

Inhalt

Vorwort	Seite 04
Thema Was ist Gentrifizierung?	Seite 05
Methode Zielsetzung Hintergründe (Szenario, Spielziel , Spielmechanik)	Seite 06 Seite 07
Das Spiel Inventarliste aller Spielmaterialien Vorbereitung Spielanleitung Reflexion	Seite 08 Seite 11 Seite 12 Seite 14
Hinweise Hinweise zur Anleitung Hinweise zum Design Autor:innen Literatur	Seite 16 Seite 17 Seite 18 Seite 19

Impressum

Herausgeberin:
Arbeit und Leben Thüringen
Juri-Gagarin-Ring 152
99084 Erfurt

Telefon: 0361 565730
E-Mail: bildung@arbeitundleben-thueringen.de

Geschäftsführer: Uwe Roßbach

Diese Vorlage wird kostenfrei zur Verfügung gestellt. Rechte zur kommerziellen Verwendung oder Anpassung zu diesem Zwecke sind den Entwicklenden vorenthalten.

Vorwort

„Gentrifizierung“ ist mittlerweile vielen Menschen ein Begriff. Gerade in Deutschland, dem Land mit der EU-weit niedrigsten Wohneigentumsquote, haben sich die Entwicklungen auf dem Wohnungsmarkt der letzten Jahre einer breiten Bevölkerungsschicht bemerkbar gemacht. Dabei ist ein Problembewusstsein entstanden, das zuletzt in den Debatten um die Mietpreisbremse in Berlin und die Initiative „Deutsche Wohnen & Co. enteignen“ eine beachtliche Öffentlichkeit gefunden hat.

Junge Menschen sind in besonderem Maße auf den Wohnungsmarkt angewiesen. Ihre hohe Mobilität während Ausbildung und Einstieg ins Berufsleben bei vergleichsweise geringem Einkommen erhöht die Wahrscheinlichkeit, mit einschlägigen Schwierigkeiten konfrontiert zu werden oder diese im Bekanntenkreis mitzuerleben. Gerade Kinder aus finanzschwachen Haushalten machen diesbezüglich auch schon früher im Leben Erfahrungen. Insofern erscheint es wünschenswert, junge Menschen nicht nur bei der praktischen Bewältigung, sondern auch bei der Einordnung und Kontextualisierung solcher Herausforderungen zu unterstützen.

Das zentrale Anliegen bei der Entwicklung dieses Spiels war folglich, jungen Menschen einen spielerischen und assoziativen Zugang zum Phänomen der Gentrifizierung zu bieten. Dabei verzichtet das Design bewusst auf den Anspruch, den komplexen ökonomischen Prozess der Gentrifizierung auf analytischem Maßstab abzubilden. Als integraler Bestandteil des Spiels bietet die abschließende gemeinsame Reflexion die Gelegenheit, je nach Vorbildung der Spieler:innen, zusätzlich spezifisches Wissen zu vermitteln. Insbesondere aber richtet sich das Spiel

an Jugendliche und junge Erwachsene, die den Ausdruck „Gentrifizierung“ möglicherweise noch nie gehört haben. Dieses Begleitheft soll es Pädagog:innen und Betreuer:innen ermöglichen, das Spiel selbstständig vorzubereiten und es gegebenenfalls an die Bedürfnisse der Spieler:innen anzupassen. Ganz im Sinne des open source ist dabei eine große Bandbreite an Änderungen und Ergänzungen denkbar, von denen wir nur einige wenige andeuten werden.

Wir wünschen Spieler:innen und Betreuer:innen gleichermaßen eine spannende Auseinandersetzung!

Nachbarn ist eine Methode, um das Thema Gentrifizierung an junge und ältere Generationen heranzutragen, in einen Dialog zu kommen und gemeinsam Lösungsansätze zu besprechen.

Thema

Was ist Gentrifizierung?

„Gentrifizierung“ bezeichnet zumeist die Verdrängung einkommensschwächerer Haushalte durch wohlhabendere Haushalte in innerstädtischen Quartieren, somit einen wichtigen Aspekt der Auswirkung sozialer Ungleichheit auf den Wohnungsmärkten. Es kann aber auch die Verdrängung gewerblicher Nutzer:innen durch profitablere Nutzungsformen, sei es Wohneigentum oder andere geschäftliche Nutzungen, beinhalten. Den Ursprungsbegriff „gentrification“ führte die Engländerin Ruth Glass bereits 1964 ein. Sie beschrieb seinerzeit die soziale Veränderung eines Londoner Arbeiterviertels durch den Zuzug von Angehörigen der Mittelschicht. Dabei bediente sie sich einer Analogie zum 18. Jahrhundert, als Angehörige des grundbesitzenden niederen Adels, der „landed gentry“, auf ihre Liegenschaften in die Innenstädte zogen.

Populär wurde der Begriff durch die Stadtforschung der 1980er Jahre in England und den USA. In den USA ging es dabei vor allem um die ökonomische Aufwertung von Grundstücken und Immobilien in Armutsquartieren, die in der Nähe prosperierender Geschäftszentren von Großstädten lagen. Während die Stadtverwaltungen und die offizielle Politik diesen Prozess als „Revitalisierung“ der Innenstädte begrüßten, beklagten Kritiker die Verdrängung der meist afroamerikanischen und hispanischen Bewohner:innen aus den Vierteln. Schon damals erkannten Stadtforscher:innen, dass Gentrifizierung nur ein Element innerhalb eines weitumfassenderen Strukturwandels der Städte darstellte, dass zu diesem Strukturwandel wesentlich die Verschiebung von der Industrie- zur Dienstleistungsbeschäftigung gehörte sowie dass dieser Strukturwandel in den USA bereits seit den 1970er Jahren von einer wachsenden Polarisierung der Einkommen und Vermögen begleitet wurde.

Auch die deutsche Diskussion um die Ursachen und Folgen der Gentrifizierung findet vor dem Hintergrund einer Tertiarisierung in der Beschäftigungsstruktur der Großstädte und einer seit den 1990er Jahren zu verzeichnenden Polarisierung in der Verteilung von Einkommen und Vermögen statt.

