber.
- Schneider, T. & Till, J. (2007). *Flexible housing* (First edition). Architectural Press, an imprint of Routledge.
- Schuchert, C. L., Bürgin, M., Lutz, S., Gabriel, B. & Schwehr, P. (2021). *Qualitäten „Urbaner Gebiete“: Baulich-gestalterische Strategien und stadträumliche Qualitäten für eine neue Baugebietskategorie*. Hochschule Luzern – Technik & Architektur, Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur (CCTP). <https://www.bbsr.bund.de/BBSR/DE/veroeffentlichungen/bbsr-online/2021/bbsr-online-08-2021.html>
- Schuchert, C. L., Frommenwiler, L., Hansch, F., Lutz, S., Schwehr, P., Balmer, M., King, M., Walczak, P., Morgenthaler, D., Schwartz, J., Stempfle, H., Ohlbrock, P. O., Ingold, L. & Bertagna, F. (2023). *Low Tech High Rise: Building for Affordable Living*. (unveröffentlicht). Hochschule Luzern – Technik & Architektur, Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur (CCTP).
- Schuchert, C. L., Mayer, A.-T. & Limacher, A. (2017). *Guerilla Urbanism: An Alternative Approach to Urban Research Practice*. Hochschule Luzern – Technik & Architektur, Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur (CCTP). <https://www.hslu.ch/de-ch/hochschule-luzern/forschung/projekte/detail/?pid=543>
- Schulze, O. (2009). *Partitur des öffentlichen Raums: Planungshandbuch. Werkstattberichte / Stadtentwicklung Wien Nr. 103*. Stadtentwicklung Wien, Magistratsabteilung 18.
- Schwehr, P. (2018b). Resiliente Stadt? Handlungsmöglichkeiten im Zeitalter gravierender Transformation. In brenet Building and Renewable Energies Network of Technology (Vorsitz), *Status-Seminar 2018*, ETH-Zürich.
- Schwehr, P. (2021). *Dichte auf dem Prüfstand: virtueller Thinktank Architektur & Stadtentwicklung*. Dokumentation und Erkenntnisse (Beilage zu TEC21 – Schweizerische Bauzeitung 1-2/2022). espazium – der Verlag für Baukultur.
- Schwehr, P. & Bürgin, M. (2020). *Urbane Visionen für das Hochhaus der Zukunft*. Hochschule Luzern – Technik & Architektur, Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur (CCTP).
- Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Wohnen. (2020). *Hochhausleitbild für Berlin: Qualität – Kompen-sation – Partizipation Mehrwerte für die Allgemeinheit*.
- Späth, W., Widmer, B., Hofer, A. & Keller, S. (2018). *Lebendige Erdgeschosse: Die Gestaltung von Erdgeschoss-zonen als eigenständige und interdisziplinäre Planungsaufgabe* [Verlag nicht ermittelbar]. [https://www.mehrrals-wohnen.ch/fileadmin/downloads/Publikationen/148\\_LebendigeEG\\_gesamt\\_web.pdf](https://www.mehrrals-wohnen.ch/fileadmin/downloads/Publikationen/148_LebendigeEG_gesamt_web.pdf)

Sturm, U. & Bürgin, M. (2019). *Wege zu einer hörens-werten Stadt: Klangraumgestaltung von Aussenräumen* (1. Auflage). vdf Hochschulverlag AG an der ETH Zürich. <https://vdf.ch/stadtklang-2.html>

Superlofts. *Superlofts*. <https://superlofts.co/>

Suter, B., Peter, Maren, Sturm, Ulrike, Ruf Stefan & Egger, C. (2014). *Akzeptanz der Dichte*. [https://www.zh.ch/content/dam/zhweb/bilder-dokumente/themen/planen-bauen/raumplanung/strategien-und-konzepte/langfristige-raumentwicklungsstrategie/akzeptanz\\_dichte\\_2014.pdf](https://www.zh.ch/content/dam/zhweb/bilder-dokumente/themen/planen-bauen/raumplanung/strategien-und-konzepte/langfristige-raumentwicklungsstrategie/akzeptanz_dichte_2014.pdf)

Tribble, R., Wedler, P. & Katthagen, V. PlanBude Hamburg: Kollektives Wissen als Grundlage von Stadtgestaltung. *sub\urban. zeitschrift für kritische stadtforschung*, 2017 (Band 5, Heft 1/2), 267–276. [www.zeitschrift-suburban.de](http://www.zeitschrift-suburban.de)

Umwelt Bundesamt. *Flächenrecycling und Innenentwicklung*. <https://www.umweltbundesamt.de/themen/boden-flaeche/flaechensparen-boeden-landschaften-erhalten/flaechenrecycling-innenentwicklung#brachen-nutzen-gruene-wiesen-schonen>

Umwelt Bundesamt. (2022). *Urban Mining*. <https://www.umweltbundesamt.de/themen/abfall-ressourcen/abfallwirtschaft/urban-mining#die-chancen-nutzen>

Verein Agglomeration Schaffhausen. (2017, 13. September). *Arbeitshilfe zur Stärkung der Freiräume in der Planung*. Ein Projekt im Rahmen des Modellvorhabens nachhaltige Raumentwicklung 2014-2018 des Bundes.

Weber, C., Baumgartner, D. & Hauber, G. (2022). *Regenwasser im Siedlungsraum: Starkniederschlag und Regenwasserbewirtschaftung in der klimaangepassten Siedlungsentwicklung* (Nr. 2201). Bundesamt für Umwelt (BAFU); Bundesamt für Raumentwicklung (ARE). <https://www.bafu.admin.ch/bafu/de/home/themen/klima/publikationen-studien/publikationen/regenwasser-im-siedlungsraum.html>

Wehrli-Schindler, B. (2015). *Urbane Qualität für Stadt und Umland: Ein Wegweiser zur Stärkung einer nachhaltigen Raumentwicklung*. Scheidegger & Spiess.

Wehrli-Schindler, B. (2016). *Nachhaltige Entwicklung und Lebensqualität im Quartier*. Bundesamt für Raumentwicklung ARE. <https://www.are.admin.ch/are/de/home/medien-und-publikationen/publikationen/nachhaltige-entwicklung/nachhaltige-entwicklung-und-lebensqualitaet-im-quartier.html>

Wiener, D., Silberberger, J. & Hugentobler, M. (2016). *Leitfaden und Checklisten zur nachhaltigen Arealentwicklung: Für Städte und Gemeinden*. vdf, Hochschulverlag AG an der ETH Zürich.



## LITERATURVERZEICHNIS MEGATRENDS

Zukunftsinstitut. (2024). *Megatrend Gesundheit*. <https://www.zukunftsinstitut.de/zukunftsthemen/megatrend-gesundheit>

Zukunftsinstitut. (2024). *Megatrend Konnektivität*. <https://www.zukunftsinstitut.de/zukunftsthemen/megatrend-konnektivitaet>

Zukunftsinstitut. (2024). *Megatrend Mobilität*. <https://www.zukunftsinstitut.de/zukunftsthemen/megatrend-mobilitaet>

Zukunftsinstitut. (2024). *Megatrend Neo-Ökologie*. <https://www.zukunftsinstitut.de/zukunftsthemen/megatrend-neo-oekologie>

Zukunftsinstitut. (2024). *Megatrend New Work*. <https://www.zukunftsinstitut.de/zukunftsthemen/megatrend-new-work>

Zukunftsinstitut. (2024). *Megatrend Sicherheit*. <https://www.zukunftsinstitut.de/zukunftsthemen/megatrend-sicherheit>

Zukunftsinstitut. (2024). *Megatrend Wissenskultur*. <https://www.zukunftsinstitut.de/zukunftsthemen/megatrend-wissenskultur>

## LITERATURVERZEICHNIS RESILIENZANFORDERUNGEN

Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung. (2013). *Resilienz: Informationen zur Raumentwicklung* (Nr. 4.2013). Franz Steiner Verlag. <https://www.bbsr.bund.de/BBSR/DE/veroeffentlichungen/izr/2013/4/Inhalt/izr-4-2013-komplett-dl.pdf>

Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR) im Bundesamt für Bauwesen, Bundesministerium für Wohnen, Stadtentwicklung und Bauwesen (BMWSB) und Raumentwicklung. (2023). *Beschleunigter Wandel und Resilienz: Leitlinien für die Entwicklung resilienter Städte im digitalen Zeitalter. Nationale Dialogplattform Smart Cities*. Nationale Dialogplattform Smart Cities. <https://www.bbsr.bund.de/BBSR/DE/veroeffentlichungen/sonderveroeffentlichungen/2023/leitlinien-entwicklung-resilienter-staedte-dl.pdf>

Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat. (2021). *Memorandum Urbane Resilienz: Wege zur robusten, adaptiven und zukunftsfähigen Stadt*. [https://www.nationale-stadtentwicklungspolitik.de/NSPWeb/SharedDocs/Publikationen/DE/Publikationen/memorandum\\_urbane\\_resilienz.pdf](https://www.nationale-stadtentwicklungspolitik.de/NSPWeb/SharedDocs/Publikationen/DE/Publikationen/memorandum_urbane_resilienz.pdf)

Christmann, G., Kilper, H. & Ibert, O. (2016). *Die resiliente Stadt in den Bereichen Infrastrukturen und Bürgergesellschaft*. <https://doi.org/10.17169/refubium-22176>

Greiving, S. (2018). Resilienz/Robustheit. In *Handwörterbuch der Stadt- und Raumentwicklung* (2063-2072). [https://www.arl-net.de/system/files/media-shop/pdf/HWB\\_2018/Resilienz\\_Robustheit.pdf](https://www.arl-net.de/system/files/media-shop/pdf/HWB_2018/Resilienz_Robustheit.pdf)

Kegler, H. (2014). *Resilienz: Strategien & Perspektiven für die widerstandsfähige und lernende Stadt*. *Bauwelt Fundamente: Bd. 151*. Birkhäuser.

Plagaro Cowee, N. & Schwehr, P. (2008). *Die Typologie der Flexibilität im Hochbau. CCTP 001*. vdf Hochschulverlag AG an der ETH Zürich. <https://vdf.ch/die-typologie-der-flexibilitat-im-hochbau-e-book.html>

Roe, J. & McCay, L. (2021). *Restorative cities: Urban design for mental health and wellbeing*. Bloomsbury Visual Arts. <https://doi.org/10.5040/9781350112919>

Sahr, F., Schäfer, N. d. M., Caradot, N., Rabe, J., Diringer Julia, Stein, C., Abt, J., Libbe, J. & Dreier, L. (2023). *Resilienz in der Smart City: Wie Kommunen besser mit Krisen umgehen und proaktiv eine nachhaltige Zukunft gestalten können*. Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR) im Bundesamt für Bauwesen und Raumentwicklung (BBR). <https://www.bbsr.bund.de/BBSR/DE/veroeffentlichungen/sonderveroeffentlichungen/2023/resilienz-smart-city-dl.pdf>

Schwehr, P. (2018a). *Open Architecture Position: Gebäude als Lebensraum*. <https://sites.hslu.ch/architektur/cctp-position-gebaeude-als-lebensraum>

Schwehr, P. (2018b). Resiliente Stadt? Handlungsmöglichkeiten im Zeitalter gravierender Transformation. In Brenet Building and Renewable Energies Network of Technology (Vorsitz), *Status-Seminar 2018*, ETH-Zürich.

Schwehr, P. & Bürgin, M. (2020). *Urbane Visionen für das Hochhaus der Zukunft*. Hochschule Luzern – Technik & Architektur, Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur (CCTP).

Schwehr, P., Schuchert, C. L. & Winterberger, F. (2019). HYBRIDisation – a resilient strategy in times of change and transformation. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 323(1), 12062. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/323/1/012062>

## LITERATURVERZEICHNIS INSTRUMENTE

- Appino. (2022). *Zielgruppenanalyse: In 7 Schritten zum Erfolg*. <https://www.appinio.com/de/blog/marktforschung/zielgruppenanalyse>
- Architekten Atelier. (2024). *Machbarkeitsstudie Bauprojekt*. <https://architektenatelier.ch/machbarkeitsstudie-bauprojekt>
- Architektenkammer Nordrhein-Westfalen (AKNW). (2024). *Spielregeln für „Werkstattverfahren“: Zum Umgang mit Workshops und Planungswerkstätten im Einklang mit den RAW 2024*. <https://www.aknw.de/aktuelles/news/details/news/spielregeln-fuer-werkstattverfahren>
- Architektur-Gutachten. (2024). *Gutachten*. <http://architektur-gutachten.com>
- Bund Deutscher Architektinnen und Architekten BDA. (2021). *Vom Wert der Planung: Qualität im Städtebau und dafür erforderliche Leistungen*. [https://www.bda-bund.de/wp-content/uploads/2021/05/Wert-der-Planung\\_Publikation.pdf](https://www.bda-bund.de/wp-content/uploads/2021/05/Wert-der-Planung_Publikation.pdf)
- Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR) im Bundesamt für Bauwesen und Raumentwicklung (Hrsg.). (2020). *Mobilitätskonzept: Mobilikon [Region gestalten]*. <https://www.mobilikon.de/instrument/mobilitaetskonzept>
- Denkmotor. (2024). *Zukunftsbild: Gemeinsam ein Bild der Zukunft entwickeln*. <https://denkmotor.com/moderation/zukunftsbild>
- Einbock GmbH. (2023). *Was ist ein Erschließungsvertrag?* <https://www.juraforum.de/lexikon/erschliessungsvertrag>
- Fachhochschule Graubünden Institut für Bauen im alpinen Raum (IBAR). (2020). *Baumemorandum: Forschung und Dienstleistung*. Fachhochschule Graubünden – Institut für Bauen im alpinen Raum
- Gründerplattform. (2023). *Die Marktanalyse anhand eines Beispiels: So führst du dein Unternehmen zum Erfolg*. <https://gruenderplattform.de/businessplan/marktanalyse>
- Herfurtner Rechtsanwalts-gesellschaft mbH. (2023). *Städtebaulicher Vertrag: Rechtliche Grundlagen und Gestaltung*. <https://kanzlei-herfurtner.de/staedtebaulicher-vertrag>
- Hofmann, S. (2014). *Partizipation macht Architektur: Die Baupiloten – Methode und Projekte*. Jovis.
- InLoox. (2022). *In 5 Schritten zum Maßnahmenplan*. <https://www.inloox.de/unternehmen/blog/artikel/in-5-schritten-zum-massnahmenplan>
- Intep Integrale Planung GmbH. (2022). *Flächenbedarfs- und Nutzungskonzepte*. <https://intep.com/leistungen/flaechenbedarfs-und-nutzungskonzepte>
- Jessenvollenweider Architektur. (2021). *Regelwerk: Volta Nord*. [https://www.jessenvollenweider.ch/fileadmin/redaktion/images/info/Publikationen/PUB\\_21-03-01\\_VON\\_Regelwerk/PUB\\_21-03-01\\_VON\\_voltanord\\_regelwerk.pdf](https://www.jessenvollenweider.ch/fileadmin/redaktion/images/info/Publikationen/PUB_21-03-01_VON_Regelwerk/PUB_21-03-01_VON_voltanord_regelwerk.pdf)
- Kanton Basel-Stadt Bau- und Verkehrsdepartement. (2021). *Es geht voran auf dem Areal VoltaNord*. <https://www.bvd.bs.ch/nm/2021-es-geht-voran-auf-dem-areal-voltanord-bd.html>
- Kanton Luzern Raum und Wirtschaft. (2024). *Kantonale Richtplanung*. [https://richtplan.lu.ch/Kantonaler\\_Richtplan](https://richtplan.lu.ch/Kantonaler_Richtplan)
- Kanton Luzern Verkehr und Infrastruktur. (2020). *Was ist eine Testplanung?* [https://rawi.lu.ch/-/media/RAWI/Dokumente/themen/siedlungsentwicklung/Was\\_ist\\_eine\\_Testplanung.pdf](https://rawi.lu.ch/-/media/RAWI/Dokumente/themen/siedlungsentwicklung/Was_ist_eine_Testplanung.pdf)
- Müller, E., Coune, B., Goebel, S. & Stoller, F. & Becker, G. (2015). *Die Bedarfsanalyse als wichtiges Instrument in der Angebotsentwicklung*.
- Planerwissen2go. (2017). *Materialkonzept*. [www.planerwissen2go.com/2017/05/17/materialkonzept](http://www.planerwissen2go.com/2017/05/17/materialkonzept)
- Politik Lexikon. (2008). *Manifest*. <https://www.politik-lexikon.at/manifest>
- ReeseOnline e.K. (2023). *Charta: Was ist eine Charta?* <https://www.fremdwort.de/suchen/bedeutung/charta>
- Röthlisberger, H. (1999). *Günstiger bauen: Der wohltemperierte Ratgeber für schlaue Bauherren und solche, die es werden wollen. In Günstiger bauen der wohltemperierte Ratgeber für schlaue Bauherren und solche, die es werden wollen*. Hans Röthlisberger.
- Stadt Luzern Städtebau. (2018). *Gestaltungsplan: Anforderungen [Merkblatt]*. [https://www.stadt-luzern.ch/\\_docn/1835464/180801\\_Gestaltungsplan\\_Anforderungen\\_Merkblatt\\_SBA.pdf](https://www.stadt-luzern.ch/_docn/1835464/180801_Gestaltungsplan_Anforderungen_Merkblatt_SBA.pdf)
- Stadt Offenburg Fachbereich Stadtplanung und Bau-recht. (2024). *Gestaltungsleitfaden: Baugebiet Seitenpfaden [01 Bausteine zur Stadtplanung und Stadtgestaltung]*. <https://www.offenburg.de/de/bauen-und-umwelt/planen/veroeffentlichungen>
- Stadt Zürich Tiefbau- und Entsorgungsdepartement. (2024). *Im Dialog mit der Bevölkerung*. [www.stadt-zuerich.ch/ted/de/index/taz/gestalten/einbezug\\_der\\_bevolkerung.html](http://www.stadt-zuerich.ch/ted/de/index/taz/gestalten/einbezug_der_bevolkerung.html)
- Stadtverwaltung Wetzikon. (2022). *Grünraumkonzept: Grünraumkonzept der Stadt Wetzikon*. <https://www.wetzikon.ch/verwaltung/bau-planung/umwelt/natur-schutz/gruenraumkonzept>
- Universität St. Gallen Center for Leadership and Values in Society. (2024). *Gemeinwohl Schweiz: Wie lässt sich das Gemeinwohlkonzept von anderen Ansätzen, z. B. CSR oder Stakeholder Value abgrenzen?* <https://www.gemeinwohl.ch/de/faq>
- WEKA Business Media AG. (2024). *Wettbewerb*. <https://www.weka.ch/themen/recht/wettbewerb-und-handel/wettbewerb>

## ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1	Methodisches Vorgehen im Forschungsprojekt (eigene Darstellung © HSLU/CCTP).....	13
Abb. 2	Qualitätsbetrachtung: Titel der Aussagen (äußerer Ring), Bereiche (mittlerer Ring) und Cluster (innerer Ring) (eigene Darstellung © HSLU/CCTP).....	33
Abb. 3	Übersicht Resilienz Anforderungen / Badges für das Planspiel (Icons © CCTP).....	34
Abb. 4	Planspiel Qualität und Resilienz als Teil der Phase Null mit Auswirkungen in die nachfolgenden formellen Planungsphasen (eigene Darstellung © HSLU/CCTP).....	35
Abb. 5	Triadic Game Design / Reality, Meaning und Play (Harteveld, 2011; Umwelt Bundesamt, 2022; WEKA Business Media AG, 2024)(Übersetzung durch Autoren).....	37
Abb. 6	Sammlung von Anforderungen an das Planspiel Qualität und Resilienz (eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP).....	40
Abb. 7	Spielentwurf CCTP (eigene Darstellung © HSLU/CCTP, Selina Lutz).....	41
Abb. 8	Spielentwurf CCTP (eigene Darstellung © HSLU/CCTP, Franziska Hansch).....	41
Abb. 9	Spielentwurf CCTP (eigene Darstellung © HSLU/CCTP, Matthias Bürgin).....	42
Abb. 10	Umfassendes Spielkonzept aus den vorigen Entwicklungen (eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP).....	43
Abb. 11	Spielfeld, Spielkarten und Spielende an der TU Berlin (April 2023, Fotos © TU Berlin).....	43
Abb. 12	Spielfeld und Spielende während eines Testspiels an der HSLU (Juni 2023, Fotos © HSLU/CCTP).....	44
Abb. 13	Projektteam im Spielfluss an der HSLU (Juni 2023, Foto © HSLU/CCTP).....	44
Abb. 14	Gesamtansicht des digitalen Planspiels zum Zeitpunkt des Testspiels (Dezember 2023).....	45
Abb. 15	Testspielende sortieren die gewählten Qualitätskarten auf dem digitalen Spielfeld (Dezember 2023).....	46
Abb. 16	Auswahl von Qualitätskarten beim digitalen Testspiel (Dezember 2023).....	46
Abb. 17	Ergebnis des gemeinsamen Zukunftsszenarios, gezeichnet durch die Testspielende (Dezember 2023).....	46
Abb. 18	Ausstellungspavillon auf der IfA-Jahresausstellung der TU Berlin (Juli 2023, Fotos © TU Berlin).....	47
Abb. 19	Spieltisch auf der IfA-Jahresausstellung der TU Berlin (Juli 2023, Fotos © TU Berlin).....	47
Abb. 20	Testspiel Hochschule Luzern / CCTP (Januar 2024, Fotos © HSLU/CCTP).....	49
Abb. 21	Testspiel Technische Universität Berlin / pbi (Januar 2024, Fotos © TU Berlin).....	51
Abb. 22	Grafik mit Überblick über die einzelnen Spielelemente (eigene Darstellung © HSLU/CCTP).....	55
Abb. 23	Qualitätencanvas als Spielfeld (eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP).....	55
Abb. 24	Spielanleitung (Beispiele, eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP).....	56
Abb. 25	Modulanleitung (Beispiele, eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP).....	56
Abb. 26	Moodboardkarten (Beispiele, eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP).....	57
Abb. 27	Akteurskarten und Personakarten (Beispiele, eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP).....	57
Abb. 28	Qualitätskarten (Beispiele, eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP).....	58
Abb. 29	Fantasiereisekarten (Beispiele, eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP).....	58
Abb. 30	Resilienz-Badges für das Spiel am Tisch (Icons © HSLU/CCTP).....	59
Abb. 31	Protokollkarte (Beispiele, eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP).....	59
Abb. 32	Glossar (Beispiele, eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP).....	60
Abb. 33	Screenshot Miro-Board (Februar 2024).....	62
Abb. 34	Landing Page der Webseite planspiel.pbi.tu-berlin.de (Ausschnitt, Webdesign © HSLU/CCTP).....	63

## TABELLENVERZEICHNIS

Tab. 1	Übersicht Spielmodule, Spieldauer und empfohlene Module nach Spielanlass (eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP).....	53
Tab. 2	Spielzubehör in der Übersicht inkl. Hinweisen zur Vorbereitung (eigene Darstellung © TU Berlin & HSLU/CCTP).....	61

# ANHANG

## GLOSSAR

Im Glossar werden wichtige Schlüsselbegriffe des Planspiels beschrieben.

### 1 SPIELANLÄSSE

Im Planspiel kann aus folgenden Spielanlässen ausgewählt werden:

#### **Transformation**

Anlass ist der Austausch darüber, mit welchen Qualitäten ein bestehendes Gebäude oder Gebiet weitergebaut, transformiert, umgewandelt oder weiterentwickelt werden soll.

#### **Neuentwicklung**

Anlass ist der Austausch über die wünschenswerten Qualitäten eines neuen konkreten baulichen oder planerischen Vorhabens.

#### **Projektunabhängig**

Unabhängig von einem konkreten Vorhaben kann ein Austausch über die wünschenswerten Qualitäten eines bestimmten Raumtypus stattfinden – das geht auch anhand eines fiktiven Vorhabens.

#### **Prozessentwicklung und Rollen**

Anlass des Spiels ist, sich über prozessuale Qualitäten und über den Einfluss unterschiedlicher Akteure auszutauschen.

#### **Lernen zum Thema Qualität**

Der Anlass ist ein Eintauchen in den Diskurs über Qualität und Resilienz der gebauten Umwelt. Dieser Spielanlass eignet sich besonders für den schulischen und akademischen Unterricht.

#### **Freies Spiel**

Aus allen Modulen kann in freier Auswahl ein eigenes Spiel gespielt werden.

## 2 KURZBESCHREIBUNGEN SPIELMODULE

Die nachfolgenden Beschreibungen geben in Kürze Auskunft über die Ziele der einzelnen Spielmodule.

### 1. DENKRAUM

Das Ziel des Moduls ist eine persönliche Annäherung an Qualitäten von gebauter Umwelt, losgelöst von einem Projekt oder Umwelteinflüssen. Ihr macht euch Gedanken darüber, welche Qualitäten euch besonders ansprechen bzw. für euch relevant sind.

- ca. 35 Minuten bei 6 Spieler:innen

### 2. ANSICHTSSACHE

Das Ziel des Moduls ist es festzustellen, welchen Einfluss ihr in eurer eigenen, oder einer fiktiven Rolle auf Qualitäten gebauter Umwelt habt. Ihr macht euch Gedanken darüber, welchen Einfluss ihr ausüben könnt oder sollt.

- ca. 45 Minuten bei 6 Spieler:innen

### 3. SCHAUPLATZ

Das Ziel des Moduls ist es, den Schauplatz (Kontext) kennenzulernen und bestehende Qualitäten zu erörtern. Ihr überlegt euch, wo ihr bereits bestehende Qualitäten seht, die euch wichtig sind.

- ca. 45 – 60 Minuten bei 6 Spieler:innen

### 4. WUNSCHKONZERT

Das Ziel des Moduls ist es, neue Qualitäten für das Planungsprojekt zu imaginieren, diese zu priorisieren und herauszufinden, wer für deren Umsetzung und Sicherung die Verantwortung hat. Ihr handelt aus, welche Qualitäten für euch besonders wichtig sind.

- ca. 45 Minuten bei 6 Spieler:innen

### 5. ZUKUNFTSSZENARIO

Das Ziel des Moduls ist das Fantasieren einer möglichen Zukunft am Schauplatz. Ihr werdet auf eine Reise mitgenommen, um zu sehen, wie das Projekt in 50 Jahren aussehen kann und welche Resilienzanforderungen sich damit an die euch zugeteilten Qualitäten ergeben.

- ca. 50 Minuten bei 6 Spieler:innen

### 6.1 WER BIN ICH?

Das Ziel des Moduls ist es, Qualitäten gebauter Umwelt in- und auswendig kennenzulernen. Der Reihe nach verkörpert ihr eine Qualität und versucht diese über das Stellen von Fragen an die Mitspieler:innen zu erraten. Bei dieser Aufgabe ist euer Erinnerungsvermögen gefragt!

- ca. 30 Minuten bei 6 Spieler:innen

### 6.2 WER BIST DU?

Das Ziel des Moduls ist es, Qualitäten gebauter Umwelt in- und auswendig kennenzulernen. Der Reihe nach verkörpert ihr so viele Qualität wie möglich während die Mitspieler:innen diese zu erraten versuchen. Bei dieser Aufgabe sind all eure Sinne gefragt!

- ca. 60 – 90 Minuten bei 6 Spieler:innen

### 7. TRANSFER

Das Ziel des Moduls ist es, geeignete Instrumente für eine verbindliche Strategie der langfristigen Qualitätssicherung zu ermitteln. Ihr wählt konkrete Verfahren oder Produkte und ordnet diese verantwortlichen Personen zu.

- ca. 45 Minuten bei 6 Spieler:innen

### 8. RESONANZ

Das Ziel des Moduls ist es, sich rückblickend über die wichtigsten persönlichen Erkenntnisse und Ergebnisse Gedanken zu machen und zusammen mit den Mitspieler:innen eine gemeinsame Stoßrichtung (Haltung | These) zu entwickeln.

- ca. 30 Minuten bei 6 Spieler:innen

### 3 RAUMTYPEN

Das Planspiel, insbesondere das Modul Schauplatz, kann für unterschiedliche Raumtypen gespielt werden:

- **Region** umfasst mehrere Gemeinden oder eine Stadt und ihre Agglomeration.
- **Stadt** umfasst die administrative Gemarkung oder das funktionale Gebiet einer Stadt oder Kommune.
- **Quartier** umfasst eine zusammengehörige Mehrzahl von Siedlungen und multifunktionalen Nutzungen, welche der Bevölkerung als Lebenswelt dient.
- **Siedlung** umfasst eine Mehrzahl von ähnlichen Gebäuden, teils mit unterschiedlichen Nutzungen.
- **Gebäude** bezeichnet eine einzelne bauliche Einheit.
- **Zwischenraum** bezeichnet die nicht überbauten Flächen zwischen Gebäuden einschließlich der Kontaktbereiche zum Innenraum entlang der Fassaden.
- **Außenraum** umfasst alle nicht bebauten Flächen in einem Siedlungsgebiet (Parks, Sportflächen, Spielplätze, Grünräume, Freiräume usw.).
- **Öffentlicher Raum** bezeichnet die ohne Einschränkungen für die Allgemeinheit zugänglichen und nutzbaren Flächen, in denen Öffentlichkeit stattfinden soll.
- **Verkehrsraum** umfasst den für die Bewegung von Fahrzeugen, Fußgängern oder anderen Formen des Verkehrs vorgesehenen Flächen – auch jene für den ruhenden Verkehr.

### 4 STRUKTURIERUNG QUALITÄTSAUSSAGEN

Die Aussagen auf den Qualitätskarten sind strukturiert in 8 Cluster und 23 Bereiche. Insgesamt stehen im Spiel 79 Qualitätskarten zur Verfügung.

CLUSTER	BEREICHE
<b>BAUWERK</b>	Tragwerk & Grundrisslayout
	Gebäudehöhe & Schnittkonfiguration
	Gebäudeform & Gebäudehülle
	Konstruktion & Material
<b>NUTZUNG</b>	Nutzungsmix & Angebot
	Erschließung
	Gebrauch
<b>STÄDTEBAU</b>	Privater Außenraum
	Klima & Klang
	Urbanes Geflecht
<b>UMGEBUNG</b>	Vielfalt & Dichte
	Freiraum
	Öffentlicher Raum
<b>INFRASTRUKTUR</b>	Zwischenraum
	Versorgung & Entsorgung
	Mobilität
<b>INTERAKTION</b>	Aneignung & Identifikation
	Nachbarschaft
<b>PLANUNGSPROZESS</b>	Partizipation
	Ungewissheit & Wandel
	Prioritäten
<b>ÖKONOMIE</b>	Lokale Wirtschaft
	Immobilienwirtschaft

## 5 RESILIENZANFORDERUNGEN

Urbane Resilienz beschreibt die Fähigkeit eines städtischen Systems und seiner Bevölkerung, bei elementaren Veränderungen und Entwicklungen oder bei prägenden Ereignissen handlungsfähig zu bleiben und sich hinsichtlich einer nachhaltigen Stadtentwicklung umzugestalten.<sup>1</sup>

Resilienz ist der Gradmesser der Verletzlichkeit, Widerstandsfähigkeit und Handlungsfähigkeit eines Systems. Das System überwindet Stressoren, kann sich selbst erneuern, weiterentwickeln und geht daraus gestärkt hervor.<sup>2</sup> Es befähigt seine Bewohnenden, d.h. Individuen und Gemeinschaften, mit den Herausforderungen des Lebens fertig zu werden, sich anzupassen und zu gedeihen.<sup>3</sup>

Resilienz „zeigt sich immer in räumlichen Zusammenhängen“<sup>4</sup> und beschreibt den Aufbau von Fähigkeiten zur aktiven Gestaltung von laufenden Anpassungen und strategischen Transformationen. Resilienz ist dabei nicht zu verwechseln mit Resistenz.<sup>5</sup> Das dahinterstehende architektonische Konzept bezeichnen wir in Anlehnung an John Habraken als „open architecture“. Während „früher das Beständige im Mittelpunkt war, gilt heute die Wandelbarkeit und die schnelle Reaktionsfähigkeit der gebauten Umwelt auf neue Herausforderungen“.<sup>6</sup>

<sup>1/4</sup> vgl. Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat. (2021).

<sup>2/5/6</sup> vgl. Schwehr, P. (2018).

<sup>3</sup> vgl. Roe, J. & McCay, L. (2021).

Um ein System resilient zu gestalten, sind Anforderungen von Prozessen und baulichen Maßnahmen an den folgenden vier sich überlagernden Resilienz-Clustern auszurichten:

- **multifunktional**
- **szenariobasiert**
- **fehlertolerant**
- **synergetisch**

Nachstehend sind die Resilienzansforderungen in Clustern beschrieben. Sie sind frühzeitig mitzudenken bzw. einzuplanen, so dass sie im Bedarfsfall aktiviert werden können. Die einzelnen Eigenschaften stehen in enger Beziehung zueinander und überlagern sich teilweise.

Die Resilienzansforderungen wurden im Rahmen des vorliegenden Forschungsprojekts das erste Mal formuliert. Als Quellen dienten mehrere frühere Projekte des CCTP sowie weitere Publikationen (siehe Literaturverzeichnisse). Im Online-Glossar und im Spielzubehör sind die Resilienzansforderungen alphabetisch geordnet.

### CLUSTER MULTIFUNKTIONAL



#### **auswechselbar**

Leichte Zugänglichkeit von Medien und modulare Technik begünstigen einfachen Austausch und geringe Betriebsunterbrüche.



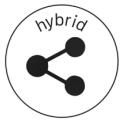
#### **elastisch**

Das Projekt berücksichtigt Reserven und legt Puffer fest. Eine Pufferzone ist ein baulich-räumlicher oder prozessbezogener Bereich eines Vorhabens, in dem bei Bedarf weitere Kapazitäten aktiviert werden können. Zum Beispiel können Volumen- oder Flächenreserven vielfältigen Nutzungen dienen und in Zukunft auf heute noch nicht bekannte Bedürfnisse reagieren.



#### **gleichwertig**

Das Gebäude oder Quartier verfügt über eine Vielzahl von Räumen, die zwar unterschiedliche räumliche Eigenschaften, aber jeweils einen vergleichbaren Grad hoher Qualitäten aufweisen.



### hybrid

Eine Struktur ist hybrid, wenn sie durch ihre Multifunktionalität einen hohen Aufforderungscharakter zur Aneignung des Gebäudes oder des Ortes innehat. Sie ist synergetisch ausgerichtet und kann dynamisch auf sich verändernde Anforderungen reagieren. Dadurch entstehen Handlungsmöglichkeiten in Zeiten der Ungewissheit.



### multifunktional

Etwas, das als multifunktional bezeichnet wird, hat die Kapazität, mehrere verschiedene Funktionen oder Aufgaben zu erfüllen, oft in einem einzigen System, Produkt oder einer Einrichtung (z.B. der Esstisch, der auch Schreibtisch sein kann, die Parkbank, die dem Rückzug oder der Begegnung dient, usw.). Die Nutzung von Ressourcen und die Flexibilität werden dadurch erhöht.



### nutzungsneutral

Nutzungsneutrale Räume und Flächen ermöglichen durch ihre Gestaltung und Proportion eine anpassungsfähige Umgebung, um auf sich verändernde Bedürfnisse und Nachfrage zu reagieren. Sie sind nicht beliebig oder gar seelenlos gestaltet, sondern ihre Konzeption hat den Wandel von der einen zu einer anderen Nutzung in seiner DNA verankert.



### proportioniert

Proportioniert spricht das Verhältnis der räumlichen Dimensionen an. Wohlproportioniert ist ein Vorhaben dann, wenn dieses Verhältnis unterschiedliche Nutzungen zulässt und die Wirkungen auf die menschlichen Sinne und das Wohlbefinden berücksichtigt sowie das Wohlempfinden und die Gesundheit der Nutzenden unterstützt.



### vielfältig

Vielfalt ist ein evolutionäres Grundprinzip und verringert das Klumpenrisiko. Konsequenterweise berücksichtigt auf den verschiedenen baulichen und prozessualen Ebenen eines Projekts ermöglicht es eine tolerante und heterogene Lebensgestaltung, von baulichen Elementen über Nutzungstypen sowie Wohn- und Lebensformen bis hin zur Bepflanzung. Vielfalt relativiert den Anspruch an Wahrheit in der Architektur und Stadtplanung.

## CLUSTER SYNERGETISCH



### aufwertend

Die planerische, prozessuale oder bauliche Maßnahme führt zu einem Mehrwert für den Ort und die Nutzenden.



### angemessen

Eine Maßnahme ist dann angemessen, wenn die Vorteile und Wirkungen, die mit ihr verbunden sind, in einem sinnvollen Verhältnis zu dem Aufwand stehen. Dazu gehören der Einsatz von Low-Tech-Ansätzen, der Verzicht auf Orientierung an Spitzenbelastungen oder alternative Eigentumsverhältnisse. Angemessen kann aber auch die Vorhaltung für künftige Entwicklungen sein (z.B. Installationsschächte).



### kooperativ

Kooperative Entwicklung von Planungs- und Bauvorhaben adressiert die gleichberechtigte Teilhabe von Politik, Verwaltung, Wirtschaft und lokalen Gemeinschaften als Grundlage für eine demokratische Gestaltung der Stadt und ermöglicht eine stärkere Identifikation mit dem Ort.



### lokal

Die Berücksichtigung lokaler baukultureller, gesellschaftlicher und nutzungsmäßiger Qualitäten und Besonderheiten bei Bau- und Planungsvorhaben stärkt die Akzeptanz, Identifikationsmöglichkeit und Ortsbindung.





### **menschliches Maß**

Das menschliche Maß ist dann eingehalten, wenn sich ein Planungs- oder Bauvorhaben an den Bedürfnissen der Menschen orientiert. Insbesondere sollen Größenordnungen und Dimensionen den sozialen, körperlichen und sinnlichen Ansprüchen Rechnung tragen.



### **synergetisch**

Synergie tritt auf, wenn zwei oder mehr Komponenten oder Personen im Projekt zusammenarbeiten, um einen Effekt zu erzielen, der stärker oder effizienter ist, als wenn sie unabhängig voneinander agieren würden. Synergie entsteht nicht automatisch. Sie setzt eine sorgfältige Planung und Koordination voraus, um optimale Ergebnisse zu erzielen.



### **teilend**

Teilende Handlungsweisen betreffend Eigentum, Räumlichkeiten, Infrastruktur oder Mobiliar. Sie verzichten auf eine individuelle Gewinnstrategie und fördern damit die Nachbarschaft sowie die Suffizienz von Gebäuden, Siedlungen und Quartieren. Das betroffene System wird besser ausgelastet und der Verzicht führt zu einem Mehrwert für alle und schont Ressourcen.



### **transdisziplinär**

Häufig sind Planungsprobleme komplexer Natur und bedingen den Austausch weit über die Disziplingrenzen hinweg. Transdisziplinarität bezieht sich auf die Idee, dass komplexe Probleme am besten durch die Zusammenarbeit verschiedener Disziplinen und die Integration unterschiedlicher Perspektiven und Herangehensweisen gelöst werden können. Dies beinhaltet die Zusammenarbeit von Expertinnen und Experten aus verschiedenen Fachrichtungen, aber auch die Einbeziehung von Praktikern, Interessenvertretern und der Öffentlichkeit.

## **CLUSTER FEHLERTOLERANT**



### **entflochten**

Konzeption der Strukturtrennung eines Gebäudes. Die bauliche Entflechtung von Primär-, Sekundär- und Tertiärsystemen ermöglicht eine hohe Anpassungsfähigkeit, einfachere Umbaumaßnahmen und erleichtert die Reparatur bzw. den Austausch technischer Komponenten.



### **fehlertolerant**

Fehlertoleranz besteht, wenn Systeme ihre Funktionsweise trotz Störungen weitgehend aufrechterhalten und Fehler mit geringem Aufwand behoben werden können. Die gewählte Konstruktion und eingesetzte Technik ermöglicht unkompliziert das Austauschen oder Reparieren von Komponenten (z.B. Aufputzinstallation von Leitungen).



### **flüchtig**

Temporäre, nur für kurze Zeit bestehende Strukturen können als Inkubatoren für Experiment und Entwicklung dienen. Sie eröffnen Chancen zum Erproben innovativer Wohn-, Arbeits- und Gesellschaftskonzepte. Dazu gehören Zwischennutzungen und Pop-Ups sowie mobile Architekturen oder räumliche Interventionen im öffentlichen Raum. Sonderzonen und innovative Gebäudekategorien können dies unterstützen.



### **kreislauffähig**

In kreislauffähigen Lebens-, Wirtschafts- und Produktionssystemen werden langlebige Materialien und Komponenten verwendet, so dass diese einer Wiederverwertung zugeführt oder in den technischen oder biologischen Kreislauf zurückgespeist werden können. Grundlage dafür ist die Auseinandersetzung mit Erneuerungszyklen, Stoffflüssen und Vernetzungen.



### **lernend**

Lernend bedeutet, durch Trial & Error verschiedene Lösungsmöglichkeiten auszuprobieren. Scheitern wird akzeptiert, Rückschläge werden aufgearbeitet und dienen dem Lernen für Korrekturen oder für nachfolgende Projekte. Dafür sind entsprechende Handlungs- und Experimentalräume zu schaffen.



### **reflektiv**

Reflektives Vorgehen bei der Planung und Errichtung von Bauten und Freiflächen schließt ein, dass Zielkonflikte identifiziert und gelöst werden und die Qualitätssicherung über die Erstellung hinaus mitgedacht wird.



### **unabhängig**

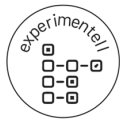
Planung und Bauvorhaben jeglichen Maßstabs sind umso resilienter, je weniger wirtschaftliche und technische bzw. technologische Abhängigkeiten geschaffen werden. Dies gilt auch für die Gestaltung von Außenräumen.



### **unfertig**

Wenn Bauvorhaben unfertig und entwicklungs offen geplant sind, bleiben individuelle Spielräume zur Gestaltung, Nutzung und Aneignung. Dies gilt sowohl für das Sekundär- und Tertiärsystem eines Gebäudes als auch für Außenräume. Spielräume in der Gestaltung geben Aneignungsmöglichkeiten, fördern die Gebrauchsqualitäten und stärken die Verbundenheit mit dem Projekt.

## **CLUSTER SZENARIOBASIERT**



### **experimentell**

Experimentell bedeutet, bisher noch unbekannte Lösungsmöglichkeiten in Angriff zu nehmen und zu entwickeln, bei denen die Möglichkeit des Scheiterns in Kauf genommen wird. Durch einen wiederholten, aber leicht abgeänderten Ansatz wird der Versuchsaufbau stetig optimiert.



### **lebenszyklisch**

Die Planung von Gebäuden und Anlagen geschieht differenziert nach den unterschiedlichen Lebenszyklen der einzelnen Systemkomponenten und Strukturebenen. Der vorgedachte und baulich umgesetzte Erneuerungszyklus ermöglicht ein möglichst störungsfreies Altern und Erneuern des Gebäudes.



### **restorativ**

„Restorative Urbanism“ ist ein Konzept, das die psychische Gesundheit, das Wohlbefinden und Lebensqualität in den Vordergrund der Stadtentwicklung stellt. Ein großer Teil der Resilienzplanung, der oft übersehen wird, ist die Resilienz der Bürger selbst: Resilienz ist restorativ, wenn die psychische Gesundheit und das psychische Wohlbefinden der Menschen optimiert werden.



### **suffizient**

Das Konzept der Suffizienz betont die Notwendigkeit, die individuellen und kollektiven Gewohnheiten und Werte zu überdenken, um einen nachhaltigeren Lebensstil zu fördern und die Auswirkungen auf die Umwelt und Gesellschaft zu minimieren.



### **szenariobasiert**

Szenariobasierte Planung der gebauten Umwelt ist Voraussetzung einer verantwortungsvollen und zukunftsfähigen Planung. Aus der Optik aktueller und möglicher Entwicklungen werden die Konsequenzen des Projekts für den Lebensalltag diverser Personengruppen, sowohl in der aktuellen Situation wie auch in einer Zukunftsperspektive, mit unterschiedlichen Methodiken skizziert und zur Diskussion gestellt.



### **verantwortungsvoll**

Verantwortungsvoll planen und bauen bedeutet einerseits, die Anforderungen der Nachhaltigkeit umfassend zu berücksichtigen und die Bedürfnisse künftiger Generationen einzubeziehen. Andererseits ist die Systemgrenze über die konkrete Raumeinheit auszudehnen.

## 6 INSTRUMENTENLISTE

Nachfolgend werden Instrumente beschrieben, mit denen die gewünschten Qualitäten angestrebt und umgesetzt werden können. Es gibt Instrumente, welche das Verfahren betreffen und solche, die ein konkretes Produkt benennen (in alphabetischer Auflistung).

### INSTRUMENTE – VERFAHREN

#### Bevölkerungsdialog

Der Bevölkerungsdialog strebt an, die Bürger in den Planungsprozess einzubeziehen, um ein besseres Verständnis für lokale Gegebenheiten und Bedürfnisse zu gewinnen. Durch den Dialog mit den direkt Betroffenen und Anwohnern werden verschiedene Perspektiven und Interessen berücksichtigt, was dazu führen kann, dass Projekte besser an lokale Bedingungen angepasst werden. Das Ziel des Bevölkerungsdialogs besteht darin, die breite Bevölkerung in den Prozess einzubeziehen, um sicherzustellen, dass das Bauvorhaben von der Gemeinschaft akzeptiert und unterstützt wird.

