

## Game Changer

In der Stadt- und Sozialgeographie sind sie bekannt und auch darüber hinaus werden sie wahrgenommen – sogenannte „Stadtteile mit besonderem Entwicklungsbedarf“. Erkennbar sind sie beispielsweise an einem mangelnden Gemeinschafts- und Zugehörigkeitsgefühl der Bewohner\*innen, zahlreichen sozio-ökonomischen Herausforderungen, ethnischen und kulturellen Differenzen, aber auch an nachgewiesenen negativen Auswirkungen auf die mentale Gesundheit. Neben einem Quartiersmanagement und weiteren Unterstützungs- und Beratungsangeboten stellt sich die Frage, welche Möglichkeiten geschaffen werden können, um mentale Gesundheit und Soziales Wohlergehen von Bewohner\*innen in solchen heterogenen städtischen Quartieren zu verbessern.

Diese Frage bildete den zentralen Ausgangspunkt der im Rahmen der 4EU+ European University Alliance ausgerichteten Urban Health Case Challenge im Jahr 2021. Vom interdisziplinären Team der Studierenden Marlene Friedrich, Anna de Amici, Jan Chmielewski-Gill, Eliška Sýkorová und Susan Sitoula wurde der Ansatz eines Spiels verfolgt und die Projektidee „Game Changer“ entwickelt. Das Projekt „Game Changer“ wurde als Lösung konzipiert, die „cheap“, „sustainable“, „healing“ und „adaptable“ ist und damit in unterschiedlichen städtischen Quartieren eingesetzt werden kann.

„Game Changer“ setzt sich aus zwei Handlungssträngen zusammen. Den ersten Aspekt der Projektidee „Game Changer“ formt die Idee eines „Games“. Über das ganze Jahr sollen verschiedene Spiele stattfinden, die den sozialen Zusammenhalt stärken und dem städtischen Quartier eine Struktur geben. Die Teams werden durch Zufall gebildet, damit sich unter den Bewohner\*innen keine festen Gegnerschaften aufbauen, sondern sich in immer wieder neuen Gruppen wechselnde Zugehörigkeitsgefühle bilden. Die Organisation übernehmen freiwillige Bewohner\*innen oder Verantwortliche der Hausverwaltung. Doch was kann man sich unter einem „Game“ genau vorstellen? Auf der Basis der Probleme und Herausforderungen der vorgestellten städtischen Quartiere wurden Spiele für jede Jahreszeit entwickelt (siehe Abbildung 1).

