



CSU mit FW Stadtratsfraktion

Datum
15.12.2025

LHM nutzt Forschungsprojekt „Crafting Futures“

Antrag Nr. 20-26 / A 05388 von Herrn StR Sebastian Schall
vom 23.01.2025, eingegangen am 23.01.2025

Sehr geehrter Herr Stadtrat Schall,

in Ihrem Antrag bitten Sie die Landeshauptstadt München (LHM) zu prüfen, ob das federführend an der Hochschule Mannheim zu erarbeitende Forschungsprojekt „Crafting Futures“ nach ausgereifter Entwicklung von der LHM verwendet werden kann. Dabei soll geprüft werden, ob das Projekt einerseits für die Verwaltung selbst (bspw. im Referat für Klima- und Umweltschutz oder im Referat für Stadtplanung und Bauordnung) von Hilfe sein kann und andererseits, ob es auch der breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht und von den Münchnerinnen und Münchnern genutzt werden kann (bspw. bei Öffentlichkeitsbeteiligungen oder Projektvorstellungen).

Begründung

„Mit dem Forschungsvorhaben ‘Crafting Futures’ soll es künftig unter Einsatz von Augmented Reality Technologie [sic] und generativer KI möglich sein, die noch unsichtbaren Folgen des Klimawandels in Städten für jeden unmittelbar erlebbar zu machen, indem in die reale Umgebung Visualisierungen von Ist- und Zukunftsdaten eingebettet werden“¹, schreibt die Hochschule Mannheim.

Damit wird es für praktisch jedermann möglich, mit dem eigenen Smartphone, Tablet oder auch mit einer Datenbrille einen Blick in die stadtplanerische Zukunft zu werfen. So werden Informationen zum Klimawandel schnell erleb- und begreifbar. Das kann sowohl für die Stadtverwaltung als auch für die Münchnerinnen und Münchner hilfreich sein.

¹ <https://www.hs-mannheim.de/einzelansicht/crafting-futures-klimawandel-erlebbar-machen-und-urbane-transformation-anstossen.html>

Ihr Einverständnis vorausgesetzt, teilen wir Ihnen zu Ihrem Antrag Folgendes mit:

Das Projekt „Crafting Futures“ verfolgt einen innovativen Ansatz, um die Auswirkungen des Klimawandels in städtischen Räumen mittels Augmented Reality (AR) und generativer Künstlicher Intelligenz (KI) sichtbar und erlebbar zu machen. Diese Technologien können grundsätzlich sowohl für die stadtinterne Verwaltung als auch für die Öffentlichkeit von großem Nutzen sein, da sich mit ihrer Hilfe komplexe wissenschaftliche Erkenntnisse verständlich und greifbar darstellen lassen.

Im Rahmen des Digitalen Zwilling München (DZM) wird bereits heute Virtual Reality (VR) aktiv genutzt, um städteplanerische Veränderungen und auch Klimaauswirkungen sichtbar und erlebbar zu machen. Zuletzt war es im Rahmen des Programms „REACT-EU“ möglich, mithilfe von Simulationen des Münchner Stadtklimas die Folgen des Klimawandels sichtbar und Planungen bereits heute erlebbar zu machen. Gefördert wurde dies vom Freistaat Bayern im Rahmen der EU-Innenstadt-Förderinitiative, mit der Mittel der Europäischen Union aus dem Programm REACT-EU zur Verfügung gestellt werden.²

Neben Klimaauswirkungen wird der Digitale Zwilling München auch heute schon genutzt, um Klimaanpassungsmaßnahmen zu unterstützen. So macht das GeoPortal „Kühle Orte“ bereits heute sichtbar, wo man sich an besonders heißen Tagen bestmöglich abkühlen kann.³

Wir werden die wesentlichen Ergebnisse des Projekts „Crafting Futures“ weiterhin beobachten. Zudem werden wir prüfen, welche Ergebnisse nach Abschluss des Forschungsprojekts „Crafting Futures“ auch in München Anwendung finden könnten.

Wir danken Ihnen für Ihre Anregung und Ihr Interesse an der Nutzung innovativer Technologien zur Verbesserung unserer Stadt.

Das Referat für Klima- und Umweltschutz und das Referat für Stadtplanung und Bauordnung haben das Antwortschreiben mitgezeichnet.

Um Kenntnisnahme von den vorstehenden Ausführungen wird gebeten. Wir gehen davon aus, dass die Angelegenheit damit abgeschlossen ist.

Mit freundlichen Grüßen

gez.
Dr. Laura Dornheim
IT-Referentin

² <https://muenchen.digital/meldungen/digitaler-zwilling/2024/digitaler-zwilling-muenchen-klimasimulation.html>

³ https://geoportal.muenchen.de/portal/kuehle_orte/