Vgl. Stadt Zürich Tiefbau- und Entsorgungsdepartement. (2024).

#### Bedürfnisanalyse

Die Bedürfnisanalyse ist ein systematischer Prozess zur Identifizierung, Untersuchung und Bewertung von Bedürfnissen, Wünschen und Anforderungen von Personen, Gruppen oder Organisationen. Im Kontext der Stadtentwicklung zielt sie darauf ab, bedarfsgerechte Lösungen zu entwickeln.

Vgl. Müller, E., Coune, B., Goebel, S., Stoller, F., & Becker, G. (2015).

#### Gutachten

Ein Gutachten ist eine detaillierte schriftliche Analyse und Beurteilung eines Sachverhaltes durch Expertinnen und Experten oder ein Prüfinstitut zuhanden von Immobilienverwaltungen, Bauherren, Bauträgern, Versicherungen, Planungsbüros und privaten Trägern. Es basiert in der Regel auf umfassenden Untersuchungen und nutzt ggf. moderne Messtechniken.

Vgl. Architektur-Gutachten. (2024).

#### Machbarkeitsstudie

Eine Machbarkeitsstudie ist eine Analyse, die durchgeführt wird, um zu bestimmen, ob ein bestimmtes Bauprojekt möglich und rentabel ist. Eine solche Studie berücksichtigt verschiedene Faktoren wie Standort, Größe des Grundstücks, Bauvorschriften, Infrastruktur, Umweltbedingungen und viele weitere Aspekte. Die Ergebnisse der Studie sind entscheidend, um abzuschätzen, ob das Projekt umgesetzt werden kann.

Vgl. Architekten Atelier. (2024).

#### Marktanalyse

Bei einer Marktanalyse werden wichtige Merkmale eines potenziellen Marktes beobachtet. Diese Momentaufnahme soll eine Einschätzung geben, wie erfolgreich ein Produkt oder eine Dienstleistung am Markt bestehen kann.

Vgl. Gründerplattform. (2023).

#### Richtprojekt

Das Richtprojekt findet vor der eigentlichen Konstruktionsphase statt und dient als Grundlage und Leitfaden zur Ausarbeitung des konkreten Bauvorhabens, der räumlichen Organisation, Struktur und Funktion. Der genaue Detaillierungsgrad hängt vom Zeitpunkt der konkreten Umsetzung ab.

Vgl. Kanton Luzern Raum und Wirtschaft. (2024).

#### Testplanung

Die Testplanung ist eine vorläufige Phase der Projektentwicklung und dient dazu, verschiedene Ideen und Konzepte und deren Qualitäten zu erforschen und zu bewerten. Auf Grundlage der gemeinsamen Entwicklungsvorstellung wird häufig eine detailliertere Ausarbeitung z.B. im Rahmen von Konkurrenzverfahren, Ideenwettbewerben oder Studienaufträgen genutzt. Diese Instrumente eignen sich besonders für größere Gebiete mit einer komplexen Ausgangssituation.

Vgl. Kanton Luzern Verkehr und Infrastruktur. (2020).

#### Werkstattverfahren

Die Besonderheit eines städtebaulichen Werkstattverfahrens ist die breite Mitwirkungsmöglichkeit der Öffentlichkeit in die Diskussion der Auftraggeber mit Fachleuten auf hohem Niveau. Hier arbeiten ein oder mehrere Planungsteams parallel und im Austausch mit der Öffentlichkeit.

Vgl. Architektenkammer Nordrhein-Westfalen (AKNW). (2027).

### **Wettbewerbsverfahren**

Ein Architekturwettbewerb ist ein Verfahren mit dem Zweck, einem Bestellenden mehrere Lösungsvorschläge für ein Bauvorhaben zu verschaffen. Statt dass mehreren Architekturbüros je einen eigenen Projektierungsauftrag mit entsprechender Vergütungspflicht erhalten, erbringen Büros bei einem Architekturwettbewerb ihre Leistungen unentgeltlich, gegen eine geringe Entschädigung oder sie werden durch Preisgelder kompensiert. Der typische Architekturwettbewerb umfasst drei Phasen: die Eröffnung des Wettbewerbs, die Einreichung der Projekte sowie die Evaluation und der Preisentscheid.

Vgl. WEKA Business Media AG. (2024).

### **Zielgruppenanalyse**

Unter einer Zielgruppenanalyse versteht man alle Aktivitäten, die damit einhergehen, zu verstehen, was Konsumentinnen und Konsumenten von einem Produkt erwarten, wie sie sich verhalten und welche Bedürfnisse sie haben.

Vgl. Appino. (2022).

## **INSTRUMENTE – PRODUKTE**

### **Architektonisches bzw. städtebauliches Regelwerk**

Ein Regelwerk dient dazu, einheitliche Standards für Architektur und Stadtbild sicherzustellen. Es definiert die wichtigsten städtebaulichen, architektonischen und landschaftsarchitektonischen Ziele und Qualitäten auf den verschiedenen Ebenen vom Stadtraum bis zum einzelnen Gebäude oder Bauteil. Es dient als ergänzender, qualitätssichernder Leitfadens für die Planung.

Vgl. Jessenvollenweider Architektur. (2021); Kanton Basel-Stadt Bau- und Verkehrsdepartement. (2021).

### **Bebauungsplan**

Bebauungspläne sollen in spezifischen Gebieten eine bessere Bebauung gewährleisten als die baurechtliche Grundordnung. In Bebauungsplänen darf vom Zonenplan und den Vorschriften des Bau- und Planungsgesetzes in einem gewissen Rahmen abgewichen, und Vorschriften können ergänzt oder präzisiert werden. Bebauungspläne gehen den allgemeineren Regelungen vor. Sie entsprechen in der Hierarchie der Planungsinstrumente dem Sondernutzungsplan.

Vgl. Kanton Basel-Stadt Bau- und Verkehrsdepartement. (2021).

### **Bürgermanifest**

Ein Bürgermanifest ist eine schriftliche Grundsatzklärung, in der wesentliche Richtlinien und konkrete Positionen aus Sicht der Bürgerschaft festgehalten werden. Es dient als Mittel der Kommunikation von Anliegen und Zielen der Bürgerinnen und Bürger an die Öffentlichkeit, Regierung oder andere Entscheidungsträger.

Vgl. Politik Lexikon. (2008).

### **Charta**

Eine Charta ist ein Dokument, das eine Vereinbarung oder Erklärung in schriftlicher Form festhält und oft rechtliche oder politische Bedeutung hat. Sie dient oft als Grundlage für die Organisation oder Struktur eines Staates, einer Gemeinde oder einer anderen Gruppe. Eine Charta kann auch die Rechte und Pflichten festlegen, insbesondere im Zusammenhang mit der Verwaltung von Land, Ressourcen oder Institutionen.

Vgl. ReeseOnline e.K (2023).

### **Erschließungsvertrag**

Ein Erschließungsvertrag ist eine rechtliche Vereinbarung in Schriftform zwischen einer Kommune und einem Bauträger oder Entwickler und regelt die Durchführung sowie die Kostentragung bei den Erschließungs- und Infrastrukturmaßnahmen (wie Straßen, Kanalisation, Wasser- und Stromversorgung).

Vgl. Einbock GmbH. (2023).

### **Farb- und Materialkonzept**

Ein Materialkonzept gibt einen Überblick über die in einem Projekt sichtbaren Oberflächen und verwendeten Baustoffe. Hierbei kann raumweise die Materialisierung von Boden, Wand und Decke angegeben werden. In einem Farb- und Materialkonzept werden zusätzlich die bemusterten Farben der Materialoberflächen aufgelistet und mittels Materialmuster ergänzt.

Vgl. Planerwissen2go. (2017).

### **Gemeinwohlkonzept**

Ein Gemeinwohlkonzept betrachtet, wie eine Organisation durch ihr Kerngeschäft die Gesellschaft beeinflusst und zielt auf gesellschaftliche Wertschöpfung ab. Es berücksichtigt übergeordnete Herausforderungen, die nicht allein durch Interessenabstimmungen zwischen Stakeholdern bewältigt werden können. Das Konzept zielt darauf ab, den „Public Value“ zu identifizieren und zu diskutieren, wie er in die Planung integriert werden kann. Vgl. Universität St. Gallen Center for Leadership and Values in Society. (2024).

### **Gestaltungsleitfaden**

Ein Gestaltungsleitfaden gibt Empfehlungen zur Gestaltung von Gebäuden und dazugehörigen privaten Freiflächen. Der Gestaltungsleitfaden richtet sich an Bauherrschaften, Wohnungseigentümerschaften sowie Planerinnen und Planer. Ein Gestaltungsleitfaden wird in der Regel für historisch bedeutsame Gebiete von besonderer städtebaulicher Qualität, aber auch für neu konzipierte Stadtquartiere mit besonderem Gestaltungsanspruch entwickelt.

Vgl. Stadt Offenburg Fachbereich Stadtplanung und Baurecht (2024);  
Bund Deutscher Architektinnen und Architekten BDA. (2021).

### **Gestaltungsplan**

Mit einem Gestaltungsplan wird eine Spezialbauordnung aufgestellt, die von den Bestimmungen der Bau- und Zonenordnung abweichen kann. In einem Gestaltungsplan werden für die Grundeigentümer verbindliche Aussagen zu Gebäudehöhen und -längen, Ausnützung, Nutzungsart, Architektur, Erschließung und Umgebungsgestaltung gemacht.

Vgl. Stadt Luzern Städtebau. (2018).

### **Grünraumkonzept**

Ein Grünraumkonzept analysiert die aktuelle Situation der Grünräume und legt Pläne vor, wie sie entwickelt werden können. Dabei berücksichtigt es die Bedeutung der Grünräume für Menschen und Tiere, die Verfügbarkeit von öffentlich zugänglichen Freiräumen und deren Qualität, sowie den Einfluss von Bäumen und Grünflächen auf die Temperaturregulierung. Ein Maßnahmenkatalog zeigt, wie Qualitäten der Grünräume erhalten und sie zum Nutzen der Gemeinschaft, der Wirtschaft und der Natur weiterentwickelt werden können. Das Grünraumkonzept zielt darauf ab, die Situation vor Ort zu analysieren und zu verbessern.

Vgl. Stadtverwaltung Wetzikon. (2022).

### **Maßnahmenplan**

Ein Maßnahmenplan ist eine Art To-Do-Liste, die festlegt welche Aktivitäten wann, in welcher Reihenfolge, mit welchem Aufwand, von wem, bis wann und unter welchen Prämissen ausgeführt werden.

Vgl. InLoox. (2022).

### **Masterplan**

Masterpläne können sich auf das gesamte Stadtgebiet oder auch größere und kleinere Teilbereiche der Stadt (z.B. die Innenstadt) beziehen. Zusammen mit einem sehr breiten Darstellungsspektrum der Inhalte (textlich, grafisch, visuell) ist die Beschreibung von Leitbildern und Zielen und die Benennung der Entwicklungsstrategien und Handlungsvorschläge ein wesentliches Element von Masterplänen. Masterpläne können auch im übertragenen Sinne als Agenda oder Roadmap verstanden werden.

Vgl. Bund Deutscher Architektinnen und Architekten BDA. (2021).

### **Memorandum / Baumemorandum**

Ein Baumemorandum ist ein Gestaltungswerkzeug, das dabei hilft, Siedlungsbilder zu erhalten, zu stärken und weiterzuentwickeln. Das Baumemorandum ist ein Gestaltungsleitfaden, bei dem nicht detaillierte Vorschriften und Vorgaben im Vordergrund stehen, sondern gestalterische Ordnungsprinzipien. Ein Baumemorandum analysiert den Baubestand, sucht nach sich wiederholenden Grundprinzipien und beschreibt die typischen Merkmale eines Ortsbildes.

Vgl. Fachhochschule Graubünden Institut für Bauen im alpinen Raum (IBAR). (2020).

### **Mobilitätskonzept**

Ein Mobilitätskonzept verbindet Lösungsansätze der Aspekte Mobilität, Infrastruktur, Bau- und Planungsrecht, Beratung sowie Informations- und Öffentlichkeitsarbeit zu einer integrierten Gesamtstrategie. Das Mobilitätskonzept muss auf die lokalspezifischen Anforderungen ausgerichtet sein. Darüber hinaus soll es als andauernd fortlaufender Prozess gesehen werden, um nachhaltige Ergebnisse zu erzielen.

Vgl. Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR) im Bundesamt für Bauwesen und Raumentwicklung (Hrsg.). (2020).

### **Nutzungskonzept**

Ein Nutzungskonzept zeigt die Anforderungen unterschiedlicher Nutzungsgruppen für den Betrieb und die Bewirtschaftung sowie das Flächenangebot und Nutzungspotenzial einer Liegenschaft auf. Es umfasst Betriebs- und Nutzungsprozesse unter Berücksichtigung der künftigen Entwicklungen. Im Nutzungskonzept werden einerseits die Rahmenbedingung der Nutzungen und andererseits die das Spektrum der Nutzungen im Sinn der Nutzungsflexibilität aufgezeigt. Ziel ist es, den Soll-Bedarf an Flächen und Raumnutzungen zu ermitteln.

Vgl. Intep Integrale Planung GmbH. (2022).

### **Partizipationskonzept**

Um eine gut nutzbare Architektur entwerfen zu können, in der sich Menschen wohlfühlen und die ihrem Bedarf entspricht, muss vor dem Gestaltungsprozess geklärt werden, welche Visionen die Nutzerinnen und Nutzer von dem neuen Gebäude oder dessen Umbau haben. Welche Raumqualitäten, welche Raumatmosphären sollen entstehen? Die Nutzerinnen und Nutzer sind dabei wertvolle Expertinnen und Experten für ihren Lebensalltag und werden in einem Partizipationskonzept in die Planung miteinbezogen.

Vgl. Hofmann, S. (2014).

### **Pflichtenheft**

Beim Planen und Bauen mit einem Architekturbüro empfiehlt es sich, vor der Auswahl der beauftragten Bauplaner das Bauvorhaben zuerst ein Pflichtenheft zu definieren. Damit klärt eine Bauherrschaft, was, wieviel und in welchem Standard gebaut werden soll – oder ob ggf. auf ein Bauprojekt verzichtet werden kann. Mit dem Pflichtenheft ist das Projekt in seinen Grundzügen definiert. Auf dieser Basis können die am besten geeigneten Planerinnen und Planer ausgewählt werden.

Vgl. Röthlisberger, H. (1999).

### **Rahmenplan**

Ein Rahmenplan legt die konzeptionelle Grundlage für die räumliche und funktionale Entwicklung eines Bereiches fest und dient zur Klärung räumlicher und städtebaulicher Fragen sowie zur öffentlichen Vermittlung von Planungszielen. Oftmals setzt sich die Rahmenplanung aus mehreren Konzeptplänen und Dokumenten zusammen. Rahmenpläne bieten gute Voraussetzungen, um Bürgerinnen und Bürger in städtebauliche Planungsprozesse einzubinden und dienen als Grundlage für die Beantragung von Fördermitteln und Entscheidungen für künftige Investitionen.

Vgl. Bund Deutscher Architektinnen und Architekten BDA. (2021).

### **Städtebaulicher Entwurf**

Ein städtebaulicher Entwurf dient zur Bearbeitung von städtebaulichen Einzelaufgaben, zur Neuplanung, Änderung oder Erweiterung von definierten städtebaulichen Anlagen. Er beinhaltet die ganzheitliche, gestalterische, strategische und konzeptionelle Bearbeitung und integriert Darstellungen der wesentlichen städtebaulichen Elemente. Dazu werden Aussagen zur baulich-räumlichen, gestalterischen, funktionalen, verkehrlichen und landschaftlich/freiräumlichen Dimension getroffen. Der städtebauliche Entwurf kann sowohl eine eigenständige Leistung als auch die Voraussetzung und Grundlage formeller Planarten sein.

Vgl. Bund Deutscher Architektinnen und Architekten BDA. (2021).

### **Städtebaulicher Vertrag**

Ein städtebaulicher Vertrag ist ein zivilrechtlicher Vertrag zwischen einer Gemeinde oder einer anderen Planungsbehörde und einem Grundstückseigentümer oder einem Investor im Rahmen eines Bau-, Städtebau- oder Infrastrukturprojekts. Ziel eines solchen Vertrages ist es, verschiedene städtebauliche Maßnahmen in beiderseitigem Interesse zu koordinieren, zu finanzieren und zu realisieren.

Vgl. Herfurtner Rechtsanwalts-gesellschaft mbH. (2023).

### **Zukunftsbild**

Ein Zukunftsbild ist eine Beschreibung der erwarteten oder gewünschten Zukunft mit einem Zeithorizont von meistens 5 – 10 Jahren. Ziel ist es, eine Gruppe von Menschen auf ein gemeinsames Ziel zu fokussieren. Ein Zukunftsbild kann in Worte oder Bilder gefasst werden und ist meist fassbarer und eingängiger als eine wolkige, wenig konkrete Vision oder eine trockene Strategie.

Vgl. Denkmotor. (2024).

# SPIELESAMMLUNG

Nachfolgende sind die im Verlauf des Forschungsprojekt hinzugezogenen Spiele mit ihren Schwerpunkten und Elementen aufgeführt und jeweils inspirierende Aspekte und die Abgrenzung zum Planspiel Qualität und Resilienz beschrieben.

<b>SPIEL</b>	<b>SCHWERPUNKT, ELEMENTE, INSPIRATION, ABGRENZUNG</b>
<b>1 PLANBUDE – ST. PAULI-CODE</b> <a href="https://planbude.de/unsere-grundlage-die-ergebnisse-des-planbuden-prozesses/">https://planbude.de/unsere-grundlage-die-ergebnisse-des-planbuden-prozesses/</a>	<b>SCHWERPUNKT</b> PlanBude-Prozess mit 2 von PlanBude organisierten Stadtteil-Konferenzen, an denen experimentell Erwartungen an die Planungen der Esso-Hochhäuser erhoben und der St. Pauli-Code „geknackt“ wurde durch Umfragen, Fotos machen, Zeichnungen, usw. <b>SPIELERISCHE ELEMENTE</b> Durch Zeichnen, schreiben, diskutieren und andere Formate (Methoden-Mix) werden viele Sinne angesprochen. <b>INSPIRATION</b> Zeichnen und/oder basteln (spezifische Aufgabenstellung). <b>ABGRENZUNG</b> Workshop-Format und kein Spiel.
<b>2 WOHNQUINTETT</b> <a href="https://rahelarnold.com/Wohnquintett">https://rahelarnold.com/Wohnquintett</a>	<b>SCHWERPUNKT</b> Was macht guten Wohnungsbau aus? – Qualitätssicherung für zukünftige Wohnungsbauprojekte → Nachschlagewerk, Inspirationsquelle und Ideengenerator (60 Karten, 12 Architekturprojekte). <b>SPIELERISCHE ELEMENTE</b> Quartettspiel, ansonsten vor allem Nachschlagewerk. <b>INSPIRATION</b> Qualität wird hier an konkreten Beispielen dargestellt (best practices) – Aufbau der Karten: Bild, Ort, Baujahr, Architektur, Merkmale (z.B. unmittelbar angebunden, seriell, usw.) und kurzer Text zu Besonderheit. <b>ABGRENZUNG</b> Die Qualitäten werden auf ihre Resilienz geprüft und nicht einfach nur gesammelt.
<b>3 WER BEKOMMT DAS HAUS?</b> <a href="https://cooperativ-werkraum.de/ausstellung/">https://cooperativ-werkraum.de/ausstellung/</a>	<b>SCHWERPUNKT</b> Bildung einer Genossenschaft, Herausforderungen beim Bau eines Hauses/bei kollektiver Entscheidungsfindung/usw. <b>SPIELERISCHE ELEMENTE</b> Es müssen ständig Entscheidungen getroffen werden, dadurch werden soziale und ökologische Punkte sowie Geld gesammelt oder verloren. <b>INSPIRATION</b> Vorgaben von Antwortmöglichkeiten bei den Ereigniskarten und damit auch die Einführung von Assets, die gewonnen oder verloren werden können. <b>ABGRENZUNG</b> Das Spiel ist losgelöst von Use Cases/speziellen Projekten und sehr auf spielerische Elemente fokussiert.

---

#### 4 CLUSTERWOHNEN

<http://www.stattbau.de/>

##### SCHWERPUNKT

Aushandlungsprozesse einer Wohngruppe über private und Gemeinschaftsfläche in einer Clusterwohnung bzw. Hilfe bei der Entscheidungsfindung, ob Clusterwohnen passend ist für die eigene Person.

##### SPIELERISCHE ELEMENTE

Eine simple Art des Herumbastelns – Quadratmeterkärtchen können hin und her verschoben werden, um eine Gemeinschaftsfläche zu kreieren.

##### INSPIRATION

Einfachheit des Spiels (ein paar Fragen zur Person, zu persönlichen Vorstellungen von Wohnen, buntes Papier aus dem Moderationskoffer, Zettel mit Quadratmetern und eine Moderation reichen für dieses Spiel vollkommen aus).

##### ABGRENZUNG

Das Spiel behandelt Qualitäten des (gemeinschaftlichen) Wohnens, darüber hinaus jedoch keine städtebaulichen Qualitäten.

---

#### 5 PLAN URBAN

<https://die-stadt-denkerei.de/publikationen/planurban>

##### SCHWERPUNKT

Göttelborn wird Zukunftsstandort. Alles ist möglich! Doch wer wird sich durchsetzen? Gelingt es dem Ministerpräsidenten, Göttelborn zu einem Standort der Innovation und Forschung zu machen? Kann der Bürgermeister seine Künstlersiedlung realisieren und Göttelborn zu einem subversiven, progressiven Kulturstandort auszubauen? Oder wird nach Wünschen der Umweltministerin die Solaranlage auf dem Schwarzwald realisiert? Sicherlich nicht so lange im Zuge einer vom Bürgermeister initiierten Zwischennutzungskampagne die alljährliche „Loveparade“ ihre Schatten über Göttelborn wirft... Gemeinsam bekämpfen die Akteure skrupellose Spekulanten, die eine Müllverbrennungsanlage und ein Logistikcenter in Göttelborn planen. Doch ziehen wirklich alle Protagonisten an einem Strang oder kocht schon wieder jemand sein eigenes Süppchen? Niemand lässt sich gern in die Karten schauen.

##### SPIELERISCHE ELEMENTE

Spielkarten und Belohnungssystem über Punkte.

##### INSPIRATION

Gibt es Gewinnerinnen und Gewinner?

##### ABGRENZUNG

Es geht darum, in einem konkreten (fiktiven) Szenario Entscheidungen zu treffen. Das Planspiel Qualität und Resilienz ist freier angelegt und funktioniert eher als Zukunftswerkstatt da der Kontext frei wählbar ist.

---

#### 6 MSP CHALLENGE

<https://www.mspchallenge.info/the-board-game.html>

##### SCHWERPUNKT

12-30 Spielerinnen und Spieler schlüpfen in die Rolle von Interessensvertretern oder Planenden in einem von drei angrenzenden Ländern. Sie teilen sich ein Meeresbecken mit Flüssen, Inseln und Küstengebieten. Die Spielenden stehen um das Spielbrett und werden durch eine einfache Geschichte und einige wenige Regeln eingeführt.

##### SPIELERISCHE ELEMENTE

Gerade bei der digitalen Simulation geht es viel um experimentieren, Entscheidungen dürfen ausprobiert werden, die Konsequenzen sind direkt digital sichtbar, aber noch nicht umgesetzt

##### INSPIRATION

Einfachheit und Reduktion des Spiels (funktioniert ohne lange Anleitungen oder komplexe Entscheidungsverfahren); funktioniert als Brettspiel und digitale Simulationsplattform.

##### ABGRENZUNG

Es geht konkret nationale Einfluss auf die Entwicklung und Nutzung der Meere und damit zwar ebenfalls um Planungsprozesse, aber um andere Akteurinnen und Akteure und Systematiken als in der Stadtplanung.

---



---

**7 PLAY ALMERE: OOSTERWOLD**

<https://www.playthecity.eu/playprojects/Play-Almere:-Oosterwold>

**SCHWERPUNKT**

Simulation des Verhaltens von Investoren und Einwohnenden für einen städtischen Wachstumsplan vor der Markteinführung.

Ziel: Feedbacks für die Umsetzungsphase eines städtischen Plans zu erhalten. Ein genaues Feedback könnte durch die Vielfalt der Spielergruppen sowie durch die Kontinuität der Spielsitzungen gewährleistet werden. Können Regeln dazu führen, dass die Unternehmer einen Vorort mit geringer Dichte, selbstverwalteten öffentlichen Grünflächen und großen landwirtschaftlichen Flächen, gemischt mit Unternehmen und autarkem Wohnen, wie im Plan vorgeschlagen, bauen? Werden die vorgegebenen Regeln dazu beitragen, eine bestimmte räumliche Qualität zu erreichen? Welche Rolle spielen Einzelne und der Staat bei der finanziellen und juristischen Organisation der Stadt?

**SPIELERISCHE ELEMENTE**

Ähnlich wie bei Monopoly wird versucht, die reale Welt abzubilden. D.h. man erhält ein Budget in Form von Spielgeld, damit kann man Windräder usw. Als Windräder kaufen, es gibt eine Bank und einen Flächenplan der zu bespielenden Fläche als Spielfeld, auf dem Windräder, Häuser, usw. als Figuren verteilt werden können.

**INSPIRATION**

Visualisierung des Ergebnisses durch Beschriften eines Flächenplans, bzw. Aufstellen von Spielfiguren.

**ABGRENZUNG**

Es geht darum, in einem konkreten (fiktiven) Szenario Entscheidungen zu treffen. Das Planspiel Qualität und Resilienz ist freier angelegt und funktioniert eher als Zukunftswerkstatt da der Kontext frei wählbar ist.

---

**8 SPIEL DEN KIEZ**

<https://florianstrenge.com/projekt/spiel-den-kiez/>

**SCHWERPUNKT**

Spiel den Kiez' soll Mitreden, Bürgerbeteiligung, gemeinsames Stadtgestalten ermöglichen. Das Partizipationsspiel ist eine Initiative junger Berlinerinnen und Berliner, die sich beruflich Stadtthemen widmen. Es basiert auf dem Planungsspiel 'The Initiator, the Artist, his Advocate and the Urbanist', das bereits international zum Einsatz kam. 'Spiel den Kiez' wurde im August 2014 erstmalig in Berlin eingesetzt.

Das Partizipationsspiel regt eine Diskussion über die eigene Nachbarschaft an, hilft Herausforderungen zu identifizieren und kollaborativ neue Projekte und Lösungsansätze zu entwickeln.

**SPIELERISCHE ELEMENTE**

Spielfiguren in Form von (Hoch)Häusern, Würfel für Entscheidungen und Ereignisse.

**INSPIRATION**

Spielfeld ist der Stadtplan, in diesem Fall Kiezplan – Straßen, Grünflächen und Bebauung sind maßstabsgetreu wiedergegeben.

**ABGRENZUNG**

Es geht darum, in einem konkreten (fiktiven) Szenario Entscheidungen zu treffen. Das Planspiel Qualität und Resilienz ist freier angelegt und funktioniert eher als Zukunftswerkstatt da der Kontext frei wählbar ist.

---

---

**9 SCHUL-VISIONENSPIEL**

<https://www.hanssauerstiftung.de/projekt/schul-visionenspiel/>

**SCHWERPUNKT**

Als Werkzeug zur methodischen Entwicklung von pädagogischen und räumlichen Veränderungen konzipiert, soll das Schul-Visionenspiel helfen, Wünsche und Bedürfnisse unterschiedlicher Nutzer- und Interessensgruppen abzubilden. Um diese Diversität zu gewährleisten, wird das Brettspiel in mehreren Gruppen und mit verschiedenen Interessenvertreterinnen und -vertretern gespielt. Ziel des Spiels ist es nicht, über architektonische Lösungen oder bauliche Richtlinien zu diskutieren, sondern eine Schulvision zu dokumentieren, in der kein Gedanke a priori ausgeschlossen wird.

**SPIELERISCHE ELEMENTE**

Spielkarten in Form von farbigen Badges, Anlegespiel inkl. Karten mit Spielanleitungen.

**INSPIRATION**

Fokus auf Nutzerinnen und Nutzer und vor allem auch der Perspektive von Kindern und Jugendlichen als eigene Interessensgruppe in der Stadt; Endergebnis ist keine architektonische Lösung, sondern eine Sammlung an (Qualitäts-)Anforderungen, die die neue Schule erfüllen sollte – Findung einer gemeinsamen Vision.

**ABGRENZUNG**

Zielgruppe Kinder und Jugendliche.

---

**10 POSTFOSSIL CITIES**

<https://www.empa.ch/web/pfc/the-game>

**SCHWERPUNKT**

Das computergestützte Simulationsspiel postfossilCities bietet einen Experimentierraum zum Erkunden der Transformation hin zu klimaneutralen, postfossilen Städten. Das Spiel richtet sich an aktuelle und zukünftige Entscheidungsträgerinnen und -trägern, kann aber von allen interessierten Personen gespielt werden. postfossilCities umfasst sieben Rollen relevanter gesellschaftlicher Akteure, wie z.B. Politik, Bevölkerung, oder Investoren, die von jeweils ein bis vier Personen gespielt werden. Während des Spiels verfolgen die Rollen ihre eigenen, rollenspezifischen Interessen und arbeiten gleichzeitig auf das gemeinsame Ziel hin, die CO<sub>2</sub>-Emissionen unserer Gesellschaft auf netto null zu reduzieren und das verfügbare Kohlenstoffbudget nicht zu überschreiten. Um dies zu erreichen, erhält jede Rolle ein Set von Aktionskarten mit möglichen Maßnahmen, die sie allein oder in Kooperation mit anderen Akteuren umsetzen kann. Wie im wirklichen Leben riskieren Akteure, die allein Maßnahmen umsetzen, an Stärke zu verlieren, während diejenigen, die mit anderen Rollen zusammenarbeiten, an Stärke gewinnen.

**SPIELERISCHE ELEMENTE**

Punkte sammeln und verlieren.

**INSPIRATION**

Rollen aus der Stadtplanung, Aktionskarten und verlieren von Stärke bei Fehlentscheidungen – Entscheidungen haben Konsequenzen und müssen ausgehandelt werden.

**ABGRENZUNG**

Themenbereich ist explizit die Reduktion von CO<sub>2</sub>-Emissionen.

---

---

**11 APP #STADTSACHE**

<https://www.stadtsache.de/>

**SCHWERPUNKT**

Die App #stadtsache ist ein innovatives Werkzeug, um Fotos, Töne, Videos zu sammeln, Wege aufzuzeichnen und Dinge zu zählen. Die Ergebnisse lassen sich bestimmten Aufgaben und Aktionen zuordnen und dadurch mit anderen Nutzern der App teilen. So entsteht nach und nach eine Karte, die Kinder und Jugendliche als Stadtextperten sichtbar macht.

**SPIELERISCHE ELEMENTE**

experimentieren mit einem digitalen Werkzeug

**INSPIRATION**

Kinder und Jugendliche als Stadtextperten und -experten, Qualitäten der Stadt auf dem Stadtplan verorten.

**ABGRENZUNG**

Wenig Spielcharakter, stattdessen Erstellen einer digitalen Datenbank zum Thema Qualitäten gebauter Umwelt aus Sicht von Kindern und Jugendlichen.

---

**12 CONFLICTITY**

<https://www.urban-equipe.ch/equipment/anwendbar-vorlage-conflicity>

**SCHWERPUNKT**

Conflicity ist ein von Siedler und Risiko angehauchtes Strategie- und Rollenspiel, welches komplexe Sachverhalte in der Stadtentwicklung verständlich und unterhaltsam vermittelt. Interessenkonflikte zwischen verschiedenen Akteurinnen und Akteuren, unterschiedlichen Perspektiven und Ansprüchen an den Raum. Dies kann zu Frontendenken und Missverständnissen in der Stadtentwicklung führen, worunter schlussendlich die Stadt und alle Städterinnen und Städter leiden. Conflicity will deshalb:

- das komplexe und vielschichtige Thema der Stadtentwicklung herunterbrechen.
- Wissen mit Spielspaß und ohne moralischen Zeigefinger teilen.
- verschiedene Interessen und Ansprüche an den Raum sichtbar machen.
- durch Rollenspiele neue oder fremde Perspektiven zugänglich und verständlich machen.
- aufzeigen, dass Konflikte durch Ausnutzung von Synergien gelöst werden könnten.

**SPIELERISCHE ELEMENTE**

Rollenkarten und damit unterschiedliche Handlungsbereiche und eigene Rollenziele, die durch verhandeln und budgetieren von Ressourcentalern erreicht werden können.

**INSPIRATION**

je nach Spielsetting können unterschiedliche Spielvarianten ausgewählt werden (z.B. gemeinsam vs. gegeneinander, transferierbar vs. spezifisch, usw.), niedrighschwellige Webseite mit Spielmaterialien zum kostenlosen Download für alle verfügbar.

**ABGRENZUNG**

Es geht darum, in einem konkreten (fiktiven) Szenario Entscheidungen zu treffen. Das Planspiel Qualität und Resilienz ist freier angelegt und funktioniert eher als Zukunftswerkstatt, da der Kontext frei wählbar ist.

---

---

**13 BASLER WOHN GRUNDRISS  
QUARTETT**

<https://architekturbasel.ch/hurra-das-basler-wohngrundrissquartett-ist-da/>

**SCHWERPUNKT**

Es wurden relevante Beiträge zum Geschosswohnungsbau in Basel ab 1900 durchgekämmt, Archive besucht, Originalpläne aufgestöbert – und die finale Auswahl maßstabs- und detailgetreu nachgezeichnet. So kann man nun spielerisch 120 Jahre Wohnungsbau in Basel entdecken: Das „Basler Wohngrundrissquartett“ umfasst 64 Wohnungsgrundrisse. Das besondere Interesse gilt der vergleichenden Betrachtung: Wie verändern sich Größe und Anordnung der Küche im letzten Jahrhundert? Wie unterscheidet sich die Form und Anordnung der Balkone? Ab wann verfügten die Wohnbauten über einen Aufzug? Wie veränderte sich die Wohnfläche? Viele Fragen. Das Basler Wohngrundrissquartett kennt nicht alle Antworten. Es ermöglicht jedoch einen lustvollen Zugang dazu.

**SPIELERISCHE ELEMENTE**

Quartettspiel, ansonsten vor allem Nachschlage- und Vergleichswerk zur historischen Entwicklung von Ansprüchen an Wohnfläche.

**INSPIRATION**

Ansprüche an Wohnfläche/Qualität in Bezug auf Wohnfläche kann hier im Wandel der Zeit an konkreten Beispielen nachgeschlagen werden (best practices).

**ABGRENZUNG**

Die Qualitäten werden ausgehandelt, auf ihre Resilienz geprüft und nicht einfach nur gesammelt.

---

**14 PLANSPIEL INNENSTADT**

[https://www.bbsr.bund.de/BBSR/DE/forschung/programme/exwest/Forschungsfelder/2004undFrueher/PlanspielInnenstadt/03\\_Ergebnisse.html](https://www.bbsr.bund.de/BBSR/DE/forschung/programme/exwest/Forschungsfelder/2004undFrueher/PlanspielInnenstadt/03_Ergebnisse.html)

**SCHWERPUNKT**

Ziel des „Planspiels Innenstadt“ ist die Steigerung der Attraktivität der Innenstädte. Die Innenstadt wird zukunftsfähig gestaltet. Handlungsfelder sind die Gestaltung und Nutzung des öffentlichen Raumes als Aufenthalts- und Erlebnisraum, Wohnen und Einzelhandel in der Innenstadt und Wohnumfeldgestaltung, Kunst und Kultur als wichtige qualitative Standortfaktoren und eine innenstadtverträgliche Ausgestaltung des öffentlichen Personennahverkehrs und des individuellen Verkehrs zur Verbesserung der Erreichbarkeit der Innenstadt.

**SPIELERISCHE ELEMENTE**

Einsatz unterschiedlicher Medien und Methoden der Bürgerinnen- und Bürgerbeteiligung am Beispiel einer Planspielstadt.

**INSPIRATION**

Fokus auf der Perspektive der Nutzerinnen und Nutzer (Bürgerinnen und Bürger) und ihrer Expertise zum Thema Qualitäten gebauter Umwelt.

**ABGRENZUNG**

Eher Workshopformat, langer Prozess, weniger Spiel.

---

**15 SMART CITY**

[https://www.bildungsserver.de/innovationsportal/innovationsprojekt.html?innovationsprojekte\\_id=1412](https://www.bildungsserver.de/innovationsportal/innovationsprojekt.html?innovationsprojekte_id=1412)

**SCHWERPUNKT**

Live-Planspiel Herausforderungen im Bereich der Urbanisierung und entwickeln intelligente, digitale Lösungsvorschläge. Dabei sind Jugendliche zwischen 15 und 18 Jahren aufgefordert, ihre eigenen Ideen für eine smarte Stadt zu entwickeln: „Wie könnte meine Stadt in der Zukunft aussehen? Wie würden wir sie gestalten? Welche Kommunikationswege stehen uns in der Zukunft zur Verfügung? Wie kann die Stadt intelligent vernetzt werden?“

**SPIELERISCHE ELEMENTE**

Simulation einer Versammlung von Bürgerinnen und Bürgern (politische Teilhabe erlernen).

**INSPIRATION**

Zukunftsvision für eine Stadt in 2040 entwickeln.

**ABGRENZUNG**

Spiel entwickelt für die Schulbildung.

---

<p><b>16 PLANSPIEL STADTENTWICKLUNG UND BRACHFLÄCHENRECYCLING – PLANSPIEL ERDKUNDE – ERDKUNDE/GEOGRAFIE VORSCHAUEN</b></p> <p><a href="https://www.school-scout.de/64759-planspiel-stadtentwicklung-und-brachflaechenrecycl">https://www.school-scout.de/64759-planspiel-stadtentwicklung-und-brachflaechenrecycl</a></p>	<p><b>SCHWERPUNKT</b> Dieses Unterrichtsprojekt für den Erdkundeunterricht ermöglicht die intensive Auseinandersetzung Ihrer Schülerinnen und Schüler mit den zentralen Aspekten der Stadtplanung am Beispiel Brachflächenbeseitigung. Im Mittelpunkt steht dabei die Auseinandersetzung zwischen den verschiedenen Interessensparteien.</p> <p><b>SPIELERISCHE ELEMENTE</b> Rollenverteilung.</p> <p><b>INSPIRATION</b> Im Mittelpunkt steht dabei die Auseinandersetzung zwischen den verschiedenen Interessensparteien – die Rollen sind: Stadtrat, Bürgermeister, die Jugendlichen, Sachverständige für Industriebranchen, die Familie Schmitz, das Bauunternehmen „Wilkensohn &amp; Partner“, die Rentner des Bridge-Clubs; Protokollbogen zum Festhalten der wichtigsten Ergebnisse.</p> <p><b>ABGRENZUNG</b> Spiel entwickelt für die Schulbildung.</p>
<p><b>17 XHAUSEN – EIN PLANSPIEL ZUR STADTENTWICKLUNG</b></p> <p><a href="https://idw-online.de/de/news3913">https://idw-online.de/de/news3913</a></p>	<p><b>SCHWERPUNKT</b> Im Mittelpunkt des Planspiels Xhausen stehen Ereignisse aus der kurz- und langfristigen Kommunalpolitik, die von den städtischen Gremien und letztlich vom Stadtparlament Entscheidungen (zum Beispiel über eine autofreie Innenstadt) abverlangen. Dabei repräsentiert die Planspielgruppe das Parlament einschließlich seiner Ausschüsse, in denen die Entscheidungen vorbereitet werden. Jeder Planspielgruppe kommt somit nicht nur die Funktion des Debattierens und des Abstimmens zu, sondern auch der Erarbeitung von Entscheidungsalternativen, dem Aktenstudium und auch der Öffentlichkeitsarbeit.</p> <p>Das Planspielteam versteht sich als Informations- und Entscheidungszentrum einer Stadt. Ein besonderes Ziel besteht darin, dass kommunalpolitisch interessierte Bürger über eine Planspielaktivität miteinander ins Gespräch kommen.</p> <p><b>SPIELERISCHE ELEMENTE</b> Rollenverteilung, Simulation eines politischen Entscheidungsprozesses.</p> <p><b>INSPIRATION</b> Fokus sind kommunalpolitische Entscheidungsprozesse, weniger das Zusammenspiel mit anderen Akteurinnen und Akteuren (aus der Planung, der Zivilgesellschaft, usw.).</p> <p><b>ABGRENZUNG</b> Fokus Kommunalpolitik – auch die einzelnen Ausschüsse mit ins Spiel nehmen.</p>
<p><b>18 STADTENTWICKLUNG – GESTALTE DEINEN LEBENSRAUM</b></p> <p><a href="https://www.valentum-kommunikation.de/politische-bildung/unser-angebot/planspiele-und-simulationen/">https://www.valentum-kommunikation.de/politische-bildung/unser-angebot/planspiele-und-simulationen/</a></p>	<p><b>SCHWERPUNKT</b> Im Planspiel erhalten die Teilnehmenden die Möglichkeit, ein bisher brachliegendes Areal zu einem neuen Stadtviertel umzuwandeln. Wie viele unterschiedliche Interessen für die Stadtplanung eine Rolle spielen und wie gemeinsame Kompromisse gefunden werden können, erfahren die Teilnehmenden dabei hautnah. Sie erarbeiten, debattieren und verabschieden ihren eigenen Bauplan für ein neues Stadtviertel und lernen auf diese Weise kommunale Abläufe von der Planungsphase, über die Diskussion im Stadtrat bis hin zu einer gemeinsamen Sitzung mit den Bürgerinnen und Bürgern kennen.</p> <p><b>SPIELERISCHE ELEMENTE</b> Rollenverteilung.</p> <p><b>INSPIRATION</b> Durchspielen der einzelnen Planungsphasen.</p> <p><b>ABGRENZUNG</b> Festgelegter Raumtyp und Bauaufgabe (Brache und Neubau) – das Planspiel Qualität und Resilienz lässt die Wahl des Raumtyps und der Bauaufgabe offen und ist damit freier gestaltet.</p>

---

**19 SOKO KLIMA**

<http://laloma.info/de/projects/soko-klima>

**SCHWERPUNKT**

Soko Klima ist ein Spiel für Kinder und Jugendliche, um zu zeigen, dass Städteplanung von heute das Leben und das Klima von morgen beeinflusst. Es animiert die Zielgruppe dazu sich an der Gestaltung ihrer Umgebung mitzuwirken und mit einem Blick in die Zukunft Klimafragen zu adressieren. Dazu entstand auch ein Plankoffer. (Unter Beteiligung der TU Berlin)

**SPIELERISCHE ELEMENTE**

Wenig, eher durch Zubehör wie Stempelkissen, usw.

**INSPIRATION**

Broschüren mit Erklärungen zum Thema Klima, usw. – Wissensvermittlung leicht gemacht.

**ABGRENZUNG**

Zielgruppe Kinder und Jugendliche, Fokus Klimafragen.

---

**20 PLANSPIEL ROG NEUORDNUNG**

<https://backend.repository.difu.de/server/api/core/bitstreams/083c03ce-181e-4588-9baa-45b04effcede/content>

**SCHWERPUNKT**

Das Planspiel dient der prospektiven Prüfung des Gesetzentwurfs zum ROG anhand realer Planungs- und Verwaltungsvorgänge durch die hierfür real zuständigen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von Planungsverbänden bzw. Raumordnungsbehörden.

**SPIELERISCHE ELEMENTE**

Wenig, eher Möglichkeit, durch eigens dafür erarbeitetes Prüfprogramm den Gesetzesentwurf in der Praxis zu testen.

**INSPIRATION**

Realer Bezug, d.h. Transfer der Spielergebnisse in die Praxis.

**ABGRENZUNG**

Mehr Spielelemente und weniger Fokus auf Prüfung bestehender Gesetze.

---

**21 PLANSPIEL SOZIALPLANUNG IN OSTSTADT**

<https://monarch.qucosa.de/api/qucosa%3A18615/attachment/ATT-0/>

**SCHWERPUNKT**

Ziel dieser Entwicklung war die Schaffung eines methodischen Hilfsmittels, mit dem das Agieren in dem konfliktreichen und komplexen Praxisfeld der Sozialplanung „geübt“ werden kann. Als Zielgruppe waren dabei einerseits StudentInnen in entsprechenden Disziplinen als zukünftige AkteurInnen solcher Prozesse im Blickfeld, gleichzeitig aber auch und gerade PraktikerInnen, die bereits im Feld der Sozialplanung tätig sind. Gerade ihnen sollte das Planspiel eine Möglichkeit bieten, die verschiedenen Handlungsmöglichkeiten in der Sozialplanung auszutesten, ohne dass daraus sofort Konsequenzen für den eigenen Praxisalltag erwachsen.

**SPIELERISCHE ELEMENTE**

Simulation einer Konferenz zur Verabschiedung verschiedener Handlungsmöglichkeiten.

**INSPIRATION**

Reduktion der Komplexität der Wirklichkeit, Zielgruppe sowohl Lernende als auch Praktikerinnen und Praktiker.