Gentrifizierung geht auf einen Anstieg der Mieten und Eigentumswerte sowie, verzögert, der Grundstückspreise zurück. Betroffen sind vor allem zentrale, innerstädtische Lagen mit Altbaubestand oder kleinteiliger industrieller Nutzung in Gebäuden aus dem frühen 20. Jahrhundert.

Die Umwandlung von Wohngebieten kann von „innen“, durch die Modernisierung von Wohnungen seitens der Eigentümer:innen, angestoßen werden oder von „außen“,

zum Beispiel durch den Zuzug von Bewohner:innen mit größeren finanziellen Ressourcen oder zunächst auch nur mit der Ressource höherer Bildung. In der Regel ist dieser zweite Ausgangspunkt gemeint, wenn von Gentrifizierung die Rede ist. Der als typisch angesehene Prozess der Gentrifizierung erfolgt demnach in verschiedenen Phasen, in denen jeweils unterschiedliche Akteur:innen zum Zug kommen. Dabei geht eine symbolische In-Wert-Setzung des Viertels der ökonomischen voraus.

nach Kronauer, Martin, 2018, in BPD Dossier Stadt und Gesellschaft

Die Gentrifizierung verläuft nach Friedrich in 5 Phasen

- 1.** Ansiedlung der Pionier:innen als Ergänzung der bisherigen statusniederen Ortsansässigen.
- 2.** Anteil der Pionier:innen wird immer größer und das Geschäfts- und Dienstleistungsangebot richtet sich danach. Gleichzeitig beginnen Modernisierungen und Grundstücksspekulationen.
- 3.** „Gentrifier“ ziehen ein und verdrängen die alteingesessenen Ortsansässige sowie zunehmend die Pionier:innen.
- 4.** Zunehmend mehr Gentrifier. Luxussanierungen und Anstieg der Grundstücks- und Mietpreise sind zu beobachten.
- 5.** Statushöhere Gruppen ziehen verstärkt ein und der Wandlungsprozess vollzieht sich immer zügiger.

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, jungen Menschen einen spielerischen und assoziativen Zugang zum Phänomen der Gentrifizierung zu ermöglichen.

Dabei soll zunächst eine konkrete, aber überschaubare Basis an Wissen vermittelt werden. Die Spielmechanik stellt Gentrifizierung als einen Prozess der Teuerung dar, der von vielen verschiedenen Partikularinteressen angetrieben wird und auf Dauer zur Konsequenz hat, dass bestimmte Personen aus dem Viertel gedrängt werden.

Der Fokus der Spielenden liegt auf der funktionalen und der sozialen "Aufwertung" des Viertels. Themen wie bauliche und symbolische Aufwertung werden als Prozesse von Außen in das Spiel getragen.

Im Laufe des Spiels haben wichtige Akteur:innen der Gentrifizierung – von der "Pionierin" über die Investorin bis hin zur Politik – jeweils ihren Auftritt, wobei ihre zum Teil kontroversen Entscheidungen Anlass für Diskussion bieten.

Im Vordergrund steht für die Spielenden nicht primär das rationale Verstehen, sondern das Erleben.

Die Spielkonstellation mit ihren diversen Charakteren, unvorhersehbaren Entwicklungen, gemeinsamen Erfolgen und potenziellen individuellen Enttäuschungen bietet nicht nur einige spieltaktische Herausforderungen, sondern in erster Linie eine Projektionsfläche für die Erfahrungen und Assoziationen, welche die Spielenden selbst mitbringen. Je nach individuellem Zugang können hierbei Fragen von Identität und Verwurzelung, Gleichheit und Ungleichheit, Gerechtigkeit und Solidarität sowie Kooperation und Fremdbestimmung zur Verhandlung kommen. Gleichzeitig sind die Spielenden angehalten, ihre Rollen und Interessen zu reflektieren, sie gegen die Interessen Anderer abzuwägen, sie zu artikulieren und zu vertreten.

Lernziele

- Grundverständnis der Begriffe Gentrifizierung, Teuerung, Verdrängung
- Herstellung von Bezügen zu den eigenen realweltlichen Erfahrungen
- Kennenlernen der verschiedenen Akteure und Hinterfragen ihrer jeweiligen Motive
- Deutung von Gentrifizierung als einen multikausalen Prozess, in dem prinzipiell keine alleinigen "Schuldigen" auszumachen sind. Gleichzeitig jedoch ein menschengemachter Prozess, der in allen Aspekten verhandelbar ist und in keiner konkreten Form als gegeben hingenommen werden muss.
- Erleben und Reflexion kollektiver Handlungsfähigkeit
- Abwägen zwischen individuellen und kollektiven Interessen
- Artikulation und Verhandlung solcher Interessen
- Reflexion über Empfindungen und Assoziationen im Spielverlauf

Diese Aufzählung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und soll primär ein Angebot sein. Je nach Gruppe ist es fast unausweichlich, dass bestimmte Ziele in den Hintergrund rücken oder ganz wegfallen, während gleichzeitig neue, gruppenspezifische Ziele hinzukommen. Hier, wie überhaupt im ganzen Konzept, ist individuelle Anpassung nicht nur möglich, sondern ausdrücklich empfohlen.

Hintergründe

Szenario

Das Spiel findet in einem imaginären Stadtviertel statt. Dort wohnen alle Spielerinnen. Das ehemalige Arbeiterviertel ist nach Jahrzehnten der Vernachlässigung etwas heruntergekommen. Die niedrigen Mieten haben zuletzt aber "Pionierinnen" angelockt, auf der Suche nach günstigen Wohn- und Projekträumen (Phase 1-2). Das neue kulturelle Leben im Viertel erhält Aufmerksamkeit und einige Bewohnerinnen der Mittelschicht wurden angezogen. Dies ist ein klassisches erstes Anzeichen einer bevorstehenden Gentrifizierung (Phase 3).

Besonders interessant ist das Viertel, weil es dort ein stillgelegtes Industriegelände gibt, das die Stadt neu entwickeln möchte. Das bietet nicht nur der lokalen Bevölkerung neue Möglichkeiten der Gestaltung. Die Bewohnerinnen – d.h. die Spielenden – ahnen, dass sie versuchen sollten sich einzumischen. Sowohl um ihre individuellen Interessen zu verwirklichen als auch, um einer möglichen Verdrängung entgegenzuwirken.

