10 Empfehlungen für die Gestaltung sozialer Begegnungsorte


Gareth Gardner, FLUX 2026

Erkenntnisse aus der Mars Studie zu Verbundenheit und Zugehörigkeit, durchgeführt von der University of Manchester in Kooperation mit FLUX in München, sowie aus weiterführender Forschung zu sozialer Verbundenheit, Zugehörigkeit und der gebauten Umwelt.

1

Orte schaffen, an denen Menschen „einfach sein“ können

Menschen sollten sich an einem Ort aufhalten können, ohne etwas zu konsumieren, an organisierten Angeboten teilnehmen oder mit anderen interagieren zu müssen. FLUX verdeutlicht den Wert dieser niedrigschwelligen Form des Aufenthalts, die keine besonderen Anforderungen stellt. Dies entspricht dem grundlegenden Prinzip eines Ortes, an dem Menschen „einfach sein können“.

Implikationen für die Gestaltung:
Räume sollten auch für das bloße Dasein geschaffen werden.

2

Das Alleinsein in Gesellschaft anderer angenehm gestalten

Die Teilnehmenden der Studie schätzten die Möglichkeit, den Ort allein besuchen und dennoch in der Gesellschaft anderer Menschen sein zu können. Alleinsein und soziale Verbundenheit schließen sich demnach nicht zwangsläufig aus.

Implikationen für die Gestaltung:
Orte sollten dazu einladen, auch allein Zeit verbringen zu können – in der Gesellschaft anderer, ohne selbst im Mittelpunkt zu stehen. Entscheidend ist, das soziale Geschehen beobachten und die Anwesenheit anderer genießen zu können, ohne interagieren zu müssen.

3

Selbstbestimmung über die Intensität sozialer Kontakte ermöglichen

Menschen haben unterschiedliche Bedürfnisse nach sozialer Interaktion. Diese können sich nicht nur von Person zu Person, sondern auch je nach Situation und Zeitpunkt verändern.

Implikationen für die Gestaltung:
Räume sollten unterschiedliche Formen sozialer Teilhabe ermöglichen – vom Rückzug über das Beobachten und Dabeisein bis zum direkten Austausch. Entscheidend ist, dass Menschen selbst bestimmen können, wie viel Interaktion sie wünschen. Mehr ist dabei nicht immer besser.

4

Aktivitäten als Brücken verstehen, nicht als Verpflichtung

Die Aktivitäten bei FLUX boten den Menschen eine Beschäftigung und einen Anlass, den Ort zu besuchen. Dadurch entstanden Gelegenheiten für soziale Kontakte, ohne dass die Besucher:innen ausdrücklich mit dem Ziel kommen mussten, andere Menschen kennenzulernen.

Implikationen für die Gestaltung:
Niedrigschwellige Aktivitäten sollten so konzipiert sein, dass Menschen daran teilnehmen, sie beobachten oder einfach daran vorbeigehen können. Sie können eine Einladung zur Begegnung sein, ohne dass die Teilnahme zur Voraussetzung für Zugehörigkeit wird.

MARS

MANCHESTER 1824
The University of Manchester

ZUSAMMENHALT by MARS

FLUX

5

Raum für ungeplante Begegnungen schaffen

Soziale Begegnungen müssen nicht gezielt initiiert werden, sondern können sich auch spontan ergeben. Die Erfahrungen bei FLUX verdeutlichen die Bedeutung informeller und zufälliger Begegnungen.

Implikationen für die Gestaltung: Räume sollten spontane Begegnungen auf natürliche Weise ermöglichen – etwa durch gemeinsam genutzte Tische, Sitzgelegenheiten, Wegeführungen oder Aktivitätsbereiche. So entstehen Gelegenheiten für Gespräche und soziale Kontakte, ohne dass Interaktion erwartet oder vorausgesetzt wird.

6

Menschen das Gefühl geben, willkommen zu sein

Ein Ort kann für alle zugänglich sein, ohne dass sich jeder dort willkommen fühlt. Die Ergebnisse zeigen, wie wichtig eine einladende Atmosphäre und psychologische Sicherheit sind, damit Menschen einen Ort selbstverständlich nutzen können.

Implikationen für die Gestaltung: Zugänglichkeit bedeutet mehr als physischer Zugang. Entscheidend ist, dass sich unterschiedliche Menschen willkommen fühlen und den Ort als Raum für sich wahrnehmen. Dabei müssen auch weniger sichtbare soziale, räumliche, sensorische und psychologische Barrieren berücksichtigt werden.