**ABGRENZUNG**

Konkretes (fiktives) Setting.

---

---

**22 STADTPLANUNG HAUTNAH –  
DIE ENTSTEHUNG EINES NEUEN  
STADTQUARTIERS**

<https://www.bpb.de/lernen/angebote/planspiele/datenbank-planspiele/502816/stadtplanung-hautnah-die-entstehung-eines-neuen-stadtquartiers/>

**SCHWERPUNKT**

Die Spielerinnen und Spieler simulieren den Entstehungsprozess eines neuen Stadtviertels. Der Ablauf orientiert sich am realen Beschlussverfahren mit allen beteiligten Organen der kommunalen Stadtverwaltung. Das Spiel ist in Phasen unterteilt. In jeder Phase werden Ziele vorgegeben, die die einzelnen Gruppen erreichen sollen. Das Spiel ist so angelegt, dass die Teilnehmer ihre Gruppen selbstständig anleiten und moderieren.

**SPIELERISCHE ELEMENTE**

Simulationsverfahren und Rollenvergabe.

**INSPIRATION**

Selbstständige Anleitung und Moderation.

**ABGRENZUNG**

Fokus auf kommunalem Beschlussverfahren, Planende und Nutzende sind kaum integriert.

---

**23 POCKET MANNERHATTEN  
OTTAKRING**

<https://pocketmannerhatten.at>

**SCHWERPUNKT**

Räume und Flächen in der Stadt sind ein knappes und wertvolles Gut! Bestimmte Bereiche mit NachbarInnen gemeinsam zu nutzen, steigert die Lebensqualität und deckt verborgene Potenziale auf. Im Planspiel „Pocket Mannerhatten“ nehmen die SpielerInnen die Rollen von HausbewohnerInnen, EigentümerInnen sowie anderen AkteurInnen ein und gestalten gemeinsam im Sinne von Sharing einen Stadtblock nach ihren Ideen um. Wie wäre es mit einem großen begrünten Innenhof? Einem gemeinsam genutzten Photovoltaik-Dachgarten? Oder einem gemeinschaftlichen Fuhrpark an Elektroautos und Lastenrädern? Im Dialog erarbeiten die SpielerInnen am Modell eine Lösung, in der möglichst viele Potenziale genutzt und alle Interessen berücksichtigt werden.

**SPIELERISCHE ELEMENTE**

Anreiz-System (Belohnung – wer teilt, bekommt mehr).

**INSPIRATION**

Anreiz-System.

**ABGRENZUNG**

„Im Projekt Pocket Mannerhatten werden anhand eines Häuserblocks in Wien-Ottakring Sharing-Lösungen erarbeitet“ – konkretes (fiktives) Setting.

---

**24 CIVIL CITY CHALLENGE**

<https://www.muse.iao.fraunhofer.de/de/leistungsspektrum/civil-city-challenge.html>

**SCHWERPUNKT**

Als ein Partizipationsformat, das nicht nur Bürgerinnen und Bürger beteiligt, sondern alle Interessensgruppen einlädt, aktiv die Stadt von morgen mitzugestalten, bildet es eine fruchtbare Grundlage zu Beginn eines Planungsverfahrens. Am „Punkt Null“ eines Planungsprozesses bietet es die Möglichkeit, Interessen, Vorstellungen und Wünsche der Beteiligten zu erfahren und darüber hinaus deren lokale Expertise für den weiteren Verlauf der Planung zugänglich zu machen.

**SPIELERISCHE ELEMENTE**

Rollenverteilung.

**INSPIRATION**

Phase Null, Interessen der Stakeholder werden offengelegt, was zur Transparenz beiträgt, gemeinsames Spielen als Kommunikationsplattform.

**ABGRENZUNG**

Moderation, wissenschaftliche Begleitung durch Impulsvorträge – im Fall vom Planspiel Qualität und Resilienz funktioniert dieses niedrigschwellig aus sich heraus, es müssen keine Vorträge o.ä. organisiert werden.

---

---

## 25 URBANPLAN

[https://germany.uli.org/  
programme/urbanplan/](https://germany.uli.org/programme/urbanplan/)

### SCHWERPUNKT

Kinder und Jugendliche sind die Stadtbewohner der Zukunft. Sie haben eigene Ideen und Vorstellungen, wie ihre Stadt aussehen soll – umso wichtiger, dass Stadtentwicklung von ihnen gemacht wird. Mit unserem Planspiel UrbanPlan führen wir die junge Generation an die Welt der Stadt- und Quartiersentwicklung heran, zeigen verschiedene Berufsfelder auf und begeistern für unsere urbanen Lebensräume – und das alles mit Unterstützung unserer Partner und Volunteers.

### SPIELERISCHE ELEMENTE

Rollenverteilung, fiktive Ereignisse.

### INSPIRATION

Einbezug der drei Ebenen der Nachhaltigkeit.

### ABGRENZUNG

Fokus Kinder und Jugendliche, Schnittstelle Immobilienwirtschaft und Öffentliche Hand (darüber hinaus wenige aktive Akteurinnen und Akteure).

---



# FRAGEBOGEN UMFRAGE

---

## 0 VORWORT

### Umfrage Planspiel Qualität und Resilienz

Sehr geehrte Teilnehmende der Umfrage zum BBSR-Projekt „Planspiel Qualitäten und Resilienz“

Der Lehrstuhl Planungs- und Bauökonomie/Immobilienwirtschaft der TU-Berlin (pbi) und das Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur (CCTP) der Hochschule Luzern möchten Ihre Expertise als Fachpersonen aus Forschung, Praxis, Planung, Verwaltung, Projektentwicklung und Immobilienwirtschaft einholen. Der Fokus liegt dabei explizit auf der Thematik der Förderung von Qualitäten der gebauten Umwelt. Mit Ihrer Teilnahme helfen sie uns, Aushandlungsbedürfnisse, praxisnahe Quellen und erfolgversprechende Prozesse zu ermitteln.

Aufgrund eigener Recherchen und Empfehlungen des BBSR haben wir auch Sie ausgewählt, um an dieser Umfrage teilzunehmen. Wir bedanken uns herzlich für Ihre Teilnahme. Zum Ausfüllen benötigen Sie ca. 20 min.

### Disclaimer/Datenschutz

Die mit dieser Umfrage erhobenen Daten werden ausschließlich für Forschungszwecke verwendet. Eine Weitergabe an Dritte ist ausgeschlossen. Im Rahmen der Auswertung sind keine Rückschlüsse auf Personen oder Organisationen möglich. Daten von Personen oder Organisationen werden nach Abschluss des Projektes gelöscht.

---

## 1 ANGABEN ZUR ORGANISATION

Diese Angaben benötigen wir, um Ihre Antworten einordnen zu können. Bitte kreuzen Sie die Art Ihrer Organisation an:

(Mehrfachantwort möglich – Maximal 3 Antworten)

- Kommunale Behörde/Verwaltung
  - Übergeordnete Behörde/Verwaltung
  - Forschung/Wissenschaft
  - Architektur/Planung/andere Dienstleistung
  - Projektentwicklung
  - Investor/in
  - Verband/Verein
  - Netzwerk
  - Anderes \_\_\_\_\_
- 

### Qualitäten

Neuste Erkenntnisse aus der Architektur- und Raumforschung zeigen, dass nur sehr selten eine frühe Definition von baulich-räumlicher Qualität erfolgt. Zumeist bleibt es bei Absichtserklärungen und Schlagworten, die in der Umsetzung nur bedingt realisiert werden. Gerne möchten wir daher Ihre Sichtweise in Bezug auf Qualitäten der gebauten Umwelt einholen.

Die Fragen umfassen dabei baulich-räumliche Qualitäten und Aushandlungsprozesse. Gerne möchten wir zuerst Ihre Sicht von Qualitäten der gebauten Umwelt erfahren.

---

## 2 FRAGE

Nennen Sie bitte zuerst drei Begriffe, die Ihnen spontan zum Thema Qualitäten gebauter Umwelt einfallen. Wenn Ihnen nichts einfällt, können Sie weiterklicken.

---

---

---

**3 FRAGE** Wenn Sie an gebaute Umwelt von hoher Qualität denken, welche **allgemeinen Aspekte** sind in der Praxis dafür relevant (betrifft alle Maßstabsebenen von Gebäude über Siedlung und Quartier bis Stadt)?

	tiefe Priorität	mittlere Priorität	hohe Priorität	weiß nicht
Materialqualität	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Funktionale Angemessenheit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nutzerinnen-/Nutzerzentriertheit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ästhetik & Atmosphäre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Identifikationsmöglichkeit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Verschränkung mit Nachbargebieten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Orientierung am menschlichen Maß (human scale)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gemeinwohlorientierung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aneignungsmöglichkeiten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Allgemeine Zugänglichkeit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nachhaltigkeit (ökologisch, sozial, ökonomisch)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vereinbarkeit mit Klimazielen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Biodiversität	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**4 FRAGE** Wenn Sie an gebaute Umwelt von hoher Qualität denken, welche **Aspekte der Resilienz** sind dafür relevant?

	tiefe Priorität	mittlere Priorität	hohe Priorität	weiß nicht
Soziale Vielfalt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Typologische Vielfalt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nutzungsdiversität	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wandelbarkeit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Orientierung am Lokalen (Genius Loci)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**5 FRAGE** Welche **Aspekte von Struktur und Materialisierung** eines Gebäudes haben welche Priorität zur Erreichung hoher Qualität?

	tiefe Priorität	mittlere Priorität	hohe Priorität	weiß nicht
Gebäudeform	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gebäudehülle	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Konstruktion	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fassadengestaltung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gebäudetechnik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Private Außenbereiche	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nutzerinnen-/Nutzerzentriertheit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ästhetik und Atmosphäre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**6 FRAGE** Welche **Aspekte von Quartierentwicklung** haben welche Priorität zur Erreichung hoher Qualität?

	tiefe Priorität	mittlere Priorität	hohe Priorität	weiß nicht
Sichtbeziehungen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Möglichkeiten Austausch und Rückzug	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Zwischenraum (Raum zwischen Fassaden)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Freiraum und Grünraum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Städtebauliche Setzung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Öffentlicher Raum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nutzungsmix	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ästhetik und Atmosphäre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nutzerinnen-/Nutzerzentriertheit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Verschränkung zu Nachbargebieten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**7 FRAGE** Welche **Vorgehensweisen** sind bei der **Areal- und Quartierentwicklung** zielführend für eine hohe Qualität?

	tiefe Priorität	mittlere Priorität	hohe Priorität	weiß nicht
Top-down	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bottom-up	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kooperative Verfahren	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kompetitive Verfahren (z.B. Wettbewerbe)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Formelle partizipative Verfahren	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Informelle partizipative Verfahren	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Transparente Information	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**8 FRAGE** Gibt es **weitere Qualitätsaspekte**, die bisher nicht genannt wurden, welche aus Ihrer Sicht (besonders) wichtig sind?

\_\_\_\_\_

**9 FRAGE** Führen Sie in Ihrer Organisation **interne Gespräche** über Qualitäten der gebauten Umwelt?

	gar nicht	manchmal	häufig	weiß nicht
Antwort	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Bitte nennen Sie hier häufige Themen!

\_\_\_\_\_

**10 FRAGE** An welchen **Typen von Quellen** orientieren Sie sich bei Ihrer Arbeit hinsichtlich Qualitäten?

	gar nicht	manchmal	häufig	weiß nicht
Interne Checklisten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Branchenstandards (Zertifizierungen, Kodexe, Kataloge)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Leitbilder	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Best-Practice-Beispiele	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Normen (z.B. DIN, SIA, ...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fachliteratur	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Eigene Forschung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**11 FRAGE** In welchen Publikationen finden Sie Hinweise für relevante Qualitätsaussagen? Bitte nennen Sie unten einen oder mehrere Titel mit Autorinnen und Autoren bzw. Herausgeberinnen und Herausgeber.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Aushandlungsprozesse**

Wir haben beobachtet, dass Qualitäten der gebauten Umwelt nicht einseitig von einer Akteurinnen-/Akteursgruppe allein bestimmt und vorgegeben, sondern dass sie in einem zumindest bilateralen Prozess ausgehandelt werden. Mit den folgenden Fragen möchten wir Ihre grundsätzliche Meinung zu den Aushandlungsprozessen in Erfahrung bringen.

**12 FRAGE** Wie **wichtig** erachten Sie **Aushandlungsprozesse** zur Steigerung der Qualität der gebauten Umwelt?

	weniger wichtig	wichtig	sehr wichtig	weiß nicht
Antwort	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**13 FRAGE** Wenn Sie **Aushandlungsprozesse über Qualitäten** der gebauten Umwelt als wichtig empfinden, **welche Voraussetzungen** müssen aus Ihrer Erfahrung erfüllt sein, damit so ein Prozess überhaupt gelingen kann?

\_\_\_\_\_

**14 FRAGE** In **welchen Planungsstufen** sind aus Ihrer Sicht Aushandlungsprozesse über die Qualitäten eines Vorhabens erforderlich?

«Phase Null»: Projektvorbereitung/	tiefe Priorität	mittlere Priorität	hohe Priorität	weiß nicht
Bedarfsplanung/Projektinitiierung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Grundlagenermittlung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vorplanung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Entwurfsplanung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Genehmigungsplanung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ausführungsplanung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vorbereitung der Vergabe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mitwirkung bei der Vergabe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bauüberwachung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Objektbetreuung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Betriebsphase (Monitoring/Qualitätssicherung)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Erhalt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rückbau, Abbruch, Entsorgung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**15 FRAGE** **Welche Stakeholder** sollten bei Aushandlungsprozessen zur Erreichung einer hohen Qualität einbezogen werden?

Eigentümerinnen/Eigentümer	weniger wichtig	wichtig	sehr wichtig	weiß nicht
Bauherrschaft	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Projektentwicklerinnen/Projektentwickler	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Planerinnen/Planer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Architektinnen/Architekten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Erstellende (GUs, Firmen, Handwerksbetriebe)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Behörden	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Träger öffentlicher Belange	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Investorinnen/Investoren	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nutzerinnen/Nutzer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nachbarschaft	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Breite interessierte Bevölkerung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sonstige:	_____			

**16 FRAGE** Benennen Sie den **Einfluss der Politik** (Exekutive, Legislative) auf den Spielraum der Aushandlung von Qualitäten?

\_\_\_\_\_

---

**17 FRAGE** Falls Sie eigene Erfahrungen mit Aushandlungsprozessen in Bezug auf Qualitäten der gebauten Umwelt haben, bitten wir Sie, kurz die **Herausforderungen und/oder die Aspekte des Gelingens** zu beschreiben?

---

**18 FRAGE** Haben Sie bereits **Erfahrungen mit spielorientierten Formaten** in planerischen Prozessen? Wenn ja, mit welchen?  
(Mehrfachantwort möglich - Maximal 2 Antworten)

- Ich habe keine solchen Erfahrungen.
- Ich würde gerne (mehr) solche Formate kennen lernen.
- Angabe bekannter spielorientierter Formate:

---

**19 FRAGE** Welche **anderen Formate oder Prozesse** könnten Ihres Erachtens zu einem besseren Diskurs über Qualitäten führen?

---

**Abschluss**

Zum Schluss möchten wir Sie noch um eine ganz persönliche Sicht des Themas befragen.

---

**20 FRAGE** Bitte nennen Sie uns eine **eigene kurze Umschreibung von hoher Qualität** der gebauten Umwelt?

---

**21 FRAGE** Wenn Sie uns zusätzlich unterstützen wollen, wären wir dankbar, wenn Sie uns 1-3 Referenzbilder, welche Ihre vorherige Umschreibung visuell repräsentieren, per E-Mail zusenden würden.  
Bitte benutzen Sie diesen Link [im Online-Fragebogen fand sich unter dem Link eine E-Mail-Adresse des Forschungsteams]

---

**22 FRAGE** Weitere Bemerkungen, die sie uns zum Thema Qualität der gebauten Umwelt und Aushandlungsprozessen mitteilen möchten:

---

**23 FRAGE** Ich habe Interesse an den Ergebnissen des BBSR-Projektes «Planspiel Qualität und Resilienz». Bitte informieren Sie mich über

- Ergebnisse dieser Umfrage
- Ergebnisse des abgeschlossenen Projektes
- Kein Interesse

---

**24 FRAGE** Falls Sie zuvor ein Interesse an den Ergebnissen bekundet haben, bitten wir Sie um Ihre Kontaktangaben, damit wir Sie bedienen können.

Vorname, Name \_\_\_\_\_

Organisation \_\_\_\_\_

E-Mail-Adresse \_\_\_\_\_

---

**DANKE!**

---

# INTERVIEW-LEITFADEN & TEILNEHMENDE

---

## VOR DEM INTERVIEW

- Vorstellung
  - Anfrage Recording / bei Zitatveröffentlichung Anfrage
  - Projektvorstellung (siehe Interviewanfrage)
- 

## FRAGEN – LEITFADEN – THEMATISCHE EINFÜHRUNG UND GESPRÄCH

---

### A. Person & Rolle (Hintergrund)

#### 1 Erzählen Sie zum Einstieg etwas über Ihre Person und darüber, welche Funktion/Rollen Sie in Planungs- und Bauprozessen einnehmen?

→ Frageziel: Über die „institutionalisierte“ Funktion hinausgehende Rollen (z.B. Mediator, Entscheider, usw.), Beteiligung in Projektphase und außerhalb am Beispiel eines sehr gelungenen Projekts. Erfahrung in Planungsprozessen gem. eigener Einschätzung (z.B. Jahre, Projekte).

---

### B. Ereignis, Projekt (Phase Null, Rollen, „Geburt der Idee“)

#### 2 Stellen Sie sich ein konkretes Projekt vor, das Ihrer Meinung nach besonders gelungen ist. Wo war die Geburt der Idee?

→ Frageziel: Nennung gelungenes Projekt. Erfahrungswerte in der Phase Null (offene Phase). Eigene Rolle in der Phase Null. Bewertung, ob gute Phase Null zu gutem Projekt geführt hat. Warum ja, warum nicht?

- Sagt Ihnen die Projektphase Null etwas?
  - Sind Sie in Ihrer Rolle in der Phase 0 beteiligt gewesen?
  - Schildern Sie den Start eines Ihrer Projekte in der „Phase Null“. Wie wurde die Idee geboren?
  - Welche Akteure waren in der „Phase Null“ beteiligt und in welchen Rollen?
  - **Können Sie uns etwas über Ihre Erfahrungen mit dieser Phase berichten und auch wie Sie diese Phase bewerten?**
  - Welche Akteure sind beteiligt, welche müssen sich einigen oder sind an der Aushandlung beteiligt (nach Phase), wären Ihrer Meinung weitere Akteure wichtig gewesen?
- 

Nun sprechen wir über Ihre Erfahrungen – unabhängig der „Phase Null“

---

### C. Qualitäten – MEANING (Definition, Best Practice/ Kriterien, Resilienz, „Restorative Cities“)

#### 3 Nun würden wir gerne Ihre Praxiserfahrung beim Austausch über Qualitäten in Erfahrung bringen, bitte erzählen Sie uns etwas darüber?

→ Frageziel: Praxiserfahrung des Qualitätsdiskurs? Vorhanden? Nichtvorhanden? Ablauf? Ergebnis? Gibt es Literatur- oder Best Practice-Beispiele? Spielt Resilienz eine Rolle? Unterschied dargestellten Wünsche und Qualitäten. Persönliche Einschätzung Mehrwert von Qualität.

- Findet bei den Prozessbeteiligten einen Austausch über Qualitäten statt?
  - Wie läuft dieser ab?
    - An was orientieren Sie sich? (z.B. Literatur / Best-Practice-Beispielen / eigener Forschung). Wie läuft das genau ab? Bei Teilnehmenden, welche an der Umfrage noch nicht teilgenommen haben: solche Beispiele abfragen.)
    - Was wären Kriterien/Vorgaben, damit Qualitäten stärker in Projekten Eingang finden und was wären Mehrwerte aus stärker durch Qualitäten bestimmte Projekte?
-

---

## **D. Aushandlungs-/ Entscheidungsprozess, Qualitätssicherung – REALITY**

### **4 Wie geschah die Einigung und wie passierte die Umsetzung?**

- Frageziel: Geeignete Planungsphasen für Qualitätsdiskurs durch welche eine Umsetzung stattfinden kann. Praxiserfahrung der Qualitätsumsetzung. Wie wird wer beteiligt. (Kommunikation interdisziplinär oder Experten/Laien). Bewertung der umgesetzten Qualitäten.
- Positive Elemente der Umsetzungspraxis aus denen Qualität entstanden ist, die Sie anderen bei der Projektentwicklung empfehlen würden? Warum? (Freiheit, Zeit, rollende Planung, Akzeptanz des Unfertigen, Wunschformulierung vor Kosten)
- Wo würden Sie sich im Planungs- und Bauprozess mehr Austausch über Qualität wünschen?
  - Welches sind häufige Zielkonflikte?
  - Inwiefern mussten in bisherigen Projekten Qualitäten reduziert oder erhöht werden? Warum?
  - Führt der Austausch zu definitiven Entscheidungen / „Nichtverhandelbare“ Qualitäten, die auch umgesetzt wurden?
  - Gibt es einen Prozess in dem Qualitäten (für alle) festgehalten und dokumentiert werden?
  - Was sind Ihre wichtigsten Erkenntnisse aus dem bisherigen Planungsvorhaben?
  - Wo könnte man beim nächsten Mal anders vorgehen – weshalb?

---

## **E. PLAY**

### **5 Inwiefern hatte das methodische Vorgehen einen Einfluss auf die Qualität? Was hat besonders Spaß gemacht? Gab es innovative Elemente, wie sahen die aus?**

- Frageziel: Erfahrung und individuelles Verständnis von innovativen (spielerischen) Elementen. Bewertung positiver und negativer Erfahrungen. Neue Inhalte und Überführungsprozess in die gebaute Realität. Wer gibt den Anstoß zu spielerischen Elementen? Wie wird der Anstoß gegeben?
- Wo / wann haben Sie in bisherigen Projekten „spielerische“ Momente erlebt?
    - Welche spielerischen Methoden haben Sie angewendet?
    - Wie haben Sie diese empfunden?
    - Positiv? Negativ?
    - Warum haben Sie dies so empfunden?
  - Wo/wann wären Ihrer Meinung nach „spielerische“ Methoden/Elemente (zusätzlich) erwünscht / sinnvoll gewesen?
  - Wie konnten durch das Spiel (neue) Inhalte (Ideen, Qualitäten, Perspektivwechsel, Rollenverständnis usw.) generiert werden? Gegenüber den gewöhnlichen Aushandlungsprozessen?
  - Konnten durch das Spiel Entscheidungen gefällt und in den weiteren Planungs- und Realisierungsprozess integriert werden?

---

## **F. Fazit**

### **6 Wenn der Planungsprozess ein Spiel gewesen wäre, welche Spielfigur wären Sie?**

- Was bräuchte es, damit qualitätsvolle Bauprojekte entstehen? (z.B. Baurecht, Zertifizierung, Doktrin, Reichen Impulse?)
  - Was bräuchte es, damit alle Beteiligten an einem Planungsprozess ein Projekt von hoher Qualität umsetzen?
  - Haben Sie noch Ergänzungen / Anmerkungen / weitere Themen?
-



## TEILNEHMENDE INTERVIEWS

---

11.8.2022 Ede I. Andraskáy, Halter AG, Leiter Business Development, Zürich

---

12.8.2022 Armin Jung, Jung Stadtkonzepte, Stadtplaner und Ingenieure Partnerschaftsgesellschaft, Köln

---

12.8.2022 Peter Faßbender, Abteilungsleiter Stadtplanung Nürnberg

---

15.8.2022 Isabel Strehle, Stadt Aachen, Leitung Fachbereich Stadtentwicklung, -planung und Mobilitätsinfrastruktur

---

16.8.2022 Inga Glander, Bundesstiftung Baukultur, Projektleitung Baukulturbericht

---

16.8.2022 Lukas Bühlmann, Bellaria Raumentwicklung, Bern; Vizepräsident Stiftung Baukultur Schweiz, ehem. Direktor Raumplanungsverband EspaceSuisse

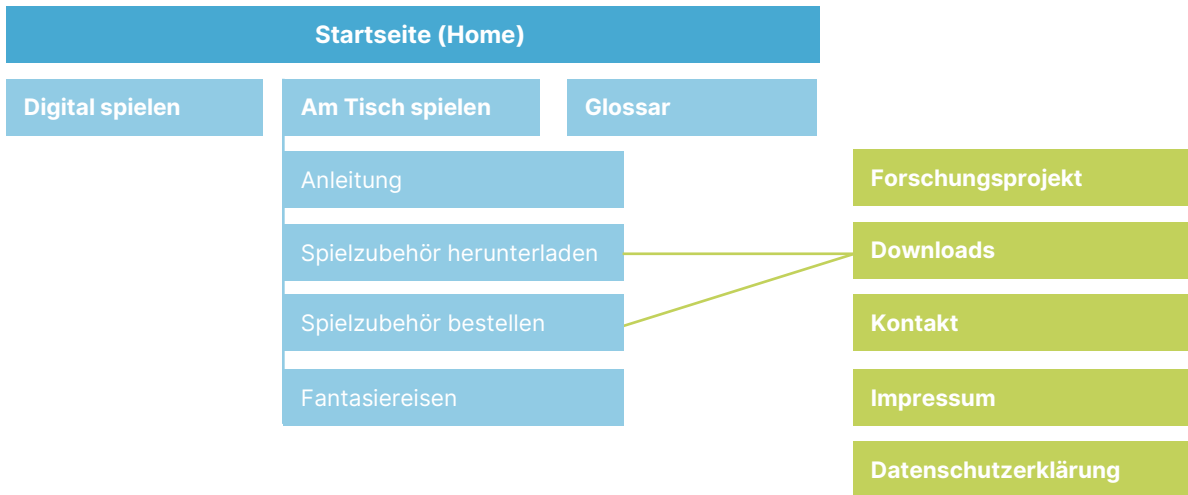
---

25.8.2022 Dominic Church, Stadt Luzern, Abteilung Immobilien / Stadtentwicklung / Strategische Planung

---

## SITEMAP WEBSEITE

Die Ergebnisse des Forschungsprojekts und die Elemente des Planspiels Qualität und Resilienz können über die Website [planspiel.pbi.tu-berlin.de](http://planspiel.pbi.tu-berlin.de) bezogen werden. Die Website besteht aus folgenden Einzelseiten:



**PLANSPIEL QUALITÄT UND RESILIENZ**

Ein akteursübergreifendes Werkzeug zur Steigerung von baulichen und prozessualen Qualitäten in sich verdichtenden Städten

Ihr interessiert euch für Qualitäten und die Resilienz der gebauten Umwelt? Dann seid ihr hier genau richtig. Mit dem „Planspiel Qualität und Resilienz“ könnt ihr neue Inputs erhalten, in andere Rollen schlüpfen und Projekte auf ihre Qualitäten prüfen. Das Planspiel leitet euch dazu an, ein gemeinsames Verständnis zu entwickeln, das als Grundlage für weitere Aushandlungsprozesse dient. Ihr könnt physisch an einem Tisch oder online spielen.

**ZIELE DES SPIELS**

- Mehr Transparenz über Qualitätsvorstellungen der Akteur:innen schaffen
- Mehr Bewusstheit über Qualitäten als zu erreichenden Konsens erzielen
- Die Kommunikation über Qualitäten fördern

## LINKEDIN-SEITE PLANSPIEL

Zusätzlich zur Website kann die zugehörige LinkedIn-Seite genutzt werden, um Erfahrungen vor und nach dem Spielen auszutauschen: [linkedin.com/company/planspiel](https://www.linkedin.com/company/planspiel)



## PLANSPIEL QUALITÄT UND RESILIENZ / SPIELZUTATEN DER ANALOGEN VERSION

Auf den nächsten Seiten sind nach Hinweisen zur Vorbereitung alle Spielzutaten des Planspiels aufgeführt.

- Qualitätencanvas
- Spielanleitung
- Modulanleitungen
- Moodboardkarten
- Akteurskarten
- Personakarten
- Qualitätenkarten
- Fantasiereisekarten
- Resilienz-Badges
- Protokollkarte
- Glossar

Zum Zeitpunkt des Selbstdrucks muss auch die **Anzahl Spielende** bekannt sein. Entsprechend wird eine unterschiedliche Anzahl von Spielzutaten benötigt.

**Vorbereitung der Spielzutaten**

In der nachfolgenden Tabelle findest du Hinweise zu der Vorbereitung der einzelnen Kartentypen:

Kartentyp	Druck-format	wird für die Module benötigt	Anzahl Ausdrücke	Zuschnitt	Vorbereitung der Karten	
<b>Plotter</b>						
Qualitätencanvas	160 x 90 cm	1 2 3 4 5 6.1 7 8	1 Ex.	auf Format 160 x 90cm schneiden	auf den Spieltisch legen	
Der Qualitätencanvas ist euer Spielfeld. Hier findet ihr für jedes Modul einen Ausschnitt, in dem ihr Ideen aufschreiben, Visionen skizzieren und Spielkarten platzieren könnt. So haltet ihr eure Spielergebnisse direkt für die Zukunft fest.						
<b>A4-Drucker</b>						
Spielanleitung	A4	1 2 3 4 5 6 7 8	1 Ex.	-	Booklet bereitgelegt	
Modulanleitungen	A4	1 2 3 4 5 6 7 8	1 Ex.	-	Einzelseiten sortiert auf einem Stapel bereitgelegt	
Glossar	A4	1 2 3 4 5 6 7 8	1 – 6 Ex.	-	1 Booklet pro Spieler:in verteilt	
Fantasiereisekarten	A4		5	1 Ex.	-	Einzelseiten auf einem Stapel bereitgelegt
Protokollkarte	A4		8	1 – 6 Ex.	-	1 Karte pro Spieler:in verteilt
Moodboardkarten	A4 (4xA6)	1		1 Ex.	auf Format A6 schneiden	31 Karten, auf einem Stapel bereitgelegt
Personakarten	A4 (4xA6)	2B		1 Ex.	auf Format A6 schneiden	11 Karten, sortiert auf zwei Stapel bereitgelegt
Akteurskarten	A4 (4xA6)	2B		1 Ex.	auf Format A6 schneiden	35 Karten, sortiert auf acht Stapel bereitgelegt
Bei den Akteurskarten stehen euch neben den vorbereiteten Karten zudem einige Blankokarten zur Verfügung, welche ihr nach Belieben selbst ausfüllen könnt.						
Qualitätenkarten	A4 (4xA6)	3 4	6	1 Ex.	auf Format A6 schneiden	79 Karten, sortiert auf acht Stapel bereitgelegt
<b>Vorlage</b>						
Resilienzbadges	A4		5	1 – 6 Ex.	auf Vorlage Herma 4386 drucken	1 Bogen pro Spieler:in verteilt
Format DIN A4, 96 Aufkleber im Ø 20 mm auf einem A4-Bogen, ausgedruckt auf vorgestanzte Herma-Etiketten, Art.-Nr. 4386. Bezugsquellen: <a href="#">Herma Schweiz</a> oder <a href="#">Herma Deutschland</a>						
<b>Weiteres Material</b>						
		1 2 3 4	7		eine Farbe <b>Klebpunkte (Ø 8,0 mm)</b> pro Person	
			7		<b>Faden oder Schnur</b> in zwei Farben (z.B. rot und blau) und eine <b>Schere</b>	
		1 2 3 4 5 6 7 8			einen <b>Stift</b> pro Person	
		1 2 3 4 5 6 7 8			<b>Post-its</b> zum Festhalten von Ideen	
			3B 5 6		ein <b>digitales Endgerät</b> (z.B. Laptop, Tablet, etc.) mit Stoppuhr und Zugang zum Internet	
			3A		<b>Pläne und Fotos</b> des Stadtplanungsprojekts	





# PLANSPIEL QUALITÄT UND RESILIENZ

---

Booklet bereitgelegt

## SPIELANLEITUNG

---

### Spielzutaten für

- Modul 1. DENKRAUM
- Modul 2. ANSICHTSSACHE
- Modul 3. SCHAUPLATZ
- Modul 4. WUNSCHKONZERT
- Modul 5. ZUKUNFTSSZENARIO
- Modul 6.1 WER BIN ICH?
- Modul 6.2 WER BIST DU?
- Modul 7. TRANSFER
- Modul 8. RESONANZ

# PLANSPIEL QUALITÄT UND RESILIENZ

Ein akteursübergreifendes Werkzeug zur Steigerung von baulichen und prozessualen Qualitäten in sich verdichtenden Städten

## Eine Einführung – Bevor es losgeht

**Ihr interessiert euch für Qualitäten und die Resilienz der gebauten Umwelt? Dann seid ihr hier genau richtig. Mit dem „Planspiel Qualität und Resilienz“ könnt ihr neue Inputs erhalten, in andere Rollen schlüpfen und Projekte auf ihre Qualitäten prüfen. Das Planspiel leitet euch dazu an, ein gemeinsames Verständnis zu entwickeln, das als Grundlage für weitere Aushandlungsprozesse dient. Ihr könnt physisch an einem Tisch oder online spielen.**

### Ziele des Spiels

- Mehr Transparenz über Qualitätsvorstellungen der Akteur:innen schaffen
- Mehr Bewusstheit über Qualitäten als zu erreichenden Konsens erzielen
- Die Kommunikation über Qualitäten fördern

### Wozu spielen?

Qualitäten gebauter Umwelt sind ein zentrales und wichtiges Thema, wenn die sich verstetigende Urbanisierung gelingen soll. Doch was bedeutet Qualität gebauter Umwelt eigentlich? Es bestehen verschiedenste Perspektiven und Definitionen von Qualitäten gebauter Umwelt, die für eine gute Planung gesammelt und diskutiert werden sollten. Allerdings greift die Betrachtung des Bauens und Planens oft auf isolierte Verständnisse von Akteur:innen, Prozessen oder Realitätsausschnitten zurück. Ein gemeinsames Gespräch zwischen Nutzenden und Planenden über Qualitäten und Bedürfnisse entsteht nur selten, sodass es immer wieder zu (kostenintensiven) Nachjustierungen in der Projektentwicklungspraxis kommt.

Das vorliegende Spiel soll dabei helfen, die Bedürfnisse aller beteiligten Akteur:innen in frühen Phasen zu erheben, auszuhandeln und Klarheit über (Qualitäts-)Ziele zu schaffen. Es kann außerdem einen sozialen Beitrag leisten, da ihr euch als Planende und zukünftige Nutzende kennenlernt und zusammen euren spezifischen Lebensraum gestaltet. Gleichzeitig soll das Spiel natürlich auch einfach Spaß machen und zeigen, dass beim Thema Qualitäten gebauter Umwelt alle mitreden können und sollten!

### Wer spielt?

Das Planspiel ist für Stakeholder-Gruppen konzipiert und dient dazu, ein gemeinsames Verständnis über anzustrebende Qualitäten gebauter Umwelt zu finden. Es kann als Teil planerischer Aushandlungsprozesse sowie in Ausbildungssituationen eingesetzt werden und dient dazu, das Bewusstsein über Qualitäten und entsprechende Prozessgestaltung zu schärfen.

### Wie spielen?

Das Spiel ist ausgelegt für zwei bis sechs Personen. Solltet ihr mehr als sechs Personen sein, bildet Kleingruppen und kommt nach Spielende wieder als Plenum zusammen, um euch gegenseitig eure Ergebnisse vorzustellen.

Das Spiel hat sechs Spiel- und zwei Auswertungsmodule, die unterschiedlich kombiniert werden können. Jedes Modul hat eine eigene Anleitung. Je nachdem, mit welchem Ziel ihr spielt, wie viel Zeit ihr habt, ob es bereits ein konkretes Projekt gibt oder ob ihr euch dem Thema Qualitäten gebauter Umwelt erst mal projektunabhängig nähern möchtet, könnt ihr euch für einen der fünf empfohlenen Spielanlässe (siehe unten) entscheiden oder ein freies Spiel wählen.

### Fokus

Das Planspiel setzt allgemein geltende Nachhaltigkeitsziele wie z.B. Ressourcenschonung, Kreislaufwirtschaft, Klimaanpassung und Netto-Null als gegebene Anforderungen voraus. Für eine zielführende Diskussion kommen im Spiel konkrete Qualitätsaussagen und Maßnahmen zum Einsatz, die solche Zielsetzungen ergänzen.

### Glossar

Sind euch manche der Begriffe unklar oder habt ihr Fragen dazu? Dann schaut doch mal in das Glossar des Spiels.

### Feedback

Wir sind gespannt auf eure Erfahrungen mit dem Planspiel. Gerne könnt ihr Ideen und Kommentare auf der LinkedIn-Seite teilen.

## Planspiel Qualität und Resilienz

### Das Spielszenario

Die Weltbevölkerung wächst stetig und zieht in die Städte, die dadurch an Dichte im Hinblick auf die Bewohner:innenschaft, die Bebauung, den Verkehr und andere Funktionen zunehmen. Zum Erhalt des „guten Lebens“ in der Stadt sind innovative Lösungen für diese Verdichtungen gefragt. Ressourcenkonkurrenz und Klimaerwärmung üben zusätzlichen Druck auf städtische Gesellschaften aus. Ein spannendes Kräftemessen entfaltet sich zwischen der Stadtbevölkerung, der Stadtverwaltung und Politik, Investor:innen und Expert:innen aus Planung und Wissenschaft. Alle wetteifern um Einfluss und die Verwirklichung eigener Interessen.

Mitten im Auge des Sturms steht euer Stadtentwicklungsteam. Eure Mission: Die Entwicklung qualitätsvoller Quartiere. Doch wie gelingt die Gestaltung einer resilienten Stadt der Zukunft unter Einbeziehung möglichst vieler Perspektiven und Akteur:innen? Einen Masterplan gibt es nicht. Als Team müsst ihr gemeinsam abwägen, welche urbanen Qualitäten nötig sind, um euer Vorhaben zum Erfolg zu führen und euer ganz persönliches Zukunftsbild zu gestalten!

Taucht ein in das Planspiel Qualität und Resilienz, erlangt Wissen über Qualitäten der gebauten Umwelt, schlüpft in verschiedene Rollen und erschafft gemeinsam eine konkrete Utopie für euer Planungsvorhaben. Nutzt die Module und Elemente zur Inspiration und passt sie individuell an eure Ausgangslage oder Zielsetzung an.

### Die Spielmodule

#### 1. DENKRAUM

Am Anfang eurer Mission steht eure persönliche Entdeckung von urbanen Qualitäten. Was empfindet ihr als besonders wichtig für eine qualitätsvolle Stadtentwicklung und was bedeutet der Qualitätsbegriff eigentlich für euch? Losgelöst von einer konkreten Projektidee oder Umwelteinflüssen begeben sich euch auf die Suche danach, macht euch im Modul Gedanken darüber, welche Qualitäten für euch besonders relevant sind, und geht die ersten Schritte in Richtung Entwicklung einer gemeinsamen Sprache zum Thema Qualitäten gebauter Umwelt.

- ca. 35 Minuten bei 6 Spieler:innen

#### 2. ANSICHTSSACHE

In eurem Stadtentwicklungsteam gibt es viele unterschiedliche Akteur:innen mit eigenen Interessen und Bedürfnissen, die es nun zu entdecken gilt. Schlüpft in eure neue Rolle und lernt euch sowie euren Einfluss auf Qualitäten gebauter Umwelt besser kennen. Nur indem ihr aufeinander eingeht, könnt ihr Erfolg haben!

- ca. 45 Minuten bei 6 Spieler:innen

#### 3. SCHAUPLATZ

Gemeinsam lernt ihr jetzt den Ort des Geschehens kennen! Wo soll euer Vorhaben entstehen, was wird gebaut und welche Qualitäten kommen vor Ort zum Tragen? Eure Mission: Schärft euren Blick für Qualitäten in der Stadt und findet solche, die bereits bestehen! So entwickelt ihr ein Gefühl für euren Schauplatz.

- ca. 45–60 Minuten bei 6 Spieler:innen

#### 4. WUNSCHKONZERT

Das Leben ist kein Wunschkonzert! Oder doch? Als Team könnt ihr alles möglich machen! Fantasiert neue Qualitäten, die ihr euch für euer Planungsprojekt wünscht und diskutiert die Verantwortung und Zuständigkeit für deren Sicherung und Umsetzung im Team. Dies kann nur gelingen, wenn sich alle einbringen und unterstützend gehandelt wird.

- ca. 45 Minuten bei 6 Spieler:innen

#### 5. ZUKUNFTSSZENARIO

Ihr habt im Hier und Jetzt Qualitäten ausgehandelt, doch sind diese auch zukunftssträchtig? Und wie sieht die Zukunft eigentlich aus? Als Team reist ihr gemeinsam 50 Jahre in die Zukunft, die durch die Anschauung verschiedener Megatrends – also langfristigen Entwicklungen, die Gesellschaft, Wirtschaft und Technologie prägen – vorstellbar wird. Welches Zukunftsbild ergibt sich auf eurer Zeitreise? Wie gelingt die Gestaltung von resilienten Qualitäten gebauter Umwelt und damit einer nachhaltigen Stadt der Zukunft?

- ca. 50 Minuten bei 6 Spieler:innen

##### 6.1 WER BIN ICH?

Es ist an der Zeit, Qualitäten gebauter Umwelt in- und auswendig kennenzulernen. Der Reihe nach verkörpert ihr eine Qualität und versucht diese über das Stellen von Fragen an die Mitspieler:innen zu erraten. Bei dieser Aufgabe ist euer Erinnerungsvermögen gefragt!

- ca. 30 Minuten bei 6 Spieler:innen

##### 6.2 WER BIST DU?

Es ist an der Zeit, Qualitäten gebauter Umwelt in- und auswendig kennenzulernen. Der Reihe nach verkörpert ihr so viele Qualitäten wie möglich, während die Mitspieler:innen diese zu erraten versuchen. Bei dieser Aufgabe sind all eure Sinne gefragt!

- ca. 60–90 Minuten bei 6 Spieler:innen

#### 7. TRANSFER

Ihr habt gemeinsam eine kleine Utopie geschaffen, nun soll diese für eine qualitätsvolle Stadtentwicklung in die Realität übertragen werden. Das Ziel des Moduls ist es, geeignete Instrumente für eine verbindliche Strategie der langfristigen Qualitätssicherung zu ermitteln. Ihr wählt konkrete Verfahren oder Produkte und ordnet diese verantwortlichen Personen zu.

- ca. 45 Minuten bei 6 Spieler:innen

#### 8. RESONANZ

Rückblickend macht ihr euch nun über die wichtigsten persönlichen Erkenntnisse und Ergebnisse Gedanken und entwickelt als Team eine gemeinsame Haltung für euer Vorhaben.

- ca. 30 Minuten bei 6 Spieler:innen



## Planspiel Qualität und Resilienz

### Auswahl Spielmodule

Das Planspiel Qualität und Resilienz besteht aus sechs Spielmodulen und zwei Auswertungsmodulen. Die Übersicht unten zeigt dir, welche Module für welchen Spielanlass empfohlen (Vollfarbe) und welche optional sind (Pastellfarbe). Bei den blauen Modulen dreht sich alles um Qualitätsthemen, das grüne Modul klärt zusätzlich die Resilienz.

Die Zahlen unter den einzelnen Modulen bezeichnen die ungefähre Spieldauer in Minuten (bei sechs Personen), in der untersten Zeile steht die Gesamtzeit für die empfohlenen Module pro Spielanlass – ohne Pausen. Bei weniger als sechs Mitspielenden kann sich die Dauer reduzieren.

Die beiden ähnlichen Module 6.1 WER BIN ICH? und 6.2 WER BIST DU? werden alternativ gespielt, entweder die kürzere Version 6.1 nach dem Modul 5. ZUNKUNFTSZENARIO oder die längere Version 6.2 als eigenständiges optionales Modul oder im freien Spiel.