Dazu gründen sie eine Initiative, die sich zur Aufgabe gemacht hat im Planungsprozess mitzureden. An dieser Stelle beginnt das Spiel.

Spielziel

Ziel der Spielenden ist es, bis zum Ende der letzten Runde in der Nachbarschaft wohnen zu können. Zudem haben alle Spielenden ein persönliches Spielziel, welches für die anderen bis zum Spielende geheim bleibt.

Spielmechanik

Im Spiel werden Elemente von Rollen-, Simulations- und Brettspiel kombiniert. Es ist semi-kooperativ, d. h. die Spielenden verfolgen ein gemeinsames Ziel ("Endgegnerin" ist die Spielmechanik selbst), sind aber auch gelegentlich Anreizen ausgesetzt, zu ihren Mitspielenden in Konkurrenz zu treten.

In jeder Runde wird eine von sechs Parzellen des alten Industriegeländes neu verplant. Aufgabe der Spielenden ist es, sich aus einer Reihe an Optionen auf eine gemeinsame Präferenz zu einigen und diese der Stadt anzutragen. Je größer dabei die Einigkeit, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass diese Präferenz auch tatsächlich umgesetzt wird.

Die Entscheidung am Ende jeder Runde hat eine unmittelbare Auswirkung auf die Dynamik im Viertel. Alle Spielenden haben individuelle Vorlieben und Abneigungen, deren Aktivierung ihre Wohnzufriedenheit beeinflussen. Zudem haben sie unterschiedliche Einkommens- und Wohnverhältnisse, was sie unterschiedlich anfällig macht für die Verteuerung, die mit vielen Entscheidungen einhergeht und somit für die Verdrängung aus dem Viertel.

Gemessen werden beide Faktoren – Wohnzufriedenheit und Bezahlbarkeit – anhand eines Punktekontos auf der Verdrängungsskala, das jede Runde neu bewertet wird. Wer am Ende einer Runde auf dem Feld „du musst ausziehen“ bleibt, sieht sich gezwungen, dieser Aufforderung nachzukommen. Dies gilt es gemeinsam zu verhindern.

Nachbarn

Das Spiel

Inventar

Die Druckvorlage (In s/w und bunt möglich)

- Spielanleitung (DIN A4)
- Spielplan (DIN A1 (oder zum zusammen kleben auf 4 DIN A3))
- Rollenkartchen (auf DIN A4, Zuschnitt nötig)
- Stadtratkärtchen (auf DIN A4, Zuschnitt nötig)
- Ereigniskärtchen (auf DIN A4, Zuschnitt nötig)
- Planungskärtchen (auf DIN A4, Zuschnitt nötig)
- End szenariokärtchen (auf DIN A4, Zuschnitt nötig)

Diese Materialien sind mit Hilfe eines Schneidwerkzeuges schnell und einfach vorzubereiten. Da die farbliche Gestaltung einige Spielfunktionen hervorhebt, empfiehlt es sich, die Materialien farbig auszudrucken. Ein Ausdruck in s/w ist jedoch auch möglich.

Was wird zusätzlich benötigt?

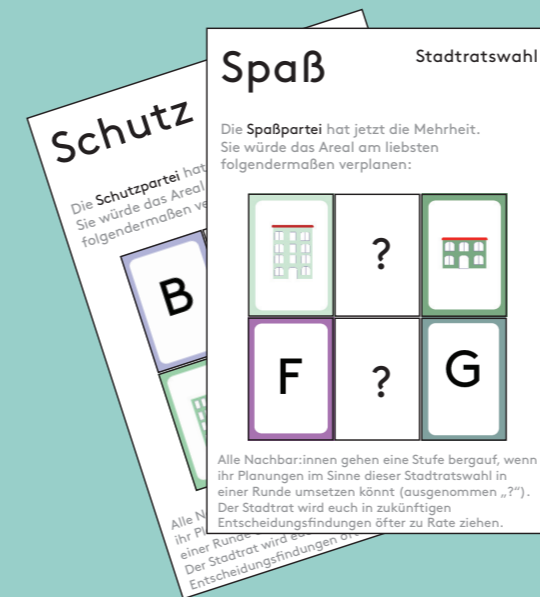
Es werden Spielfiguren für folgende Funktionen auf dem Spielplan benötigt:

- 1 Spielfigur pro Spielerin (zur Anzeige ihrer Punkte auf der Verdrängungsskala)
- 1 Anzeiger für das Preisniveau

Dies können beliebige kleinere Gegenstände sein (ein Würfel, ein Figürchen, etc.); sie sollten aber deutlich voneinander zu unterscheiden sein.

Eine Spieloption für ein dreidimensionales Spielerlebnis kann sein, den Hügel der Verdrängungsskala mit Spielsteinen in die Höhe nachzubauen. Die Spielenden bewegen sich so im dreidimensionalen Raum, was das Auf- und Absteigen im Spiel anschaulicher macht.

