

Planspiel Mobilität 2050

1 Einleitung und Hintergrund

Für die Erarbeitung und Aufstellung von nachhaltigen Mobilitätsstrategien ist es erforderlich die Entwicklung der Verkehrsnachfrage zu prognostizieren. Dies geschieht in der Regel auf Basis von verschiedenen Entwicklungsszenarien. Um aussagekräftige und fundierte Szenarien zu erhalten, ist es von entscheidender Bedeutung, die Einflussfaktoren auf Mobilität und Verkehrsnachfrage, sowie deren mögliche Entwicklungen zu kennen. Hierbei soll das Planspiel „Mobilität 2050“ einen entscheidenden Beitrag leisten. Entwickelt wurde das Planspiel vom Institut für Stadtbauwesen und Stadtverkehr (ISB) der RWTH Aachen. Die Entwicklung erfolgte im Rahmen des über das Civitas-Programm der EU geförderten Projektes „CIVITAS DYN@MO“ (Civitas Dyn@mo 2011).

2 Ziel

Ziel des Planspiels „Mobilität 2050“ ist es, die verschiedenen Akteure aus den unterschiedlichsten Arbeitsfeldern im Rahmen des SUMP-Prozesses an die Komplexität von Verkehrsprognosen und die Bildung von zugrundeliegenden Szenarien heranzuführen. Damit setzt das Planspiel bei Arbeitsschritt 3.2 des SUMP-Prozesses (Rupprecht Consult 2011 S.13) an. Durch das Spiel soll die Entwicklung von Szenarien für die beteiligten Akteure nachvollziehbarer gestaltet werden sowie die Integration der komplexen Einflussfaktoren in die Szenarien erhöht werden.

3 Inhalt und Ablauf

Im Rahmen dieses Spiels werden die Themenbereiche Rahmenbedingungen, Lebensstil und Mobilität und Verkehrsangebot betrachtet. Das Planspiel soll als Einstieg in die Diskussion der unterschiedlichen Entwicklungsmöglichkeiten helfen. Daher werden die im Rahmen des Spiels zur Wahl gestellten Thesen basierend auf den Ergebnissen verschiedener Studien abgeleitet, ergänzt und verallgemeinert.

Grundlage für das Planspiel bildet eine schematische Darstellung einer Stadt sowie relevanter Aktivitäten und deren Verteilung. Diesen verschiedenen Funktionsbereichen sind Fragezeichenfelder zugeordnet. Hinter jedem Fragezeichenfeld verbergen sich Thesen die unterschiedliche Entwicklungsmöglichkeiten der Funktionsbereiche aufzeigen. In den Funktionsbereichen werden zum einen Rahmenbedingungen aufgegriffen, die schwer oder nur zum Teil beeinflussbar sind und deren Prognose damit leichter möglich ist. Zum anderen werden diskutierte Maßnahmen betrachtet, die aufgrund der politischen Entscheidung beeinflussbar und dadurch schwierig zu prognostizieren sind. Beide Faktoren haben jedoch Auswirkungen auf die zukünftige Entwicklung von Mobilität und Verkehrsnachfrage und werden daher im Planspiel thematisiert. Insgesamt sind gerade die Rahmenbedingungen des Themenbereichs Mobilität und Verkehrsangebot eng mit politischen Handlungen verknüpft und damit im Hinblick auf die Prognostizierbarkeit deutlich offener als die Rahmenbedingungen zur Entwicklung der Bevölkerung. Für die Bildung von Szenarien müssen aber auch hierzu Annahmen getroffen

werden. Umso wichtiger erscheint es, dass den Beteiligten des Planungsprozesses die in verschiedenen Szenarien gesetzten Rahmenbedingungen bekannt sind und von diesen mitgetragen werden. Nur so können die auf Basis der Szenarien in den Prozess eingebrachten Ergebnisse beurteilt und sinnvoll berücksichtigt werden.

Auf Grundlage der durch den Spieler ausgewählten Thesen wird nach Abschluss aller Funktionsbereiche ein verändertes Bild der Stadt ausgegeben. Die Thesenauswahl aller Spielenden wird gespeichert und kann anschließend ausgewertet werden. Dadurch können in den SUMP Prozess „Mehrheits-Szenarien“ als Ergebnis des Spiels eingebracht und weiter diskutiert werden.

Folgende Objekte im Planspiel repräsentieren Mobilitätsangebote und können durch die Thesenwahl verändert werden:

- Zebrastreifen und Fahrradschutzstreifen: Anteil des Fußgänger- und Fahrradverkehrs
- Braune Pkw: Anteil konventioneller angetriebener und genutzter Pkw
- Grüne Pkw: Verfügbarkeit und Anteil der Elektromobilität
- Blaue Pkw: Verfügbarkeit und Anteil neuer Mobilitätsangebote
- Busse: Anteil des ÖPNV
- Lkw: Anteil des Wirtschaftsverkehrs

4 Vorgehensweise

- Das Planspiel ist über folgende Website erreichbar:
- <http://www1.isb.rwth-aachen.de/planspiel>
- Nach einer kurzen inhaltlichen Einleitung werden Sie gebeten einige soziodemografische Angaben zu machen. Die hier abgefragten Informationen dienen der Evaluation und Auswertung der Ergebnisse.
- Nach Eingabe der abgefragten Daten gelangen sie über den „Start“ Button zum Startbildschirm und können mit dem Spiel beginnen.
- Unter jedem der zehn Funktionsbereiche („Großstadt“, „Neue Mobilität“ etc.) finden Sie ein oder zwei Fragezeichen. Hinter diesen Fragezeichen verbergen sich die zu den Funktionsbereichen gehörenden Thesen.
- Klicken Sie auf eines der Fragezeichen und wählen Sie anschließend eine der angezeigten Thesen aus.
- Nach der Auswahl einer These wird das zugehörige Fragezeichen durch einen grünen Haken ersetzt. Dies erleichtert Ihnen den Überblick über noch nicht behandelte Themen.
- Wenn Sie sich zu einem Funktionsbereich eine These noch mal anschauen oder Ihre ausgewählte These ändern möchten, klicken Sie einfach erneut auf den zugehörigen grünen Haken.
- Nachdem Sie alle Fragen beantwortet haben, können Sie sich das Ergebnis ihrer Einschätzung anzeigen lassen. Dazu klicken Sie einfach auf das Kästchen „Ergebnis anzeigen“.
- Ihre Thesenauswahl wird als Szenario gespeichert und die Stadt entsprechend Ihren gewählten Thesen verändert. Außerdem wird neben dem Spiel eine schriftliche Erläuterung der Veränderungen sichtbar.

- Anschließend können Sie weiterhin Ihre gewählten Thesen betrachten sowie Ihre Thesenauswahl ändern und über „Ergebnis anzeigen“ die Wirkung Ihrer Veränderungen betrachten. Ihr erstelltes Szenario wird dabei nicht mehr überschrieben.
- Um ein neues Szenario zu erstellen, klicken Sie auf Beenden. Dadurch kehren Sie zum Startbildschirm zurück und können ein neues Spiel starten.

5 LITERATURE

Rupprecht Consult (2011) Guidelines: Developing and implementing a sustainable urban mobility plan; Cologne