### Spielanlässe

Konkretes Vorhaben		Ohne konkretes oder mit fiktivem Vorhaben			
--------------------	--	---	--	--	--

Transformation	Neuentwicklung	Projekt-unabhängig	Prozessentwick-lung und Rollen	Lernen zum Thema Qualität	Freies Spiel
----------------	----------------	--------------------	--------------------------------	---------------------------	--------------

### Spielmodule

1. Denkraum 35'	1. Denkraum 35'	1. Denkraum 35'	1. Denkraum 35'	1. Denkraum 35'	1. Denkraum 35'
2. Ansichtssache 45'	2. Ansichtssache 45'	2. Ansichtssache 45'	2. Ansichtssache 45'	2. Ansichtssache 45'	2. Ansichtssache 45'
3. Schauplatz 45' – 60'	3. Schauplatz 45' – 60'	3. Schauplatz 45' – 60'	3. Schauplatz 45' – 60'	3. Schauplatz 45' – 60'	3. Schauplatz 45' – 60'
4. Wunschkonzert 45'	4. Wunschkonzert 45'	4. Wunschkonzert 45'	4. Wunschkonzert 45'	4. Wunschkonzert 45'	4. Wunschkonzert 45'
5. Zukunftsszenario 50'	5. Zukunftsszenario 50'	5. Zukunftsszenario 50'	5. Zukunftsszenario 50'	5. Zukunftsszenario 50'	5. Zukunftsszenario 50'
6.1 Wer bin ich? 30'	6.1 Wer bin ich? 30'	6.1 Wer bin ich? 30'	6.1 Wer bin ich? 30'	6.1 Wer bin ich? 30'	6.1 Wer bin ich? 30'
6.2 Wer bist du? 60' – 90'	6.2 Wer bist du? 60' – 90'	6.2 Wer bist du? 60' – 90'	6.2 Wer bist du? 60' – 90'	6.2 Wer bist du? 60' – 90'	6.2 Wer bist du? 60' – 90'

### Auswertungsmodule

7. Transfer 45'	7. Transfer 45'	7. Transfer 45'	7. Transfer 45'	7. Transfer 45'	7. Transfer 45'
8. Resonanz 30'	8. Resonanz 30'	8. Resonanz 30'	8. Resonanz 30'	8. Resonanz 30'	8. Resonanz 30'

<b>4h20' – 4h35'</b>	<b>4h20' – 4h35'</b>	<b>3h05' – 3h20'</b>	<b>4h10'</b>	<b>3h25'</b>	<b>6h25' – 7h10'</b>
----------------------	----------------------	----------------------	--------------	--------------	----------------------

### Legende

- Vollfarben: Erforderliche Module für das obenstehende Spielsetting
- Pastellfarben: Optionale Module für das obenstehende Spielsetting
- Blau: Module mit Qualitätsthemen
- Grün: Module mit Resilienzthemen

## Planspiel Qualität und Resilienz

### Vorbereitung der Spielzutaten

In der nachfolgenden Tabelle findest du Hinweise zu der Vorbereitung der einzelnen Kartentypen. Manche Spielzutaten und Karten kommen in mehreren Modulen zum Einsatz, ihr könnt sie gerne entsprechend dem jeweiligen Spielschritt interpretieren.

Kartentyp	Druckformat	wird für die Module benötigt								Anzahl Ausdrücke	Zuschnitt	Vorbereitung der Karten
-----------	-------------	------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	------------------	-----------	-------------------------

### Plotter

Qualitätencanvas	160 x 90 cm	1	2	3	4	5	6.1	7	8	1 Ex.	auf Format 160 x 90 cm schneiden	auf den Spieltisch legen
------------------	-------------	---	---	---	---	---	-----	---	---	-------	----------------------------------	--------------------------

Der Qualitätencanvas ist euer Spielfeld. Hier findet ihr für jedes Modul einen Ausschnitt, in dem ihr Ideen aufschreiben, Visionen skizzieren und Spielkarten platzieren könnt. So haltet ihr eure Spielergebnisse direkt für die Zukunft fest.

### A4-Drucker

Spielanleitung	A4	1	2	3	4	5	6	7	8	1 Ex.	-	Booklet bereitgelegt
Modulanleitungen	A4	1	2	3	4	5	6	7	8	1 Ex.	-	Einzelseiten sortiert auf einem Stapel bereitgelegt
Glossar	A4	1	2	3	4	5	6	7	8	1–6 Ex.	-	1 Booklet pro Spieler:in verteilt
Fantasiereisekarten	A4					5				1 Ex.	-	Einzelseiten auf einem Stapel bereitgelegt
Protokollkarte	A4								8	1–6 Ex.	-	1 Karte pro Spieler:in verteilt
Moodboardkarten	A4 (4xA6)	1								1 Ex.	auf Format A6 schneiden	31 Karten, auf einem Stapel bereitgelegt
Personakarten	A4 (4xA6)		2B							1 Ex.	auf Format A6 schneiden	11 Karten, sortiert auf zwei Stapel bereitgelegt
Akteurskarten	A4 (4xA6)		2B							1 Ex.	auf Format A6 schneiden	35 Karten, sortiert auf acht Stapel bereitgelegt

Bei den Akteurskarten stehen euch neben den vorbereiteten Karten zudem einige Blankokarten zur Verfügung, welche ihr nach Belieben selbst ausfüllen könnt.

Qualitätenkarten	A4 (4xA6)		3	4		6				1 Ex.	auf Format A6 schneiden	79 Karten, sortiert auf acht Stapel bereitgelegt
------------------	-----------	--	---	---	--	---	--	--	--	-------	-------------------------	--

### Vorlage

Resilienzbadges	A4					5				1–6 Ex.	auf Vorlage Herma 4386 drucken	1 Bogen pro Spieler:in verteilt
-----------------	----	--	--	--	--	---	--	--	--	---------	--------------------------------	---------------------------------

### Weiteres Material

		1	2	3	4				7		eine Farbe <b>Klebpunkte (Ø 8,0 mm)</b> pro Person
									7		<b>Faden oder Schnur</b> in zwei Farben (z.B. rot und blau) und eine <b>Schere</b>
		1	2	3	4	5	6	7	8		einen <b>Stift</b> pro Person
		1	2	3	4	5	6	7	8		<b>Post-its</b> zum Festhalten von Ideen
				3B		5	6				ein <b>digitales Endgerät</b> (z.B. Laptop, Tablet, etc.) mit Stoppuhr und Zugang zum Internet
				3A							<b>Pläne und Fotos</b> des Stadtplanungsprojekts

## Planspiel Qualität und Resilienz

Im Forschungsprojekt „Planspiel Qualität und Resilienz“ wurde ein prototypisches Werkzeug entwickelt, um den Dialog zu Qualität und Resilienz im gebauten Raum zu stärken. Das analog und digital verfügbare Planspiel zielt darauf ab, zu Beginn einer Entwicklungsidee ein gemeinsames Verständnis zu schaffen und eine Position zu beziehen, welche die Grundlage für alle nachfolgenden Aushandlungsprozesse in Planung, Umsetzung, Betrieb und Transformation bildet.

Das Planspiel enthält Module für unterschiedliche Anwendungsfälle (z.B. Neubau, Transformation, fiktive Ausgangslage) und Elemente, die als anregende Bausteine konzipiert sind. Anhand eines konkreten oder fiktiv gewählten Ortes werden bestehende Qualitäten gemeinsam analysiert und neue Wunschqualitäten formuliert, um anschließend mithilfe einer Fantasiereise ihre Zukunftsfähigkeit und Resilienz festzustellen. Des Weiteren werden exemplarische Qualitäten vertieft und geeignete Instrumente für den Transfer der Ergebnisse aus dem Spiel in die Planung und zur nachhaltigen Qualitätssicherung bestimmt. Zuletzt werden persönliche Erkenntnisse dokumentiert und gemeinsame Thesen formuliert.

Die Ergebnisse des Forschungsprojekts und das Planspiel können über die Projektseiten von Zukunft Bau, TU Berlin/PBI und HSLU/CCTP bezogen werden.



Zukunft Bau



TU Berlin/PBI



HSLU/CCTP

## Die Spielmacher:innen

### Technische Universität Berlin

Fakultät VI – Planen Bauen Umwelt  
Institut für Architektur (IfA) –  
Fachgebiet Planungs- und Bauökonomie /  
Immobilienwirtschaft (pbi)



Das Fachgebiet Planungs- und Bauökonomie / Immobilienwirtschaft untersucht ökonomische Themen in allen Lebenszyklusphasen einer Immobilie in Forschung, Studium und Lehre.

Projektübergreifende Forschungsschwerpunkte am Fachgebiet sind (Wohn-)Qualitäten sowie Lebenszyklus(kosten-)analysen von Bauteilen, Gebäuden und Quartieren. Zentral sind ökonomische, ökologische und soziale Fragen, die Perspektiven der Immobilienwirtschaft und / oder der Nutzer:innen verflechten und in aktuelle sowie künftige gesellschaftliche und immobilienwirtschaftliche Dynamiken einbetten. Um diesen Anforderungen gerecht zu werden, arbeiten wir in interdisziplinären Teams mit Architekt:innen und Planer:innen, Bau- und Wirtschaftsingenieur:innen sowie Sozial- und Kulturwissenschaftler:innen und kooperieren regelmäßig mit Praxispartner:innen.

### Hochschule Luzern

Technik & Architektur  
Institut für Architektur (IAR)  
Kompetenzzentrum Typologie &  
Planung in Architektur (CCTP)



Das Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur (CCTP) versteht sich als ThinkTank für Architektur & Stadtentwicklung. Dabei steht die strategische Transformation von gebautem Lebensraum im Zentrum der wissenschaftlichen Arbeit, mit dem Ziel einer resilienten Entwicklung in einer postanthropozänen Zukunft, auch für kommende Generationen. Gemeinsam mit politischen Entscheidungsträger:innen, Experten:innen und der Zivilgesellschaft identifizieren wir relevante Einflüsse und Entwicklungen.

Unser Ziel ist es, Innovationen voranzutreiben, einen Diskurs zu führen, Szenarien, Strategien und Gestaltungsmöglichkeiten für einen zukunftsfähigen Siedlungsraum abzuleiten und zu entwickeln, und damit einen Beitrag für eine bessere Welt zu leisten. Unser ganzheitlicher Ansatz vereint Forschung, Lehre, Projekte, Publikationen und Veranstaltungen zu einem zentralen Ort für aktuelle und zukünftige Herausforderungen.

## Projektfinanzierung

Gefördert mit Mitteln des Innovationsprogramms Zukunft Bau des Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BSR) im Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung (BBR), Referat WB 3, Bundesministerium für Wohnen, Stadtentwicklung und Bauwesen (BMWSB).

**Aktenzeichen:** 10.08.18.7-21.52

**Laufzeit:** August 2021 – Januar 2024



## LinkedIn

Bitte besuche unsere LinkedIn-Seite, um deine Erfahrungen vor und nach dem Spielen auszutauschen.





# PLANSPIEL QUALITÄT UND RESILIENZ

---

Einzelseiten sortiert auf einem Stapel bereitgelegt

## MODULANLEITUNGEN

---

### Spielzutaten für

- Modul 1. DENKRAUM
- Modul 2. ANSICHTSSACHE
- Modul 3. SCHAUPLATZ
- Modul 4. WUNSCHKONZERT
- Modul 5. ZUKUNFTSSZENARIO
- Modul 6.1 WER BIN ICH?
- Modul 6.2 WER BIST DU?
- Modul 7. TRANSFER
- Modul 8. RESONANZ

# 1. DENKRAUM

ca. 35 Minuten bei 6 Spieler:innen

Am Anfang eurer Mission steht eure persönliche Entdeckung von urbanen Qualitäten. Was empfindet ihr als besonders wichtig für eine qualitätsvolle Stadtentwicklung und was bedeutet der Qualitätsbegriff eigentlich für euch? Losgelöst von einer konkreten Projektidee oder Umwelteinflüssen begeben euch auf die Suche danach, macht euch im Modul Gedanken darüber, welche Qualitäten für euch besonders relevant sind und geht die ersten Schritte in Richtung Entwicklung einer gemeinsamen Sprache zum Thema Qualitäten gebauter Umwelt.

## Spielvorbereitung

Wählt eine Person aus, die als Moderator:in die Spielanleitung Denkraum vorliest.

Bereitet die Spielkarten und -materialien folgendermaßen vor:

- legt den **Qualitätencanvas** in eure Mitte,
- legt die **Moodboardkarten** in einem Stapel bereit,
- verteilt an jede:n Mitspieler:in **Klebpunkte (Ø 8,0 mm)** in je einer anderen Farbe,
- haltet alle einen **Stift** und **Post-its** bereit, um weitere Ideen festzuhalten.

## Spielablauf

### Auftrag A)

#### Schritt 1

- Schaut euch gemeinsam die Moodboardkarten an und wählt pro Person eine Karte aus, die euch besonders anspricht.

#### Schritt 2

- Sobald alle eine Karte ausgewählt haben, nehmt euch kurz Zeit zu überlegen, warum ihr diese Karte ausgewählt habt.
- Nennt euren Mitspieler:innen reihum 1–3 Gründe für eure Auswahl. Vielleicht fallen euch auch Situationen oder Orte im Alltag ein, an denen ihr Ähnlichem schon einmal begegnet seid.

#### Schritt 3

- Herzlichen Glückwunsch, damit seid ihr bereits, vielleicht ohne es zu merken, über Qualitäten gebauter Umwelt ins Gespräch gekommen und habt mit der Begründung eurer Auswahl Qualitäten identifiziert, die euch ganz persönlich wichtig sind!
- Schreibt diese auf den dafür vorgesehenen Platz auf eurer Moodboardkarte auf und beklebt die Karte mit einem Punkt in eurer Farbe.
- Legt die personalisierten Moodboardkarten auf dem Qualitätencanvas ab. So können sie später, wenn nötig, erneut zu Rate gezogen werden.

### Auftrag B)

#### Schritt 1

- Wie ihr vielleicht schon erkennen konntet, treten Qualitäten gebauter Umwelt in den verschiedensten Formen und Bereichen auf. Die Kreisgrafik **Qualitätsbetrachtung** auf dem Qualitätencanvas zeigt, in welchen Clustern und Fokusbereichen Qualitäten zum Tragen kommen können.
- Welche dieser acht übergeordneten Cluster sind für euch persönlich für die Umsetzung von qualitativ hochwertiger Stadtplanung besonders relevant? Worauf sollte besonders geachtet werden? Bewertet die Cluster nach hoher (+), mittlerer (=) und niedriger (-) Relevanz, indem ihr je einen Punkt eurer Farbe in die entsprechende Tabelle auf dem Qualitätencanvas klebt.

#### Schritt 2

- Was fällt euch auf? Seid ihr euch einig? Wieso (nicht)?
- Diskutiert über euer Ergebnis (maximal 5 Minuten).

#### Schritt 3

- Wenn möglich, kürzt die drei wichtigsten Cluster der Qualitäten.

**Herzlichen Glückwunsch, ihr habt das Modul DENKRAUM erfolgreich abgeschlossen, erste Qualitäten gebauter Umwelt definiert und diese in eurer Gruppe priorisiert.**

## 2. ANSICHTSSACHE

ca. 45 Minuten bei 6 Spieler:innen

In eurem Stadtentwicklungsteam gibt es viele unterschiedliche Akteur:innen mit eigenen Interessen und Bedürfnissen, die es nun zu entdecken gilt. Schlüpf in eure neue Rolle und lernt euch sowie euren Einfluss auf Qualitäten gebauter Umwelt besser kennen. Nur indem ihr aufeinander eingeht, könnt ihr Erfolg haben!

### Spielvorbereitung

Wählt eine Person aus, die als Moderator:in die Spielanleitung Ansichtssache vorliest.

Dieses Modul kann in zwei Varianten gespielt werden. In VARIANTE A spielt ihr euch selbst und reflektiert damit eure eigene Rolle in Planungsprozessen. In VARIANTE B wird euch für einen Perspektivwechsel eine fiktive Rolle zugeteilt.

Wählt eine der beiden Varianten und bereitet die Spielkarten und -materialien entsprechend vor:

- legt den **Qualitätencanvas** in eure Mitte,
- verteilt an jede:n Mitspieler:in **Klebspunkte (Ø 8,0 mm)** in je einer anderen Farbe,
- haltet alle einen **Stift** und **Post-its** bereit, um weitere Ideen festzuhalten,
- NUR VARIANTE B: legt die **Akteurskarten** nach Kategorie sortiert in acht Stapeln bereit,
- NUR VARIANTE B: legt die **Personakarten** nach Kategorie sortiert in zwei Stapeln bereit.

### Spielablauf

#### VARIANTE A

Den Spielablauf zur VARIANTE B findet ihr auf der nächsten Seite.

#### Auftrag A)

Stellt euch euren Mitspieler:innen kurz vor. Wer seid ihr? Welche Rolle und welche Aufgaben habt ihr in Stadtplanungsprozessen?

#### Auftrag B)

##### Schritt 1

- Wie die Kreisgrafik **Qualitätsbetrachtung** auf dem Qualitätencanvas zeigt, kommen Qualitäten gebauter Umwelt in den verschiedensten Clustern und Fokusbereichen der Stadtplanung zum Tragen.
- Schaut euch die acht übergeordneten Cluster der Qualitäten an und überlegt, welchen Einfluss ihr persönlich auf die einzelnen Cluster habt. Bewertet euren Einfluss nach hoch (+), mittel (=) oder niedrig (-), indem ihr je einen Punkt eurer Farbe in die entsprechende Tabelle auf dem Qualitätencanvas klebt.

##### Schritt 2

- Was fällt euch auf? Gibt es Cluster, die von niemanden oder aber von allen beeinflusst werden können? Gibt es unter euch Personen, die ihren Einfluss generell sehr niedrig oder aber sehr hoch einschätzen?
- Wie könnt ihr Einfluss nehmen und wo würdet ihr euch mehr Einfluss wünschen?
- Nehmt euch kurz Zeit, um darüber zu diskutieren (max. 10 Minuten) und schreibt, wenn ihr möchtet, eure Gedanken dazu auf Post-its.

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt das Modul ANSICHTSSACHE erfolgreich abgeschlossen und einander sowie euren Einfluss und eure Rolle in Stadtplanungsprozessen besser kennengelernt.

## Spielablauf

---

### VARIANTE B

#### Auftrag A)

##### Schritt 1

- Eure Spielrolle setzt sich zusammen aus je einer Personakarte, welche persönliche Informationen über euren Charakter bereithält, und einer Akteurskarte, die eure Aufgaben im Planungsprozess bestimmt.
- Entscheidet euch zunächst, mit welchen Akteursgruppen ihr spielen möchtet. Ist euer Ziel eine gleichmäßige Rollenverteilung, sodass möglichst alle Akteursgruppen vertreten sind, oder möchtet ihr euch auf bestimmte Gruppen fokussieren? Wählt die entsprechenden Stapel der Akteurskarten aus.
- Zieht anschließend je eine Akteurs- und eine Personakarte und schaut, ob die beiden zusammenpassen. Wenn nicht, ziehe eine andere Personenkarte.
- Die Kombination aus Akteurs- und Personakarte ist von nun an und für den Rest des Spiels eure Spieler:innenrolle. Überlegt euch bei den kommenden Aufträgen, wie ihr aus eurer Spieler:rolle heraus reagieren und antworten würdet.
- Lest euch eure Akteurs- und Personakarte in Ruhe durch, beklebt diese mit einem Punkt eurer Farbe und bastelt euch, wenn ihr mögt, aus einem Post-it ein Namensschild für eure Rolle.

##### Schritt 2

- Stellt euch euren Mitspieler:innen in eurer neuen Rolle authentisch vor. Wer seid ihr? Welche Rolle und welche Aufgaben habt ihr in Stadtplanungsprozessen?

#### Auftrag B)

##### Schritt 1

- Wie die Kreisgrafik **Qualitätsbetrachtung** auf dem Qualitätencanvas zeigt, kommen Qualitäten gebauter Umwelt in den verschiedensten Clustern und Fokusbereichen der Stadtplanung zum Tragen.
- Schaut euch die acht übergeordneten Cluster der Qualitäten an und überlegt, welchen Einfluss ihr persönlich auf die einzelnen Cluster habt. Bewertet euren Einfluss nach hoch (+), mittel (=) oder niedrig (-), indem ihr je einen Punkt eurer Farbe in die entsprechende Tabelle auf dem Qualitätencanvas klebt.

##### Schritt 2

- Was fällt euch auf? Gibt es Cluster, die von niemanden oder aber von allen beeinflusst werden können? Gibt es unter euch Personen, die ihren Einfluss generell sehr niedrig oder aber sehr hoch einschätzen?
- Wie könnt ihr Einfluss nehmen und wo würdet ihr euch mehr Einfluss wünschen?
- Nehmt euch kurz Zeit, um darüber zu diskutieren (max. 10 Minuten) und schreibt, wenn ihr möchtet, eure Gedanken dazu auf Post-its.

---

**Herzlichen Glückwunsch, ihr habt das Modul ANSICHTSSACHE erfolgreich abgeschlossen die Perspektive gewechselt und eure Rollen sowie deren Einfluss in Stadtplanungsprozessen besser kennengelernt.**

# 3. SCHAUPLATZ

ca. 45–60 Minuten bei 6 Spieler:innen

Gemeinsam lernt ihr jetzt den Ort des Geschehens kennen! Wo soll euer Vorhaben entstehen, was wird gebaut und welche Qualitäten kommen vor Ort zum Tragen? Eure Mission: Schärft euren Blick für Qualitäten in der Stadt und findet solche, die bereits bestehen! So entwickelt ihr ein Gefühl für euren Schauplatz.

## Spielvorbereitung

Wählt eine Person aus, die als Moderator:in die Spielanleitung Schauplatz vorliest.

Dieses Modul kann entweder in der VARIANTE A mit dem Schauplatz eines realen Stadtplanungsprojekts oder in der VARIANTE B mit dem Schauplatz eines fiktiven Planungsprojekts gespielt werden.

Bereitet die Spielkarten und -materialien folgendermaßen vor:

- legt den **Qualitätencanvas** in eure Mitte,
- legt die **Qualitätenkarten** in Stapeln bereit – je einen Stapel pro Cluster der Qualitäten,
- verteilt an jede:n Mitspieler:in **Klebepunkte (Ø 8,0 mm)** in je einer anderen Farbe,
- haltet alle einen **Stift** und **Post-its** bereit, um weitere Ideen festzuhalten
- NUR VARIANTE A: legt **Pläne und Fotos des Stadtplanungsprojekts** bereit, mit dem ihr euch beschäftigen möchtet,
- NUR VARIANTE B: legt ein **digitales Endgerät** bereit (z.B. Laptop, Tablet, etc.), welches Zugang zu Internet hat und auf einen Browser zugreifen kann.

## Spielablauf

### VARIANTE A

Den Spielablauf zur VARIANTE B findet ihr auf der nächsten Seite.

#### Auftrag A)

- Ihr habt bereits eine konkrete Idee für ein Stadtplanungsprojekt oder möchtet mit einem realen Projekt spielen.
- Schaut euch dafür gemeinsam die Schauplatzkarte auf dem Qualitätencanvas an und kreuzt den entsprechenden Raumtyp sowie die Bauaufgabe an und füllt die Ortsbezeichnung aus.

- Welche dieser Qualitäten seht ihr bereits am Schauplatz? Wählt eine Qualitätenkarte aus, die bereits besteht und die euch wichtig ist, versehen diese mit einem Klebepunkt eurer Farbe unter „IST“, legt sie vor euch ab und gebt den Kartenstapel dann an die Person links von euch weiter.
- Wiederholt diesen Vorgang nochmals, sodass pro Person jeweils zwei Qualitätenkarten aus zwei unterschiedlichen Clustern ausgewählt werden.

#### Auftrag B)

- Schaut euch den Schauplatz eures Projekts gemeinsam an. Dafür könnt ihr entweder bereits bestehende Pläne und Fotos nutzen, oder den Ort im Browser aufrufen (z.B. über Open Street Maps oder Google Maps).
- Wählt zunächst auf der Schauplatzkarte pro Person je ein Cluster Qualitäten gebauter Umwelt aus, der euch für euer Planungsprojekt wichtig erscheint und kreuzt die entsprechenden Cluster an (schaut euch dafür gerne die Kreisgrafik **Qualitätsbetrachtung** auf dem Qualitätencanvas an). Nehmt den dazu gehörigen Kartenstapel an euch.

#### Auftrag C)

- Erklärt euren Mitspieler:innen reihum, warum ihr euch für welche Qualitätenkarten entschieden habt und wo ihr diese vor Ort erkennen könnt. Seid ihr euch einig? Nehmt euch 5 Minuten Zeit für eine Diskussionsrunde.
- Notiert anschließend die IST-Qualitäten auf der dafür vorgesehenen Fläche auf dem Qualitätencanvas.

**Herzlichen Glückwunsch, ihr habt das Modul SCHAUPLATZ erfolgreich abgeschlossen und Qualitäten gebauter Umwelt, die bereits vor Ort bestehen, identifiziert.**



## Spielablauf

---

### VARIANTE B

#### Auftrag A)

##### Schritt 1

- Zur Auswahl eines geeigneten Schauplatzes für ein fiktives Planungsprojekt schaut euch gemeinsam die Schauplatzkarte auf dem Qualitätencanvas an.
- Entscheidet euch gemeinsam für einen Raumtyp und eine Bauaufgabe und kreuzt diese an. Wählt anschließend pro Person ein Cluster Qualitäten gebauter Umwelt aus, der dazu passt und mit dem ihr euch beschäftigen möchtet. Kreuzt die entsprechenden Cluster an (schaut euch dafür gerne die Kreisgrafik **Qualitätsbetrachtung** auf dem Qualitätencanvas an). Nehmt den dazu gehörigen Kartenstapel an euch.

##### Schritt 2

- Nun soll ein Schauplatz ausgewählt werden, der zur Schauplatzkarte, das heißt zu eurer Auswahl des Raumtyps, etc., passt.
- Hat jemand eine Idee für einen Schauplatz? Am besten wäre ein Ort, den mindestens eine Person bereits kennt, sodass diese etwas dazu erzählen kann.
- Sobald ihr euch für einen Ort entschieden habt, füllt ihr die Ortsbezeichnung auf dem Qualitätencanvas aus und ruft diesen im Browser auf (z.B. über Open Street Maps oder Google Maps). Nehmt euch für diese Aufgabe 15 Minuten Zeit.

#### Auftrag B)

- Schaut euch den Schauplatz gemeinsam im Browser an.
- Nehmt anschließend den Kartenstapel der von euch zuvor ausgewählten Cluster der Qualitäten auf die Hand.
- Welche dieser Qualitäten seht ihr bereits am Schauplatz? Wählt eine Qualitätenkarte aus, die bereits besteht und die euch wichtig ist, versehen diese mit einem Klebepunkt eurer Farbe unter „IST“, legt sie vor euch ab und gebt den Kartenstapel dann an die Person links von euch weiter.
- Wiederholt diesen Vorgang nochmals, sodass pro Person jeweils zwei Qualitätenkarten aus zwei unterschiedlichen Clustern ausgewählt werden.

#### Auftrag C)

- Erklärt euren Mitspieler:innen reihum, warum ihr euch für welche Qualitätenkarten entschieden habt und wo ihr diese vor Ort erkennen könnt. Seid ihr euch einig? Nehmt euch 5 Minuten Zeit für eine Diskussionsrunde.
- Notiert anschließend die IST-Qualitäten auf der dafür vorgesehenen Fläche auf dem Qualitätencanvas.

---

**Herzlichen Glückwunsch, ihr habt das Modul SCHAUPLATZ erfolgreich abgeschlossen und Qualitäten gebauter Umwelt, die bereits vor Ort bestehen, identifiziert.**

# 4. WUNSCHKONZERT

ca. 45 Minuten bei 6 Spieler:innen

Das Leben ist kein Wunschkonzert! Oder doch? Als Team könnt ihr alles möglich machen! Fantasiert neue Qualitäten, die ihr euch für euer Planungsprojekt wünscht und diskutiert die Verantwortung und Zuständigkeit für deren Sicherung und Umsetzung im Team. Dies kann nur gelingen, wenn sich alle einbringen und unterstützend gehandelt wird.

## Spielvorbereitung

Wählt eine Person aus, die als Moderator:in die Spielanleitung Wunschkonzert vorliest.

Wählt VARIANTE A des Moduls, wenn ihr das Modul Schauplatz bereits gespielt habt. Entscheidet euch für VARIANTE B, wenn dies nicht der Fall ist.

Bereitet die Spielkarten und -materialien folgendermaßen vor:

- legt den **Qualitätencanvas** in eure Mitte,
- verteilt an jede:n Mitspieler:in **Klebspunkte (Ø 8,0 mm)** in je einer anderen Farbe,
- haltet alle einen **Stift** und **Post-its** bereit, um weitere Ideen festzuhalten.
- NUR VARIANTE A: reicht den **Kartenstapel mit dem Cluster einer Qualität gebauter Umwelt**, aus dem ihr zuletzt eine **Qualitätenkarte** ausgewählt habt, erneut an die Person links von euch weiter,
- NUR VARIANTE B: legt die **Qualitätenkarten** sortiert nach Cluster der Qualitäten in Stapeln auf den Tisch bereit.

## Spielablauf

### VARIANTE A

Den Spielablauf zur VARIANTE B findet ihr auf der nächsten Seite.

#### Auftrag A)

##### Schritt 1

- Nun geht es darum, welche neuen Qualitäten ihr euch vor Ort wünschen würdet, die durch euer Planungsprojekt verwirklicht werden sollten. Wählt dafür aus dem euch vorliegenden Kartenstapel eine Qualitätenkarte aus, versehen diese mit einem Klebspunkt eurer Farbe unter „SOLL“, legt sie vor euch ab und gebt den Kartenstapel dann an die Person links von euch weiter.
- Wählt erneut eine Karte aus, sodass pro Person je zwei neue Qualitätenkarten aus zwei unterschiedlichen Clustern für das Planungsprojekt ausgesucht werden.

##### Schritt 2

- Pro Mitspieler:in liegen jetzt vier Qualitätenkarten vor. Zwei davon bestehen bereits vor Ort, zwei sollen neu dazu kommen.
- Wer soll eurer Meinung nach für die Bewahrung der bestehenden und die Umsetzung der neuen Qualitäten im Planungsprozess Verantwortung übernehmen? Gebt eure Qualitätenkarten im Uhrzeigersinn an die eurer Meinung nach dafür verantwortliche Person ab – ihr könnt euch auch selbst wählen.

#### Auftrag B)

##### Schritt 1

- Schaut euch das Spielfeld Wunschkonzert auf dem Qualitätencanvas an. Wie ihr sehen könnt, sind hier pro Spieler:in nur je drei Freiflächen für die Qualitätenkarten reserviert. Das bedeutet, jede Person kann nur für drei Qualitäten Verantwortung im Prozess übernehmen.
- Wählt also nun aus den Karten, die ihr zugeteilt bekommen habt, die drei Qualitäten aus, die euch am wichtigsten sind und legt diese auf den dafür vorgesehenen Freiflächen auf dem Qualitätencanvas ab.

##### Schritt 2

- Was passiert mit den Qualitätenkarten, die übrig bleiben? Findet sich eine andere Person, die die Verantwortung übernehmen kann? An den Klebspunkten erkennt ihr, wer welche Qualität ausgewählt hat. Hat diese Person auch die Verantwortung inne oder sind Wunsch und Umsetzung voneinander getrennt? In jedem Fall werdet ihr euch von einigen der Qualitäten trennen müssen.
- Nehmt euch als Gruppe etwa 5 Minuten Zeit, um über die Zuteilung der Verantwortlichkeiten sowie eure Priorisierung der Qualitäten zu diskutieren.
- Die aussortierten Qualitätenkarten werden zurück auf den jeweiligen Stapel gelegt.

**Herzlichen Glückwunsch, ihr habt das Modul WUNSCHKONZERT erfolgreich abgeschlossen und Qualitäten gebauter Umwelt imaginiert, priorisiert und ausgehandelt sowie Verantwortlichkeiten geklärt.**

## Spielablauf

---

### VARIANTE B

#### Auftrag A)

##### Schritt 1

- In diesem Modul geht es darum, neue Qualitäten auszuwählen, die ihr euch vor Ort wünschen würdet und die durch euer Planungsprojekt verwirklicht werden sollten.
- Wählt dafür zunächst pro Person je ein Cluster urbaner Qualitäten aus, der euch für euer Planungsprojekt wichtig erscheint und mit dem ihr euch beschäftigen möchtet (schaut euch dafür gerne die Kreisgrafik **Qualitätsbetrachtung** auf dem Qualitätencanvas an). Nehmt den dazu gehörigen Kartenstapel an euch.

##### Schritt 2

- Nehmt den Kartenstapel des von euch ausgewählten Cluster von Qualitäten auf die Hand und wählt daraus eine Qualität aus, die ihr euch für euer Planungsprojekt wünscht. Verseht diese mit einem Klebepunkt eurer Farbe unter „SOLL“, legt sie vor euch ab und gebt den Kartenstapel dann an die Person links von euch weiter.
- Wiederholt diesen Vorgang noch dreimal, sodass pro Person jeweils vier Qualitätskarten aus vier unterschiedlichen Clustern ausgewählt wurden.

##### Schritt 3

- Pro Mitspieler:in liegen jetzt vier Qualitätskarten vor.
- Wer soll eurer Meinung nach für die Umsetzung der neuen Qualitäten im Planungsprozess Verantwortung übernehmen? Gebt eure Qualitätskarten im Uhrzeigersinn an die eurer Meinung nach dafür verantwortliche Person ab – ihr könnt euch auch selbst wählen.

#### Auftrag B)

##### Schritt 1

- Schaut euch das Spielfeld Wunschkonzert auf dem Qualitätencanvas an. Wie ihr sehen könnt, sind hier pro Spieler:in nur je drei Freiflächen für die Qualitätskarten reserviert. Das bedeutet, jede Person kann nur für drei Qualitäten Verantwortung im Prozess übernehmen.
- Wählt also nun aus den Karten, die ihr zugeteilt bekommen habt, die drei Qualitäten aus, die euch am wichtigsten sind und legt diese auf den dafür vorgesehenen Freiflächen auf dem Qualitätencanvas ab.

##### Schritt 2

- Was passiert mit den Qualitätskarten, die übrig bleiben? Findet sich eine andere Person, die die Verantwortung übernehmen kann? An den Klebepunkten erkennt ihr, wer welche Qualität ausgewählt hat. Hat diese Person auch die Verantwortung inne oder sind Wunsch und Umsetzung voneinander getrennt? In jedem Fall werdet ihr euch von einigen der Qualitäten trennen müssen.
- Nehmt euch als Gruppe etwa 5 Minuten Zeit, um über die Zuteilung der Verantwortlichkeiten sowie eure Priorisierung der Qualitäten zu diskutieren.
- Die aussortierten Qualitätskarten werden zurück auf den jeweiligen Stapel gelegt.

---

**Herzlichen Glückwunsch, ihr habt das Modul WUNSCHKONZERT erfolgreich abgeschlossen und Qualitäten gebauter Umwelt imaginiert, priorisiert und ausgehandelt sowie Verantwortlichkeiten geklärt.**

# 5. ZUKUNFTSSZENARIO

ca. 50 Minuten bei 6 Spieler:innen

Ihr habt im Hier und Jetzt Qualitäten ausgehandelt, doch sind diese auch zukunftssträchtig? Und wie sieht die Zukunft eigentlich aus? Als Team reist ihr gemeinsam 50 Jahre in die Zukunft, die durch die Anschauung verschiedener Megatrends – also langfristigen Entwicklungen, die Gesellschaft, Wirtschaft und Technologie prägen – vorstellbar wird. Welches Zukunftsbild ergibt sich auf eurer Zeitreise? Wie gelingt die Gestaltung von resilienten Qualitäten gebauter Umwelt und damit einer nachhaltigen Stadt der Zukunft?

## Spielvorbereitung

Wählt eine Person aus, die als Moderator:in die Spielanleitung Zukunftsszenario vorliest.

Bereitet die Spielkarten und -materialien folgendermaßen vor:

- legt den **Qualitätencanvas** in eure Mitte,
- legt die **Fantasiereisekarten** verdeckt als Stapel in eure Mitte,
- haltet ein **digitales Endgerät** bereit, um eine Audioaufnahme abspielen zu können,
- verteilt jeder Person je drei von den unterschiedlichen Sorten **Resilienzbadges**,
- haltet alle einen **Stift** und **Post-its** bereit, um weitere Ideen festzuhalten.

## Spielablauf

### Auftrag A)

#### Schritt 1

- Nehmt euch kurz Zeit, um sorgfältig und in Ruhe eure Qualitätenkarten durchzulesen, sodass sie euch für das nachfolgende Zukunftsszenario im Gedächtnis bleiben.

#### Schritt 2

- Zieht eine Fantasiereisekarte vom Stapel. Der:die Moderator:in liest diese vor. Alternativ kann die Audioaufnahme auf der Website Planspiel Qualität und Resilienz abgespielt werden.

#### Schritt 3

- Was habt ihr auf eurer Fantasiereise erlebt? Wie sieht euer Projekt in 50 Jahren aus? Bestehen die Qualitäten, die ihr heute ausgewählt habt, weiterhin? Welche neuen Ideen ergeben sich aus dem Zukunftsszenario?
- Teilt eure Erfahrungen mit euren Mitspieler:innen und skizziert eure Ideen gemeinsam auf der dafür vorgesehenen Fläche auf dem Qualitätencanvas.

### Auftrag B)

#### Schritt 1

- Das Zukunftsszenario hat euch vielleicht gezeigt, dass Qualitäten im Laufe der Zeit abhanden kommen können. Um das zu verhindern, sollten Qualitäten resilient sein. Das bedeutet, dass sie gestärkt aus Krisen hervor gehen können und nicht verloren gehen.
- Dies gelingt, indem bestimmte Resilienzanforderungen bei der Ausgestaltung der Qualität umgesetzt werden. Die Resilienzbadges zeigen einige mögliche Resilienzanforderungen. Schaut euch diese an und wählt pro Qualitätenkarte maximal drei Resilienzanforderungen aus, welche die Qualität innehaben muss, um auch in der Zukunft zu bestehen. Was braucht die Qualität, um Wandel standzuhalten und weiter zu wachsen?
- Klebt diese auf eure Qualitätenkarten.
- Eine detaillierte Definition der einzelnen Resilienzanforderungen findet ihr im Glossar.

#### Schritt 2

- Erklärt euren Mitspieler:innen eure Auswahl der Resilienzbadges pro Qualität. Warum braucht es gerade diese Anforderungen, damit die Qualität dem Wandel standhalten und weiter daran wachsen kann?
- Integriert gerne eure Erfahrungen aus der Fantasiereise.

**Herzlichen Glückwunsch, ihr habt das Modul ZUKUNFTSSZENARIO erfolgreich abgeschlossen. Ihr habt euch Gedanken über die Zukunft eures Projekts und den Wandel von Qualitäten gemacht und für die Wahrung derselben Resilienzanforderungen formuliert.**

# 6.1 WER BIN ICH?

ca. 30 Minuten bei 6 Spieler:innen

Es ist an der Zeit, Qualitäten gebauter Umwelt in- und auswendig kennenzulernen. Der Reihe nach verkörpert ihr eine Qualität und versucht diese über das Stellen von Fragen an die Mitspieler:innen zu erraten. Bei dieser Aufgabe ist euer Erinnerungsvermögen gefragt!

## Spielvorbereitung

Wählt eine Person aus, die als Moderator:in die Spielanleitung Wer bin ich? vorliest.

Bereitet die Spielkarten und -materialien folgendermaßen vor:

- legt den **Qualitätencanvas** in eure Mitte,
- schaut euch alle **Qualitätskarten**, mit denen ihr bisher gespielt habt, noch einmal genau an, mischt diese dann und legt sie in einem Stapel bereit,
- legt eine Stoppuhr, bzw. ein **digitales Endgerät** mit Stoppuhr bereit,
- haltet alle einen **Stift** und **Post-its** bereit, um weitere Ideen festzuhalten.

## Spielablauf

### Auftrag

- Zieht verdeckt je eine Qualitätskarte vom Stapel. Schaut diese nicht an, sondern haltet sie euch für eure Mitspieler:innen gut sichtbar vor die Stirn.
- Ihr habt nun eine Minute Zeit, um herauszufinden, welche Qualität ihr verkörpert. Stellt euren Mitspieler:innen dafür qualitätsbezogene Fragen wie:
  - Woran erkennt man mich: ...
  - Welche Nutzer:innen lieben mich: ...
  - Wer ist an meiner Entstehung beteiligt: ...
  - Inwiefern bin ich resilient: ...
- Sobald ihr eine Qualität erraten habt, zieht die nächste Karte vom Stapel und wiederholt das Vorgehen. Nach Ablauf der Minute ist die nächste Person an der Reihe. Wenn ihr eure Qualität innerhalb einer Minute nicht herausfinden konntet, versucht es in der nächsten Runde noch einmal. Wart ihr erfolgreich, dürft ihr die erratenen Qualitätskarten bei euch ablegen.
- Sobald ihr wieder an der Reihe seid, erklärt ihr entweder die vorherige Qualitätskarte weiter oder zieht eine neue Qualitätskarte vom Stapel. Insgesamt werden drei Runden gespielt.
- Die Person mit den meisten erratenen Qualitäten gewinnt. Haltet das Resultat auf dem Qualitätencanvas fest. Jede Karte ergibt einen Punkt.
- Kürt zum Schluss den:die Qualitätsmeister:in mit den meisten Punkten.

**Herzlichen Glückwunsch, ihr habt das Modul WER BIN ICH? erfolgreich abgeschlossen, kennt eure Qualitäten nun in- und auswendig und habt euch in der Beschreibung von Qualitäten geübt.**

## 6.2 WER BIST DU?

ca. 60–90 Minuten bei 6 Spieler:innen

Es ist an der Zeit, Qualitäten gebauter Umwelt in- und auswendig kennenzulernen. Der Reihe nach verkörpert ihr so viele Qualitäten wie möglich, während die Mitspieler:innen diese zu erraten versuchen. Bei dieser Aufgabe sind all eure Sinne gefragt!

### Spielvorbereitung

Wählt eine Person aus, die als Moderator:in die Spielanleitung Wer bist du? vorliest.

Bereitet die Spielkarten und -materialien folgendermaßen vor:

- zieht pro Person verdeckt **drei Qualitätenkarten**, diese werden im Anschluss direkt wieder eingesammelt, gemischt und in einem Stapel bereitgelegt, die restlichen Karten sind nicht Teil des Spiels,
- legt eine Stoppuhr, bzw. ein **digitales Endgerät** mit Stoppuhr, bereit,
- haltet alle einen **Stift** und **Post-its** bereit, um die Punkte festzuhalten.

### Spielablauf

#### Auftrag

##### Runde 1

- Ihr habt nun eine Minute Zeit, um euren Mitspieler:innen möglichst viele Qualitäten zu erklären, ohne diese beim Namen zu nennen.
- Zieht dafür nacheinander je eine Karte vom Stapel in der Mitte. Die folgenden Fragen können beim Erklären hilfreich sein:
  - Woran erkennt man mich: ...
  - Welche Nutzer:innen lieben mich: ...
  - Wer ist an meiner Entstehung beteiligt: ...
- Sobald eine:r der Mitspieler:innen die Qualität erraten hat, legt ihr die Karte bei euch ab, zieht die nächste Karte und wiederholt das Vorgehen. Nach Ablauf der Minute werden die Punkte zusammengezählt und aufgeschrieben. Jede erklärte bzw. erratende Karte ergibt je einen Punkt für die erklärende Person und die Person, welche die Qualität herausgefunden hat. Nun ist die nächste Person an der Reihe.
- So geht es der Reihe um, bis alle Karten aufgebracht sind. Ist der Stapel leer bevor die Minute abgelaufen ist, stoppt die Zeit und geht über zur nächsten Runde. Die Zeit läuft da weiter.

##### Runde 2

- Die Karten werden wieder eingesammelt, gemischt und verdeckt als Stapel in die Mitte gelegt.
- Ihr spielt nach dem gleichen Prinzip wie in der ersten Runde mit dem Unterschied, dass ihr diesmal zur Erklärung nur ein Wort benutzen dürft.
- Wenn der Stapel leer ist, geht es in Runde 3.

##### Runde 3

- Die Karten werden wieder eingesammelt, gemischt und verdeckt als Stapel in die Mitte gelegt.
- Es gilt das gleiche Prinzip, diesmal werden die Begriffe durch Pantomime erklärt.
- Wenn der Stapel leer ist, geht es in Runde 4.

##### Runde 4

- Diesmal geht es darum, möglichst viele Qualitäten mittels Geräusche zu vermitteln. Ihr dürft keine Wörter oder Gesten benutzen.
- Zählt am Ende die Punkte aus allen vier Runden zusammen.
- Kürt zum Schluss den:die Qualitätenmeister:in mit den meisten Punkten.

**Herzlichen Glückwunsch, ihr habt das Modul WER BIST DU? erfolgreich abgeschlossen, kennt eure Qualitäten nun in- und auswendig und habt euch in der Beschreibung von Qualitäten geübt.**

# 7. TRANSFER

ca. 45 Minuten bei 6 Spieler:innen

Ihr habt gemeinsam eine kleine Utopie geschaffen, nun soll diese für eine qualitätsvolle Stadtentwicklung in die Realität übertragen werden. Das Ziel des Moduls ist es, geeignete Instrumente für eine verbindliche Strategie der langfristigen Qualitätssicherung zu ermitteln. Ihr wählt konkrete Verfahren oder Produkte und ordnet diese verantwortlichen Personen zu.

## Spielvorbereitung

Wählt eine Person aus, die als Moderator:in die Spielanleitung Zukunftsszenario vorliest.

Bereitet die Spielkarten und -materialien folgendermaßen vor:

- legt den **Qualitätencanvas** in eure Mitte,
- legt **Klebepunkte (Ø 8,0 mm)** in zwei Farben (z.B. rot und blau) bereit,
- legt den:die **Faden oder Schnur** in zwei Farben (z.B. rot und blau) und eine Schere bereit,
- haltet alle einen **Stift** und **Post-its** bereit, um weitere Ideen festzuhalten.

## Spielablauf

### Auftrag A)

#### Schritt 1

- Nehmt euch kurz Zeit, um sorgfältig und in Ruhe die Qualitätenskarten auf dem Qualitätencanvas durchzulesen, sodass sie euch für den nachfolgenden Auftrag im Gedächtnis bleiben.