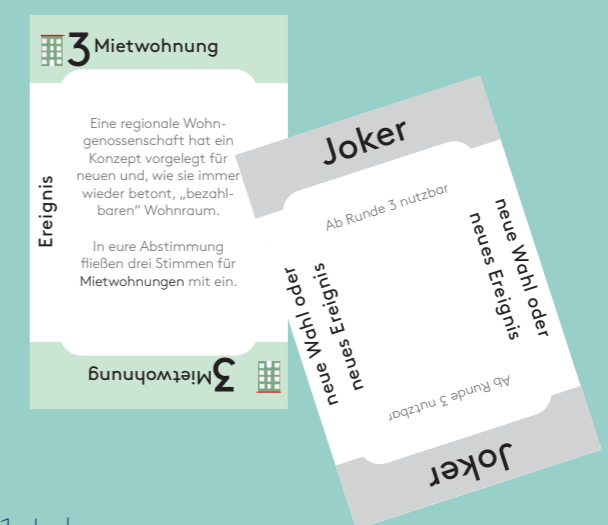
6 Stadtratskarten



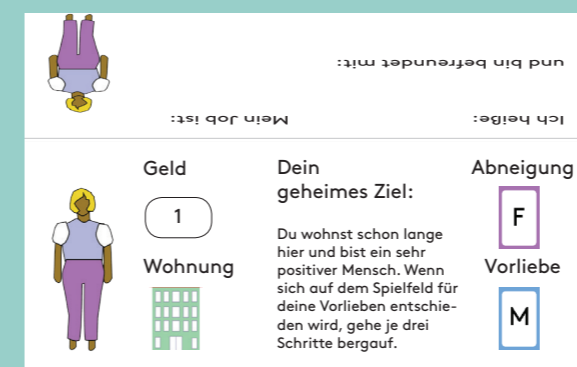
42 Planungskarten



17 Ereigniskarten



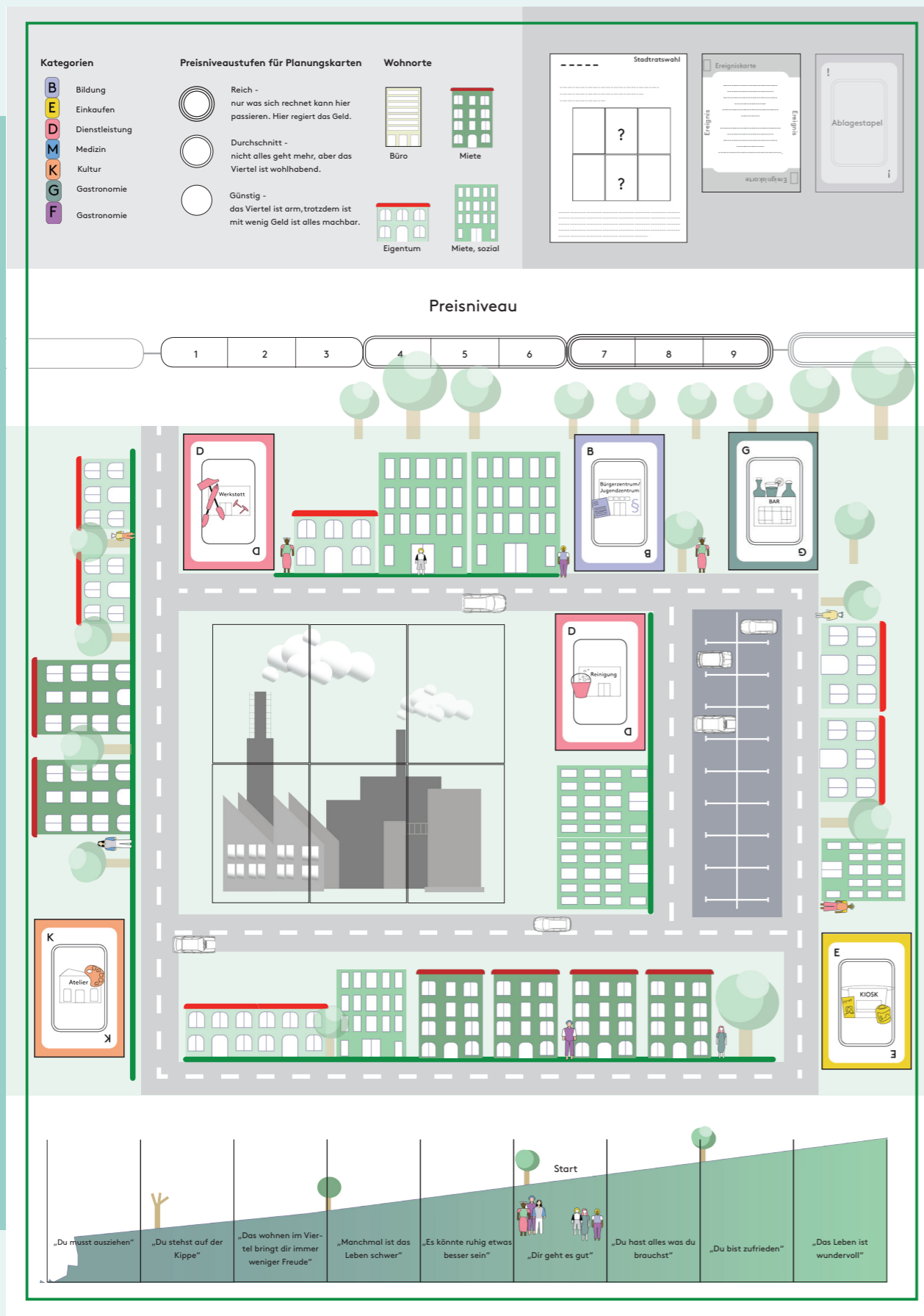
10 Rollenkartenaufsteller



1 Joker

3 End szenariokarten

Vorbereitung



1 Spielbrett

Vorauswahl Einleitung

1. **2. und 3.**

Rollen

7. **10.**

Aufbau

4. **5.**



Proberunde

11.

Vorauswahl

- Entsprechend der Anzahl der Spieler:innen wird eine Vorauswahl der Rollenkartchen getroffen.
 - Die Rolle mit der höchsten Einkommensstufe im Spiel hat die Funktion, mögliche Pattsituationen aufzulösen. In der Vorauswahl sollte darauf geachtet werden, dass genau eine solche Rolle im Spiel ist.

Einleitung

- Die Spielleitung oder eine Spielende:r stellt das Spiel und das Szenario vor. Dies kann auch als freie (dialogische) Einleitung geschehen.
- Die Spielenden erhalten jeweils eine Spielanleitung und machen sich mit dem Spielziel vertraut.

Aufbau

- Die Planungs-, Stadtrats- und Ereigniskarten werden verdeckt auf die dafür vorgesehenen Flächen auf dem Spielfeld gelegt.
- Die erste Stadtratskarte wird verdeckt gezogen und auf den verdeckten Stapel gelegt.
- Die Figur für das Preisniveau wird platziert.

Rollen

- Je ein Rollenkartchen wird verdeckt gezogen. Alle Spielenden machen sich mit der eigenen Rolle vertraut und wählen einen Namen und einen Job. Anschließend stellen sie die Rollenkarte mit dem Namen zur Runde vor sich auf.
- Die Spielenden stellen der Runde ihre Rolle vor. Dabei können sie selbst entscheiden wie viel sie über ihre Rolle preisgeben möchten.