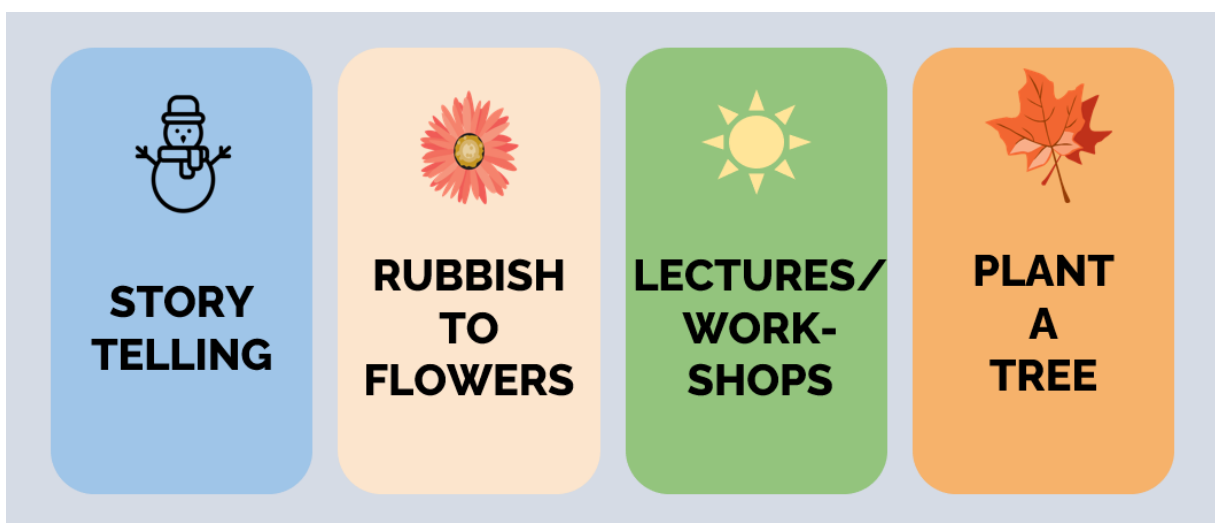


Abbildung 1: Übersicht der geplanten Spiele über das Jahr

Für die Durchführung der Spiele werden bereits vorhandene ungenutzte Räume der Gebäude sowie die Bereiche der gemeinsamen Umgebung der Gebäude verwendet, wodurch Kosten gespart werden können. Der Fokus der Spiele liegt auf folgenden Aspekten: Verschönerung des eigenen Wohnumfeldes, persönliche Identifikation mit sich selbst, seinem Zuhause und dem eigenen Lebensweg, Entwicklung sozialer Kontakte und Stärkung des sozialen Zusammenhalts.

Damit verbunden ist der zweite Aspekt der Projektidee, der auf dem Konzept der Nachhaltigkeit fußt und einen Wandel („*Change*“) bewirken soll. Das Ziel besteht darin ökonomische, ökologische und soziale Herausforderungen in den Blick zu nehmen und gezielt Lösungen für die drei Komponenten der Nachhaltigkeit zu entwickeln. Dabei wurden die drei wichtigsten Herausforderungen identifiziert und den drei Komponenten der Nachhaltigkeit zugeordnet (siehe Abbildung 2).

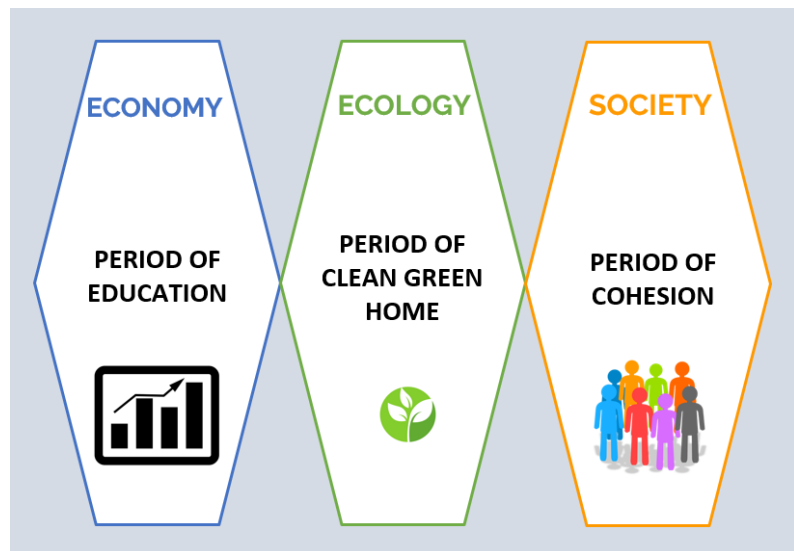


Abbildung 2: Aufbau der Projektidee "Game Changer"

Am Ende jeden Jahres wird ein finales Event organisiert, um an die Errungenschaften jeden Jahres zu erinnern und besonders aktive Teilnehmer\*innen zu küren. Das Spiel wird jedes Jahr fortgesetzt. Dies dient im Sinne der Nachhaltigkeit einer Verbesserung der Lebenssituation über mehrere Generationen hinweg. Aufgrund seiner Flexibilität bestehen außerdem Anpassungsmöglichkeiten der Projektidee „*Game Changer*“ für spezifische Herausforderungen unterschiedliche städtischer Quartiere.