#### Schritt 2

- Nun geht es darum, zwischen den aufliegenden Qualitätenskarten Synergien und Zielkonflikte herauszufinden. Nehmt euch 5–10 Minuten Zeit für eine Diskussionsrunde.
- Kennzeichnet die beiden Arten von Wechselwirkungen durch das Ziehen von Fäden in zwei Farben zwischen den entsprechenden Karten. Die eine Farbe steht für Synergien und die andere für Zielkonflikte. Fixiert die Fadenenden mit der entsprechenden Farbe Klebepunkte.

### Auftrag B)

#### Schritt 1

- Konsultiert nun die Liste mit den Instrumenten sowie die Darstellung der Projektphasen auf dem Qualitätencanvas, lest euch die unterschiedlichen Instrumente durch und schaut die Projektphasen an. Kennt ihr alle Instrumente und wisst, in welcher Projektphase diese zur Anwendung kommen können? Eine detailliertere Definition der einzelnen Instrumente und Projektphasen findet ihr im Glossar.

#### Schritt 2

- Nun geht es darum, Instrumente zu wählen, die sich für den Transfer der gewählten Qualitäten in den laufenden, geplanten oder noch zu konzipierenden Prozess eignen. Beachtet dabei alle aufgeführten Projektphasen. Nehmt euch 5–10 Minuten Zeit für eine Diskussionsrunde.
- Kennzeichnet die jeweiligen Instrumente in der Liste mit den Instrumenten auf dem Qualitätencanvas.

### Auftrag C)

#### Schritt 1

- Diskutiert in der Gruppe Vor- und Nachteile der ausgewählten Instrumente. Entscheidet euch, welche der ausgewählten Instrumente die höchsten Erfolgchancen haben, die Qualitäten im weiteren Prozess zu sichern. Einigt euch in der Gruppe auf drei Instrumente.

#### Schritt 2

- Füllt nun für die drei ausgewählten Instrumente die dafür vorgesehenen Felder auf dem Qualitätencanvas aus. Ordnet die Instrumente einer Projektphase zu, beschreibt deren Ziel im Projekt und bestimmt die zu beteiligenden Akteur:innen einschließlich der für das Instrument verantwortlichen Rolle.

**Herzlichen Glückwunsch, ihr habt das Modul TRANSFER erfolgreich abgeschlossen, eine Vorgehensweise zur Sicherung der gewählten Qualitäten erarbeitet sowie entsprechende Phasen, notwendige Akteur:innen und Verantwortungen geklärt.**

# 8. RESONANZ

ca. 30 Minuten bei 6 Spieler:innen

Rückblickend macht ihr euch nun über die wichtigsten persönlichen Erkenntnisse und Ergebnisse Gedanken und entwickelt als Team eine gemeinsame Haltung für euer Vorhaben.

## Spielvorbereitung

Wählt eine Person aus, die als Moderator:in die Spielanleitung Resonanz vorliest.

Bereitet die Spielkarten und -materialien folgendermaßen vor:

- legt den **Qualitätencanvas** in eure Mitte,
- verteilt jeder Person eine **Protokollkarte**,
- haltet alle einen **Stift** und **Post-its** bereit, um weitere Ideen festzuhalten.

## Spielablauf

### Auftrag A)

#### Schritt 1

- Nehmt euch kurz Zeit, um die dokumentierten Schritte der gespielten Module auf dem Qualitätencanvas durchzugehen und erinnert euch an die persönlichen Gedanken und geführten Diskussionen, sodass sie euch für den nachfolgenden Auftrag im Gedächtnis bleiben.
- Löst euch nun von der im Spiel übernommenen Rolle und nehmt wieder eure eigene, ganz persönliche Rolle und Haltung ein.

#### Schritt 2

- Nun geht es darum, die persönlichen Erkenntnisse und relevanten Ergebnisse festzuhalten. Nehmt euch 5–10 Minuten Zeit, um die Gedanken unter den ersten beiden Punkten auf eurer Protokollkarte festzuhalten.

### Auftrag B)

- Nun geht es darum, in der Gruppe eine konsolidierte Haltung | These zu entwickeln, damit ihr im folgenden Projekt eine gemeinsame Stoßrichtung habt. Nehmt euch 5–10 Minuten Zeit für eine Diskussionsrunde.
- Notiert die gemeinsame Haltung | These auf der Protokollkarte unter dem dritten Punkt.

### Auftrag C)

- Nun geht es darum, wieder nach vorne zu schauen und euch zu überlegen, welche Schritte nun angebracht sind und mit wem dazu Kontakt aufgenommen werden soll. Nehmt euch 5–10 Minuten Zeit, um die Gedanken unter dem letzten Punkt auf eurer Protokollkarte festzuhalten.

### Hinweis

**Die persönliche Protokollkarte soll zur individuellen Weiterbegleitung des Projekts dienen. Sie kann zum Ende des Spiels mitgenommen und gut sichtbar am Arbeitsplatz aufgehängt werden.**

**Falls angebracht können die Inhalte dieses Dokuments als Essenz des PLANSPIELS QUALITÄT UND RESILIENZ für die Vorstellung im Team oder in der jeweiligen Organisation genutzt werden (z.B. in einer Präsentation oder auf einem Poster).**

**Dafür wird empfohlen, auch einen Eindruck von dem Format des Spiels zu geben, z.B. durch ein hochaufgelöstes Foto vom gesamten bearbeiteten Qualitätencanvas oder Detailaufnahmen von Ergebnissen einzelner Module.**

**Der weitere Projektverlauf bleibt euch überlassen.**

**Die Forscher:innen der Technischen Universität Berlin und der Hochschule Luzern!**

**Herzlichen Glückwunsch, ihr habt das PLANSPIEL QUALITÄT UND RESILIENZ nun fertig gespielt, die Bedürfnisse aller beteiligten Akteur:innen erhoben, ausgehandelt und euch auf gemeinsame Qualitätsziele geeinigt. Wir hoffen, dass euch das Spiel gezeigt hat, dass beim Thema Qualitäten gebauter Umwelt alle mitreden können und wünschen euch weiterhin viel Spaß bei eurem Projekt.**





# PLANSPIEL QUALITÄT UND RESILIENZ

31 Karten auf einem Stapel bereitgelegt

## MOODBOARD- KARTEN

Spielzutaten für

- Modul 1. DENKRAUM

© 2024 HSLU/CCTP & TUB/PBI

Planspiel Qualität und Resilienz © 2024 HSLU/CCTP & TUB/PBI



### Moodboardkarte



Qualitäten

---



---



---



---

Planspiel Qualität und Resilienz © 2024 HSLU/CCTP & TUB/PBI



### Moodboardkarte



Qualitäten

---



---



---



---

Planspiel Qualität und Resilienz © 2024 HSLU/CCTP & TUB/PBI



### Moodboardkarte



Qualitäten

---



---



---



---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



# Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



# Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



# Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



# Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



# Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



# Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



# Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



# Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---



## Moodboardkarte



Qualitäten

---

---

---

---





# PLANSPIEL QUALITÄT UND RESILIENZ

35 Karten, sortiert auf acht Stapel bereitgelegt

## AKTEURSKARTEN

### Spielzutaten für

- Modul 2. ANSICHTSSACHE

© 2024 HSLU/CCTP & TUB/PBI

Planspiel Qualität und Resilienz © 2024 HSLU/CCTP & TUB/PBI



### Akteurskarte

## BAUHERR:IN

Als Bauherr:in bin ich Verfügungsberechtigter des Baugrundstücks, d.h. Eigentümer:in oder als Investor:in oder Bauträger nutzungsberechtigt und damit oberster Entscheidungsträger:in des Bauvorhabens.

### Verantwortungsbereich

- Antrags-, Melde- und Zahlungsverpflichtungen einhalten
- Sicherheit auf der Baustelle gewährleisten
- Bauabnahme

### Zusammenarbeit

- Entscheidung darüber, welche Architekt:innen und Handwerker:innen beteiligt sind

### Strategische Ziele

- Sozialer, ökologischer und ökonomischer Profit



Planspiel Qualität und Resilienz © 2024 HSLU/CCTP & TUB/PBI



### Akteurskarte

## ARCHITEKT:IN

Als Architekt:in bin ich von der Stadtverwaltung mit der Entwurfsplanung beauftragt.

### Verantwortungsbereich

- Planung, Entwurf, Konstruktion und technische Ausführung von Gebäuden
- Planung und Überwachung der Arbeiten

### Zusammenarbeit

- Enge Zusammenarbeit mit Behörden, Landschaftsarchitekt:innen, Innenarchitekt:innen, Stadtplaner:innen, Raumplaner:innen und Bauingenieur:innen

### Strategische Ziele

- Langfristige Existenz, Wettbewerbsfähigkeit, hohes Renommee und gutes Netzwerk, zufriedene Mitarbeiter:innen



Planspiel Qualität und Resilienz © 2024 HSLU/CCTP & TUB/PBI



### Akteurskarte

## LANDSCHAFTS- ARCHITEKT:IN

Als Landschaftsarchitekt:in bin ich von der Stadtverwaltung mit Teilaufgaben der Entwurfsplanung beauftragt.

### Verantwortungsbereich

- Planung und Gestaltung von Grünflächen (z.B. Parks, Spielplätze) sowie von Straßenräumen und Fußgängerzonen

### Zusammenarbeit

- Enge Zusammenarbeit mit Architekt:innen, Innenarchitekt:innen, Stadtplaner:innen, Raumplaner:innen und Bauingenieur:innen

### Strategische Ziele

- Langfristige Existenz, Wettbewerbsfähigkeit, hohes Renommee und gutes Netzwerk, zufriedene Mitarbeiter:innen





## Akteurskarte

# INNENARCHITEKT:IN

Als Innenarchitekt:in bin ich von der Stadtverwaltung mit der Gestaltung von Innenräumen beauftragt.

### Verantwortungsbereich

- Planung, Entwurf, Konstruktion von Innenräumen mit technisch-konstruktiven sowie ästhetischen Aspekten unter Einbezug der Nutzer:innenbedürfnisse

### Zusammenarbeit

- Enge Zusammenarbeit mit Architekt:innen, Landschaftsarchitekt:innen und Bauingenieur:innen

### Strategische Ziele

- Langfristige Existenz, Wettbewerbsfähigkeit, hohes Renommee und gutes Netzwerk, zufriedene Mitarbeiter:innen



## Akteurskarte

# STADT- UND RAUMPLANER:IN

Als Stadtplaner:in bin ich von der Stadtverwaltung mit der Planung der baulichen Umsetzung des Projekts beauftragt.

### Verantwortungsbereich

- Erstellung von Planungskonzepten, Machbarkeitsstudien, Flächennutzungs- und Bebauungspläne sowie städtebaulicher Entwürfe
- Wettbewerbsbetreuung
- Organisation von Beteiligungsverfahren

### Zusammenarbeit

- Enge Zusammenarbeit mit allen planenden Gewerken

### Strategische Ziele

- Langfristige Existenz, Wettbewerbsfähigkeit, zufriedene Mitarbeiter:innen



## Akteurskarte

# BAUINGENIEUR:IN

Als Bauingenieur:in bin ich von der Stadtverwaltung mit Teilaufgaben der Bauplanung beauftragt.

### Verantwortungsbereich

- Gewährleistung sicherer und stabiler Bauwerke unter Berücksichtigung technischer, rechtlicher, ökonomischer und wirtschaftlicher Rahmenbedingungen

### Zusammenarbeit

- Enge Zusammenarbeit mit Architekt:innen, Landschaftsarchitekt:innen, Innenarchitekt:innen, Stadtplaner:innen und Raumplaner:innen

### Strategische Ziele

- Langfristige Existenz, Wettbewerbsfähigkeit, zufriedene Mitarbeiter:innen



## Akteurskarte

# PROJEKT-ENTWICKLER:IN

Als Projektentwickler begleiten Sie die Bauherrschaft sowie alle planenden Gewerke durch sämtliche Phasen des Bauvorhabens bis hin zur schlüsselfertigen Realisierung.

### Verantwortungsbereich

- Gesamtverantwortung über das Bauvorhaben als Total- oder Generalunternehmen, Koordination aller Beteiligten

### Zusammenarbeit

- Enge Zusammenarbeit mit der Bauherrschaft, Behörden und allen planenden Gewerken

### Strategische Ziele

- Sozialer, ökologischer und ökonomischer Profit, langfristige Existenz, Wettbewerbsfähigkeit, zufriedene Mitarbeiter:innen





## Akteurskarte

# VERTRETER:IN DES GARTENVEREINS

Die Kleingartenanlage unseres Vereins ist direkt von dem Planungsvorhaben betroffen und wir gehören somit zur Zielgruppe.

### Verantwortungsbereich

- Eigenen Interessen Gehör verschaffen

### Zusammenarbeit

- Teilnahme an Bürger:innenworkshops und Beteiligungsprozessen
- Bilaterale Verhandlungen mit den politischen Vertreter:innen
- Zusammenschluss mit anderen zivilgesellschaftlichen Akteur:innen zu einer Bürger:inneninitiative, etc.

### Strategische Ziele

- Mitgestaltung und Erhaltung der Anlage



## Akteurskarte

# VERTRETER:IN DES SPORTVEREINS

Die neuen Entwicklungen der Stadtplanung ereignen sich in direkter Nähe zu Standort meines Sportvereins.

### Verantwortungsbereich

- Eigenen Interessen Gehör verschaffen

### Zusammenarbeit

- Teilnahme an Bürger:innenworkshops und Beteiligungsprozessen
- Bilaterale Verhandlungen mit den politischen Vertreter:innen
- Zusammenschluss mit anderen zivilgesellschaftlichen Akteur:innen zu einer Bürger:inneninitiative, etc.

### Strategische Ziele

- Erweiterung des Angebots und positive Entwicklung für Mitglieder



## Akteurskarte

# EIGENTÜMER:IN UMLIEGENDE GEBÄUDE

Das neue Bauprojekt findet in direkter Nähe zu meinem Eigentum statt.

### Verantwortungsbereich

- Eigenen Interessen Gehör verschaffen

### Zusammenarbeit

- Indirekte Möglichkeiten der Einflussnahme auf das Projekt durch bilaterale Verhandlungen mit der Verwaltung, die Teilnahme an Beteiligungsverfahren und Gesprächsrunden sowie die Gründung von Bürger:inneninitiativen

### Strategische Ziele

- Eigentum schützen und Wohnumgebung positiv gestalten



## Akteurskarte

# GEWERBETREIBENDE:R UMGEBUNG

Das neue Bauprojekt findet in direkter Umgebung zu meinem Gewerbestandort statt. Dadurch verändert sich die Erreichbarkeit während der Bauphase und es beeinflusst die Entwicklung der Kund:innenschaft.

### Verantwortungsbereich

- Eigenen Interessen Gehör verschaffen

### Zusammenarbeit

- Indirekte Möglichkeiten der Einflussnahme auf das Projekt durch bilaterale Verhandlungen mit der Verwaltung, die Teilnahme an Beteiligungsverfahren und Gesprächsrunden sowie die Gründung von Bürger:inneninitiativen

### Strategische Ziele

- Sicherung des eigenen Gewerbes





## Akteurskarte

# STADTBEWOHNER:IN

Als Stadtbewohner:in habe ich ein großes Interesse an urbanen Entwicklungsprozessen in meiner Stadt.

### Verantwortungsbereich

- Information und eigenen Interessen Gehör verschaffen

### Zusammenarbeit

- Teilnahme an Beteiligungsverfahren
- Austausch mit anderen Akteur:innen

### Strategische Ziele

- Mitgestaltung



## Akteurskarte

# NACHBAR:IN

Ich lebe in einem benachbarten Gebiet zum Planungsprojekt.

### Verantwortungsbereich

- Eigenen Interessen Gehör verschaffen

### Zusammenarbeit

- Teilnahme an Bürger:innenworkshops und Beteiligungsverfahren
- Bilaterale Verhandlungen mit den politischen Vertreter:innen
- Zusammenschluss mit anderen zivilgesellschaftlichen Akteur:innen zu einer Bürger:inneninitiative, etc.

### Strategische Ziele

- Entwicklungen in eigener Wohnumgebung positiv gestalten



## Akteurskarte

# ANWOHNER:IN

Ich wohne direkt in dem Gebiet, das von den Bau- bzw. Umgestaltungsmaßnahmen betroffen ist und gehöre somit zur Zielgruppe des Planungsprojekts.

### Verantwortungsbereich

- Eigenen Interessen Gehör verschaffen

### Zusammenarbeit

- Teilnahme an Bürger:innenworkshops und Beteiligungsverfahren
- Bilaterale Verhandlungen mit den politischen Vertreter:innen
- Zusammenschluss mit anderen zivilgesellschaftlichen Akteur:innen zu einer Bürger:inneninitiative, etc.

### Strategische Ziele

- Entwicklungen in eigener Wohnumgebung positiv gestalten



## Akteurskarte

# BESCHÄFTIGTE:R

Ich arbeite direkt in dem Gebiet, das von den Bau- bzw. Umgestaltungsmaßnahmen betroffen ist und gehöre somit zur Zielgruppe des Planungsprojekts.

### Verantwortungsbereich

- Eigenen Interessen Gehör verschaffen

### Zusammenarbeit

- Teilnahme an Bürger:innenworkshops und Beteiligungsverfahren
- Bilaterale Verhandlungen mit den politischen Vertreter:innen
- Zusammenschluss mit anderen zivilgesellschaftlichen Akteur:innen zu einer Bürger:inneninitiative, etc.

### Strategische Ziele

- Entwicklungen in eigener Arbeitsumgebung positiv gestalten





## Akteurskarte

# INVESTOR:IN

Ich investiere Kapital und übernehme das entsprechende Risiko für die Bauaufgabe. Dadurch ermögliche ich die finanzielle Umsetzung des Planungsprojekts.

### Verantwortungsbereich

- Finanzierung des Planungsvorhabens

### Zusammenarbeit

- Einflussnahme auf Stadtplaner:innen möglich, um eigene Interessen für profitable und nachhaltige Projektentwicklung zu vertreten

### Strategische Ziele

- Potenzielle Kund:innen ansprechen und Rendite erzielen



## Akteurskarte

# VERTRETER:IN DER HANDELSKAMMER

Ich bin Vertreter:in der Interessen von Handel und Industrie in der Umgebung des Projekts.

### Verantwortungsbereich

- Interessensvertretung der lokalen Wirtschaft

### Zusammenarbeit

- Indirekte Möglichkeiten der Einflussnahme auf das Projekt im Rahmen bilateraler Verhandlungen mit der Verwaltung, durch die Teilnahme an Beteiligungsverfahren und Gesprächsrunden

### Strategische Ziele

- Kund:innenfreundliche Stadtgestaltung für mehr Möglichkeiten der lokalen Wertschöpfung



## Akteurskarte

# VERTRETER:IN ZIVILGESELLSCHAFT

Als Vertreter:in der Zivilgesellschaft möchte ich die aktuellen gesellschaftlichen Fragestellungen aktiv angehen und dort intervenieren, wo die Zivilgesellschaft neben Politik und Wirtschaft zu Lösungen beitragen kann.

### Verantwortungsbereich

- Aktivitäten an Beiratstagen, Kolloquien und in den Medien
- Hinhören was andere sagen, offen sein, Mut haben und unkonventionelle Ideen und Leitmotive einbringen

### Zusammenarbeit

- Vereinsmitglieder, Politik, Wirtschaft und Gesellschaft

### Strategische Ziele

- Zivile Streitkultur fördern und als Basis für eine friedfertige Austragung sozialer Herausforderungen propagieren



## Akteurskarte

Kommunalpolitik

# STADTRÄT:IN

Als gewählte:r Vertreter:in der Kommunalpolitik bin ich den heterogenen Interessen der Bevölkerung (Wohnende, Arbeitende, Unternehmende, etc.) verpflichtet.

### Verantwortungsbereich

- Planungshoheit
- Verfügung über kommunale Investitionen, Grundstücke und Personal

### Zusammenarbeit

- Akteur:innenvielfalt wirkt auf mich ein – ich habe die Möglichkeit, Allianzen einzugehen

### Strategische Ziele

- Interessen der Wähler:innen vertreten
- Positives Image (mit Blick auf die nächste Wahl)





## Akteurskarte

Amt für Denkmalschutz

# KOMMUNAL-REFERENT:IN

Ich bin Vertreter:in der lokalen Verwaltung und das Planungsprojekt betrifft mein Ressort, das heißt, das Amt für Denkmalschutz.

### Verantwortungsbereich

- Anforderungen der Öffentlichkeit und der Politik erfüllen
- Lokale Politik durch Wissen befähigen
- Beschlüsse und Genehmigungen vorbereiten und umsetzen

### Zusammenarbeit

- Eingebunden in verwaltungsinternen und öffentlichen Planungsprozess

### Strategische Ziele

- Das Leitbild des Amtes vertreten



## Akteurskarte

Amt für Integration und Gleichstellung

# KOMMUNAL-REFERENT:IN

Ich bin Vertreter:in der lokalen Verwaltung und das Planungsprojekt betrifft mein Ressort, das heißt, das Amt für Integration und Gleichstellung.

### Verantwortungsbereich

- Anforderungen der Öffentlichkeit und der Politik erfüllen
- Lokale Politik durch Wissen befähigen
- Beschlüsse und Genehmigungen vorbereiten und umsetzen

### Zusammenarbeit

- Eingebunden in verwaltungsinternen und öffentlichen Planungsprozess

### Strategische Ziele

- Das Leitbild des Amtes vertreten



## Akteurskarte

Amt für Stadtplanung und -entwicklung

# KOMMUNAL-REFERENT:IN

Ich bin Vertreter:in der lokalen Verwaltung und das Planungsprojekt betrifft mein Ressort, das heißt, das Amt für Stadtplanung und -entwicklung.

### Verantwortungsbereich

- Anforderungen der Öffentlichkeit und der Politik erfüllen
- Lokale Politik durch Wissen befähigen
- Beschlüsse und Genehmigungen vorbereiten und umsetzen

### Zusammenarbeit

- Eingebunden in verwaltungsinternen und öffentlichen Planungsprozess

### Strategische Ziele

- Das Leitbild des Amtes vertreten



## Akteurskarte

Amt für Tiefbau und Verkehrswesen

# KOMMUNAL-REFERENT:IN

Ich bin Vertreter:in der lokalen Verwaltung und das Planungsprojekt betrifft mein Ressort, das heißt, das Amt für Tiefbau und Verkehrswesen.

### Verantwortungsbereich

- Anforderungen der Öffentlichkeit und der Politik erfüllen
- Lokale Politik durch Wissen befähigen
- Beschlüsse und Genehmigungen vorbereiten und umsetzen

### Zusammenarbeit

- Eingebunden in verwaltungsinternen und öffentlichen Planungsprozess

### Strategische Ziele

- Das Leitbild des Amtes vertreten





## Akteurskarte

Amt für Wirtschaftsförderung und Tourismus

# KOMMUNAL-REFERENT:IN

Ich bin Vertreter:in der lokalen Verwaltung und das Planungsprojekt betrifft mein Ressort, das heißt, das Amt für Wirtschaftsförderung und Tourismus.

### Verantwortungsbereich

- Anforderungen der Öffentlichkeit und der Politik erfüllen
- Lokale Politik durch Wissen befähigen
- Beschlüsse und Genehmigungen vorbereiten und umsetzen

### Zusammenarbeit

- Eingebunden in verwaltungsinternen und öffentlichen Planungsprozess

### Strategische Ziele

- Das Leitbild des Amtes vertreten



## Akteurskarte

Amt für Umwelt und Grünflächen

# KOMMUNAL-REFERENT:IN

Ich bin Vertreter:in der lokalen Verwaltung und das Planungsprojekt betrifft mein Ressort, das heißt, das Amt für Umwelt und Grünflächen.

### Verantwortungsbereich

- Anforderungen der Öffentlichkeit und der Politik erfüllen
- Lokale Politik durch Wissen befähigen
- Beschlüsse und Genehmigungen vorbereiten und umsetzen

### Zusammenarbeit

- Eingebunden in verwaltungsinternen und öffentlichen Planungsprozess

### Strategische Ziele

- Das Leitbild des Amtes vertreten



## Akteurskarte

Amt für Baurecht

# KOMMUNAL-REFERENT:IN

Ich bin Vertreter:in der lokalen Verwaltung und das Planungsprojekt betrifft mein Ressort, das heißt, das Amt für Baurecht.

### Verantwortungsbereich

- Anforderungen der Öffentlichkeit und der Politik erfüllen
- Lokale Politik durch Wissen befähigen
- Beschlüsse und Genehmigungen vorbereiten und umsetzen

### Zusammenarbeit

- Eingebunden in verwaltungsinternen und öffentlichen Planungsprozess

### Strategische Ziele

- Das Leitbild des Amtes vertreten



## Akteurskarte

Amt für Soziales und Wohnen

# KOMMUNAL-REFERENT:IN

Ich bin Vertreter:in der lokalen Verwaltung und das Planungsprojekt betrifft mein Ressort, das heißt, das Amt für Soziales und Wohnen.

### Verantwortungsbereich

- Anforderungen der Öffentlichkeit und der Politik erfüllen
- Lokale Politik durch Wissen befähigen
- Beschlüsse und Genehmigungen vorbereiten und umsetzen

### Zusammenarbeit

- Eingebunden in verwaltungsinternen und öffentlichen Planungsprozess

### Strategische Ziele

- Das Leitbild des Amtes vertreten





## Akteurskarte

# ARCHITEKTUR- PSYCHOLOG:IN

Ich erforsche die Wirkung der gebauten Umwelt (Innenräume, Gebäude, Freiräume etc.) auf den Menschen, sein Befinden und Verhalten und formuliere daraus Rückschlüsse für die Planung und Gestaltung von Umwelten.

### Verantwortungsbereich

- Architekturpsychologische Beratung und Analyse, Projektplanung und Bauherrenvertretung

### Zusammenarbeit

- Forschungsgebiete Umweltpsychologie, Nutzer:innen, Planer:innen

### Strategische Ziele

- Transfer wissenschaftlicher Erkenntnisse der Umweltpsychologie in die Planung gebauter Umwelt



## Akteurskarte

# UNIVERSITÄTEN UND HOCHSCHULEN

Als Vertreter:in einer Bildungsinstitution kann ich Wissen aus Lehre, Weiterbildung und Forschung in den Planungsprozess einbringen oder spezifische Fragestellungen und Prozessschritte an die Institution auslagern.

### Verantwortungsbereich

- Wissensvermittlung in der tertiären Ausbildung, Weiterbildung und in Forschungsprojekten
- Wissenstransfer aus Universitäten und Hochschulen in die Praxis

### Zusammenarbeit

- Mitarbeiter- sowie Teilnehmer:innen in Lehre, Weiterbildung und Forschung

### Strategische Ziele

- Vermittlung und Transfer von Wissen zwischen der Planungspraxis sowie der Lehre, Weiterbildung und Forschung



## Akteurskarte

# VERTRETER:IN VERKEHRSVERBUND

Ich bin Ansprechpartner:in in Bezug auf Verkehrsfragen wie die Verlegung von Schienen, die Gestaltung von Haltestellen und dem Zusammenspiel verschiedener Angebote des öffentlichen Nahverkehrs.

### Verantwortungsbereich

- Expert:in für Mobilitätsfragen

### Zusammenarbeit

- Einflussnahme auf das Projekt durch bilaterale Verhandlungen mit der Stadtverwaltung

### Strategische Ziele

- Ausbau des öffentlichen Nahverkehrs



## Akteurskarte

# VERTRETER:IN HANDICAPVERBAND

Ich vertrete die Bedürfnisse von Bürger:innen mit einem Handicap.

### Verantwortungsbereich

- Eigenen Interessen Gehör verschaffen
- Aufklärung über Bedürfnisse von Menschen mit Handicap (z.B. Alternative zu Treppen, Bodenleitsystem für blinde Menschen, niedrige Bedienknöpfe, ausreichende Behindertenparkplätze, etc.)

### Zusammenarbeit

- Einbindung in den Planungsprozess und Beteiligungsverfahren

### Strategische Ziele

- Barrierearme Stadt







## Akteurskarte

---

Akteursbezeichnung

---

Kurzbeschreibung

---

---

---

Verantwortungsbereich

---

---

Zusammenarbeit

---

---

Strategische Ziele

---

---



## Akteurskarte

---

Akteursbezeichnung

---

Kurzbeschreibung

---

---

---

Verantwortungsbereich

---

---

Zusammenarbeit

---

---

Strategische Ziele

---

---



## Akteurskarte

---

Akteursbezeichnung

---

Kurzbeschreibung

---

---

---

Verantwortungsbereich

---

---

Zusammenarbeit

---

---

Strategische Ziele

---

---



## Akteurskarte

---

Akteursbezeichnung

---

Kurzbeschreibung

---

---

---

Verantwortungsbereich

---

---

Zusammenarbeit

---

---

Strategische Ziele

---

---





# PLANSPIEL QUALITÄT UND RESILIENZ

11 Karten, sortiert auf zwei Stapel bereitgelegt

## PERSONAKARTEN

### Spielzutaten für

- Modul 2. ANSICHTSSACHE

© 2024 HSLU/CCTP & TUB/PBI

Planspiel Qualität und Resilienz © 2024 HSLU/CCTP & TUB/PBI



### Personakarte

## JANA MITROVSKI

(sie | ihr)

### Alter & Familienstand

Ich bin gerade 8 Jahre alt geworden und gehe in die dritte Klasse. Ich wohne ganz in der Nähe der Schule mit meiner kleinen Schwester und meinen Eltern.

### Aktivitäten & Sozialleben

Seit 2 Jahren bin ich Mitglied im Sportverein und gehe regelmäßig zum Turnen. Für meine Entwicklung sind Vereine und andere Angebote in der Stadt besonders wichtig. Nach der Schule spiele ich ansonsten am liebsten mit meiner Schwester draußen Verstecken und Fangen. Meine liebste Jahreszeit ist die Freibadsaison.

### Größter Traum

Genug Mut, um vom 3er zu springen

### Größte Angst

Dunkelheit



Planspiel Qualität und Resilienz © 2024 HSLU/CCTP & TUB/PBI



### Personakarte

## YOUNIS BENSOUDA

(er | ihm)

### Alter & Familienstand

Ich bin 16 und gehe zur Gesamtschule, die über einen Bus erreichbar ist. Ich wohne zusammen mit meinem Vater und meiner älteren Schwester.

### Aktivitäten & Sozialleben

In meiner Freizeit bin ich am liebsten mit meinen Freund:innen mit dem Skateboard unterwegs. Gemeinsam üben wir Tricks im Park. Am Wochenende gehe ich gerne tanzen oder höre Musik am Kanal. In der Stadt nutze ich mein Schüler:inenticket für Bus und Bahn. Eine Stadt sollte für mich Mobilität für alle sicherstellen.

### Größter Traum

Einmal nach Japan

### Größte Angst

Ausgeschlossen sein



Planspiel Qualität und Resilienz © 2024 HSLU/CCTP & TUB/PBI



### Personakarte

## MOANA PETERMANN

(sie | ihr)

### Alter & Familienstand

Ich bin 14 und werde von meinen Eltern und meiner Tante, die am Gymnasium Lehrerin ist, zuhause unterrichtet. Ich wohne zusammen mit meinen Eltern und habe keine Geschwister.

### Aktivitäten & Sozialleben

In meiner Freizeit schaue ich am liebsten computeranimierte Adventure-Filme im Homecinema meiner Eltern, vor allem wenn diese häufig nicht zuhause sind. Ansonsten fasziniert und beschäftigt mich im Moment vor allem die einfache Lebensweise von Indianern und amerikanischen Ureinwohnern.

### Größter Traum

Alleine auf einer verlassenen Insel leben

### Größte Angst

Höhe





## Personakarte

# WANJA FALK

(keine Pronomen)

### Alter & Familienstand

Ich bin 25, Single und extrovertiert. In meiner WG geht es an manchen Abenden hoch her, seien es politische Diskussionen am Küchentisch oder bei Partys mit Freund:innen und Nachbarschaft.

### Aktivitäten & Sozialeben

Hauptsache abwechslungsreich, sonst wird mir langweilig – ich probiere gerne immer wieder neue kulturelle Angebote aus und teste begeistert jedes neue Café. Gerade lerne ich mit einer Gruppe Qigong im Park. Eine Stadt sollte für mich vor allem eine wirtschaftliche Existenzgrundlage sein.

### Größter Traum

Bedingungsloses Grundeinkommen

### Größte Angst

Altersarmut



## Personakarte

# MESUT YILMAZ

(er | ihm)

### Alter & Familienstand

Ich bin gerade 50 geworden und wohne mit meinem Partner zusammen in einer ruhigen Gegend. Gemeinsam haben wir einen Sohn großgezogen, der vor Kurzem ausgezogen ist.

### Aktivitäten & Sozialeben

Ich interessiere mich für zeitgenössische Kunst und bin großer Fan der documenta. Eine Stadt sollte meiner Meinung nach für alle Bewohner:innen sinnstiftend sein. Außerdem mag ich Kreuzworträtsel und meinen Hund und bin deswegen oft als Spaziergänger in der Stadt unterwegs.

### Größter Traum

Ein Eigenheim

### Größte Angst

FC Bayern steigt ab



## Personakarte

# FRANZISKA MEIER

(sie | ihr)

### Alter & Familienstand

Ich bin 39 und alleinerziehende Mutter meiner Tochter Julia, die gerade im Grundschulalter ist und lesen lernt.

### Aktivitäten & Sozialeben

In meiner Freizeit gehe ich gerne ins Kino und interessiere mich für die urbane Artenvielfalt. Aus diesem Grund habe ich in meinem Hinterhof eine Wildtierkamera installiert. Die Fotos lade ich einmal im Monat auf meine Webseite. An einer Stadt schätze ich vor allem das Gefühl der Sicherheit durch gut organisierte Feuerwehr und Katastrophenschutz.

### Größter Traum

Eine Waschbärenfamilie fotografieren

### Größte Angst

Klimawandel



## Personakarte

# JURI ANGEN

(er | ihm)

### Alter & Familienstand

Ich bin 54 und seit einem Unfall im Rollstuhl. Gemeinsam mit meiner Frau und meinen zwei Katzen wohne ich in einem lebendigen Viertel im Stadtzentrum.

### Aktivitäten & Sozialeben

Seit ich im Rollstuhl bin, habe ich neben meinem Job und privaten Terminen durch Physiotherapie und Bewegungskurse immer einen vollen Terminkalender. Wenn doch mal etwas Zeit bleibt, höre ich am liebsten Schallplatten. Ich erwarte von einer Stadt vor allem einen guten Zugang zu medizinischer Versorgung.

### Größter Traum

Einen Tesla fahren

### Größte Angst

Alpträume





## Personakarte

# SOPHIE AHMADI

(sie | ihr)

### Alter & Familienstand

Ich bin 45 und wohne mit meinem Freund und dessen zwölfjährigem Sohn zusammen. Da ich kleinwüchsig bin muss die Wohnumgebung entsprechend gestaltet sein.

### Aktivitäten & Sozialleben

Ich spiele für mein Leben gerne und verpasse nur in Ausnahmefällen die wöchentlichen Spielabende im lokalen Vereinsladen für Brettspiele. Im Sommer trifft man mich oft im Gemeinschaftsgarten, wo ich ein Pachtbeet habe. Die Stadt sollte für mich vor allem Gemeinschaft schaffen und Teilhabe für alle ermöglichen.

### Größter Traum

Den Preis für den größten Kürbis

### Größte Angst

Fallende Aktienkurse



## Personakarte

# NADINE KLEIN

(sie | ihr)

### Alter & Familienstand

Ich bin 35 und lebe allein zur Miete, habe aber ein Patenkind, das oft zu Besuch kommt, weshalb mir eine kinderfreundliche Stadt wichtig ist.

### Aktivitäten & Sozialleben

Mein Leben gestalte ich am liebsten schnell: Podcast auf zweifacher Geschwindigkeit, dabei mit dem Auto durch die Stadt. Im Sommer steige ich wegen der nervigen Parkplatzsuche auf Rennrad um. Am Wochenende lege ich auch gerne mal selbst als DJ auf und engagiere mich für die Erhaltung der Klubkultur in der Stadt.

### Größter Traum

Einmal Fallschirmspringen

### Größte Angst

Freilaufende Hunde in der Stadt



## Personakarte

# AFIA OWUSO

(sie | ihr)

### Alter & Familienstand

Ich bin 66 und lebe mit meinem Partner zur Miete. Für den Fall, dass wir in den nächsten Jahren Pflege benötigen, suchen wir gerade eine barrierearme Wohnung. Unsere beiden Kinder sind mittlerweile erwachsen, ein Enkelkind ist unterwegs. Eine Stadt sollte für mich diverse Wohnungsangebote für alle Lebensphasen bieten.

### Aktivitäten & Sozialleben

Ich stehe kurz vor der Rente, bin allerdings seit letztem Semester als Gasthörerin bei juristischen Vorlesungen dabei. Mittwochs singe ich im Pop und Jazz Chor.

### Größter Traum

Kulturangebote wie „Klassik im Park“

### Größte Angst

Hochwasser



## Personakarte

# PABLO SANTOS

(er | ihm)

### Alter & Familienstand

Ich bin 42 und habe drei Kinder zwischen 8 und 12, mit denen ich viel Zeit verbringe. Ich und meine Partnerin teilen uns Kindererziehung, Hausarbeit und Beruf so gut es geht auf. Seit der Überschwemmung ist mir eine gut funktionierende Schmutzwasserentsorgung sowie eine resiliente Energieversorgung in der Stadt besonders wichtig.

### Aktivitäten & Sozialleben

Einmal im Monat treffe ich mich mit Freund:innen zum Skat spielen, ansonsten lese ich abends, wenn die Kinder im Bett sind, oder morgens in der Bahn Krimis.

### Größter Traum

Mit dem Fahrrad bis nach Istanbul

### Größte Angst

Spinnen und andere Krabbeltiere





# PLANSPIEL QUALITÄT UND RESILIENZ

79 Karten, sortiert auf acht Stapel bereitgelegt

## QUALITÄTEN- KARTEN

### Spielzutaten für

- Modul 3. SCHAUPLATZ
- Modul 4. WUNSCHKONZERT
- Modul 6.1 WER BIN ICH?
- Modul 6.2 WER BIST DU?

© 2024 HSLU/CCTP & TUB/PBI

Planspiel Qualität und Resilienz © 2024 HSLU/CCTP & TUB/PBI

IST SOLL

## Qualitätenkarte

Tragwerk & Grundrisslayout

# NUTZUNGS- FLEXIBILITÄT

**Potenzial** Individualisierbarkeit, Anpassung, Variation innerhalb ähnlicher Anforderungen.

In einem nutzungsflexiblen Gebäude erlauben Tragwerk und Raumkonfiguration unterschiedliche Nutzungen innerhalb seiner Struktur ohne bauliche Eingriffe.

Räume können vielfältig möbliert werden und nach Bedarf unterschiedliche Wohnfunktionen erfüllen (Wohnen, Schlafen, Arbeiten, Kinder). Sie weisen dafür geeignete Stützweiten, Raumhöhen, Raumproportionen, Öffnungen und Installationen auf.



Planspiel Qualität und Resilienz © 2024 HSLU/CCTP & TUB/PBI

IST SOLL

## Qualitätenkarte

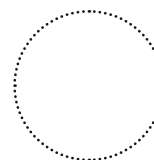
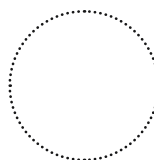
Tragwerk & Grundrisslayout

# FLEXIBILITÄT INNEN & ERWEITERUNG

**Potenzial** Einfache Anpassungen der internen Raumaufteilung, vereinfachter An- und Rückbau.

In einem Gebäude mit interner Flexibilität kann die Raumaufteilung bei der Erstnutzung bestimmt sowie später mit geringem Aufwand verändert werden. Erweiterungsflexibilität antizipiert mögliche An- und Rückbauten.

Entflochtene Systeme, vorgedachte Erschließungssysteme, schaltbare Gebäudetechnik, vielfältige Anschlussmöglichkeiten der Innenwände an der Fassade und am Kern.



Planspiel Qualität und Resilienz © 2024 HSLU/CCTP & TUB/PBI

IST SOLL

## Qualitätenkarte

Gebäudehöhe & Schnittkonfiguration

# NUTZUNGSART & HÖHE IM GEBÄUDE

**Potenzial** Vertikale Kommunikation zum Erdgeschossniveau.

Die Lage von Nutzungseinheiten oberhalb von sechs Geschossen erschwert die mündliche Kommunikation zum Erdgeschossniveau. Nutzungsarten und die Konfiguration der Nutzungseinheiten sind entsprechend auf das Höhenniveau abgestimmt.

Familienwohnungen eher in den unteren sechs Geschossen, darüber Wohnungen und Nutzungsarten, die diese Kommunikationsart weniger benötigen.



## Qualitätenkarte

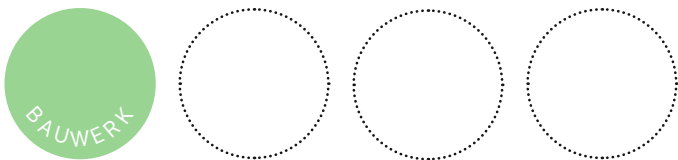
Gebäudehöhe & Schnittkonfiguration

# DIFFERENZIERTE RAUMHÖHEN

**Potenzial** Raumqualität, Behaglichkeit (Luftvolumen, Belichtung), einfachere Umnutzung.

**Gebäude mit größeren Raumhöhen, insbesondere in den Erdgeschossen ermöglichen unterschiedliche Nutzungen sowie differenzierte Wohnformen (z.B. mit Zwischendecken oder Podesten).**

**Überhohe Räume erlauben baurechtliche Umnutzungen zwischen Wohnen, Büro oder Gewerbe (Erdgeschosse mit mehr als 4 m Raumhöhe).**



## Qualitätenkarte

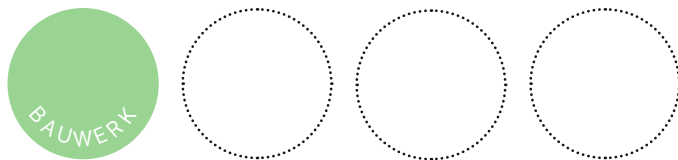
Gebäudeform & Gebäudehülle

# VOLUMEN & FASSADE

**Potenzial** Wohlbefinden, Abwechslung, Identifikation, Stimulanz.

**Attraktive Gebäude weisen plastisch gestaltete Volumen auf. Fassaden sind im menschlichen Maßstab gestaltet, umfassen dreidimensionale Elemente und eine vertikale Gliederung (z.B. Sockel, Wand, Dachbereich).**

**Unterschiedliche Niveaus und aufgebrochene Gebäudeseiten, Einbuchtungen, Arkaden, Dachvorsprünge sowie Erker, Balkone, Risalite, Gesimse, Lisenen.**



## Qualitätenkarte

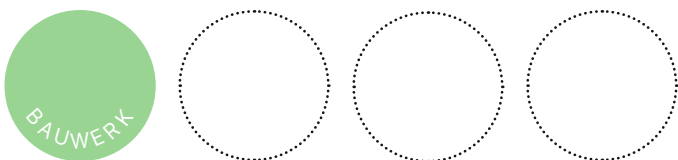
Gebäudeform & Gebäudehülle

# BEZUG ZUM KONTEXT

**Potenzial** Weiterbauen, Weiterentwicklung, Wandelbarkeit, Experiment.

**Die Maßstäblichkeit sowie die Gestaltung der Gebäudeform und der Fassade nehmen möglichst Bezug auf den bestehenden städtebaulichen Kontext. Sie orientieren sich außerdem an den Herausforderungen der Zukunft und lassen Experimente zu.**

**Weiterbauen mit angemessenem Respekt gegenüber dem Bestand sowie in Verantwortung für die Zukunft, Aushandlung zwischen Denkmalschutz und Nutzbarkeit.**



## Qualitätenkarte

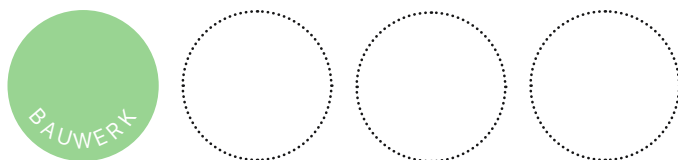
Gebäudeform & Gebäudehülle

# QUARTIERS-ENTWICKLUNG

**Potenzial** Abwechslung, Belebung, Identifikation.

**Die Gebäude bilden einen zusammenhängenden Stadtraum. Sie leisten Beiträge zum Quartier und enthalten verschiedene Nutzungen. Sie weisen Ähnlichkeiten zueinander auf und schaffen gleichzeitig eine abwechslungsreiche Atmosphäre.**

**Kleinteilige Parzellierung und Gebäudeabwicklung, gemeinsamer Freiraum, erst das Alltagsleben, dann die Räume und Gebäude, ähnliche Nutzung / Dichte / bauliche Gestalt.**



## Qualitätenkarte

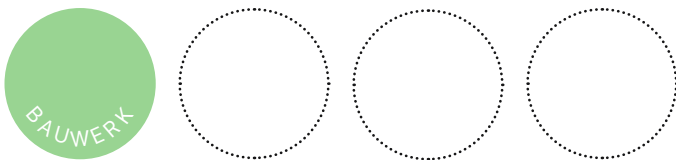
Konstruktion & Material

# ROBUSTE MATERIALIEN

**Potenzial** Längere Lebensdauer, geringerer Instandhaltungsaufwand, Wertbeständigkeit.

Materialien sind nach Dauerhaftigkeit und Wertbeständigkeit ausgewählt und entsprechend ihrer werkstoffspezifischen Eigenschaften in geeigneten Konstruktionsweisen eingesetzt. Sie können nach der Nutzung im Gebäude weiterverwertet werden.