7

Vertrautheit und Zugehörigkeit wachsen lassen

Wiederholte Erfahrungen mit einem Ort und den Menschen, die sich dort aufhalten, können dazu beitragen, dass aus einem zunächst anonymen Raum ein vertrauter Ort wird.

Implikationen für die Gestaltung: Es sollten Anlässe geschaffen werden, die Menschen dazu motivieren, wiederzukommen und im Laufe der Zeit Vertrautheit mit dem Ort zu entwickeln. Ebenso wichtig sind Möglichkeiten, den Raum mitzugestalten, ihm eine persönliche Note zu geben oder sich an seinem sozialen Leben zu beteiligen. Dabei geht es nicht nur um die Verbundenheit mit anderen Menschen, sondern auch um die Beziehung zu einem Ort.

8

Manchmal brauchen Menschen Ruhe statt Gespräche

Die von Van den Berg und Kolleg*innen beschriebene Unterscheidung zwischen sozialer Nähe, Ablenkung, Erholung und Reflexion spiegelt sich auch in den Erfahrungen der FLUX-Teilnehmenden wider, die bereits den Aufenthalt am Ort als wertvoll empfanden.

Implikationen für die Gestaltung: Bereiche für soziale Aktivitäten sollten durch ruhige, geschützte Rückzugsorte ergänzt werden. Diese ermöglichen es, innezuhalten, zu beobachten oder sich Reizen zu entziehen, ohne vom sozialen Geschehen ausgeschlossen zu sein.

9

Orte für unterschiedliche Menschen und Bedürfnisse gestalten

Es gibt vermutlich nicht die eine ideale Gestaltung eines sozialen Begegnungsortes. Menschen unterscheiden sich in ihren sozialen, sensorischen und emotionalen Bedürfnissen.

Implikationen für die Gestaltung: Räume sollten durch unterschiedliche Sitzmöglichkeiten, räumliche Anordnungen, Aktivitäten und Reizintensitäten flexibel nutzbar sein. Dabei gilt es, verschiedene Gruppengrößen, Bedürfnisse und Nutzungsformen zu berücksichtigen, anstatt eine bestimmte Form der Teilnahme als die einzig „richtige“ vorzugeben.

10

Den Erfolg eines Ortes nicht nur an der Zahl sozialer Interaktionen messen

Eine zentrale Erkenntnis: Wer allein kommt, Zeit in Gesellschaft anderer verbringt, ohne Gespräche zu führen, und den Ort mit einem Gefühl der Zugehörigkeit verlässt, hat dennoch soziale Teilhabe erlebt.

Implikationen für Gestaltung und Evaluation: Soziale Räume sollten nicht nur anhand von Teilnahmequoten und Interaktionen bewertet werden. Ebenso wichtig sind Wohlbefinden, Zugehörigkeitsgefühl, Selbstbestimmung und Zugänglichkeit. Auch die wiederholte Nutzung und Möglichkeiten für soziale Kontakte sollten in die Bewertung einfließen.

STUDIEN UND QUELLEN

Mars Study on Connection & Belonging / FLUX Evaluation, University of Manchester, 2026.

Die Mars-Studie zu Verbundenheit und Zugehörigkeit ist eine qualitative Untersuchung von FLUX, durchgeführt von einem Forschungsteam der University of Manchester unter Leitung von Professor Pamela Qualter. Ziel war es zu verstehen, wie Menschen FLUX erleben und wie Eigenschaften des Ortes soziale Begegnungen, Gemeinschaft und Zugehörigkeit fördern können. Das Team führte 22 Einzelinterviews und drei Fokusgruppen mit insgesamt 14 Teilnehmenden durch, die FLUX bereits besucht und erlebt hatten. Nutzungsdaten von FLUX wurden ergänzend als deskriptiver Kontext ausgewertet.

Van den Berg & Schoenmakers (2026), Space for Loneliness: Design Guidelines for Loneliness-Friendly Environments.
Der Bericht führt die Forschung zu bebauter Umwelt und Einsamkeit. Er betont, dass Umgebungen, die Einsamkeit entgegenwirken können, unterschiedliche Bedürfnisse berücksichtigen sollten, darunter soziale Nähe, Verbundenheit, Ablenkung und Erholung.

MARS

MANCHESTER 1824
The University of Manchester

ZUSAMMENHALT by MARS

FLUX