- Alle Spielfiguren werden auf das "Start"-Feld der Verdrängungsskala gestellt.
- Alle Spielenden wählen eine "Freundin" aus und tragen den Namen auf der eigenen Rollenkarte ein. Die Spielleiterin erklärt, dass Freundschaften im Spiel für eine starke Verbindung stehen. Beim Auszug einer Spieler:in müssen die Spielenden Freund:innen auf der Verdrängungsskala zwei Schritte bergab gehen.

→ Die Freundschaften zwischen den Rollen können auch auf andere Weise verteilt werden, etwa durch das Los oder als Kette im Uhrzeigersinn. Die Wahl wird jedoch empfohlen, weil sich dadurch die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass Spieler:innen sich tatsächlich mit dem Schicksal der gewählten „Freundin“ identifizieren.

Proberunde

- Proberunde: An dieser Stelle ist ausdrücklich empfohlen, eine Spielrunde (siehe "Ablauf") probeweise durchzuführen, damit die Spieler:innen die verschiedenen Funktionen verstehen, bevor es "ernst" wird.
- Ab Runde 3 können Spielende den Joker einsetzen. Dies sagt die Spielleitende an.

Spielvariante – Fokus auf den Stadtrat

- Nach drei Runden wird eine neue Stadtratskarte aufgedeckt. Mit einer neuen politischen Mehrheit ändern sich auch die Planungspräferenzen.

Nachbarn

Spielanleitung

Ablauf

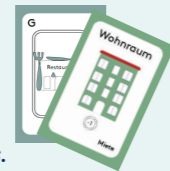
Das Spiel hat sechs Runden.
Jede Runde hat eine identische Reihenfolge:

1. Nachziehen

- Zieht je zwei Handkarten vom Ablagestapel.

2. Euer Planungsvorschlag

- **Wählt aus euren Handkarten je eine aus.** Legt diese vor euch. Ihr könnt euch je auch dagegen entscheiden eine Planung vorzuschlagen.
- Achtet dabei auf: den Stadtrat, eure eigenen Ziele, die Ziele eurer Mitspielenden und eurer Freundin
- Stellt je eure Karte vor und diskutiert welche ihr in der Gruppe auswählen wollt. Ihr könnt auch mehrere auswählen.
→ **Per Handzeichen stimmt ihr ab, welche Karten ihr vorschlagen wollt. Notiert wie viele Stimmen welcher Planungsvorschlag bekommen hat.**



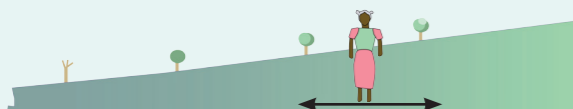
3. Ereignis und Ergebnis

- Zieht eine Ereigniskarte. In Kombination mit eurer Abstimmung ergibt sich hieraus die Entscheidung über die Planungskarte. Bei Stimmgleichheit entscheidet die Rolle mit dem höchsten Einkommen.



4. Ausführung und Wertung

- Die Planungskarte wird auf das Spielfeld gelegt. Wenn diese Karte eure Vorlieben oder Abneigungen zeigt, müsst ihr eure Position auf der Verdrängungsskala anpassen.
→ **Details zur "Wertung" findet ihr auf der Rückseite sowie auf euren Rollenkarten.**



Gemeinsames Ziel - Eure Initiative will erreichen, dass trotz aller Veränderungen alle von euch im Viertel wohnen bleiben können.

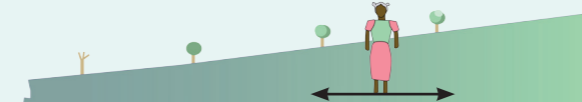
Eure Aufgabe - Beeinflusst die Planung für das alte Industriegelände in eurem Viertel so, dass das Preisniveau nicht zu sehr steigt – oder sinkt. Denn sonst könnte es schnell eng werden.

Euer Gegner - Interessen von außen, die über Ereigniskarten ins Spiel kommen und eure eigenen Interessen.



5. Preisniveau

- Die beschlossene Planung kann das Preisniveau steigen oder sinken lassen.
- Zusätzlich steigt das Preisniveau grundsätzlich jede Runde um +1.
→ **Passt das Preisniveau an.**
- Die Umrandung der Zahlen markiert die Verdrängungsstufen. Sie zeigen an wie gut sich eine Planungskarte im Viertel halten kann. Steigt das Preisniveau um eine Stufe, müssen Planungskarten von kleineren Stufen durch neue Planungen vom Ablagestapel ersetzt werden, die mindestens in der aktuelle Stufe sind. Nun muss die Wertung (Schritt 4) wiederholt werden.



6. Wohnungsmiete

- Jetzt wird die Miete gezahlt. Wenn das Preisniveau über eurem Einkommen liegt, verliert ihr für jede Stufe Differenz einen Punkt auf der Verdrängungsskala.

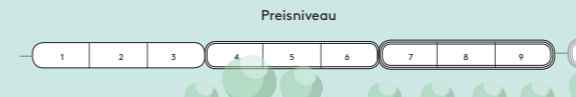
→ **Vor der nächsten Runde werden die ungenutzten Planungskarten in den Ablagestapel gemischt.**

Wertung

Das Preisniveau

zeigt an, wie hoch die Preise im Viertel für Wohnen, Lebensmittel und Hobbys aktuell insgesamt sind. Es wird beeinflusst durch:

- Die Runden – jede Runde steigt das Preisniveau um eins.
- Einige Planungskarten und die darauf abgebildete Preissteigerungen.



Die Verdrängungsskala



zeigt anhand deiner Figur an, inwiefern du dir deine Wohnsituation im Viertel noch leisten kannst und willst. Sie wird beeinflusst durch:

- die auf deiner Rollenkarte abgebildeten Vorlieben und Abneigungen
- die Preisniveau Differenz zur Einkommensstufe

a) Vorlieben. Für jede neue Planung, die deinen Vorlieben entspricht, gehst du einmalig eine Stufe auf der Verdrängungsskala bergauf.

b) Abneigungen. Für jede neue Planung, die deinen Abneigungen entspricht, gehst du einmalig eine Stufe auf der Verdrängungsskala bergab.