Konstruktiver Holzschutz, Vermeidung von Korrosion bei Stahl- & Stahlbeton, naturbelassene oder wiederverwertete Materialien mit kurzen Transportwegen.



## Qualitätenkarte

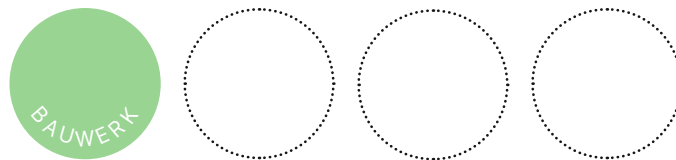
Konstruktion & Material

# KREISLAUFFÄHIGE KONSTRUKTION

**Potenzial** Längere Lebensdauer, Weiterverwertung, Kreislaufwirtschaft.

Raumprogramm, Erschließung, Tragwerk und Gebäudetechnik sind systemisch und hierarchisch differenziert geplant. Synergien werden genutzt, eine entflochtene Konstruktionsweise schafft eine hohe Transformations- und Rückbaufähigkeit.

Bauweise mit sortenreinen Materialien, lösbare Verbindungen, Elemente mit unvorteilhafter CO<sub>2</sub>-Bilanz besitzen eine lange Lebensdauer und werden weiterverwendet.



## Qualitätenkarte

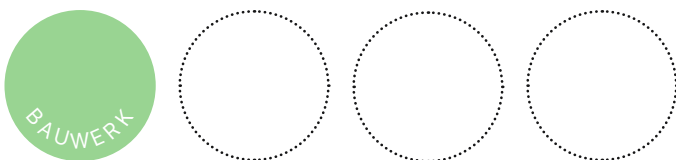
Konstruktion & Material

# INSTANDHALTUNG & INSTANDSETZUNG

**Potenzial** Einsparung Lebenszykluskosten, längere Nutzungsdauer, Zufriedenheit.

Regelmäßige Kontrollen verhindern umfangreiche Folgeschäden am Gebäude sowie erhebliche Reparaturkosten, verlängern die Nutzungsdauer des Bestands und gewährleisten die Zufriedenheit der Nutzenden.

Rückstellungen, Erneuerungsfonds, Wartungen, Instandhaltung/Instandsetzung als Teil der Lebenszyklusbetrachtung.



## Qualitätenkarte

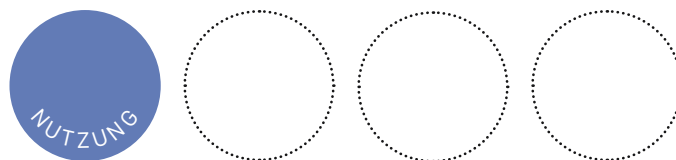
Nutzungsmix & Angebot

# LOKALE ZENTREN

**Potenzial** Attraktivität, lokale Wirtschaft, Adressbildung, Alleinstellungsmerkmal.

Eine Konzentration von Angeboten des täglichen und periodischen Bedarfs sowie lebensbereichernder Betätigungsmöglichkeiten stärkt die Strahlkraft verschiedener Orte als Teil einer multizentrischen Stadt.

Konsumgüter sowie Einrichtungen für Gesundheit, Bildung, Beratung, Betreuung, Freizeit, Kultur und Soziales für unterschiedliche Lebensstile und Altersgruppen.



## Qualitätenkarte

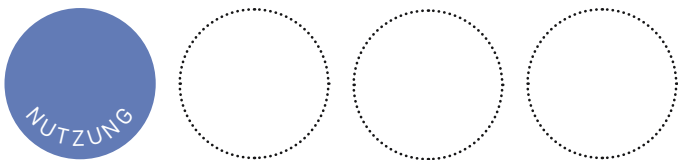
Nutzungsmix & Angebot

# LEBENDIGE ERDGESCHOSSE

**Potenzial** Angebotsvielfalt, Umgebungsattraktivität, individuelles Raumerlebnis.

Abwechslungsreiche Erdgeschossnutzungen haben einen direkten Bezug zum Außenraum, ermöglichen einen Austausch von Innen nach Außen und sind miteinander vernetzt.

Detailhandel, Cafés / Bars / Restaurants, publikumsorientierte Dienstleister, Bildungseinrichtungen, Kinderbetreuung, Beratungsstellen, Kultureinrichtungen, nicht kommerzielle Angebote.



## Qualitätenkarte

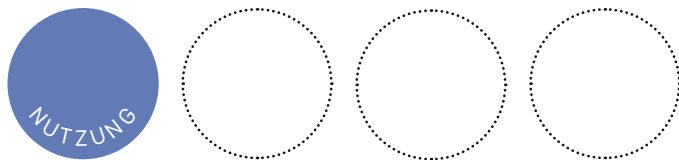
Nutzungsmix & Angebot

# NUTZUNGEN ERWEITERN

**Potenzial** Belebung, Austausch, Stadt der kurzen Wege.

Ein erweitertes Nutzungsspektrum erhöht die Nutzungsdichte vor Ort, fördert die Belebung und bietet kurze Wege zwischen Wohnen, Arbeiten, Retail und Freizeit.

Ergänzung von Wohnsiedlungen mit Nicht-Wohnnutzungen wie Kleingewerbe, Ateliers, publikumsorientierten Dienstleistungen oder anderen temporären Nutzungen.



## Qualitätenkarte

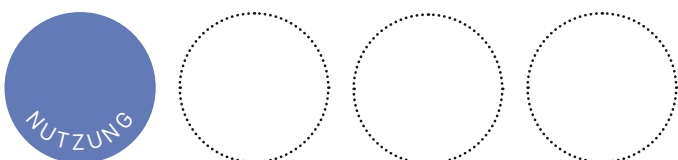
Nutzungsmix & Angebot

# PUFFERRÄUME

**Potenzial** Akzeptanz der Dichte, flexible Nutzung.

Pufferräume in Siedlungen und Gebäuden erhöhen die Nutzungsvielfalt und ermöglichen ein temporäres Ausdehnen der eigenen Nutzflächen.

Schaltzimmer, separate Gästezimmer, Ateliers, gemeinschaftlich geteilte multifunktionale Räume.



## Qualitätenkarte

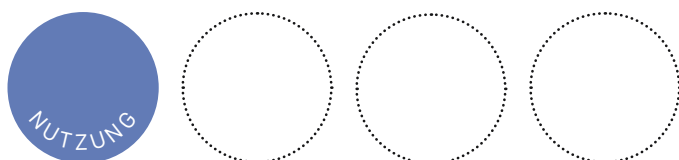
Nutzungsmix & Angebot

# ZWISCHENNUTZUNGEN ANBIETEN

**Potenzial** Soziale Belebung, lokale Wirtschaft.

Zwischennutzungen überbrücken temporäre Nutzungslücken. Sie sind extrovertiert, erzeugen nach dem Bottom-Up-Prinzip vielfältige Mehrwerte (lokale Ökonomie, Soziokultur, Standortaufwertung, Sozialkapital, Identität) und erhalten bezahlbare Orte.

Entwicklungspausen / Brachen als Gelegenheit, inklusive Angebote, Zeithorizont definieren, Anschlussmöglichkeiten entwickeln, verträgliche Aufwertung.





## Qualitätenkarte

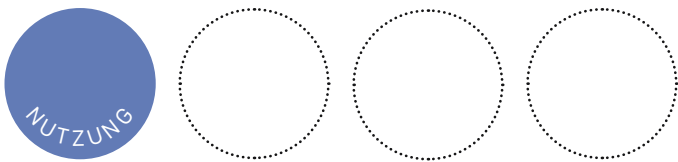
Gebrauch

# MÖGLICHKEITS- RÄUME

**Potenzial** Selbstentfaltung, Identifikation.

**Gebäude und Freiräume verfügen über Räume und Flächen, deren Nutzung nicht abschließend bestimmt ist. Nutzende können sie gemäß den eigenen, sich veränderten Bedürfnissen gestalten, verändern und anpassen.**

**Gästezimmer, Hobbyräume, Keller, Garagen.**



## Qualitätenkarte

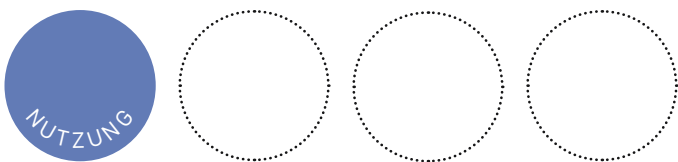
Gebrauch

# OUTSOURCING VON WOHNFUNKTIONEN

**Potenzial** Suffizienz, Sharing, Wohnflächenkonsum.

**Kleine Wohnungsflächen werden durch Outsourcing von Wohnfunktionen und gemeinschaftlich geteilten Räumen komplementiert.**

**Die private Wohnung leistet Kernfunktionen (Kochen, Essen, Schlafen, Zurückziehen, Kinderwohnen, Reinigen/Pflegen), weitere Wohnfunktionen werden in der Siedlung geteilt oder der nahen Umgebung einer durchmischten Stadt angeboten (Gästewohnen, Arbeiten, Aufbewahren).**



## Qualitätenkarte

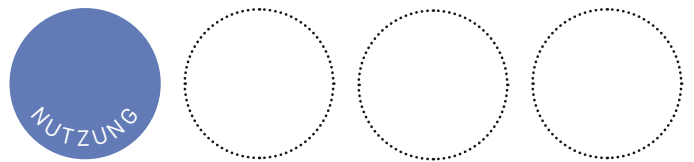
Gebrauch

# HANDLUNGSFREI- HEIT & SPIELREGELN

**Potenzial** Kompensation kleiner Wohnflächen, Akzeptanz von Dichte, individueller Spielraum.

**Hausordnungen erlauben individuelle Freiräume und Aneignungsoptionen. Diese werden durch spezifische Raumkonfigurationen von Nutzungseinheiten begünstigt.**

**Grundausbau statt Mieterausbau, doppelte Raumhöhe für optionale Zwischenböden oder Podeste, offene Grundrisse zur freien Einteilung interner Trennwände.**



## Qualitätenkarte

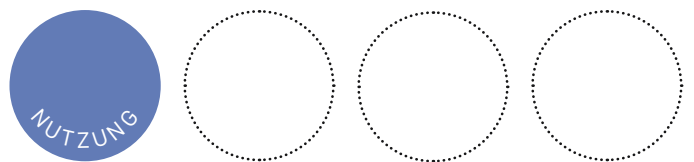
Erschließung

# ATTRAKTIVE WEGEFÜHRUNG

**Potenzial** Wahlfreiheit, Ausweichmöglichkeit, Stimulation, Teilhabe, Erholung.

**Ein qualitätsvoller Lebensraum umfasst verschiedene alternative Wegeverbindungen zwischen der Wohnung, der Arbeitsstätte, Freizeiteinrichtungen und Angeboten des täglichen Bedarfs. Wegeverbindungen weisen Möglichkeiten zum Sitzen, Ausruhen, Verweilen und Innehalten auf.**

**Differenzierte Wegeführung mit Buchten oder Nischen als „Stationen“.**



## Qualitätenkarte

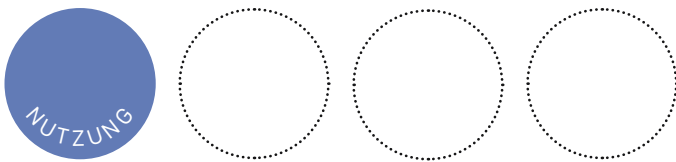
Erschließung

# ORIENTIERUNGS- HILFE & SICHERHEIT

**Potenzial** Sicherheit, Orientierung, Teilhabe, Wohlbefinden.

Eine Nachbarschaft mit Orientierungshilfen und ausreichender Beleuchtung ist leicht zu durchqueren. Sie erhöht die Sicherheit und das Gefühl der Geborgenheit.

Kennzeichen, Wahrzeichen, Ausblicke, klare Wegführung, Zugänge zu speziellen Gebieten, Beleuchtung, Kunstwerke, Beschilderung und prägnant gestaltete Eckgebäude.



## Qualitätenkarte

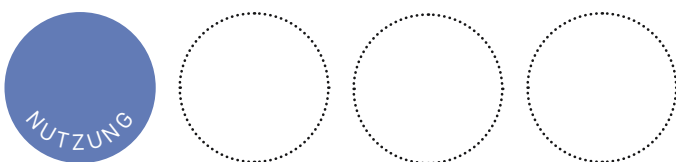
Privater Außenraum

# GRÖSSE & NUTZBARKEIT

**Potenzial** Privater Rückzug, Zufriedenheit, Akzeptanz von Dichte.

Ausreichend große private Außenflächen erlauben Sitzgelegenheiten für mehrere Personen und sind vielseitig nutzbar (z.B. Essen, Arbeiten, Spielen). Sie ermöglichen Rückzug im privaten Außenraum und bieten Abstellflächen sowie Pflanzmöglichkeiten.

Terrassen, Loggien, Balkone, Laubengänge, Dachterrassen.



## Qualitätenkarte

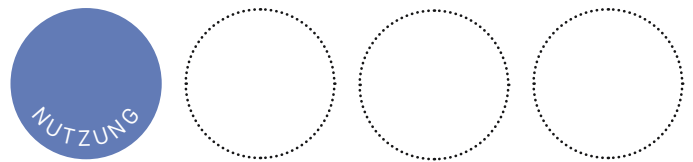
Erschließung

# BARRIEREFREIE ERSCHLIESSUNG

**Potenzial** Inklusion, Teilhabe, Bewegung.

Eine barrierefreie Erschließung erleichtert den Zugang zum Gebäude für alle Menschen, einschließlich Personen mit Behinderungen.

Rampen, geneigte Erschließungsflächen, Handläufe, Aufzüge, automatische Türen, Bodenleitsysteme, Schwellenfreiheit, unterschiedliche Höhen.



## Qualitätenkarte

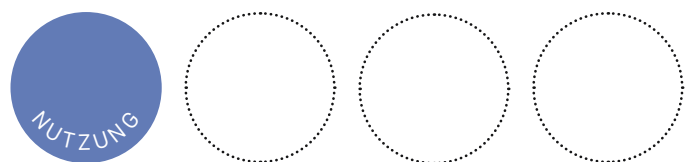
Privater Außenraum

# INDIVIDUALISIER- BARE VORZONEN

**Potenzial** Individualisierung, Belebung, Übergang zwischen öffentlichem/privatem Raum.

Erdgeschossnutzungen erlauben die individuelle Gestaltung ihres Vorbereichs, z.B. als Werbefläche und Aufenthaltsbereich bei Gewerbe und Gastronomie oder als Ankunft- und Distanzbereich bei Wohnungen.

Werbetafeln, Pflanzen, Möblierung, Kunst, Fahrradabstellplätze.



## Qualitätenkarte

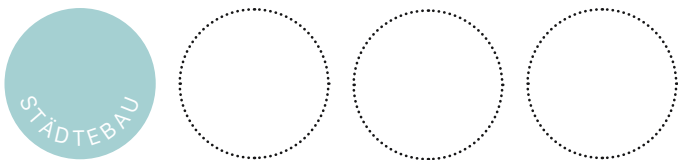
Vielfalt & Dichte

# VARIABLE VIELFALT

**Potenzial** Stadt der kurzen Wege, ganztägige Belegung, attraktive Erdgeschosszonen.

**Nutzungsmischung von Wohn- und Nicht-Wohnnutzungen erhöht die Attraktivität eines Quartiers. Die Anordnung der Nutzungen erfolgt in differenzierten Konstellationen und kann auf neue Anforderungen reagieren.**

**Gewerbliche Erdgeschosszone an einer Stadtpromenade oder im Gebiet verteilt, Quartierspol im Quartier als Anziehungspunkt, nutzungs-offene Einheiten und Loftzeilen.**



## Qualitätenkarte

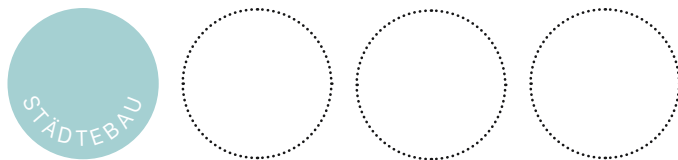
Vielfalt & Dichte

# DICHTELUST

**Potenzial** Vielfalt, Abwechslung, Anregung, Identifikation, Gemeinwohl.

**Vielfalt und Dichte sind Teil eines attraktiven urbanen Charakters. Neben der baulichen Dichte werden Nutzungs-, Belegungs- und Bevölkerungsdichte sowie Ereignis-, Mobilitäts-, funktionale oder soziale Dichte in angemessener Wechselwirkung gestaltet.**

**Reserven beim Überbauungsgrad erlauben spätere Ergänzungen, Akzente unterstützen die Adressbildung und rhythmisieren Raumsequenzen.**



## Qualitätenkarte

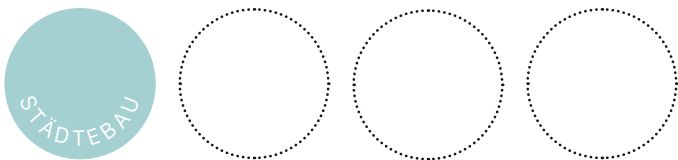
Vielfalt & Dichte

# AMBIVALENZ NUTZEN

**Potenzial** Nutzung wirksamer „Kräfte“, differenziertere Ausprägungen fördern Resilienz.

**Nicht immer ist ein Kompromiss die beste Lösung. Auch Gegensätze können Potenziale entfalten und sorgfältig in Beziehung zueinander gesetzt werden, um vielfältigere Anknüpfungspunkte in der Zukunft zu erhalten.**

**Sowohl Ruhezone als auch lebendige Spielplätze im Freiraum anbieten, Zielkonflikt z.B. durch Abstände und zielgruppengerechte Einordnung in den Siedlungsraum gestalten.**



## Qualitätenkarte

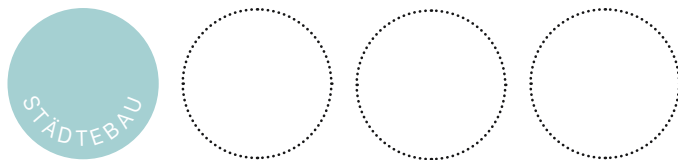
Vielfalt & Dichte

# KLEINTEILIGE PARZELLIERUNG

**Potenzial** Vielfalt und Abwechslung, Stadt der kurzen Wege, Identifikation.

**Eine kleinteilige Parzellierung erlaubt eine erhöhte Nutzungsvielfalt auf kleinerem Raum und steigert die Erreichbarkeit. Neben einer erhöhten Nutzungsdichte können auch Eigentumsformen, Gebäudetypen und Bauvolumen heterogener gestaltet werden.**

**Kleinteiliger Nutzungsmix, differenzierte Maßstäbe, detailreiche Architektur.**



## Qualitätenkarte

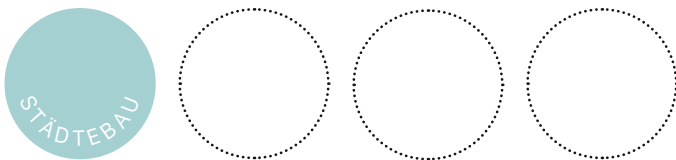
Vielfalt & Dichte

# FLÄCHENRECYCLING

**Potenzial** Reduzierter Flächenverbrauch, schonende Nachverdichtung.

Flächenrecycling, also die Wiederherrichtung einer Fläche für eine neue Nutzung nach Beendigung der alten, ermöglicht die Nutzung bereits erschlossener Flächen.

Innerstädtische Brachen, stillgelegte Industrie- und Gewerbestandorte, (ungenutzte) Verkehrsflächen.



## Qualitätenkarte

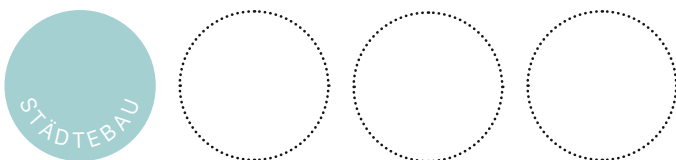
Urbanes Geflecht

# DURCHDRINGUNG VON KOLLEKTIVEN

**Potenzial** Zusammenhalt, Ausstrahlung, Bedeutsamkeit, Gemeinwohl.

Eine attraktive, vielfältige Stadt entsteht durch unterschiedliche, sich überlagernde Kollektive und Organisationen. Ihre räumliche Nähe und gegenseitige Durchmischung im Stadtraum fördern einen urbanen Charakter.

Verwaltung, Parteien, Gewerkschaften, Verbände, Hoch-/Schulen, Vereine, Bibliotheken, Museen, Kulturszenen, Quartier-/Vereine sowie Verwandtschaften und Freundeskreise.



## Qualitätenkarte

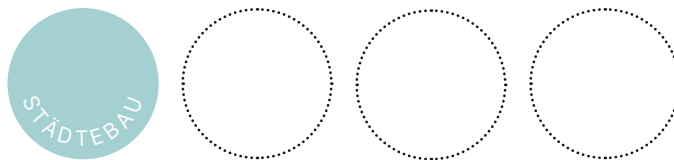
Urbanes Geflecht

# ÜBERLAGERUNG RAUMTYPOLOGIEN

**Potenzial** Lebendigkeit, Diversität.

Die Überlagerung von unterschiedlichen Raumtypologien nach Nutzungsart und die Überwindung von räumlichen Trennungen schafft mehr Interaktionen und Begegnungen.

Schule trifft auf öffentlichen Raum, Einkaufsstraße trifft auf Stadtteilmanagement, Wohnen trifft auf Einkaufen.



## Qualitätenkarte

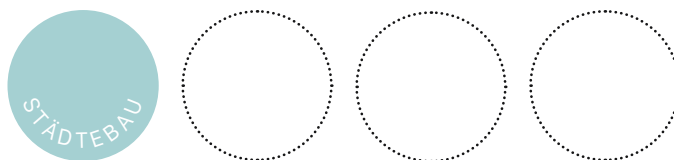
Urbanes Geflecht

# KONTEXT ALS RESSOURCE

**Potenzial** Reduzierter Ressourcenverbrauch, Stärkung der Stadt, Synergien.

Der städtebauliche Kontext eines Entwicklungsprojekts stellt eine maßgebliche Ressource dar. Er besitzt spezifische Lagekriterien, bestimmte topografische und baulich-räumliche Konfigurationen sowie ein bestehendes Nutzungsspektrum mit synergetischen Verbindungen.

Abgestimmtes Nutzungsangebot, einladende Verbindungen und gegenseitige Anziehungsorte, gute Erschließung für Langsamverkehr.



## Qualitätenkarte

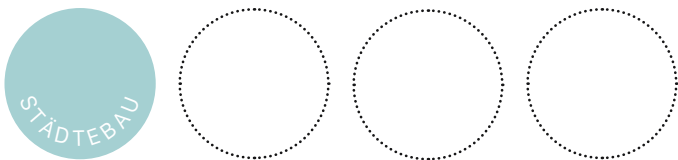
Klima & Klang

# GUTE KLANGQUALITÄT

**Potenzial** Wohlbefinden, Ruhe, Rückzug, bessere Kommunikation.

**Außenräume von Siedlungen bieten Lärmschutz vor äußeren Faktoren sowie eine angenehme Klangqualität, welche sowohl Ruhe und Rückzug als auch Austausch fördert.**

**Anordnung der Baukörper, strukturierte Fassaden und Beläge, modelliertes Terrain, Einzelobjekte, schallabsorbierende Oberflächen, angenehme Geräuschkulissen (Wasser, Vogelgezwitscher, Blätterrauschen).**



## Qualitätenkarte

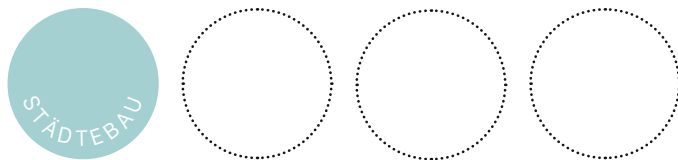
Klima & Klang

# STADTKLIMA STEUERN

**Potenzial** Aufenthaltsqualität im Außenraum, Kühlung von Gebäuden reduzieren.

**Das Stadtklima unterstützt die Gesundheit der Bevölkerung und verbessert ganzjährig die Lebensqualität. Das Stadtklima im Außenraum ist gleichzeitig eine Ressource zur Konditionierung von Gebäuden.**

**Frischlufschneisen, entsiegelte Flächen und Grünzonen reduzieren Hitzeeffekte. Regenwasser wird im Sinn einer „Schwammstadt“ gespeichert und verzögert (mit Verdunstungseffekt) abgegeben.**



## Qualitätenkarte

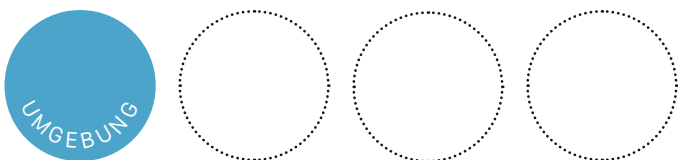
Zwischenraum

# RAUMGESTALT

**Potenzial** Wohlbefinden, Adressbildung.

**Die Dimensionen, Staffelungen und Proportionen des Zwischenraums definieren die Beziehung der Gebäude zueinander und gestalten das erweiterte, wahrnehmbare Wohnumfeld.**

**Dimensionen und Proportionen orientieren sich am menschlichen Maßstab und an den jeweiligen Nutzungen. Abwechslungsreiche Raumfolgen, Staffelungen, Entfernungen, Begrenzungen und repräsentative Elemente.**



## Qualitätenkarte

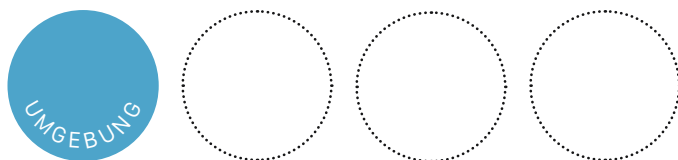
Zwischenraum

# UNTERSCHIEDLICHE SICHTBEZÜGE

**Potenzial** Vernetzung mit der Umgebung, Stimulanz, Raumgefühl, Identifikation.

**Unterschiedliche Sichtbezüge in einer Siedlung oder einem Quartier stärken die visuelle Vielfalt und erhöhen das Interesse für einen Ort.**

**Sicht in die Ferne sowie in die Nähe, mehrfache Raumbildwechsel um vielfältige Eindrücke zu erhalten.**



## Qualitätenkarte

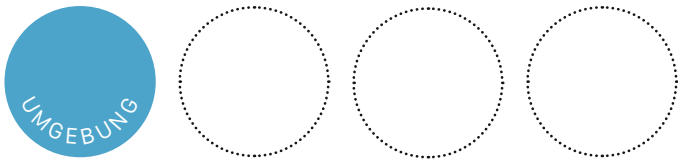
Zwischenraum

# ERWEITERTES WOHNEN

**Potenzial** Alltagsbegegnung, Identität, Aneignung.

Der Raum zwischen zwei Gebäuden erweitert die Wohnfläche, ermöglicht Ausblick sowie Einblick und gibt soziale Sicherheit. Er ist für die Bewohnenden individuell nutzbar, aneignbar und ggf. für Gäste von außen zugänglich.

Vorzonen, Vorgärten, Vorplätze, Höfe, Laubengänge, Terrassen, Treppenhäuser, Grünflächen.



## Qualitätenkarte

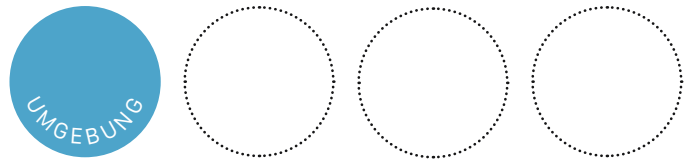
Zwischenraum

# RÜCKZUG & AUSTAUSCH

**Potenzial** Respekträume, Austausch, Zufriedenheit, Wohlbefinden.

Baulich-räumlichen Strukturen und geeignete Gestaltungselemente bieten Handlungsspielraum und die Wahl zwischen differenzierten Orten zu Rückzug und Austausch.

Distanz, Niveauunterschiede, Vorzonen, Laubengänge, Verandas, Höfe, Nischen, Geländer, Sichtschutz, Möbel, mobile Elemente, Vorhänge.



## Qualitätenkarte

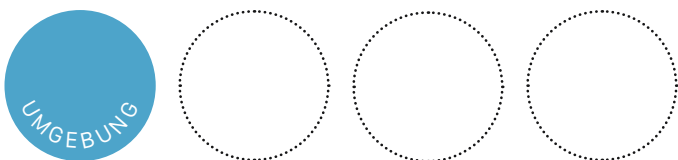
Öffentlicher Raum

# IMMER ÖFFENT- LICHER RAUM

**Potenzial** Ganzheitliche Planung, Vernetzung privat/öffentlich, Zusammengehörigkeit.

Öffentliche Innen- und Außenräume schaffen synergetische Wechselwirkungen mit angrenzenden Gebäuden.

Beschaffenheit und Gestaltung des öffentlichen Raums sowie die Wirkung des Bauvorhabens auf den öffentlichen Raum integral im Planungsprozess berücksichtigen.



## Qualitätenkarte

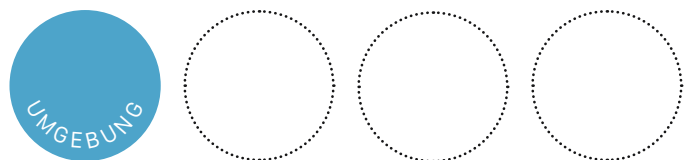
Öffentlicher Raum

# SO ÖFFENTLICH WIE MÖGLICH

**Potenzial** Nutzungsvielfalt, erweiterter Bewegungs- und Handlungsspielraum.

Private Flächen mit öffentlich zugänglichen Bereichen ohne besondere Nutzungseinschränkungen erweitern den öffentlichen Raum und unterstützen ein freies gesellschaftliches Leben.

Höfe, Vorzonen von Gebäuden, Einkaufspassagen, Privatstraßen mit Fußgängerdurchgang.



## Qualitätenkarte

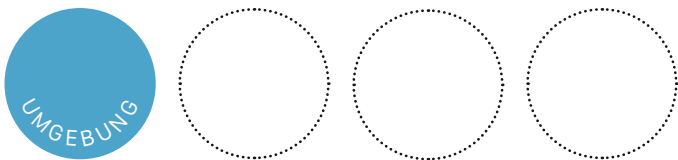
Öffentlicher Raum

# DIFFERENZIERTE AKTIVIERUNG

**Potenzial** Belebung, Identität, Vielfalt.

Der öffentliche Raum bietet permanente, saisongebundene und flüchtige Aktivitäten an. Durch seinen (wechselnden) Charakter wird eine kontinuierliche Präsenz von Menschen unterstützt, was weitere Menschen anzieht.

Differenzierte Planung, Gestaltung oder Spielraum für verschiedene Aktivitätsmuster und Akteursgruppen, z.B. Stadtfeste, Alltagserledigungen, Kinderbetreuung, Freizeitaktivitäten.



## Qualitätenkarte

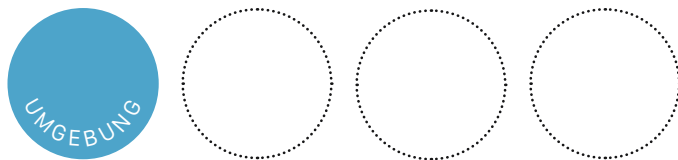
Öffentlicher Raum

# SCHUTZ, KOMFORT, BEGLÜCKENDES

**Potenzial** Wohlbefinden, Zufriedenheit, Sicherheit.

Der öffentliche Raum bietet für alle Nutzendengruppen Schutz, Komfort und Beglückendes.

Schutz vor Verkehr/Wind/Regen/Kälte/Hitze, genügend Platz zum Gehen, Aneignungs- und Aufenthaltsmöglichkeiten, Sitzgelegenheiten, interessante Ausblicke, attraktive Angebote für unterschiedliche Aktivitäten.



## Qualitätenkarte

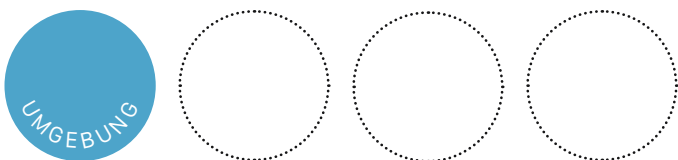
Freiraum

# GRÜNE STADT

**Potenzial** Wohlbefinden, Stadtklima, Biodiversität, Ökologie.

Freiräume in Siedlungen sind wenig versiegelt und zum großen Teil mit standortgerechter und biodiverser Bepflanzung begrünt. Platz- und Belagsflächen ermöglichen eine Speicherung des Regenwassers.

Horizontale und vertikale Grünflächen, Regenwasserspeicherung und -Abgabe durch multifunktional nutzbare Flächen.



## Qualitätenkarte

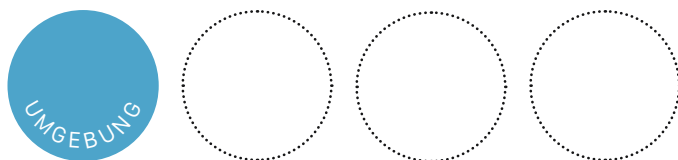
Freiraum

# GÄRTEN & BEPFLANZUNG

**Potenzial** Aneignungsmöglichkeit, Sinnlichkeit, Biodiversität, Gemeinschaft.

Private Gärten sind bewirtschaftet und wirken attraktiv im Freiraum sowie für die Aussicht aus umgebenden Gebäuden. Öffentlich bewirtschaftete Bepflanzungen sind naturnah oder gartenhaft gestaltet.

Nutzgärten, Pflanzbeete, Blumenwiesen, Dachterrassen, standortgerechte Pflanzen, organisierte Bewirtschaftung, Übernahme der Bewirtschaftung öffentlicher Grünflächen durch Bewohnende.



## Qualitätenkarte

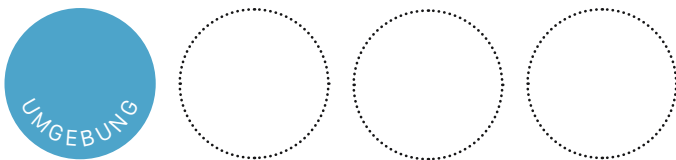
Freiraum

# STARKE RÄNDER

**Potenzial** Belegung, Wohlbefinden, Austausch.

Die Belegung des Freiraums beginnt an seinen Rändern. Ränder bieten vielfältige Möglichkeiten zu Aufenthalt, Austausch und Rückzug, zum Innehalten und zum Verweilen an.

Ränder von Straßen, Höfen und Plätzen mit Aufenthaltsqualitäten, abwechslungsreiche Gestaltung und Nutzung angrenzender Erdgeschosse.



## Qualitätenkarte

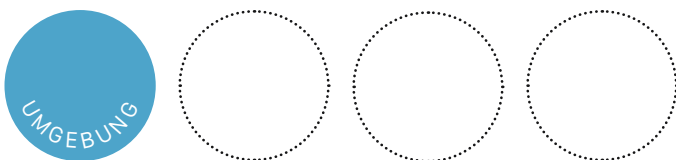
Freiraum

# VERWEILDAUER ERHÖHEN

**Potenzial** Wohlbefinden, Belegung, Austausch.

Spontane Sitzgelegenheiten im Freiraum fördern die Begegnung und Verweildauer von Menschen zu allen Jahreszeiten.

Bänke, Treppenstufen, Mauervorsprünge, Gebäudenischen, Geländer, mobile Sitzelemente, Dächer, Bäume, Windschutz.



## Qualitätenkarte

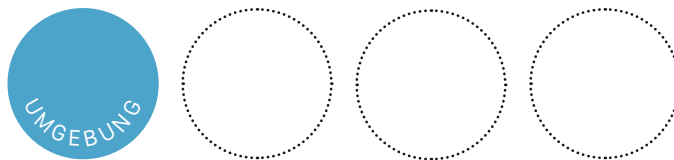
Freiraum

# EINLADEND & NUTZUNGSOFFEN

**Potenzial** Bewegung, Begegnung, Rückzug, Austausch.

Einladende, nutzungsoffene Angebote für Kinder, Jugendliche, Erwachsene und Gruppen erweitern das Wohn- und Arbeitsumfeld. Nutzungsangebote sind sichtbar, sicher begehbar, ganzjährig nutzbar und angemessene Verhaltensweisen verständlich.

Bewegungs- und Geschicklichkeitsförderung, Tischtennis, Ballspiel, Sitzgelegenheiten, Rückzugsmöglichkeiten für Kleingruppen, Ruhezone.



## Qualitätenkarte

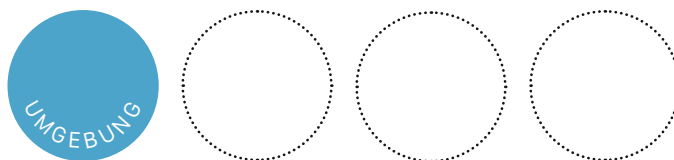
Freiraum

# TOPOGRAFIE & LANDSCHAFT

**Potenzial** Erholung, Freizeit, Biodiversität.

Lokale Topografie und Landschaft werden als Mehrwert genutzt. Sie sind Teil des Wohnumfelds und tragen wesentlich zur Lebensqualität vor Ort bei.

Hanglagen, Aussichten, Naturerholungsräume, Gewässer, Mikroklima, Kaltluftschneisen.





## Qualitätenkarte

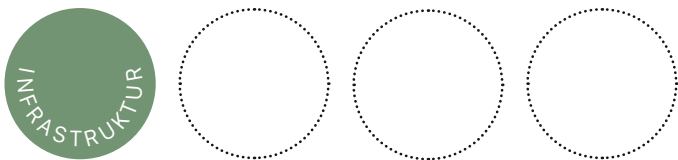
Mobilität

# INDIVIDUALVERKEHR REDUZIEREN

**Potenzial** Freie Verkehrs- & Stellflächen, weniger Emissionen, verbessertes Stadtklima.

Weniger private Kraftfahrzeuge benötigen weniger Stellplätze und Parkhäuser sowie weniger versiegelte Verkehrsflächen. Car-Sharing-Angebote und/oder andere Mobilitätsangebote sind in ausreichender Zahl vorhanden (z.B. E-Bikes, ausgebauter ÖPNV).

Ungenutzte Parkhäuser können neue Nutzungen finden, bestehende Stellplätze können entsiegelt werden um z.B. Grünflächen anzulegen.



## Qualitätenkarte

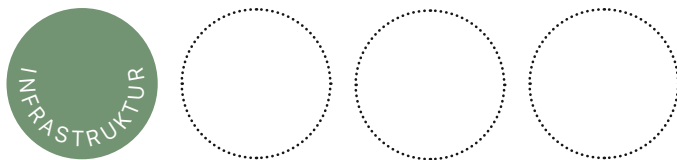
Mobilität

# ÖFFENTLICHEN VERKEHR AUSBAUEN

**Potenzial** Beitrag zur Mobilitätswende, weniger Emissionen und Ressourcenverbrauch.

Ein gut ausgebautes, sinnvoll getaktetes ÖPNV-Netz ist eine wesentliche Bedingung für die Mobilitätswende und reduziert den Ressourcenverbrauch bzgl. Treibstoffen und Flächen bei Kraftfahrzeugen.

Bus- und Schienenpersonennahverkehr sind fußläufig oder mit dem E-Bike / Fahrrad in angemessener Zeit erreichbar.



## Qualitätenkarte

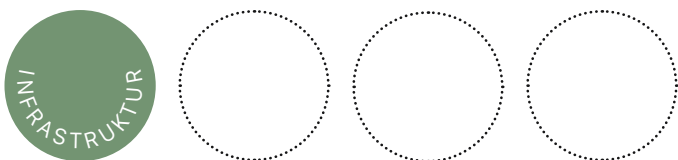
Mobilität

# LANGSAMVERKEHR STÄRKEN

**Potenzial** Stadt der kurzen Wege, weniger Infrastruktur und Emissionen, Bewegungsförderung.

Mehr Fußgänger:innen und E-Bike- sowie Fahrradverkehr sind wesentlicher Bestandteil einer Stadt der kurzen Wege und reduzieren den Ressourcenverbrauch bzgl. Treibstoffen und Flächen bei Kfz.

Wegführung und Abstellplätzen berücksichtigen unterschiedliche Größen und Geschwindigkeiten. Sichere Wege zu allen Jahreszeiten, Bike-Sharing und Verbindungen zu anderen Verkehrsmitteln sind vorhanden.



## Qualitätenkarte

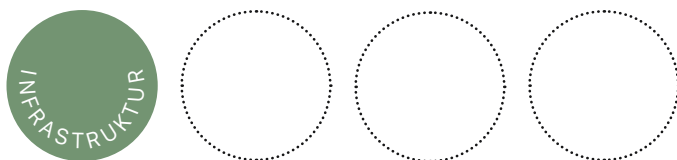
Mobilität

# INTERMODALE MOBILITÄT

**Potenzial** Bewegungsfreiheit, Wahlmöglichkeit.

Die Nutzung mehrerer unterschiedlicher Verkehrsmittel für einen Weg ist in Großstädten unerlässlich. Dazu bestehen vernetzte Verkehrssysteme und entsprechende Mobilitäts-Hubs.

Infrastruktur wie z.B. Fahrradstellplätze an Bahnstationen, Abstimmung von Fahrplänen und gemeinsamen Tarifen, übergreifende Informationsangebote.



## Qualitätenkarte

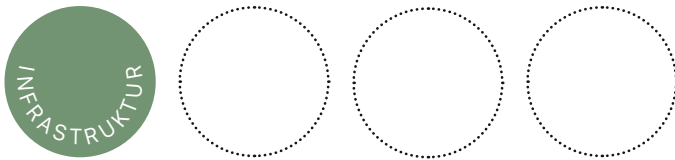
Mobilität

# VIELFÄLTIGER STRASSENRAUM

**Potenzial** Abwechslung, Attraktivität, Sicherheit, Diversität.

Ein abwechslungsreicher Straßenraum mit komplexen Elementen und Merkzeichen orientiert sich an den Bedürfnissen, Bewegungsgeschwindigkeiten und Wahrnehmungsfähigkeiten unterschiedlicher Verkehrsteilnehmer:innen inkl. Fahrrad- und Fußgängerverkehr.

Geschäftsstraßen, Sammelstraßen, Erschließungsstraßen, Spielstraßen, Fußgängerzonen mit vielfältigen Charakteristika.



## Qualitätenkarte

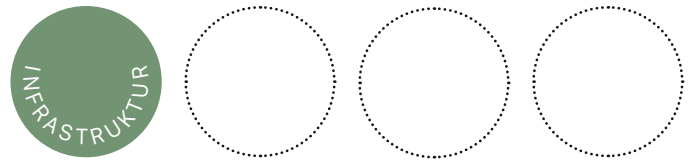
Mobilität

# INKLUSION & BARRIEREFREIHEIT

**Potenzial** Teilhabe, Bewegungsfreiheit, Begegnungspotenzial.

Fußgängerwege sind so gestaltet, dass sie von möglichst vielen Personengruppen zu allen Tages- und Jahreszeiten (mit Hilfsmitteln) sicher genutzt werden können.

Beleuchtete, gekennzeichnete und barrierefreie Gehwege, Schneeräumung, Sitzgelegenheiten für Pausen.



## Qualitätenkarte

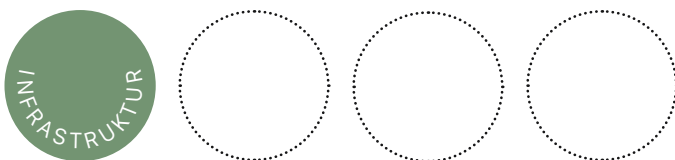
Versorgung & Entsorgung

# BESTEHENDE INFRASTRUKTUREN

**Potenzial** Höhere Auslastung bestehender Infrastruktur.

Ein Anschluss an bestehende, zukunftsfähige Infrastrukturen erhöht ihre Effizienz und reduziert Investitionen sowie Ressourcenverbrauch zur Erstellung.

Fernwärmeanschluss, Reaktivierung bestehender Bahngleise, Nutzung bestehender Abwassersysteme.



## Qualitätenkarte

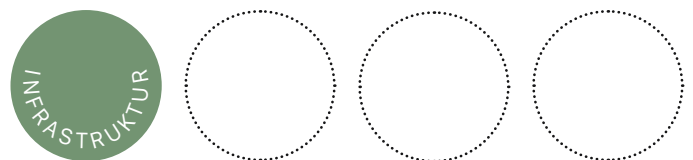
Versorgung & Entsorgung

# LOKALE PRODUKTION

**Potenzial** Unabhängigere Energieversorgung, kurze Leitungen, lokale Arbeitsplätze.

Gebäude und Siedlungen sind Energieproduzenten. Sie nutzen lokale klimatische und topografische Gegebenheiten, um Wärme und Energie vor Ort herzustellen.

Photovoltaik- und Solarthermie- oder Windkraft-Anlagen am Gebäude oder in der Siedlung (z.B. als Verschattungsmittel).



