



## MobileCityGame

### Fördermaßnahme: MobilitätsZukunftsLabor2050



#### Ausgangssituation & Forschungsfragen

Über einen kooperativen und interdisziplinären Ansatz aus Gamification, Citizen Science und Partizipation entwickelt das interdisziplinäre Forschungsprojekt MobileCityGame ein computerbasiertes Serious Game zur niedrigschwelligen und allgemeinverständlichen Veranschaulichung von komplexen verkehrs- und stadtplanerischen Zusammenhängen und Entscheidungsoptionen. Existierende Simulationsmodelle der Verkehrsplanung und -entwicklung sowie Technologie- und Verhaltensdaten werden darin zu einem dynamischen Gesamtmodell mit einem Planungshorizont bis 2050 verknüpft. Das Ergebnis von MobileCityGame ist ein voll einsatzfähiger und kalibrierter Demonstrator eines interaktiven Simulationsspiels für urbane Nachhaltigkeits- und Mobilitätspolitik am Beispiel der Stadt Karlsruhe.

#### Projektansatz & Vorgehensweise

Die Gestaltung nachhaltiger Mobilitäts- und Verkehrssysteme in urbanen Räumen stellt auf begrenztem Raum und mit Interessens- und Zielkonflikten bezüglich Landnutzung, Lebensführung und Lebensqualität, Umwelt- und Klimaschutz, Wirtschaftlichkeit, Wettbewerbsfähigkeit und Komfort eine enorme Herausforderung dar. Neue Technologien und Organisationsformen in der Mobilität, wie etwa das automatisierte und geteilte Fahren, macht die Gestaltung einer zukunftsfähigen urbanen Mobilität zunehmend komplex - aber auch spannend. Die Entwicklung von Zukunftskonzepten, welche alle Dimensionen der Nachhaltigkeit erfüllen und von möglichst vielen Interessensgruppen getragen werden sollen, bedürfen der aktiven Beteiligung von Bürgerinnen und Bürgern, Unternehmen und kommunalen Stellen. Das Projekt

MobileCityGame setzt hier mit spielerischen Mitteln an.

### Projektziele & zu erwartende Ergebnisse

Basierend auf einem kooperativen und interdisziplinären Ansatz aus Gamification, Citizen Science und Partizipation bietet das MobileCityGame eine niedrigschwellige und allgemeinverständliche Plattform zur Vermittlung der komplexen Zusammenhänge, Möglichkeiten und Grenzen der Gestaltung städtischer Mobilitätssysteme für Privatpersonen, Bildungseinrichtungen, Wissenschaft und Kommunen. Die Nutzerinnen und Nutzer des MobileCityGame sollen damit einen spielerischen Einblick in die Möglichkeiten, Grenzen, Abhängigkeiten und Auswirkungen unterschiedlicher Ansätze urbaner Mobilitätspolitik erhalten.

MobileCityGame soll zudem städtischen Entscheiderinnen und Entscheidern erlauben, Strategie- und Handlungsoptionen bis zum Jahr 2050 einfach, schnell und kostengünstig zu testen und zu bewerten. Es ergänzt damit gängige Verfahren zur Erstellung von Verkehrsentwicklungsplänen durch eine strategische und partizipative Komponente. Insgesamt soll die kooperative und nachhaltige Gestaltung des Stadt- und Mobilitätsraumes mit MobileCityGame einfacher und transparent gestaltbar werden, um diese lebenswerter zu machen und Interesse an Politik und Teilhabe zu wecken.

### Fördermaßnahme

Nachhaltige urbane Mobilität

### Projekttitel

MobileCityGame. Interdisziplinäres Mobilitätsplan- und -simulationsspiel am Beispiel der Stadt Karlsruhe (Förderkennzeichen: 01UV2080A)

### Laufzeit

01.09.2020 – 31.08.2023

### Projektkoordination

Fraunhofer Institut für System- und Innovationsforschung ISI  
Dr. Claus Doll und  
Dr.-Ing. Susanne Bieker

### Projektpartner

Karlsruher Institut für Technologie (KIT)  
takomat GmbH

### Weitere Informationen

<https://www.isi.fraunhofer.de/de/competence-center/nachhaltigkeit-infrastruktursysteme/projekte/mobilecitygame.html>

### Ansprechpartner beim DLR Projektträger

Florian Strunk, Florian.Strunk@dlr.de

### Herausgeber

Bundesministerium für Bildung und  
Forschung

### Redaktion und Gestaltung

DLR Projektträger  
Umwelt und Nachhaltigkeit

### Bildnachweis

takomat GmbH

Bonn 2021