→ **Im seltenen Fall, dass eine Nutzung wegfällt, macht dies deinen Punktgewinn bzw. -verlust wieder rückgängig.**

JOKER

Ab Runde 3 könnt ihr einmal im Spiel demonstrieren. Dafür setzt ihr den Joker ein. Mehr als die Hälfte aller Spielenden muss die Entscheidung mittragen (die sogenannte "absolute Mehrheit"). Der Joker bewirkt eine der folgenden Dinge:

- Ihr dürft die Ereigniskarte der Runde ignorieren. Stattdessen wird euer Abstimmungsergebnis umgesetzt.
- Es gibt vorgezogene Neuwahlen. Ihr zieht eine neue Stadtratskarte.



c) Miete. Ist das Preisniveau im Viertel höher als dein Geld, gehst du pro Stufe Differenz (zwischen Preisniveau und Geld) eine Stufe bergab. Achtung: Die Differenz wird jede Runde abgezogen.

→ **Wohnst du in einer Eigentumswohnung, betrifft dich die Miete nicht.**

Bist du am Ende einer Runde am Ende der Verdrängungsskala angekommen, bleibt dir leider keine andere Wahl: Du musst aus dem Viertel wegzuziehen.

Die Anderen spielen ohne dich weiter.

→ **Hinweis: Wohnst du in einer Sozialwohnung, bekommst du eine Runde Aufschub.**

Wenn deine Freundin wegziehen muss, trifft dich das besonders. Du gehst in diesem Fall sofort zwei Felder bergab auf der Verdrängungsskala.

Reflexion

Die im Spiel vorgeführte "Realität" wird bestenfalls von den Spieler:innen schon während des Spiels offen hinterfragt. Dennoch ist es naheliegend, dass bestimmte Implikationen der Spielmechanik unkritisch als "real" wahrgenommen werden und sich nahtlos in bestehende Welt- und Menschenbilder einfügen. Es ist daher mindestens empfehlenswert, im Anschluss an das Spiel eine gemeinsame Reflexion vorzunehmen, um die im Spiel gemachten Erfahrungen aufzuarbeiten.

An dieser Stelle wird kein ganzheitliches Konzept angeboten, da die Anforderungen an eine solche Reflexion von Gruppe zu Gruppe hochgradig verschieden sind. Stattdessen folgt eine Sammlung von Gesprächsthemen, die absehbar für die meisten Spieler:innen von Relevanz sein dürften.

Beschreibung: Was ist im Spiel geschehen?

- Wie ist das Spiel ausgegangen?
- Was war die Situation am Anfang des Spiels?
- Welche Rollen hattet ihr?
- Was war genau eure Aufgabe?
- Konntet ihr sie erfüllen? (Warum ja/nein?)
- Was stand euch dabei im Wege?
- Welche Akteur:innen sind euch im Spiel begegnet?
- Was habt ihr diskutiert, welche Argumente habt ihr gebracht?
- Welche Entscheidungen habt ihr getroffen (und warum)?
- Habt ihr den Joker benutzt?
- etc.

Erfahrung: Was habt ihr im Spiel erlebt?

- Hat das Spiel Spaß gemacht?
- Konntet ihr euch in eure Rolle hineinversetzen?
- Wie habt ihr euch in eurer Rolle gefühlt?
- War es schwer, eure Interessen durchzusetzen?
- Ist es euch leicht gefallen, zusammenzuarbeiten?
- Wie ist es eurer Freundin ergangen?
- Was war eure Lieblingspartei der Stadtratwahlkarten?
- Habt ihr euch über etwas besonders geärgert?
- etc.

Reflexion: Was habt ihr während des Spiels (bzw. nach dem Spiel) gedacht?

- ... über die Politik?
- ... über die verschiedenen Wohnformen?
- ... über die Entscheidungen, die nicht eurer Abstammung entsprachen?
- ... über das Verhalten eurer Mitspieler:innen?
- ... über den Grund, warum das Preisniveau jede Runde steigt?
- etc.

Transfer: Erkennt ihr Elemente dieses Spiels in eurer Realität wieder?

- Mögt ihr den Ort, an dem ihr wohnt?
- Welche Dinge könnte man dort verbessern?
- Wird in eurem Umfeld ab und zu über die Themen dieses Spiels gesprochen?
- Habt ihr schon mal erlebt, dass jemand wegziehen musste?
- Habt ihr schon mal erlebt, dass bestimmte Dinge teuer wurden?
- Gibt es etwas, was ihr selbst in eurem Viertel gerne planen würdet?
- etc.

Bewertung: Sollten die Dinge so laufen, wie ihr sie im Spiel erlebt habt?

- Fandet ihr das Spiel realistisch?
- Ist es im Spiel fair zugegangen?
- Gab es etwas, was ihr ungerecht fandet?
- Wie sollte es stattdessen laufen (und warum)?
- Was würdet ihr tun, wenn euch so etwas passieren würde?
- etc.

Abstraktion: Wie könnte man die Vorgänge in diesem Spiel definieren und erklären?

- Was bedeutet "Gentrifizierung"?
- Warum werden bestimmte Dinge an manchen Orten immer teurer?
- Welche Interessen und Entscheidungen tragen dazu bei?
- Führt das immer und notwendigerweise zur Verdrängung?
- Kann man diesen Prozess bremsen oder aufhalten?
- etc.

Hinweise zur Anleitung

Bei eigentlich allen Spielen ist es wichtig, dass zumindest eine Person dabei ist, die das Spiel gut kennt und gegebenenfalls die Regeln erklären kann. Dies ist hier insbesondere der Fall, da sich das Spiel in erster Linie an Jugendliche richtet, die möglicherweise nicht nur inhaltlich (in Bezug auf Gentrifizierung) Neuland betreten, sondern auch in puncto Gesellschaftsspielen an sich.