## Qualitätenkarte

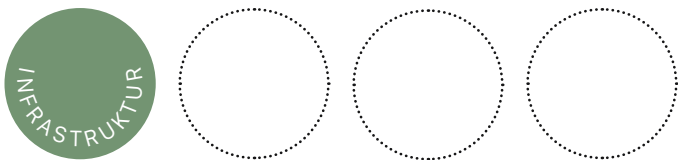
Versorgung & Entsorgung

# ENTSORGUNG & VERWERTUNG

**Potenzial** Ressourcenreduktion, Kreislaufwirtschaft.

Ein Paradigmenwechsel zum Verzicht, zur Reduktion, zur Wiederverwendung und zum Recycling von Konsumgütern wird unterstützt.

Repair-Cafés, Recycling-Center, Second-Hand-Läden, Siedlungs-Kommunikation (vgl. die neun „R“: Refuse, Rethink, Reduce, Reuse, Repair, Refurbish, Remanufacture, Repurpose, Recycle, Recover).



## Qualitätenkarte

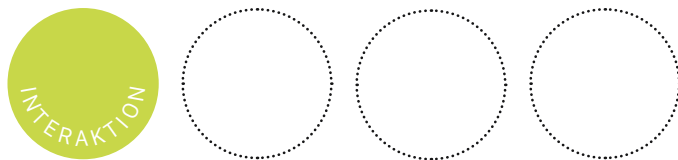
Nachbarschaft

# RÄUME FÜR DIE GEMEINSCHAFT

**Potenzial** Akzeptanz von Dichte, Suffizienz, Sharing, Eigenverantwortung, Gemeinschaft.

Unterschiedlich nutzbare Gemeinschaftsflächen erweitern den privaten Wohnraum, fördern den nachbarschaftlichen Zusammenhalt und das soziale Engagement. Sie lassen sich in den Außenraum erweitern und werden zentral bewirtschaftet.

Multifunktionale Räume, Küchen, Dachgärten, Werkstätten, Sitzungszimmer, Gästezimmer, Musikräume, Sauna.



## Qualitätenkarte

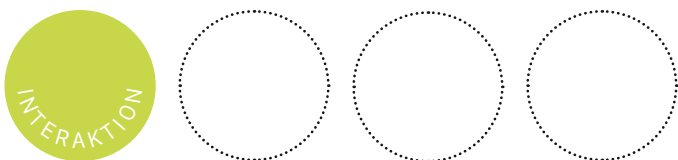
Nachbarschaft

# ATTRAKTIVE BEGEGNUNGSZONEN

**Potenzial** Akzeptanz der Dichte, Treffpunktqualität, Lebendigkeit.

Attraktive Flächen im Innen- und Außenbereich ermöglichen in unterschiedlichen Situationen spontane oder geplante Begegnungen zwischen Menschen und unterstützen mit ihrem Verweilcharakter den Aufenthalt.

Treffpunkte (z.B. Bäume) mit Sitzgelegenheiten, Plätze, Nischen im Außenraum, Unterstände, Vorgärten, Höfe, großzügige Eingangsbereiche, offene Treppenhäuser oder Laubengänge, Gassen, Höfe.



## Qualitätenkarte

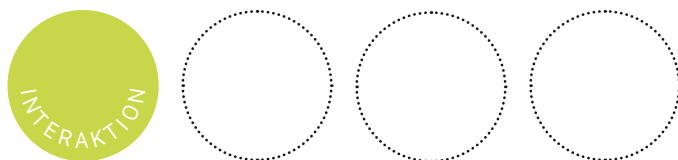
Nachbarschaft

# THIRD PLACES

**Potenzial** Kurze Wege, Verkehrsreduktion, Förderung von Begegnung & Austausch.

Begegnungsorte im Quartier fördern eine lebendige Nachbarschaft. Sie dienen als Treffpunkte für Interessensgemeinschaften, als Erholungs- und ggf. alternative Arbeitsorte, vereinfachen die Alltagsorganisation und entlasten die Wohnung.

Co-Workings, Cafés, Bibliotheken, Parks, möblierte Außenräume, Sportangebote.



## Qualitätenkarte

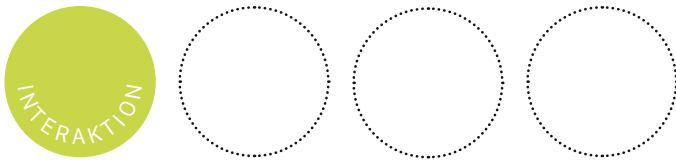
Aneignung & Identifikation

# IDENTIFIKATION MIT DEM ORT

**Potenzial** Aneignung, Identifikation.

Alltägliche und temporäre, auch unscheinbare Interventionen fördern die Identifikation. Raumexperimente zeigen das Potenzial von Orten auf und lassen Aktionen aus der Bevölkerung zu.

Bushaltestellen mit Sitzmöbeln, Wartebereiche kennzeichnen, interaktive Kunstinstallationen, offene Bücherschränke, Spielelemente, physische Aktionen.



## Qualitätenkarte

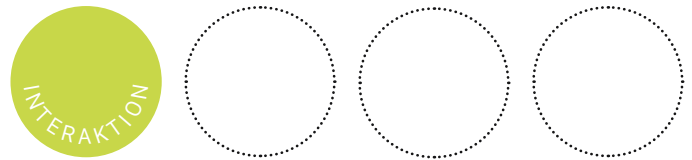
Aneignung & Identifikation

# RAUM-GEBORGENHEIT

**Potenzial** Identifikation, Zufriedenheit.

Die bauliche Gestaltung eines Ortes erzeugt Wohlgefühl, Sicherheit, Nähe, Wärme, Zufriedenheit und Akzeptanz im Sinne eines Sozialraums.

Konzeption, Planung und Umsetzung aus einer räumlich-atmosphärischen Perspektive.



## Qualitätenkarte

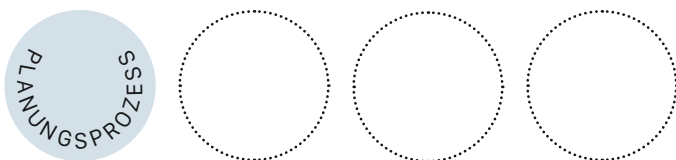
Prioritäten

# MENSCH, LEBEN, RAUM, GEBÄUDE

**Potenzial** Orte für unterschiedliche Kulturen, Lebensphasen, Wohn- und Arbeitsformen.

Der Mensch und das Leben stehen im Zentrum der gebauten Umwelt und seiner Gestaltungsprozesse. Räume, Gebäude und Quartier richten sich nach den vielfältigen und sich wandelnden Bedürfnissen unterschiedlicher Nutzergruppen.

Bedürfnisermittlung und Vision für das Leben als Grundlage, Ableitung von Anforderungen an Prozesse und räumliche Gestaltung im Kontext des zukünftigen Wandels.



## Qualitätenkarte

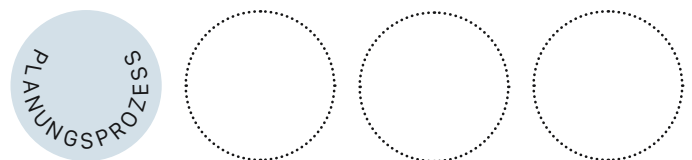
Prioritäten

# FAKTOR ZEIT

**Potenzial** Aneignung, Identität, Attraktivität, Heimatgefühl.

Ein natürlich gewachsenes Gebiet lässt sich angemessen Zeit in der Entwicklung. Langfristige Bewohner:innen, die Geschichte der Transformationen und Spuren des Gebrauchs geben einem Quartier seine Identität und Attraktivität.

Möglichkeiten zur Aneignung und Anpassung bei sich wandelnden Bedürfnissen, Nischen für Experimente unterschiedlicher Nutzungen.



## Qualitätenkarte

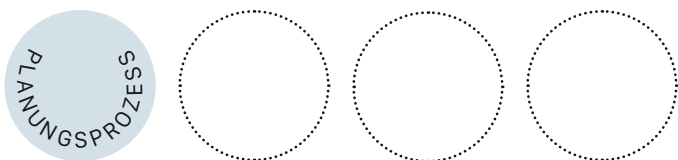
Prioritäten

# SZENARIEN-METHODIK

**Potenzial** Nachträgliche Optimierung, Anpassung an neue Situationen.

Die Konzeption umfasst mehrere Szenarien auf unterschiedlichen Maßstabsebenen, um auf Ungeplantes reagieren zu können. Sie erlaubt auch späteres Justieren während der Nutzungsphase.

Nutzungsszenarien, Entwicklungsszenarien, Testphasen, temporäre Übergangslösungen, Evaluation.



## Qualitätenkarte

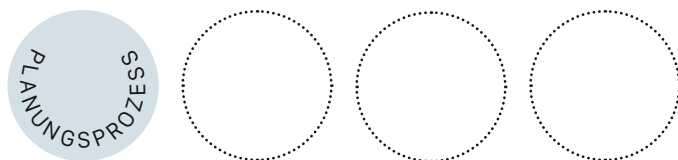
Partizipation

# FRÜHE BETEILIGUNG

**Potenzial** Bedürfnisorientierung, Innovationskraft, erhöhte Akzeptanz.

Eine frühe Beteiligung vielfältiger Stakeholder:innen ermöglicht ein Mitdenken und Mittragen wichtiger Entscheidungen. Dabei sind Handlungsspielräume klar zu kommunizieren und die Wirksamkeit deutlich zu machen.

Einfluss auf wesentliche Projektparameter zu Beginn der Konzeption, ergebnisoffene Ideen-/Werkstätten mit Stakeholder:innen.



## Qualitätenkarte

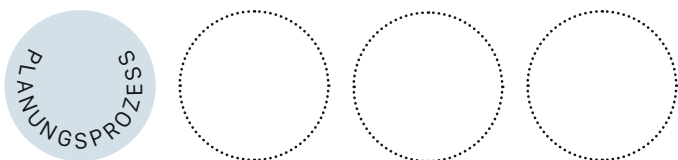
Partizipation

# BREITE BETEILIGUNG

**Potenzial** Akzeptanz, Ideenreichtum.

Breite Mitwirkungsverfahren über die typischen Akteur:innen hinaus sowie vielfältige Formate führen zu möglichst facettenreichen Ergebnissen und lassen Bedenken und Konflikte frühzeitig erkennen.

Öffentliche Versammlungen, Workshops, Ansprechpersonen vor Ort, Umfragen, leicht verständliche Sprache.



## Qualitätenkarte

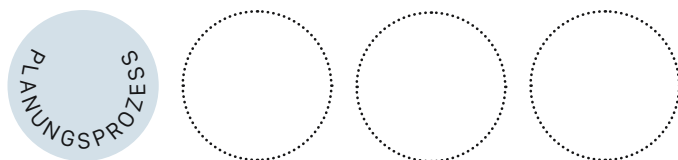
Partizipation

# TRANSPARENZ

**Potenzial** Akzeptanz, Identifikation, Gemeinwohl.

Durchgängige Transparenz in Stadtplanungsprozessen unterstützt eine positive Wahrnehmung und fördert die Akzeptanz seitens der Bevölkerung.

Öffentliche Beteiligung, klare Kommunikation, zugängliche Dokumentation, Feedback-Mechanismen, Interessensvertretungen.



## Qualitätenkarte

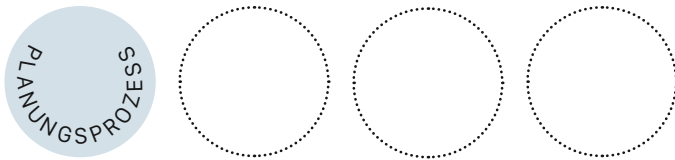
Partizipation

# KONTINUIERLICHE EXPERTISE

**Potenzial** Vertrauen der Öffentlichkeit, Qualitätssicherung, Prozessoptimierung.

Expert:innen aus diversen Bereichen der Gestaltung der gebauten Umwelt sind von Anfang bis Ende in den Planungsprozess involviert, um sicherzustellen, dass Fachwissen und Betroffene in allen Entscheidungen berücksichtigt werden.

Fachleute aus Architektur, Städtebau, Urbanismus, Umwelt, Verkehr, Freiraum, Soziales, Soziokultur, Kultur oder Wirtschaft sowie Betroffene, Nutzende und Verbände.



## Qualitätenkarte

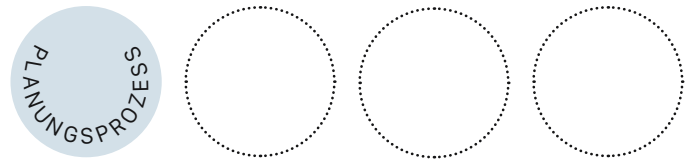
Partizipation

# EVIDENZBASIERTE ENTSCHEIDUNG

**Potenzial** Zukunftsfähige Städte.

Wissenschaftliche Erkenntnisse und empirische Datengrundlagen zur Gestaltung baulicher Strukturen und damit verbundener Prozesse fördern die Weitsicht in der Konzeption und resultieren in langfristig nachhaltigen, lebenswerten Quartieren und Städten.

Sichtung einschlägiger Studien, Stand der Wissenschaft & Technik, Marktanalysen und Entwicklungsprognosen, Berücksichtigung der Treiber des Wandels.



## Qualitätenkarte

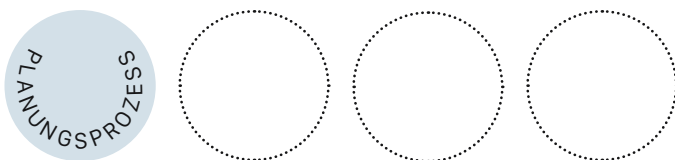
Partizipation

# FANTASIE & INSPIRATION

**Potenzial** Innovation, Motivation, Fantasie, Teilhabe, Bedürfnisse.

Partizipationsprozesse geben der Fantasie Raum und liefern inspirierende Anstöße, damit gemeinschaftlich innovative Visionen entstehen können. Sie manifestieren eine integrale, inklusive Stadtentwicklung auf Augenhöhe mit der Bevölkerung.

Kollektive Wunschproduktion, explorative Werkstätten, Kinderpartizipation, Stadtentwicklungsspiele.



## Qualitätenkarte

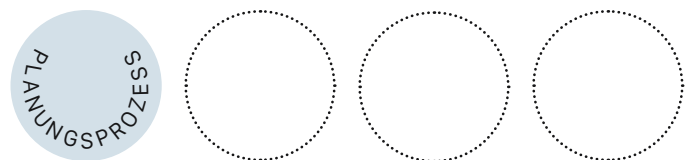
Ungewissheit & Wandel

# RESILIENZ

**Potenzial** Nutzungsdiversität, Handlungsspielräume, vielfältigere Mehrwerte.

Polyvalente, unnutzbare Flächen und Orte sowie anpassungsfähige Gebäude können auf zukünftige Anforderungen reagieren und gehen gestärkt aus dem Wandel hervor. Sie unterstützen eine diversifizierte Nutzungsdichte und ermöglichen eine urbane Vielfalt.

Gebaute Strukturen und Prozesse sind multifunktional, szenarienbasiert, fehlertolerant und synergetisch zu gestalten.



### Qualitätenkarte

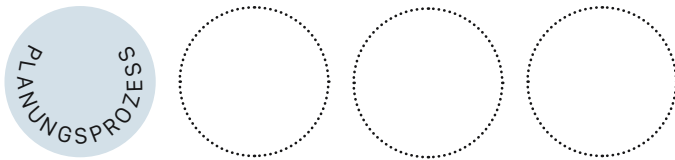
Ungewissheit & Wandel

# UNFERTIGE GESTALTUNG

**Potenzial** Bedürfnisorientierte Aneignung, Identifikation, Eigeninitiative, Überraschung.

Unvollendete Orte, ephemere Gebäude und Räumlichkeiten bieten Nutzenden die Möglichkeit zur (temporären) Aneignung und zur Anpassung an sich verändernde Bedürfnisse.

Offenhalten von Flächen oder Räumlichkeiten (und Budgets) zur nachträglichen Gestaltung geeigneter Orte, ergebnisoffene Planung mit Nutzer:innen, regelmäßige Neuverhandlung der Bedürfnisse.



### Qualitätenkarte

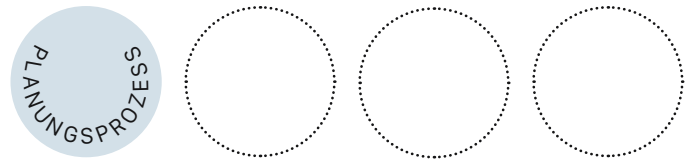
Ungewissheit & Wandel

# PLANUNGS-FLEXIBILITÄT

**Potenzial** Reaktionsfähigkeit im Planungsprozess, Anpassungsfähigkeit in Nutzungsphase.

Planungsflexibilität erlaubt es, bestimmte Entschiede möglichst spät im Planungsprozess zu treffen. Dies bedingt die Konzeption entflochtener Systeme, die mehrere Varianten der Nutzung, Möblierung oder eines Wohnungsmix zulassen.

Schalträume ermöglichen unterschiedliche Wohnungsgrößen, differenzierte Flächengrößen erlauben unterschiedlich große abteilbare Gewerbeflächen.



### Qualitätenkarte

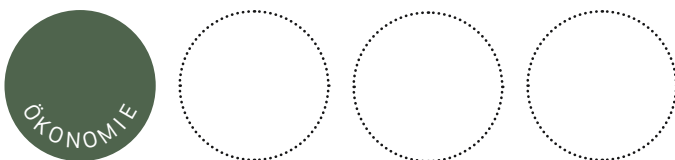
Immobilienwirtschaft

# INVESTITIONS-SICHERHEIT

**Potenzial** Planungssicherheit, höherer Anreiz für Investor:innen.

Integrierte Stadtentwicklungspolitik fördert die Investitionssicherheit durch einen konsensbasierten Interessenausgleich zwischen Staat, Regionen, Städten, Bürger:innen und wirtschaftlichen Akteuren.

Verbindliche Leitbilder und Standards bieten Planungs- und Rechtssicherheit und schaffen Vertrauen bei Investor:innen.



### Qualitätenkarte

Immobilienwirtschaft

# AKTIVE BODENPOLITIK

**Potenzial** Ganzheitliche nachhaltige Stadtentwicklung durch kommunale Planungshoheit.

In einer aktiven kommunale Bodenpolitik werden Raum- und Liegenschaftsentwicklung gemeinsam gedacht. Städte bleiben so langfristig handlungsfähig, um künftige Herausforderungen strategisch zu adressieren und die Daseinsvorsorge zu gewährleisten.

Baurecht, Rückkauf von ehem. städtischen Liegenschaften, Innen- und Außenentwicklung, kooperative Verfahren der Baulandentwicklung.



## Qualitätenkarte

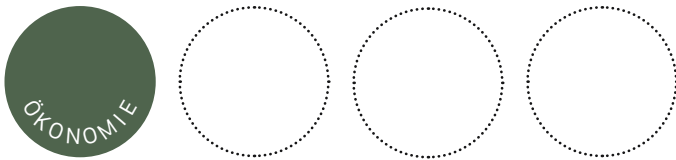
Immobilienwirtschaft

# KOSTEN-NUTZEN-VERHÄLTNIS

**Potenzial** Hohe Effektivität und nachhaltige Wirkung der angestrebten Ziele und Werte.

Über die gesamte Lebensdauer entstehen neben finanziellen Kosten auch positive soziale Effekte und ökologische Mehrwerte. Auf diese Weise wird die Verantwortung für einen nachhaltig attraktiven und wertbeständigen gebauten Lebensraum wahrgenommen.

Erweiterung von Effizienz- und Kostendiskussionen um Effekte und Kosten-Nutzen-Abschätzungen, die alle Dimensionen der Nachhaltigkeit umfassen.



## Qualitätenkarte

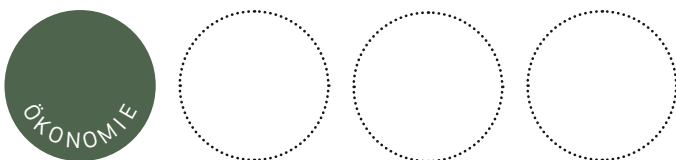
Lokale Wirtschaft

# GEWERBE & ARBEITSPLÄTZE STÄRKEN

**Potenzial** Stadt der kurzen Wege, Standortattraktivität, Wohlstand der Bevölkerung.

Stabilisierte Gewerbestandorte, integrierte Kleingewerbe und langfristige Arbeitsplätze stärken die lokale Wirtschaft. Angrenzende attraktive Freiräume fördern Belebung und Durchmischung.

Einbindung lokaler Unternehmen in Planung, Erstellung und Betrieb, Rücksicht auf benachbarte Gebiete, Ansiedlung externer Organisationen, Branchenvielfalt, soziale Infrastruktur (z.B. Quartiervereine).



## Qualitätenkarte

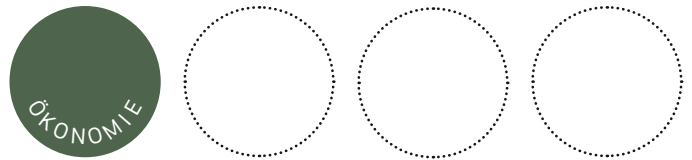
Immobilienwirtschaft

# BEZAHLBAR WOHNEN & ARBEITEN

**Potenzial** Gerechte, vielfältige und inklusive Stadt für alle Einkommenschichten.

Eine Durchmischung von Bewohner:innen und Nutzenden wird durch einen Anteil bezahlbaren Wohn- und/oder Arbeitsraums gewährleistet.

Unterschiedliche Größen und Ausbaustandards erlauben geringere Mieten und einen vielfältigen Wohnungsmix, differenzierte Eigentumsformen fördern weiterhin die Diversität der Nutzerschaft.



## Qualitätenkarte

Lokale Wirtschaft

# LOKALE MATERIALIEN NUTZEN

**Potenzial** Förderung lokale Wirtschaft, reduzierte Transportwege, Ressourceneinsparung.

Gebäude und Anlagen werden aus möglichst lokal verfügbaren Materialien erstellt. Verwendung lokaler Ressourcen, Gebäuden, Baumaterialien und Komponenten, die in der Umgebung verfügbar werden.

Nutzung lokal verfügbarer Rohstoffe und Produkte, Einbindung lokaler Unternehmen, Umbau von Bestandsgebäuden, Wiederverwendung von Materialien aus Rückbau (Urban Mining).







# PLANSPIEL QUALITÄT UND RESILIENZ

---

Einzelseiten auf einem Stapel bereitgelegt

## FANTASIEREISEKARTEN

---

### Spielzutaten für

- Modul 5. ZUKUNFTSSZENARIO

# MEGATREND: MOBILITÄT

---

Die Moderation nimmt die Rolle der „Reiseführung“ ein. Sie sollte ruhig, langsam und deutlich sprechen. Kürzere Pausen während des Sprechens sind einzubauen. Alternativ kann die Audioaufnahme auf der Website Planspiel Qualität und Resilienz abgespielt werden.

---

## Die Fantasiereise beginnt.

Macht es euch auf eurem Platz bequem, lehnt euch zurück oder zieht die Füße an – ganz wie es sich für euch gerade gut anfühlt. Wenn ihr möchtet, könnt ihr eure Augen schließen. Entspannt eure Arm- und Beinmuskeln und auch das Gesicht ist ganz entspannt. Atmet ein paarmal tief ein und aus. Ihr hört meine Stimme, vielleicht außerdem ein paar alltägliche Geräusche von draußen – Straßenlärm oder Vogelgezwitscher.

Alles andere ist für den Moment unwichtig.

In eurer Fantasie steht ihr nun auf und verlasst diesen Raum. Langsam geht ihr die Treppe Stufe für Stufe hinauf. Mit jeder Treppenstufe vergeht ein Jahr. Was passiert in diesen Jahren? Nehmt euch auf jeder Stufe kurz Zeit, um über gegenwärtige und künftige Momente des Wandels nachzudenken.

Neue Formen der Mobilität für Veränderung in unserer Gesellschaft. Besonders in Städten wird nach innovativen Last Mile-Konzepten, beispielsweise durch Delivery Bots, gesucht. Vermehrte Investitionen in E-Mobilität verändern auch das Aussehen unserer Städte – es braucht Elektrotankstellen und entsprechende Parkplätze. Eine erhöhte globale Mobilität sorgt auch für ein wachsendes Bedürfnis nach Flexibilität. Welchen Einfluss hat die Fluktuation von Menschen auf die Bereitstellung eines ausreichenden Wohnungsangebots in Städten? Und was bedeutet die hohe Flexibilität für euer Bedürfnis, Identifikation in der Stadt zu erleben? Welche Erinnerungen und Traditionen, welche Kultur braucht es, um in der veränderten Stadt Identifikationspotenziale zu wecken?

Ihr seid am Ende der Treppe angelangt und steht vor einer Tür, hinter der die Zeit eine andere ist. 50 Jahre sind vergangen. Atmet noch einmal tief durch. Drückt jetzt die Türklinke hinunter und tretet hinaus.

Es ist ein sonniger Morgen, in dem klaren Licht erkennt ihr vor euch das fertiggestellte Projekt, an dem ihr vor 50 Jahren gearbeitet habt. Geht langsam darauf zu. Was fühlt ihr dabei? Begegnet ihr anderen Menschen oder vielleicht auch Tieren? Was seht ihr? Wachsen an diesem Ort Pflanzen? Was riecht ihr? Wie haben sich Bezirk und Nachbarschaft verändert? Stehen die Gebäude noch und werden sie auf die gleiche Art und Weise wie vor 50 Jahren genutzt? Wie ist die Infrastruktur gestaltet? Habt ihr Lust, hier zu verweilen?

Ich lasse euch jetzt ein wenig Zeit, euch in Ruhe umzuschauen (ca. 2 Minuten Stille).

Bereitet euch nun langsam auf den Heimweg vor. Geht den Weg, den ihr gekommen seid, wieder zurück. Öffnet die Tür und steigt die Treppenstufen langsam wieder hinunter, die Jahre fallen Stufe für Stufe ab. Unten angekommen tretet ihr wieder in unseren Raum und damit in die Gegenwart ein. Streckt euch und atmet einmal tief durch.

Dann öffnet langsam eure Augen.

# MEGATREND: NEW WORK

---

Die Moderation nimmt die Rolle der „Reiseführung“ ein. Sie sollte ruhig, langsam und deutlich sprechen. Kürzere Pausen während des Sprechens sind einzubauen. Alternativ kann die Audioaufnahme auf der Website Planspiel Qualität und Resilienz abgespielt werden.

---

## Die Fantasiereise beginnt.

Macht es euch auf eurem Platz bequem, lehnt euch zurück oder zieht die Füße an – ganz wie es sich für euch gerade gut anfühlt. Wenn ihr möchtet, könnt ihr eure Augen schließen. Entspannt eure Arm- und Beinmuskeln und auch das Gesicht ist ganz entspannt. Atmet ein paarmal tief ein und aus. Ihr hört meine Stimme, vielleicht außerdem ein paar alltägliche Geräusche von draußen – Straßenlärm oder Vogelgezwitscher.

Alles andere ist für den Moment unwichtig.

In eurer Fantasie steht ihr nun auf und verlasst diesen Raum. Langsam geht ihr die Treppe Stufe für Stufe hinauf. Mit jeder Treppenstufe vergeht ein Jahr. Was passiert in diesen Jahren? Nehmt euch auf jeder Stufe kurz Zeit, um über gegenwärtige und künftige Momente des Wandels nachzudenken.

Beispielsweise sorgen neue Formen des Arbeitens für Veränderung in unserer Gesellschaft. Ein wachsendes Bedürfnis nach Flexibilität und der Möglichkeit des remote working verstärken Globalisierungstrends und verändern das Aussehen unserer Städte. Es braucht weniger Büroflächen, dafür mehr Möglichkeiten des Co-Working. Wird diese Verschiebung des Arbeitens auch die Importanz von Städten als Wirtschaftszentren und Arbeitgeber:innen aufheben? Was bedeutet die Flexibilität der Arbeitsorte für euer Bedürfnis nach Räumen und Angeboten für Erholung und Freizeit?

Ihr seid am Ende der Treppe angelangt und steht vor einer Tür, hinter der die Zeit eine andere ist. 50 Jahre sind vergangen. Atmet noch einmal tief durch. Drückt jetzt die Türklinke hinunter und tretet hinaus.

Es ist ein sonniger Morgen, in dem klaren Licht erkennt ihr vor euch das fertiggestellte Projekt, an dem ihr vor 50 Jahren gearbeitet habt. Geht langsam darauf zu. Was fühlt ihr dabei? Begegnet ihr anderen Menschen oder vielleicht auch Tieren? Was seht ihr? Wachsen an diesem Ort Pflanzen? Was riecht ihr? Wie haben sich Bezirk und Nachbarschaft verändert? Stehen die Gebäude noch und werden sie auf die gleiche Art und Weise wie vor 50 Jahren genutzt? Wie ist die Infrastruktur gestaltet? Habt ihr Lust, hier zu verweilen?

Ich lasse euch jetzt ein wenig Zeit, euch in Ruhe umzuschauen (ca. 2 Minuten Stille).

Bereitet euch nun langsam auf den Heimweg vor. Geht den Weg, den ihr gekommen seid, wieder zurück. Öffnet die Tür und steigt die Treppenstufen langsam wieder hinunter, die Jahre fallen Stufe für Stufe ab. Unten angekommen tretet ihr wieder in unseren Raum und damit in die Gegenwart ein. Streckt euch und atmet einmal tief durch.

Dann öffnet langsam eure Augen.

# MEGATREND: KONNEKTIVITÄT

---

Die Moderation nimmt die Rolle der „Reiseführung“ ein. Sie sollte ruhig, langsam und deutlich sprechen. Kürzere Pausen während des Sprechens sind einzubauen. Alternativ kann die Audioaufnahme auf der Website Planspiel Qualität und Resilienz abgespielt werden.

---

## Die Fantasiereise beginnt.

Macht es euch auf eurem Platz bequem, lehnt euch zurück oder zieht die Füße an – ganz wie es sich für euch gerade gut anfühlt. Wenn ihr möchtet, könnt ihr eure Augen schließen. Entspannt eure Arm- und Beinmuskeln und auch das Gesicht ist ganz entspannt. Atmet ein paarmal tief ein und aus. Ihr hört meine Stimme, vielleicht außerdem ein paar alltägliche Geräusche von draußen – Straßenlärm oder Vogelgezwitscher.

Alles andere ist für den Moment unwichtig.

In eurer Fantasie steht ihr nun auf und verlasst diesen Raum. Langsam geht ihr die Treppe Stufe für Stufe hinauf. Mit jeder Treppenstufe vergeht ein Jahr. Was passiert in diesen Jahren? Nehmt euch auf jeder Stufe kurz Zeit, um über gegenwärtige und künftige Momente des Wandels nachzudenken.

Einer der wirkmächtigsten Trends unserer Zeit ist eine gesteigerte Konnektivität. In Zukunft wird sich immer mehr Leben in sozialen Netzwerken abspielen, was auch Einfluss hat auf Formen der Gemeinschaft und Teilhabe in der Stadt – wie sehen Orte der Begegnung in der Zukunft aus? Sind diese digital oder analog? Wer kann diese gestalten? Wird augmented reality, also eine computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung, zur Normalität?

Ihr seid am Ende der Treppe angelangt und steht vor einer Tür, hinter der die Zeit eine andere ist. 50 Jahre sind vergangen. Atmet noch einmal tief durch. Drückt jetzt die Türklinke hinunter und tretet hinaus.

Es ist ein sonniger Morgen, in dem klaren Licht erkennt ihr vor euch das fertiggestellte Projekt, an dem ihr vor 50 Jahren gearbeitet habt. Geht langsam darauf zu. Was fühlt ihr dabei? Begegnet ihr anderen Menschen oder vielleicht auch Tieren? Was seht ihr? Wachsen an diesem Ort Pflanzen? Was riecht ihr? Wie haben sich Bezirk und Nachbarschaft verändert? Stehen die Gebäude noch und werden sie auf die gleiche Art und Weise wie vor 50 Jahren genutzt? Wie ist die Infrastruktur gestaltet? Habt ihr Lust, hier zu verweilen?

Ich lasse euch jetzt ein wenig Zeit, euch in Ruhe umzuschauen (ca. 2 Minuten Stille).

Bereitet euch nun langsam auf den Heimweg vor. Geht den Weg, den ihr gekommen seid, wieder zurück. Öffnet die Tür und steigt die Treppenstufen langsam wieder hinunter, die Jahre fallen Stufe für Stufe ab. Unten angekommen tretet ihr wieder in unseren Raum und damit in die Gegenwart ein. Streckt euch und atmet einmal tief durch.

Dann öffnet langsam eure Augen.

# MEGATREND: SICHERHEIT

---

Die Moderation nimmt die Rolle der „Reiseführung“ ein. Sie sollte ruhig, langsam und deutlich sprechen. Kürzere Pausen während des Sprechens sind einzubauen. Alternativ kann die Audioaufnahme auf der Website Planspiel Qualität und Resilienz abgespielt werden.

---

## Die Fantasiereise beginnt.

Macht es euch auf eurem Platz bequem, lehnt euch zurück oder zieht die Füße an – ganz wie es sich für euch gerade gut anfühlt. Wenn ihr möchtet, könnt ihr eure Augen schließen. Entspannt eure Arm- und Beinmuskeln und auch das Gesicht ist ganz entspannt. Atmet ein paarmal tief ein und aus. Ihr hört meine Stimme, vielleicht außerdem ein paar alltägliche Geräusche von draußen – Straßenlärm oder Vogelgezwitscher.

Alles andere ist für den Moment unwichtig.

In eurer Fantasie steht ihr nun auf und verlasst diesen Raum. Langsam geht ihr die Treppe Stufe für Stufe hinauf. Mit jeder Treppenstufe vergeht ein Jahr. Was passiert in diesen Jahren? Nehmt euch auf jeder Stufe kurz Zeit, um über gegenwärtige und künftige Momente des Wandels nachzudenken.

Dank großer Datensammlungen und der Weiterentwicklung von machine learning werden Fragen der Sicherheit betreffend ökonomischer und zunehmend ökologischer Risiken wie extremes Wetter, Naturkatastrophen, der Verlust der Biodiversität oder menschengemachte Umweltkatastrophen immer relevanter, Vorhersagen immer genauer und damit Bedrohungen früher erkannt. Wie wirkt sich das auf Katastrophenfrühwarnsysteme aus? Wird in der Zukunft eine künstliche Intelligenz über das Agieren im Notfall entscheiden und damit Politik und Katastrophenschutz ablösen? Wie wirkt sich das auf das Aussehen unserer Städte und das Sicherheitsempfinden der Stadtbewohner:innen aus?

Ihr seid am Ende der Treppe angelangt und steht vor einer Tür, hinter der die Zeit eine andere ist. 50 Jahre sind vergangen. Atmet noch einmal tief durch. Drückt jetzt die Türklinke hinunter und tretet hinaus.

Es ist ein sonniger Morgen, in dem klaren Licht erkennt ihr vor euch das fertiggestellte Projekt, an dem ihr vor 50 Jahren gearbeitet habt. Geht langsam darauf zu. Was fühlt ihr dabei? Begegnet ihr anderen Menschen oder vielleicht auch Tieren? Was seht ihr? Wachsen an diesem Ort Pflanzen? Was riecht ihr? Wie haben sich Bezirk und Nachbarschaft verändert? Stehen die Gebäude noch und werden sie auf die gleiche Art und Weise wie vor 50 Jahren genutzt? Wie ist die Infrastruktur gestaltet? Habt ihr Lust, hier zu verweilen?

Ich lasse euch jetzt ein wenig Zeit, euch in Ruhe umzuschauen (ca. 2 Minuten Stille).

Bereitet euch nun langsam auf den Heimweg vor. Geht den Weg, den ihr gekommen seid, wieder zurück. Öffnet die Tür und steigt die Treppenstufen langsam wieder hinunter, die Jahre fallen Stufe für Stufe ab. Unten angekommen tretet ihr wieder in unseren Raum und damit in die Gegenwart ein. Streckt euch und atmet einmal tief durch.

Dann öffnet langsam eure Augen.

# MEGATREND: GESUNDHEIT

---

Die Moderation nimmt die Rolle der „Reiseführung“ ein. Sie sollte ruhig, langsam und deutlich sprechen. Kürzere Pausen während des Sprechens sind einzubauen. Alternativ kann die Audioaufnahme auf der Website Planspiel Qualität und Resilienz abgespielt werden.

---

## Die Fantasiereise beginnt.

Macht es euch auf eurem Platz bequem, lehnt euch zurück oder zieht die Füße an – ganz wie es sich für euch gerade gut anfühlt. Wenn ihr möchtet, könnt ihr eure Augen schließen. Entspannt eure Arm- und Beinmuskeln und auch das Gesicht ist ganz entspannt. Atmet ein paarmal tief ein und aus. Ihr hört meine Stimme, vielleicht außerdem ein paar alltägliche Geräusche von draußen – Straßenlärm oder Vogelgezwitscher.

Alles andere ist für den Moment unwichtig.

In eurer Fantasie steht ihr nun auf und verlasst diesen Raum. Langsam geht ihr die Treppe Stufe für Stufe hinauf. Mit jeder Treppenstufe vergeht ein Jahr. Was passiert in diesen Jahren? Nehmt euch auf jeder Stufe kurz Zeit, um über gegenwärtige und künftige Momente des Wandels nachzudenken.

Städte üben Stress auf unsere Körper aus und können krank machen. Im Bereich der Gesundheit gibt es durch Achtsamkeit, Self-Care und Selbstoptimierung jedoch immer mehr Tendenzen hin zu einer individuellen Verantwortung für das Wohlbefinden. Gleichzeitig hält die Unternehmenskultur Einzug in den Gesundheitsdiskurs und es wird erprobt, welche Führungskonzepte sich gesundheitsförderlich für Mitarbeitende auswirken. Auch werden immer mehr Elemente der Healing Architecture, also Faktoren wie Licht, Farben und Akustik, in der Planung berücksichtigt. Wie könnten gesunde Städte in der Zukunft aussehen?

Ihr seid am Ende der Treppe angelangt und steht vor einer Tür, hinter der die Zeit eine andere ist. 50 Jahre sind vergangen. Atmet noch einmal tief durch. Drückt jetzt die Türklinke hinunter und tretet hinaus.

Es ist ein sonniger Morgen, in dem klaren Licht erkennt ihr vor euch das fertiggestellte Projekt, an dem ihr vor 50 Jahren gearbeitet habt. Geht langsam darauf zu. Was fühlt ihr dabei? Begegnet ihr anderen Menschen oder vielleicht auch Tieren? Was seht ihr? Wachsen an diesem Ort Pflanzen? Was riecht ihr? Wie haben sich Bezirk und Nachbarschaft verändert? Stehen die Gebäude noch und werden sie auf die gleiche Art und Weise wie vor 50 Jahren genutzt? Wie ist die Infrastruktur gestaltet? Habt ihr Lust, hier zu verweilen?

Ich lasse euch jetzt ein wenig Zeit, euch in Ruhe umzuschauen (ca. 2 Minuten Stille).

Bereitet euch nun langsam auf den Heimweg vor. Geht den Weg, den ihr gekommen seid, wieder zurück. Öffnet die Tür und steigt die Treppenstufen langsam wieder hinunter, die Jahre fallen Stufe für Stufe ab. Unten angekommen tretet ihr wieder in unseren Raum und damit in die Gegenwart ein. Streckt euch und atmet einmal tief durch.

Dann öffnet langsam eure Augen.

# MEGATREND: NEO-ÖKOLOGIE

---

Die Moderation nimmt die Rolle der „Reiseführung“ ein. Sie sollte ruhig, langsam und deutlich sprechen. Kürzere Pausen während des Sprechens sind einzubauen. Alternativ kann die Audioaufnahme auf der Website Planspiel Qualität und Resilienz abgespielt werden.

---

## Die Fantasiereise beginnt.

Macht es euch auf eurem Platz bequem, lehnt euch zurück oder zieht die Füße an – ganz wie es sich für euch gerade gut anfühlt. Wenn ihr möchtet, könnt ihr eure Augen schließen. Entspannt eure Arm- und Beinmuskeln und auch das Gesicht ist ganz entspannt. Atmet ein paarmal tief ein und aus. Ihr hört meine Stimme, vielleicht außerdem ein paar alltägliche Geräusche von draußen – Straßenlärm oder Vogelgezwitscher.

Alles andere ist für den Moment unwichtig.

In eurer Fantasie steht ihr nun auf und verlasst diesen Raum. Langsam geht ihr die Treppe Stufe für Stufe hinauf. Mit jeder Treppenstufe vergeht ein Jahr. Was passiert in diesen Jahren? Nehmt euch auf jeder Stufe kurz Zeit, um über gegenwärtige und künftige Momente des Wandels nachzudenken.

Städte sind Knotenpunkte kritischer Infrastrukturen, das heißt sie versorgen ihre Bewohner:innen mit Daten, Wasser, Energie und Nahrung und entsorgen Überreste. Wie sehen diese infrastrukturellen Systeme in der Zukunft aus? Konzepte wie urban farming und Gemeinschaftsgärten etablieren sich vermehrt in urbanen Zentren und könnten in der Zukunft einen Teil zur Versorgung von Städten beitragen. Darüber hinaus werden Recycling und Kreislaufwirtschaft eine immer größere Rolle spielen. Was bedeutet das für den Wandel urbaner Ver- und Entsorgung?

Ihr seid am Ende der Treppe angelangt und steht vor einer Tür, hinter der die Zeit eine andere ist. 50 Jahre sind vergangen. Atmet noch einmal tief durch. Drückt jetzt die Türklinke hinunter und tretet hinaus.

Es ist ein sonniger Morgen, in dem klaren Licht erkennt ihr vor euch das fertiggestellte Projekt, an dem ihr vor 50 Jahren gearbeitet habt. Geht langsam darauf zu. Was fühlt ihr dabei? Begegnet ihr anderen Menschen oder vielleicht auch Tieren? Was seht ihr? Wachsen an diesem Ort Pflanzen? Was riecht ihr? Wie haben sich Bezirk und Nachbarschaft verändert? Stehen die Gebäude noch und werden sie auf die gleiche Art und Weise wie vor 50 Jahren genutzt? Wie ist die Infrastruktur gestaltet? Habt ihr Lust, hier zu verweilen?

Ich lasse euch jetzt ein wenig Zeit, euch in Ruhe umzuschauen (ca. 2 Minuten Stille).

Bereitet euch nun langsam auf den Heimweg vor. Geht den Weg, den ihr gekommen seid, wieder zurück. Öffnet die Tür und steigt die Treppenstufen langsam wieder hinunter, die Jahre fallen Stufe für Stufe ab. Unten angekommen tretet ihr wieder in unseren Raum und damit in die Gegenwart ein. Streckt euch und atmet einmal tief durch.

Dann öffnet langsam eure Augen.

# MEGATREND: WISSENSKULTUR

---

Die Moderation nimmt die Rolle der „Reiseführung“ ein. Sie sollte ruhig, langsam und deutlich sprechen. Kürzere Pausen während des Sprechens sind einzubauen. Alternativ kann die Audioaufnahme auf der Website Planspiel Qualität und Resilienz abgespielt werden.

---

## Die Fantasiereise beginnt.

Macht es euch auf eurem Platz bequem, lehnt euch zurück oder zieht die Füße an – ganz wie es sich für euch gerade gut anfühlt. Wenn ihr möchtet, könnt ihr eure Augen schließen. Entspannt eure Arm- und Beinmuskeln und auch das Gesicht ist ganz entspannt. Atmet ein paarmal tief ein und aus. Ihr hört meine Stimme, vielleicht außerdem ein paar alltägliche Geräusche von draußen – Straßenlärm oder Vogelgezwitscher.

Alles andere ist für den Moment unwichtig.

In eurer Fantasie steht ihr nun auf und verlasst diesen Raum. Langsam geht ihr die Treppe Stufe für Stufe hinauf. Mit jeder Treppenstufe vergeht ein Jahr. Was passiert in diesen Jahren? Nehmt euch auf jeder Stufe kurz Zeit, um über gegenwärtige und künftige Momente des Wandels nachzudenken.

In unserer Wissensgesellschaft wird Bildung immer wertvoller, weshalb kommerzielle Bildungsanbieter wie private Nachhilfe, Coaching, etc. immer gefragter werden. Das bringt jedoch auch eine Trennung zwischen denen, die sich private Bildung leisten können und dem Rest mit sich. Dem gegenüber steht der Zugang zu beinahe unendlichem Wissen in Form des Internets, welches jedoch auch Treiber von fake news sein kann, weshalb ein bewusster Umgang besonders wichtig ist. Was bedeutet die digitale Bündelung von Wissen für unsere Städte als Zentren für Kultur, Bildung und Wissenschaft?

Ihr seid am Ende der Treppe angelangt und steht vor einer Tür, hinter der die Zeit eine andere ist. 50 Jahre sind vergangen. Atmet noch einmal tief durch. Drückt jetzt die Türklinke hinunter und tretet hinaus.

Es ist ein sonniger Morgen, in dem klaren Licht erkennt ihr vor euch das fertiggestellte Projekt, an dem ihr vor 50 Jahren gearbeitet habt. Geht langsam darauf zu. Was fühlt ihr dabei? Begegnet ihr anderen Menschen oder vielleicht auch Tieren? Was seht ihr? Wachsen an diesem Ort Pflanzen? Was riecht ihr? Wie haben sich Bezirk und Nachbarschaft verändert? Stehen die Gebäude noch und werden sie auf die gleiche Art und Weise wie vor 50 Jahren genutzt? Wie ist die Infrastruktur gestaltet? Habt ihr Lust, hier zu verweilen?