Gleichzeitig besteht die Spielmechanik aus mehreren Elementen, deren Zusammenwirken je nach Spielgruppe sehr verschiedene Spielerlebnisse erzeugen kann. Pädagog:innen, die das Spiel anwenden möchten, ist daher grundsätzlich zu empfehlen, selbst vorher eine Proberunde zu spielen, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie das Spiel am besten anzuleiten wäre.

Wie bereits oben erwähnt ist es in jedem Fall empfehlenswert, mit den Spieler:innen zu Anfang eine Proberunde durchzuführen, damit sie sich während des Spiels selbst möglichst souverän auf ihre jeweilige Rolle konzentrieren können. Je nach Gruppendynamik und Vorbildung lohnt es sich dabei auch, das Spielbrett und einzelne Begriffe (etwa "Verdrängungsskala" oder "Preisniveau") einmal kurz zu betrachten, denn diese sind naheliegenderweise nicht für jede:n intuitiv zugänglich.

Dabei gibt es mehrere Stellschrauben, mit denen das Spiel an die Zielgruppe angepasst werden kann:

- In der Standardversion (mit 6 Runden und allen Funktionen inklusive Anleitung) dauert das Spiel ca. 60 Minuten. Dies setzt aber voraus, dass die Diskussionen während der einzelnen Runden auf jeweils ca. 3-5 Minuten beschränkt werden und eine Abstimmung einigermaßen zügig herbeigeführt wird. Bei "freier Bahn", insbesondere in diskussionsfreudigen Gruppen, hat das Spiel ansonsten die Tendenz, sich in die Länge zu ziehen. Je nach verfügbarer Konzentration können längere Diskussionen aber auch bereichernd sein.
- Es besteht grundsätzlich die Möglichkeit, das Spiel abzukürzen - entweder indem von Anfang an eine geringere Rundenzahl festgelegt wird, oder indem das Spielende an einen bestimmten Zwischenfall gekoppelt wird, etwa den Moment, an dem die/der erste Spielende ausziehen muss.
- Anpassbar ist auch die Intensität der politischen Komponente des Spiels. Die Standardversion sieht einen statischen Stadtrat vor, der für die gesamte Spieldauer dieselbe Planung verfolgt. Mit der Option, den Stadtrat am Ende jeder bzw. jeder zweiten oder dritten Runde neu zu ziehen - sozusagen regelmäßige Kommunalwahlen in das Spiel einzuführen - kommt eine zusätzliche Planungsunsicherheit ins Spiel. Diese sorgt für das eine oder andere ärgerliche Spielerlebnis, aber anschließend auch für zusätzlichen Diskussionsstoff und einen politischen Rahmen für die Reflexion.
- Wenn das Spiel parallel von verschiedenen Gruppen gespielt wird, kann die Spielleitung diese Dynamik nutzen und die Gruppenergebnisse am Ende des Spiels vergleichen lassen.
- Können mehrere Runden hintereinander gespielt werden, kann eine Gruppe die verschiedenen Ausgänge untereinander vergleichen. Hier sollte eine Zwischen- und eine Endreflektionsphase eingeplant werden.

Hinweise zum Design

Gentrifizierung ist ein hochkomplexer Prozess, dessen einzelnen Zusammenhänge noch lange nicht abschließend erforscht sind. Die Darstellung in Form eines Spiels erfordert jedoch nicht nur eine inhaltliche Festlegung darauf, was Gentrifizierung tatsächlich ist, sondern gleichzeitig auch eine starke Komplexitätsreduktion. Um die Charakteristika von Gentrifizierung sichtbar zu machen, die uns (auch aus pädagogischer Sicht) wesentlich erscheinen, haben wir uns für eine sehr schlichte Modellierung entschieden.

Im Folgenden werden einige wesentliche design choices angesprochen:

- **Gentrifizierung wird im Spiel vereinfacht** dargestellt als einen Prozess der Teuerung von Grundstücks-, Miet- und Konsumpreisen - sowie die Konsequenzen, die sich daraus ergeben. Auf eine Differenzierung dieser drei Faktoren wird jedoch verzichtet; sie werden pauschal zusammengefasst als Preisniveau auf dem Spielfeld. Das Preisniveau selbst wird von verschiedenen Faktoren beeinflusst (siehe Ablauf oben) und ändert sich jede Runde.
- Das Spiel ist gesetzt **in einem imaginären Viertel**, das die typischen Voraussetzungen für einen anstehenden Gentrifizierungsprozess mitbringt. Die Verteuerung ist daher bereits angelegt, da zu erwarten ist, dass das steigende Interesse am Viertel die Preise kontinuierlich nach oben treiben wird. Diese Annahme ist abgebildet durch die automatische Steigerung des Preisniveaus (Schritt 5 im Ablauf).
- **Verdrängung** hat in der Regel finanzielle Gründe. Die Bereitschaft, **finanzielle Härten** (sofern möglich) in Kauf zu nehmen, ist aber auch abhängig von **persönlichen Umständen**. Diese Kombination verschiedener Effekte ist im Spiel pauschal dargestellt als Verdrängungsskala, auf der alle Spielenden Punkte verlieren oder hinzugewinnen können.
- **Verdrängung ist nicht nur ein individuelles Schicksal, sondern wirkt sich auch auf die Sozialstruktur eines Viertels aus.** Der Wegzug von immer mehr

Hinweise

Menschen erodiert persönliche Netzwerke und setzt diejenigen, die zurückbleiben, dem Risiko einer zunehmenden Isolation aus. Diese Dynamik ist im Spiel eingebaut in Gestalt der Freund:in, deren Wegzug sich negativ auf das eigene Punktekonto auswirkt.

- Zudem betrifft die **Verdrängung nicht nur Privatpersonen, sondern auch gewerbliche und nichtgewerbliche Nutzungen** verschiedenster Art. Im Spiel sind daher bestimmte Nutzungen einem erhöhten Risiko der Verdrängung ausgesetzt, was zusätzlich für Dynamik sorgt.
- Gentrifizierung ist ein Prozess, der von **vielen verschiedenen Akteur:innen und Interessen** dezentral gesteuert wird. Diese Akteur:innen und Interessen treten auf in den Ereigniskarten, die ihnen einen konkreten Einfluss auf die Entscheidungen in der Stadtplanung verleihen. Sie sind bewusst stereotyp gehalten, um nicht während des Spiels zu viel Verwirrung zu stiften, dies kann (und sollte nach Möglichkeit) in der anschließenden Reflexion aber hinterfragt werden.
- Stadtplanung ist grundsätzlich **Zuständigkeit der Politik**. Diese ist im Spiel vertreten durch sich abwechselnde Parteien, die eine Mehrheit im Stadtrat erringen und dabei unterschiedliche Prioritäten mitbringen. Sie haben aber durchaus nicht immer die volle Kontrolle über das Geschehen: Partikularinteressen (Ereigniskarten), Entscheidungen des vorherigen Stadtrats sowie im Ausnahmefall auch Druck der Zivilgesellschaft machen die Stadtplanung zu einem Prozess ständiger Verhandlung.
- **Die Zivilgesellschaft, im Spiel vertreten durch die Bürgerinitiative** der Spieler:innen, muss nämlich nicht untätig zusehen, wie ihre Interessen ausverkauft werden. Ihre Präferenzen haben durchaus Gewicht, vor Allem dann, wenn sie mit großer Einigkeit vorgetragen werden. In der Erzielung dieser Einigkeit besteht jedoch eine der großen Herausforderungen der Spieler:innen, da individuelle Interessen (in Gestalt ihrer "Vorlieben und Abneigungen") dem kollektiven Bestreben, das Viertel und seine Gemeinschaft zu erhalten, regelmäßig im Wege stehen.

Über Uns

Die Lernmethode basiert auf einem von Lillith Kreiß entwickelten Ansatz. In „Desposition“ spielten Investor:innen und Besetzer:innen um die Nutzung der Stadt. In enger Zusammenarbeit mit den folgenden Verfassenden sind 2020-2022 diese Spiel und seine Methodik entstanden.

Lillith Kreiß

Planerin und Methodenentwicklerin

Kontakt
Lillith Kreiß
lillith@wasarchi.de
wasarchi.de

ist freiberufliche Methodenentwicklerin und arbeitet als Projektmanagerin mit Fokus auf Innovation und Ressourcenschutz in der Baubranche. Ihr Architekturstudium schloss sie mit einer Arbeit über den Einfluss soziokultureller Netzwerke auf die Stadtplanung ab. Seither ist sie Initiatorin von Projekten mit dem Fokus "Freiräume".

Thomas Leszke

Politikwissenschaftler

Kontakt
Thomas Leszke
thomas.leszke@gmail.com

ist Politikwissenschaftler und arbeitet freiberuflich als internationaler Wahlexperte für die OSZE, EU und UN. Von 2008 bis 2016 war er in der politischen Bildung aktiv, unter anderem für die Schwarzkopf-Stiftung und Caritas Köln. In seiner Wahlheimat leitet er die Initiative "Zukunftsrat Köln", die sich für den Einsatz des demokratischen Lösungsverfahrens stark macht.

Charlotte Kreiß

Produktdesignerin

Kontakt
Charlotte Kreiß
kreiss1@web.de

ist Diplom Studentin des Produktdesign an der Universität Kassel. Neben ihrem Studium ist Sie Künstlerin und zeigte in ihre Erstaussstellung 2022 eine Sammlung von Collagen, deren Gestaltungsansätze sich auch in "Nachbarn" wiederfinden.

Johannes Kemnitz

Arbeit und Leben Thüringen

Kontakt
Johannes Kemnitz
kennitz@arbeitundleben-thueringen.de
arbeitundleben-thueringen.de

arbeitet seit 2009 als Bildungsreferent für die politische Jugend- und Erwachsenenbildung bei Arbeit und Leben Thüringen. Sein Schwerpunkt ist die Verknüpfung von politischer Bildung mit Medienarbeit. Außerdem organisiert er internationale Jugendbegegnungen in Bosnien und Herzegowina, Serbien, Tunesien, Georgien und der Ukraine.

Caroline Pfeifer

MA Erziehungswissenschaftlerin Dipl. Psychologin

arbeitete von 2010 bis 2022 als Bildungsreferentin für politische Jugend- und Erwachsenenbildung bei Arbeit und Leben Thüringen, organisierte internationale Jugendbegegnungen; entwickelte und setzte zahlreiche Bildungskonzepte in den Themenfeldern Gesellschaft, Politik, Menschenrechte, Demokratie, Antirassismus und gegen Diskriminierung um.

Literatur

Holm (2010):

- Holm, A. (2010) Wir alle bleiben! - Gentrifizierung - Städtische Konflikte um Aufwertung und Verdrängung (1. Edition) Reihe: unrast transparent Soziale krise, unrast Verlag Münster

Siebel (2015):

- Siebel, W. (2015) Die Kultur der Stadt (1. Auflage) Surkamp Verlag Berlin

BPD, Kronauer (2018):

- Kronauer, M. (2018) Was ist Gentrifizierung?. BPD Dossier Stadt und Gesellschaft. <https://www.bpb.de/themen/stadt-land/stadt-und-gesellschaft/216871/gentrifizierung-ursachen-formen-und-folgen/?type=galerie&show=image&i=242149>, Zugang am 21.11.2022

Eckardt (2018):

- Eckardt, F. (2018)Gentrifizierung. Forschung und Politik zu städtischen Verdrängungsprozessen. Springer VS. https://www.researchgate.net/profile/Frank-Eckardt-2/publication/324617590_Hilflos_Was_man_gegen_Gentrifizierung_tun_kann/links/5d932d8292851c33e94b5e6c/Hilflos-Was-man-gegen-Gentrifizierung-tun-kann.pdf, Zugang am 21.11.2022

Lees, Slater:

- Lees, L. Slater, T. Wyly, E. (2013) Gentrification, ebook (1st Edition) Routledge. New York

Friedrich:

- Friedrich, K. (2000) Gentrifizierung. Theoretische Ansätze und Anwendung auf Städte in den neuen Ländern. Geographische Rundschau 52, H. 7-8, S. 34-39

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Arbeit und Leben Thüringen

Juri-Gagarin-Ring 152
99084 Erfurt

T 0361 565730
bildung@arbeitundleben-thueringen.de
www.arbeitundleben-thueringen.de