Ich lasse euch jetzt ein wenig Zeit, euch in Ruhe umzuschauen (ca. 2 Minuten Stille).

Bereitet euch nun langsam auf den Heimweg vor. Geht den Weg, den ihr gekommen seid, wieder zurück. Öffnet die Tür und steigt die Treppenstufen langsam wieder hinunter, die Jahre fallen Stufe für Stufe ab. Unten angekommen tretet ihr wieder in unseren Raum und damit in die Gegenwart ein. Streckt euch und atmet einmal tief durch.

Dann öffnet langsam eure Augen.





# Protokollkarte

---

Vorname, Name

Organisation

---

Gespielte Module

---

- 1. DENKRAUM
- 2. ANSICHTSSACHE
- 3. SCHAUPLATZ
- 4. WUNSCHKONZERT
- 5. ZUKUNFTSSZENARIO
- 6.1 WER BIN ICH? (kurze Version)
- 6.2 WER BIST DU? (lange Version)
- 7. TRANSFER
- 8. RESONANZ

Spieler:innenrolle

---

Eigene Rolle

Persona

---

Akteursrolle

---

Verantwortung für folgende Qualitäten

---

1. Qualität

---

2. Qualität

---

3. Qualität

---

---

## Persönliche Erkenntnisse

- Notiere, was dir durch den Kopf geht.
- Was ist dir während des Spiels aufgefallen?
- Welche Aspekte hast du neu entdeckt?
- Was konntest du vertiefen oder wo gibt es noch offene Punkte?

---

## Relevanteste Ergebnisse

- Notiere, welche Ergebnisse für dich in deiner persönlichen Rolle und deinen alltäglichen Aufgaben von besonderer Relevanz sind.

---

## Gemeinsame Haltung | These

- Kannst du dich mit deinen Mitspieler:innen auf eine gemeinsame Haltung | These für das Projekt einigen? Diskutiere diesen Punkt mit deinen Mitspieler:innen und notiere die gemeinsame Haltung | These.

---

## Nächste Schritte

- Welche nächsten Schritte sind für dich einzuleiten?
- Mit wem solltest du in Kontakt treten? Und wann?

---

Diese Protokollkarte soll zur individuellen Weiterbegleitung des Projekts dienen. Sie kann zum Ende des Spiels mitgenommen und gut sichtbar am Arbeitsplatz aufgehängt werden.



# PLANSPIEL QUALITÄT UND RESILIENZ

---

1 Booklet pro Spieler:in verteilt

## GLOSSAR

---

### Spielzutaten für

- Modul 1. DENKRAUM
- Modul 2. ANSICHTSSACHE
- Modul 3. SCHAUPLATZ
- Modul 4. WUNSCHKONZERT
- Modul 5. ZUKUNFTSSZENARIO
- Modul 6.1 WER BIN ICH?
- Modul 6.2 WER BIST DU?
- Modul 7. TRANSFER
- Modul 8. RESONANZ

---

## Planspiel Qualität und Resilienz

---

In diesem Glossar werden wichtige Begriffe des Planspiels beschrieben. Alternativ können die Begriffserklärungen auf der Website Planspiel Qualität und Resilienz nachgelesen werden.

---

### Inhalt

1. Spielanlässe	1
2. Kurzbeschreibung Spielmodule	3
3. Raumtypen	4
4. Strukturierung Qualitätsaussagen	4
5. Resilienzanforderungen	6
6. Instrumentenliste	8

---

## 1. Spielanlässe

Im Planspiel kann aus folgenden Spielanlässen ausgewählt werden:

### Transformation

Anlass ist der Austausch, mit welchen Qualitäten ein bestehendes Gebäude oder Gebiet weitergebaut, transformiert, umgewandelt oder weiterentwickelt werden soll.

### Neuentwicklung

Anlass ist der Austausch über die wünschenswerten Qualitäten eines neuen konkreten baulichen oder planerischen Vorhabens.

### Projektunabhängig

Unabhängig von einem konkreten Vorhaben soll ein Austausch über die wünschenswerten Qualitäten eines bestimmten Raumtypus stattfinden – das geht auch anhand eines fiktiven Vorhabens.

### Prozessentwicklung und Rollen

Anlass des Spiels ist, sich über prozessuale Qualitäten und über den Einfluss unterschiedlicher Akteure auszutauschen.

### Lernen zum Thema Qualität

Der Anlass ist ein Eintauchen in den Diskurs über Qualitäten und Resilienz der gebauten Umwelt. Dieser Spielanlass eignet sich besonders für den schulischen und akademischen Unterricht.

### Freies Spiel

Aus allen Modulen kann in freier Auswahl ein eigenes Spiel gespielt werden.

## Planspiel Qualität und Resilienz

### 2. Kurzbeschreibung Spielmodule

Die nachfolgenden Beschreibungen geben in aller Kürze Auskunft über die einzelnen Spielmodule.

#### 1. DENKRAUM

Das Ziel des Moduls ist eine persönliche Annäherung an Qualitäten von gebauter Umwelt, losgelöst von einem Projekt oder Umwelteinflüssen. Ihr macht euch Gedanken darüber, welche Qualitäten euch besonders ansprechen bzw. für euch relevant sind.

- ca. 35 Minuten bei 6 Spieler:innen

#### 2. ANSICHTSSACHE

Das Ziel des Moduls ist es festzustellen, welchen Einfluss ihr in eurer eigenen, oder einer fiktiven Rolle auf Qualitäten gebauter Umwelt habt. Ihr macht euch Gedanken darüber, welchen Einfluss ihr ausüben könnt oder sollt.

- ca. 45 Minuten bei 6 Spieler:innen

#### 3. SCHAUPLATZ

Das Ziel des Moduls ist es, den Schauplatz (Kontext) kennenzulernen und bestehende Qualitäten zu erörtern. Ihr überlegt euch, wo ihr bereits bestehende Qualitäten seht, die euch wichtig sind.

- ca. 45–60 Minuten bei 6 Spieler:innen

#### 4. WUNSCHKONZERT

Das Ziel des Moduls ist es, neue Qualitäten für das Planungsprojekt zu imaginieren, diese zu priorisieren und herauszufinden, wer für deren Umsetzung und Sicherung die Verantwortung hat. Ihr handelt aus, welche Qualitäten für euch besonders wichtig sind.

- ca. 45 Minuten bei 6 Spieler:innen

#### 5. ZUKUNFTSSZENARIO

Das Ziel des Moduls ist das Fantasieren einer möglichen Zukunft am Schauplatz. Ihr werdet auf eine Reise mitgenommen, um zu sehen, wie das Projekt in 50 Jahren aussehen kann und welche Resilienzanforderungen sich damit an die euch zugeteilten Qualitäten ergeben.

- ca. 50 Minuten bei 6 Spieler:innen

#### 6.1 WER BIN ICH?

Das Ziel des Moduls ist es, Qualitäten gebauter Umwelt in- und auswendig kennenzulernen. Der Reihe nach verkörpert ihr eine Qualität und versucht diese über das Stellen von Fragen an die Mitspieler:innen zu erraten. Bei dieser Aufgabe ist euer Erinnerungsvermögen gefragt!

- ca. 30 Minuten bei 6 Spieler:innen

#### 6.2 WER BIST DU?

Das Ziel des Moduls ist es, Qualitäten gebauter Umwelt in- und auswendig kennenzulernen. Der Reihe nach verkörpert ihr so viele Qualität wie möglich während die Mitspieler:innen diese zu erraten versuchen. Bei dieser Aufgabe sind all eure Sinne gefragt!

- ca. 60–90 Minuten bei 6 Spieler:innen

#### 7. TRANSFER

Das Ziel des Moduls ist es, geeignete Instrumente für eine verbindliche Strategie der langfristigen Qualitätssicherung zu ermitteln. Ihr wählt konkrete Verfahren oder Produkte und ordnet diese verantwortlichen Personen zu.

- ca. 45 Minuten bei 6 Spieler:innen

#### 8. RESONANZ

Das Ziel des Moduls ist es, sich rückblickend über die wichtigsten persönlichen Erkenntnisse und Ergebnisse Gedanken zu machen und zusammen mit den Mitspieler:innen eine gemeinsame Stoßrichtung (Haltung | These) zu entwickeln.

- ca. 30 Minuten bei 6 Spieler:innen

Planspiel Qualität und Resilienz

3. Raumtypen

Das Planspiel, insbesondere das Modul SCHAUPLATZ, kann für unterschiedliche Raumtypen gespielt werden.

**Region** umfasst mehrere Gemeinden oder eine Stadt und ihre Agglomeration.

**Stadt** umfasst die administrative Gemarkung oder das funktionale Gebiet einer Stadt oder Kommune.

**Quartier** umfasst eine zusammengehörige Mehrzahl von Siedlungen und multifunktionalen Nutzungen, welche der Bevölkerung als Lebenswelt dient.

**Siedlung** umfasst eine Mehrzahl von ähnlichen Gebäuden, teils mit unterschiedlichen Nutzungen.

**Gebäude** bezeichnet eine einzelne bauliche Einheit.

**Zwischenraum** bezeichnet die nicht überbauten Flächen zwischen Gebäuden einschliesslich der Kontaktbereiche zum Innenraum entlang der Fassaden.

**Außenraum** umfasst alle nicht bebauten Flächen in einem Siedlungsgebiet (Parks, Sportflächen, Spielplätze, Grünräume, Freiräume etc.).

**Öffentlicher Raum** bezeichnet die ohne Einschränkungen für die Allgemeinheit zugänglichen und nutzbaren Flächen, in denen Öffentlichkeit stattfinden soll.

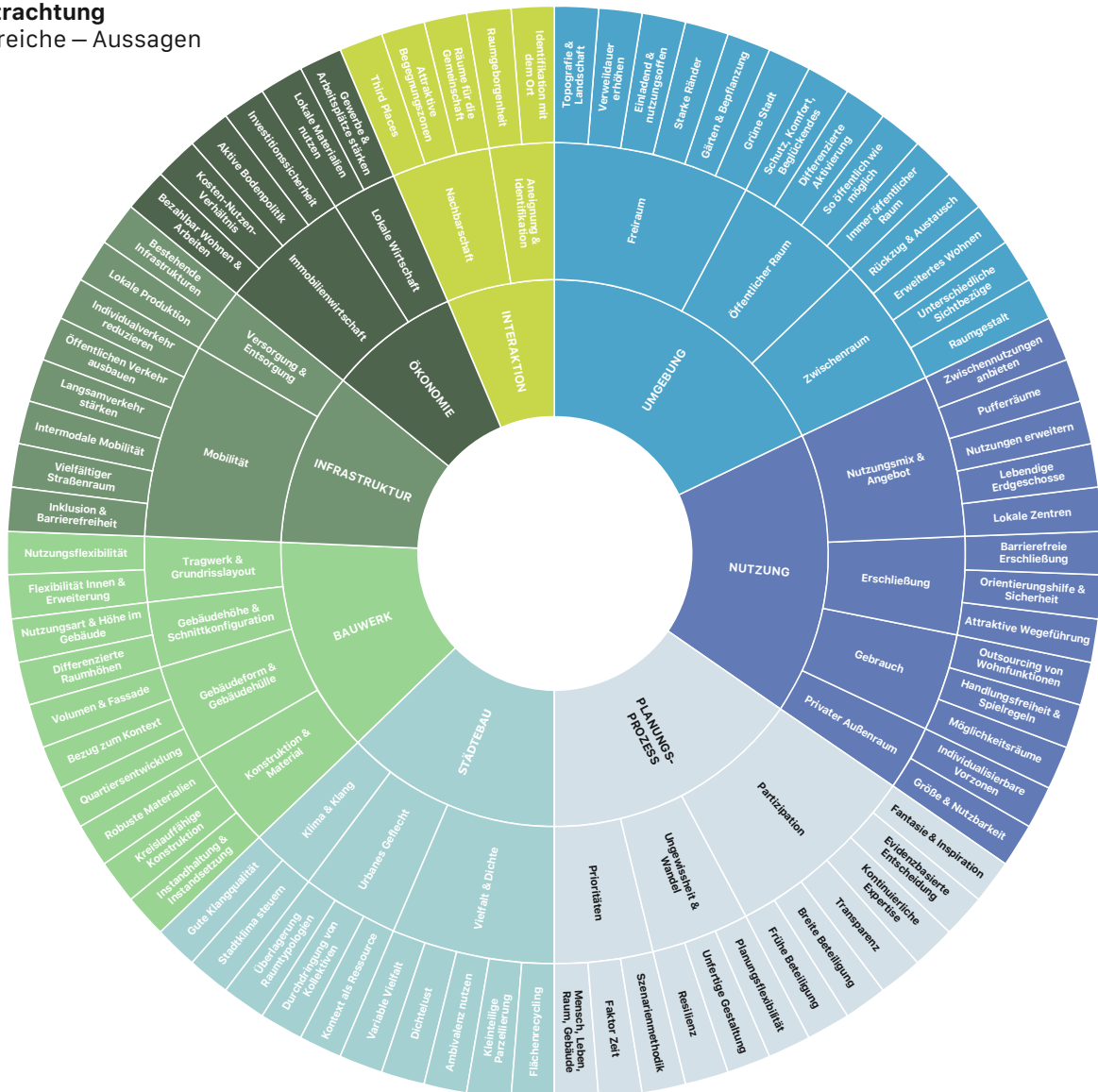
**Verkehrsraum** umfasst den für die Bewegung von Fahrzeugen, Fußgängern oder anderen Formen des Verkehrs vorgesehenen Flächen – auch jene für den ruhenden Verkehr.

4. Strukturierung Qualitätsaussagen

Die 79 Qualitätsaussagen auf den Qualitätskarten sind in 8 Cluster und 23 Bereiche strukturiert.

Qualitätsbetrachtung

Cluster – Bereiche – Aussagen



## Planspiel Qualität und Resilienz

## 5. Resilienzanforderungen

Urbane Resilienz beschreibt die Fähigkeit eines städtischen Systems und seiner Bevölkerung, bei elementaren Veränderungen und Entwicklungen oder bei prägenden Ereignissen handlungsfähig zu bleiben und sich hinsichtlich einer nachhaltigen Stadtentwicklung umzugestalten.<sup>1</sup>

Resilienz ist der Gradmesser der Verletzlichkeit, Widerstandsfähigkeit und Handlungsfähigkeit eines Systems. Das System überwindet Stressoren, kann sich selbst erneuern, weiterentwickeln und geht daraus gestärkt hervor.<sup>2</sup> Es befähigt ihre Bewohnenden, d.h. Individuen und Gemeinschaften, mit den Herausforderungen des Lebens fertig zu werden, sich anzupassen und zu gedeihen.<sup>3</sup>

Resilienz „zeigt sich immer in räumlichen Zusammenhängen“<sup>4</sup> beschreibt den Aufbau von Fähigkeiten zur aktiven Gestaltung von laufenden Anpassungen und strategischen Transformationen und ist nicht zu verwechseln mit Resistenz.<sup>5</sup> Das dahinterstehende architektonische Konzept bezeichnen wir in Anlehnung an J. Habraken als „open architecture“. Während „früher das Beständige im Mittelpunkt war, gilt heute die Wandelbarkeit und die schnelle Reaktionsfähigkeit der gebauten Umwelt auf neue Herausforderungen“.<sup>6</sup>

- 1 Vgl. Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat. (2021).
- 2 Vgl. Schwehr, P. (2018).
- 3 Vgl. Roe, J. & McCay, L. (2021).
- 4 Vgl. Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat. (2021).
- 5 Vgl. Schwehr, P. (2018).
- 6 Vgl. Schwehr, P. (2018).

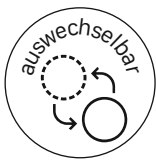
Nachstehend sind die wichtigsten Resilienzanforderungen in aller Kürze beschrieben. Sie sind frühzeitig zu erfüllen, resp. einzuplanen, so dass sie im Bedarfsfall aktiviert werden können. Diese einzelnen Eigenschaften stehen in enger Beziehung zueinander und sind nicht eindeutig voneinander abgrenzbar.

**angemessen**

Eine Maßnahme ist dann angemessen, wenn die Vorteile, die mit ihr verbunden sind, im Verhältnis zu dem Aufwand stehen, die sie bewirkt. Dazu gehören der Einsatz von Low-Tech, der Verzicht auf Orientierung an Spitzenbelastungen oder auch auf Eigentum. Angemessen kann aber auch die Vorhaltung (z.B. Installationschächte) für künftige Entwicklungen sein.

**aufwertend**

Die planerische, prozessuale oder bauliche Maßnahme führt zu einem Mehrwert für den Ort und die Nutzenden.

**auswechselbar**

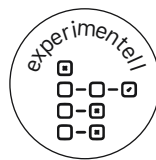
Leichte Zugänglichkeit von Medien und modulare Technik begünstigt einfachen Austausch und geringe Betriebsunterbrüche.

**elastisch**

Das Projekt berücksichtigt Reserven und legt Puffer fest. Eine Pufferzone ist ein räumlicher (Grenz)Bereich eines Vorhabens, dessen Verwendung nicht abschließend festgelegt ist. Als Volumen- oder Flächenreserve kann sie vielfältigen Nutzungen dienen und auf noch nicht bekannte Bedürfnisse reagieren. In diesem Sinne verfügt das Projekt über eine gewisse Elastizität.

**entflochten**

Konzeption der Strukturtrennung eines Gebäudes. Die bauliche Berücksichtigung in Primär-, Sekundär- und Tertiärsystem ermöglicht eine hohe Anpassungsfähigkeit, einfachere Umbaumaßnahmen und die Reparatur bzw. den Austausch von technischen Komponenten.

**experimentell**

Experimentell bedeutet, bisher noch unbekannte Lösungsmöglichkeiten in Angriff zu nehmen und zu entwickeln, bei denen die Möglichkeit des Scheiterns in Kauf genommen wird. Durch einen wiederholten, aber leicht abgeänderten Ansatz wird der Versuchsaufbau stetig optimiert.

**fehlertolerant**

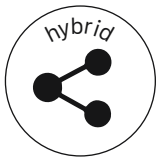
Fehlertoleranz besteht, wenn Systeme trotz Störungen ihre Funktionsweise weitgehend aufrechterhalten und Störungen mit geringem Aufwand behoben werden können. Die gewählte Konstruktion und eingesetzte Technik ermöglicht unkompliziert das Austauschen oder Reparieren von Komponenten (z.B. Aufputzinstallation von Leitungen).

**flüchtig**

Temporäre, nur für kurze Zeit bestehende Strukturen als Inkubatoren für Experiment und Entwicklung. Sie eröffnen Chancen zum Experimentieren und Erproben neuer innovativer Wohn-, Arbeits- und Gesellschaftskonzepte. Dazu gehören Zwischennutzungen und Pop-ups sowie mobile Architekturen oder räumliche Interventionen im öffentlichen Raum. Keine Verhinderung von neuen Wegen durch Normen und Reglementierungen durch die Schaffung von Sonderzonen!

**gleichwertig**

Das Gebäude oder Quartier verfügt über eine Vielzahl von Räumen, die zwar unterschiedliche räumliche Eigenschaften, aber dennoch hohe spezifische Qualitäten aufweisen.

**hybrid**

Eine Struktur ist hybrid, wenn sie durch ihre hohe Multifunktionalität einen hohen Aufforderungscharakter zur Aneignung des Gebäudes oder des Ortes innehat. Sie ist synergetisch ausgerichtet und kann dynamisch auf sich verändernde Anforderungen eines Standorts reagieren. Dadurch entstehen Handlungsmöglichkeiten in Zeiten der Ungewissheit.

**kooperativ**

Kooperative Entwicklung von Planungs- und Bauvorhaben adressiert an die gleichberechtigte Teilhabe von Politik, Verwaltung, Wirtschaft und lokalen Gemeinschaften ist Grundlage für eine demokratische Gestaltung der Stadt und ermöglicht eine stärkere Identifikation mit dem Ort.

**kreislauffähig**

In kreislauffähigen Lebens-, Wirtschafts- und Produktionssystemen werden langlebige Materialien und Komponenten verwendet, so dass diese einer Wiederverwertung zugeführt oder in den technischen oder biologischen Kreislauf zurückgespeist werden können. Grundlage dafür ist die Auseinandersetzung mit Erneuerungszyklen, Stoffflüssen und Vernetzungen.

**lebenszyklisch**

Die Planung von Gebäuden und Anlagen differenziert die unterschiedlichen Lebenszyklen der einzelnen Systemkomponenten. Der vorgedachte und baulich umgesetzte Erneuerungszyklus ermöglicht ein möglichst störungsfreies Altern und Erneuern des Gebäudes.

**lernend**

Lernend bedeutet, durch Trial & Error verschiedene Lösungsmöglichkeiten auszuprobieren. Scheitern wird akzeptiert. Rückschläge werden aufgearbeitet und dienen dem Lernen für Korrekturen oder für nachfolgende Projekte. Dafür sind entsprechende Handlungs- und Experimentalräume zu schaffen.

**lokal**

Die Berücksichtigung lokaler baukultureller, gesellschaftlicher und nutzungsmäßiger Qualitäten und Besonderheiten bei Bau- und Planungsvorhaben stärkt die Akzeptanz, Identifikationsmöglichkeit und Ortsbindung.

**menschliches Maß**

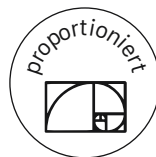
Das menschliche Maß ist dann eingehalten, wenn sich ein Planungs- oder Bauvorhaben an den Bedürfnissen der Menschen orientiert; insbesondere sollen Größenordnungen und Dimensionen den vom Körper und den Sinnen vorgegebenen Ansprüchen Rechnung tragen.

**multifunktional**

Etwas, das als multifunktional bezeichnet wird, hat die Kapazität, mehrere verschiedene Funktionen oder Aufgaben zu erfüllen, oft in einem einzigen System, Produkt oder einer Einrichtung (z.B. der Esstisch, der auch Schreibtisch sein kann, die Parkbank, die dem Rückzug oder der Begegnung dient, etc.). Die Nutzung von Ressourcen und die Flexibilität werden dadurch erhöht.

**nutzungsneutral**

Nutzungsneutrale Räume und Flächen ermöglichen durch ihre Gestaltung und Proportion eine anpassungsfähige Umgebung, um auf sich verändernde Bedürfnisse und Nachfrage zu reagieren. Sie sind nicht beliebig oder gar seelenlos gestaltet, sondern ihre Konzeption hat den Wandel von einer zu einer anderen Nutzung in seiner DNA verankert.

**proportioniert**

Proportioniert spricht das Verhältnis der räumlichen Dimensionen an. Wohlproportioniert ist ein Vorhaben dann, wenn dieses Verhältnis unterschiedliche Nutzungen zulässt und die Wirkungen auf die menschlichen Sinne und das Wohlbefinden berücksichtigt sowie das Wohlempfinden und die Gesundheit der Nutzenden unterstützt.



**reflektiv**

Reflektives Vorgehen bei Planung und Errichtung von Bauten und Freiflächen schließt ein, dass zunächst Zielkonflikte identifiziert und gelöst werden und auch die Qualitätssicherung über die Erstellung hinaus mitgedacht wird.

**restorativ**

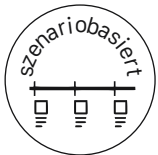
„Restorative Urbanism“ ist ein Konzept, das die psychische Gesundheit, das Wohlbefinden und Lebensqualität in den Vordergrund der Stadtplanung und Stadtgestaltung stellt. Ein großer Teil der Resilienzplanung, der oft übersehen wird, ist die Resilienz der Bürger selbst: Resilienz ist restorativ, wenn die psychische Gesundheit und das psychische Wohlbefinden der Menschen optimiert werden.

**suffizient**

Das Konzept der Suffizienz betont die Notwendigkeit, die individuellen und kollektiven Gewohnheiten und Werte zu überdenken, um einen nachhaltigeren Lebensstil zu fördern und die Auswirkungen auf die Umwelt und die Gesellschaft zu minimieren.

**synergetisch**

Synergie tritt auf, wenn zwei oder mehr Komponenten oder Personen im Projekt zusammenarbeiten, um einen Effekt zu erzielen, der stärker oder effizienter ist, als wenn sie unabhängig voneinander agieren würden. Synergie entsteht nicht automatisch; sie setzt eine sorgfältige Planung und Koordination voraus, um optimale Ergebnisse zu erzielen.

**szenariobasiert**

Szenariobasierte Planung der gebauten Umwelt ist Voraussetzung einer verantwortungsvollen und zukunftsfähigen Planung. Aus der Optik aktueller und möglicher Entwicklungen werden mit unterschiedlichen Methodiken die Konsequenzen des Projekts für den Lebensalltag diverser Personengruppen, sowohl in der aktuellen Situation wie in einer Zukunftsperspektive, skizziert und zur Diskussion gestellt.

**teilend**

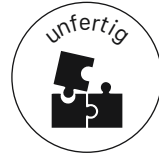
Teilende Handlungsweisen betreffend Eigentum, Infrastruktur oder Mobiliar. Sie verzichten auf eine Gewinnstrategie und fördern damit die Nachbarschaft sowie die Suffizienz von Gebäuden, Siedlungen und Quartieren. Das betroffene System wird besser ausgelastet und der Verzicht führt zu einem Mehrwert für alle und schont Ressourcen.

**transdisziplinär**

Häufig sind Planungsprobleme komplexer Natur. Sie bedingen den Austausch weit über die Disziplinengrenzen hinaus. Transdisziplinarität bezieht sich auf die Idee, dass komplexe Probleme am besten durch die Zusammenarbeit verschiedener Disziplinen und die Integration unterschiedlicher Perspektiven und Herangehensweisen gelöst werden können. Dies beinhaltet die Zusammenarbeit von Expert:innen aus verschiedenen Fachrichtungen, aber auch die Einbeziehung von Praktiker:innen, Interessenvertreter:innen und der Öffentlichkeit.

**unabhängig**

Planung und Bauvorhaben jeglichen Maßstabs sind umso resilienter, je weniger wirtschaftliche und technische/technologische Abhängigkeiten geschaffen werden. Dies gilt auch für die Gestaltung von Außenräumen.

**unfertig**

Wenn Bauvorhaben unfertig und entwicklungs offen geplant sind, so bleiben individuelle Spielräume zur Gestaltung, Nutzung und Aneignung. Dies gilt sowohl für das Sekundär- und Tertiärsystem eines Gebäudes als auch für Außenräume. Spielräume in der Gestaltung fördern die Gebrauchsqualitäten und stärken die Verbundenheit mit dem Projekt.

**verantwortungsvoll**

Verantwortungsvoll planen und bauen bedeutet einerseits, die Anforderungen der Nachhaltigkeit umfassend zu berücksichtigen und die Bedürfnisse künftiger Generationen einzubeziehen; andererseits ist die Systemgrenze über die konkrete Raumeinheit auszudehnen.

**vielfältig**

Vielfalt ist ein evolutionäres Grundprinzip und verringert das Klumpenrisiko. Konsequenter berücksichtigt auf den verschiedenen baulichen und prozessualen Ebenen eines Projekts ermöglicht es eine tolerante und heterogene Lebensgestaltung, also von baulichen Elementen über Nutzungstypen sowie Wohn- und Lebensformen bis hin zur Bepflanzung. Vielfalt relativiert den Anspruch an Wahrheit in der Architektur und Stadtplanung.

## Planspiel Qualität und Resilienz

### 6. Instrumentenliste

Nachfolgend werden eine Vielzahl von Instrumenten beschrieben, mit denen die gewünschten Qualitäten angestrebt und umgesetzt werden sollen. Es gibt Instrumente, welche das Verfahren betreffen und solche, die ein konkretes Produkt meinen (jeweils alphabetische Aufzählung).

#### Instrumente → Verfahren

##### Bevölkerungsdialog

Der Bevölkerungsdialog strebt an, die Bürger:innen in den Planungsprozess einzubeziehen, um ein besseres Verständnis für lokale Gegebenheiten und Bedürfnisse zu gewinnen. Durch den Dialog mit den direkt Betroffenen und Anwohner:innen werden verschiedene Perspektiven und Interessen berücksichtigt, was dazu führen kann, dass Projekte besser an die lokalen Bedingungen angepasst werden. Das Ziel des Bevölkerungsdialogs besteht darin, die breite Bevölkerung in den Prozess einzubeziehen, um sicherzustellen, dass das Bauvorhaben von der Gemeinschaft akzeptiert und unterstützt wird.

Vgl. Stadt Zürich Tiefbau- und Entsorgungsdepartement. (2024).

##### Bedürfnisanalyse

Die Bedürfnisanalyse ist ein systematischer Prozess zur Identifizierung, Untersuchung und Bewertung von Bedürfnissen, Wünschen und Anforderungen von Personen, Gruppen oder Organisationen, hier im Kontext der Stadtentwicklung. Sie zielt darauf ab, bedarfsgerechte Lösungen zu entwickeln.

Vgl. Müller, E., Coune, B., Goebel, S., Stoller, F., & Becker, G. (2015).

##### Gutachten

Ein Gutachten ist eine detaillierte schriftliche Analyse und Beurteilung eines Sachverhaltes durch ein Prüfinstitut zuhanden von Immobilienverwaltungen, Bauherren, Bauträgern, Versicherungen, Planungsbüros und privaten Trägern. Sie basiert in der Regel auf umfassenden Untersuchungen und nutzt moderne Messtechniken.

Vgl. Architektur-Gutachten. (2024).

##### Machbarkeitsstudie

Eine Machbarkeitsstudie ist eine Analyse, die durchgeführt wird, um zu bestimmen, ob ein bestimmtes Bauprojekt möglich und rentabel ist. Eine solche Studie berücksichtigt verschiedene Faktoren wie Standort, Größe des Grundstücks, Bauvorschriften, Infrastruktur, Umweltbedingungen und viele weitere Aspekte. Die Ergebnisse der Studie sind entscheidend, um abzuschätzen, ob das Projekt umgesetzt werden kann.

Vgl. Architekten Atelier. (2024).

##### Marktanalyse

Bei einer Marktanalyse werden wichtige Merkmale eines potenziellen Marktes beobachtet. Diese Momentaufnahme soll eine Einschätzung geben, wie erfolgreich ein Produkt oder eine Dienstleistung am Markt bestehen kann.

Vgl. Gründerplattform. (2023).

##### Richtprojekt

Das Richtprojekt findet vor der eigentlichen Konstruktionsphase statt und dient als Grundlage und Leitfaden zur Ausarbeitung des konkreten Bauvorhabens, der räumlichen Organisation, Struktur und Funktion. Der genaue Detaillierungsgrad hängt vom Zeitpunkt der konkreten Umsetzung ab.

Vgl. Kanton Luzern Raum und Wirtschaft. (2024).

##### Testplanung

Die Testplanung ist eine vorläufige Phase der Projektentwicklung und dient dazu verschiedene Ideen und Konzepte und deren Qualitäten zu erforschen und zu bewerten. Dazu ist auf der Grundlage der gemeinsamen Entwicklungsvorstellung häufig eine detailliertere Ausarbeitung z.B. im Rahmen eines Ideenwettbewerbs oder eines Studienauftrags an mehrere konkurrierenden Büros nötig. Diese Instrumente eignen sich besonders für größere Gebiete mit einer komplexen Ausgangssituation.

Vgl. Kanton Luzern Verkehr und Infrastruktur. (2020).

##### Werkstattverfahren

Die Besonderheit eines städtebaulichen Werkstattverfahrens ist die breite Mitwirkungsmöglichkeit der Öffentlichkeit in die Diskussion der Auftraggeber mit Fachleuten auf hohem Niveau. Hier arbeiten ein oder mehrere Planungsteams parallel und im Austausch mit der Öffentlichkeit.

Vgl. Architektenkammer Nordrhein-Westfalen (AKNW). (2027).

##### Wettbewerbsverfahren

Ein Architekturwettbewerb ist ein Verfahren mit dem Zweck, einem Bauwilligen mehrere Lösungsvorschläge für ein Bauvorhaben zu verschaffen. Statt dass er mehreren Architekten je einen eigenen Projektierungsauftrag mit entsprechender Vergütungspflicht erteilt, lädt er beim Architekturwettbewerb verschiedene Architekten ein, ihm unentgeltlich oder gegen eine geringe Entschädigung ein Projekt einzureichen, dies unter Aussetzung von Preisen für die zu erarbeitenden Projekte. Der typische Architekturwettbewerb wickelt sich in drei Phasen ab, nämlich erstens der Eröffnung des Wettbewerbs, zweitens der Einreichung der Projekte sowie drittens dem Preisentscheid.

Vgl. WEKA Business Media AG. (2024).

##### Zielgruppenanalyse

Unter dem Begriff Zielgruppenanalyse versteht man alle Aktivitäten, die damit einhergehen, zu verstehen, was die Konsumenten von einem Produkt erwarten, wie sie sich verhalten und welche Bedürfnisse sie haben.

Vgl. Appino. (2022).

## Instrumente → Produkte

### Architektonisches (städtebauliches) Regelwerk

Das Regelwerk dient dazu einheitliche Standards für Architektur und Stadtbild sicherzustellen. Es definiert die wichtigsten städtebaulichen, architektonischen und landschaftsarchitektonischen Ziele und Qualitäten auf den verschiedenen Ebenen vom Stadtraum bis zum einzelnen Gebäude oder Bauteil. Es dient als ergänzender, qualitätssichernder Leitfadens für die nachfolgenden Planung.

Vgl. Jessenvollenweider Architektur. (2021); Kanton Basel-Stadt Bau- und Verkehrsdepartement. (2021).

### Bebauungsplan

Bebauungspläne sollen in spezifischen Gebieten eine bessere Bebauung gewährleisten als die baurechtliche Grundordnung. Mit Bebauungsplänen darf nämlich vom Zonenplan und den Vorschriften des Bau- und Planungsgesetzes in einem gewissen Rahmen abgewichen werden. Die Vorschriften können ergänzt oder präzisiert werden. Bebauungspläne gehen den allgemeineren Regelungen vor. Sie entsprechen in der Hierarchie der Planungsinstrumente dem Sondernutzungsplan.

Vgl. Kanton Basel-Stadt Bau- und Verkehrsdepartement. (2021).

### Bürgermanifest

Ein Bürgermanifest ist eine schriftliche Grundsatzklärung, in der wesentliche Richtlinien und konkrete Positionen aus Sicht der Bürgerschaft festgehalten werden. Es dient als Mittel der Kommunikation von Anliegen und Zielen der Bürger:innen an die Öffentlichkeit, Regierung oder andere Entscheidungsträger.

Vgl. Politik Lexikon. (2008).

### Charta

Eine Charta ist ein Dokument, das eine Vereinbarung oder Erklärung in schriftlicher Form festhält und oft rechtliche oder politische Bedeutung hat und dient oft als Grundlage für die Organisation oder Struktur eines Staates, einer Gemeinde oder einer anderen Gruppe. Eine Charta kann auch die Rechte und Pflichten festlegen, insbesondere im Zusammenhang mit der Verwaltung von Land, Ressourcen oder Institutionen.

Vgl. ReeseOnline e.K. (2023).

### Erschließungsvertrag

Ein Erschließungsvertrag ist eine rechtliche Vereinbarung in Schriftform zwischen einer Kommune und einem Bau-träger oder Entwickler und regelt die Durchführung sowie die Kostentragung bei den Erschließungs- und Infrastrukturmaßnahmen (wie Straßen, Kanalisation, Wasser- und Stromversorgung).

Vgl. Einbock GmbH. (2023).

### Farb- und Materialkonzept

Ein Materialkonzept gibt einen Überblick über die in einem Projekt sichtbaren Oberflächen bzw. Baustoffe. Hierbei kann raumweise die Materialisierung von Boden, Wand und Decke angegeben werden. In einem Farb- und Materialkonzept werden zusätzlich die bemusterten Farben der Materialoberflächen aufgelistet und mittels Materialmuster ergänzt.

Vgl. Planerwissen2go. (2017).

### Gemeinwohlkonzept

Das Gemeinwohlkonzept betrachtet, wie eine Organisation durch ihr Kerngeschäft die Gesellschaft beeinflusst und zielt auf gesellschaftliche Wertschöpfung ab. Es berücksichtigt übergeordnete Herausforderungen, die nicht allein durch Interessenabstimmungen zwischen Stakeholdern bewältigt werden können. Das Konzept zielt darauf ab, den „Public Value“ zu identifizieren und zu diskutieren, wie er in die Planung integriert werden kann.

Vgl. Universität St. Gallen Center for Leadership and Values in Society. (2024).

### Gestaltungsleitfaden

Der Gestaltungsleitfaden gibt Empfehlungen zur Gestaltung der Gebäude und der dazugehörigen privaten Freiflächen ab. Der Gestaltungsleitfaden richtet sich an Bauherrn, Wohnungseigentümer und Planer. Ein Gestaltungsleitfaden wird in der Regel für historisch bedeutsame Gebiete von besonderer städtebaulicher Qualität, aber auch für neu konzipierte Stadtquartiere mit besonderem Gestaltungsanspruch entwickelt.

Vgl. Stadt Offenburg Fachbereich Stadtplanung und Baurecht. (2024); Bund Deutscher Architektinnen und Architekten BDA. (2021).

### Gestaltungsplan

Mit einem Gestaltungsplan wird eine Spezialbauordnung aufgestellt, die von den Bestimmungen der Bau- und Zonenordnung abweichen kann. In einem Gestaltungsplan werden für die Grundeigentümer verbindliche Aussagen zu Gebäudehöhen und -längen, Ausnützung, Nutzungsart, Architektur, Erschließung und Umgebungsgestaltung gemacht.

Vgl. Stadt Luzern Städtebau. (2018).

### Grünraumkonzept

Das Grünraumkonzept analysiert die aktuelle Situation der Grünräume und legt Pläne vor, wie sie entwickelt werden können. Dabei berücksichtigt es die Bedeutung der Grünräume für Menschen und Tiere, die Verfügbarkeit von öffentlich zugänglichen Freiräumen und deren Qualität, sowie den Einfluss von Bäumen und Grünflächen auf die Temperaturregulierung. Ein Maßnahmenkatalog zeigt, wie Qualitäten der Grünräume erhalten und sie zum Nutzen der Gemeinschaft, der Wirtschaft und der Natur weiterentwickelt werden können. Das Grünraumkonzept zielt darauf ab, die Situation vor Ort zu analysieren und zu verbessern.

Vgl. Stadtverwaltung Wetzikon. (2022).

### Maßnahmenplan

Ein Maßnahmenplan ist eine Art To-Do-Liste, die festlegt welche Aktivitäten wann, in welcher Reihenfolge, mit welchem Aufwand, von wem, bis wann und unter welchen Prämissen ausgeführt werden.

Vgl. InLoox. (2022).

### Masterplan

Masterpläne können sich auf das gesamte Stadtgebiet oder auch größere und kleinere Teilbereiche der Stadt (z.B. die Innenstadt) beziehen. Trotz des sehr breiten Darstellungsspektrums in den Inhalten (textlich, grafisch, visuell) ist die anschauliche Darstellung von Leitbildern und Zielen und die Benennung der Entwicklungsstrategien und Handlungsvorschlägen ein wesentliches Element von Masterplänen. Masterpläne können auch im übertragenen Sinne als Agenda oder Roadmap verstanden werden.

Vgl. Bund Deutscher Architektinnen und Architekten BDA. (2021).

**Memorandum**

Ein Baumemorandum ist ein Gestaltungswerkzeug, das dabei hilft, Siedlungsbilder zu erhalten, zu stärken und weiterzuentwickeln. Das Baumemorandum ist ein Gestaltungsleitfaden, bei dem nicht detaillierte Vorschriften und Vorgaben im Vordergrund stehen, sondern gestalterische Ordnungsprinzipien. Das Baumemorandum analysiert den Baubestand, sucht nach sich wiederholenden Grundprinzipien und beschreibt die typischen Merkmale eines Ortsbildes.

Vgl. Fachhochschule Graubünden Institut für Bauen im alpinen Raum (IBAR). (2020).

**Mobilitätskonzept**

Ein Mobilitätskonzept verbindet konkrete Lösungsansätze zum Thema Mobilität aus den Themenbereichen Infrastruktur, Bau- und Planungsrecht, Beratung sowie Informations- und Öffentlichkeitsarbeit zu einer integrierten Gesamtstrategie. Das Mobilitätskonzept muss dabei auf die lokalspezifischen Anforderungen ausgerichtet sein. Darüber hinaus soll es als andauernd fortlaufender Prozess gesehen werden, um nachhaltige Ergebnisse zu erzielen.

Vgl. Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR) im Bundesamt für Bauwesen und Raumentwicklung (Hrsg.). (2020).

**Nutzungskonzept**

Mit der Erstellung eines Nutzungskonzepts werden die Anforderungen der unterschiedlichen Nutzergruppen für den Betrieb und die Bewirtschaftung sowie das Flächenangebot und Nutzungspotenzial einer Liegenschaft aufgezeigt. Die Nutzungskonzeption umfasst die Betriebs- und Nutzungsprozesse unter Berücksichtigung der künftigen Entwicklungen. Im Nutzungskonzept werden einerseits die Rahmenbedingung der Nutzungen und andererseits die Nutzungsflexibilitäten aufgezeigt. Ziel ist es, den Soll-Bedarf an Flächen und Raumnutzungen zu ermitteln.

Vgl. Intep Integrale Planung GmbH. (2022).

**Partizipationskonzept**

Um eine gut nutzbare Architektur entwerfen zu können, in der sich die Menschen wohlfühlen und die ihrem Bedarf entspricht, muss vor dem Gestaltungsprozess geklärt werden, welche Visionen die Nutzer:innen von dem neuen Gebäude oder dessen Umbau haben. Welche Raumqualitäten, welche Raumatmosphäre sollen entstehen? Die Nutzer:innen sind Expert:innen für ihre jeweilige Lebenslage und werden in einem Partizipationskonzept in die Planung miteinbezogen.

Vgl. Hofmann, S. (2014).

**Pflichtenheft**

Beim traditionellen Planen und Bauen mit einem Architekturbüro empfiehlt es sich, vor der Auswahl der beauftragten Bauplaner das Bauvorhaben zuerst zu definieren. In einer ersten Phase soll die Bauherrschaft also abklären, was gebaut werden soll, vielleicht sogar, ob überhaupt gebaut werden soll. Das Resultat der Projektdefinition ist das Pflichtenheft. Erst wenn die Bauabsicht klar ist, können die am besten geeigneten Planer ausgewählt werden.

Vgl. Röthlisberger, H. (1999).

**Rahmenplan**

Der Rahmenplan legt die konzeptionelle Grundlage für die räumliche und funktionale Entwicklung eines Bereiches fest und dient zur Klärung räumlicher und städtebaulicher Fragen sowie zur öffentlichen Vermittlung von Planungszielen. Oftmals setzt sich die Rahmenplanung aus mehreren Konzeptplänen und Dokumenten zusammen. Rahmenpläne bieten gute Voraussetzungen, um Bürgerinnen und Bürger in städtebauliche Planungsprozesse einzubinden und dienen als Grundlage für die Beantragung von Fördermitteln und Entscheidungen für künftige Investitionen.

Vgl. Bund Deutscher Architektinnen und Architekten BDA. (2021).

**Städtebaulicher Entwurf**

Der städtebauliche Entwurf dient zur Bearbeitung von städtebaulichen Einzelaufgaben, zur Neuplanung, Änderung und Erweiterung von eindeutig definierten städtebaulichen Anlagen. Er beinhaltet die ganzheitliche, gestalterische, strategische und konzeptionelle Bearbeitung und integrierte Darstellung aller wesentlichen städtebaulichen Elemente. Dazu werden Aussagen insbesondere zur baulich-räumlichen, gestalterischen, funktionalen, verkehrlichen und landschaftlich/freiräumlichen Dimension getroffen. Der städtebauliche Entwurf kann sowohl eine eigenständige Leistung als auch die Voraussetzung und Grundlage formeller Planarten sein.

Vgl. Bund Deutscher Architektinnen und Architekten BDA. (2021).

**Städtebaulicher Vertrag**

Ein städtebaulicher Vertrag ist ein zivilrechtlicher Vertrag zwischen einer Gemeinde oder einer anderen Planungsbehörde und einem Grundstückseigentümer oder einem Investor im Rahmen eines Städtebau- oder Infrastrukturprojekts. Ziel eines solchen Vertrages ist es, verschiedene städtebauliche Maßnahmen im beiderseitigen Interesse zu koordinieren, zu finanzieren und zu realisieren.

Vgl. Herfurtner Rechtsanwalts-gesellschaft mbH. (2023).

**Zukunftsbild**

Ein Zukunftsbild ist eine Beschreibung der erwarteten oder gewünschten Zukunft mit einem Zeithorizont von meistens 5–10 Jahren. Ziel ist es, eine Gruppe von Menschen auf ein gemeinsames Ziel zu fokussieren. Ein Zukunftsbild kann in Worte oder Bilder gefasst werden und ist meist fassbarer und eingängiger als eine wolkige, oft wenig konkrete Vision oder eine trockene Strategie.

Vgl. Denkmotor. (2024).