BUTTER BEI DIE ZUKUNFT

Beteiligung zur Neugestaltung des Kaufhaus-Areals in der Bremer Innenstadt

Zusammenfassung des zweiten Nutzungsworkshops, 29.05.2026

Bremen, Juni 2026

BRESTADT

Zusammenfassung des zweiten Nutzungsworkshops

Tag der Veranstaltung: 29.05.2026, 16:30 – 21:00 Uhr

Ort der Veranstaltung: KWADRAT Bremen, Wilhelm-Kaisen-Brücke 4, 28199 Bremen

Die Bürger:innenbeteiligung zur Neubebauung des ehemaligen Kaufhaus-Areals in der Bremer Innenstadt war Bestandteil eines kooperativen Planungs- und Wettbewerbsverfahrens. Unter der Prozessmarke „Butter bei die Zukunft“ wurden Bremerinnen und Bremer eingeladen sich an der Frage, welche Nutzungen am Standort gewünscht sind und wie diese ausgestaltet werden könnten, zu beteiligen.

Der zweite Nutzungsworkshop baute auf den Ergebnissen des ersten Workshops (22.04.2026) und ersten Ableitungen aus der Onlinebeteiligung (09.04. – 03.05.2026) auf. Er war als rotierendes Stationenformat angelegt.

Angepasst an den Themen aus dem ersten Workshop wurde an fünf Stationen Zielbilder, Nutzungsideen und Spannungsfelder diskutiert. Die Stationen umfassten folgende Themen:

Gruppe 1 **Dritte Orte, Soziales, Kultur, Freizeit und Sport**

14 Teilnehmende

Gruppe 2 **Wohnen und Sonderformen**

12 Teilnehmende

Gruppe 3 **Einzelhandel und Gastronomie**

11 Teilnehmende

Gruppe 4 **Dienstleistungen, Büros, urbane Produktion**

13 Teilnehmende

Gruppe 5 **Querschnittsthemen und Gesamtbild**

11 Teilnehmende

Im Mittelpunkt stand die Frage, wie unterschiedliche Anforderungen – etwa Offenheit und Sicherheit, Bezahlbarkeit und Wirtschaftlichkeit, Aufenthaltsqualität und Dichte oder Wohnen und Nachtleben – miteinander in Einklang gebracht werden könnten.

Die Zuteilung in die Arbeitsgruppen erfolgte zufällig.

Nach Abschluss der Gruppenarbeiten wurden die Teilnehmenden aufgefordert die erarbeiteten Cluster mit Farbpunkten zu priorisieren. Dadurch entstand ein Gesamtbild, das die folgende Auswertung ermöglicht:

Ergebnisse

1. Präferenzen-Auswertung

Gruppe 1: Dritte Orte, Soziales, Kultur, Freizeit und Sport

Sehr hohe Priorität:

- Raum für alle (25 Punkte): inklusiv, nicht zu spezifisch für bestimmte Gruppen, tlw. konsumfrei, niedrigschwellig, gut erreichbar, begrünt, möglichst selbsttragend, Trägerschaften mitdenken
- Raum für Machen & Ausprobieren (21 Punkte): Makerspaces, Reparatur und Kreislauf, Lern- und Begegnungsorte
- Raum für Kultur und Event (17 Punkte): braucht aktives Management
- Raum für Bewegung und Sport (17 Punkte): kleinteilige Angebote im Freien und Indoor, Angebote für verschiedene Altersgruppen, Wasserfläche

Hohe Priorität:

- Raum für Stadtgesellschaft und Diskussion (14 Punkte): Orte für Austausch, Demokratie, Bildung (in Bezug auf Diskussionen, Demokratie), Selbstorganisation
- Raum für Flexibilität und Wechsel (12 Punkte): multifunktional, offen gestaltete Räume
- Räume für Jugendliche (11 Punkte): spezifische Angebote notwendig, Frage der Betreuung

Mittlere bis geringe Priorität:

- Angebote für Kinder (4 Punkte) und ältere Menschen (2 Punkte): Finanzierung als Herausforderung

Ohne Bepunktung:

- Raum für Ausblick: öffentliche Dachterrassen, Kunst auf dem Dach
- Pocket Park
- Wohnen als Konflikt

Zentrale Erkenntnisse:

- großer Konsens zu offenen, aneignungsfähigen und nicht-kommerziellen Räumen („Raum für Alle“)
- Wunsch nach Flexibilität, Multifunktionalität und Aneignung durch Nutzer:innen
- Dachflächen als wichtiger Bestandteil (Aufenthalt + Gastronomie), jedoch mit Nutzungskonflikten (Lärm)
- offene und konsumfreie Räume können nur funktionieren, wenn Betrieb, Sicherheit, Müll, Wettertauglichkeit und Verantwortlichkeiten frühzeitig mitgedacht werden

Gruppe 2: Wohnen und Sonderwohnformen

Sehr hohe Priorität:

- Öffentliche Dachflächen als Highlight (33 Punkte)
- Dauerhaftes Wohnen zur Förderung sozialer Netzwerke (25 Punkte)

- Wohnungsmix, der soziale Durchmischung fördert (24 Punkte): Exklusivität verhindern, wohnortnahe Infrastruktur
- Gemeinwohlorientierte Trägerschaft (22 Punkte)

Hohe Priorität:

- Wohnen mit Kindern + Infrastruktur (11 Punkte)
- Wohnen darf klassische Citynutzungen nicht einschränken (9 Punkte)
- „Vertikales Dorf“/ Quartiersansatz (8 Punkte, aber umstritten): integrierter Ansatz, Wohnungsmix für unterschiedliche Zielgruppen, Gemeinschaftsräume

Geringe Priorität:

- Wohnen für Urbanisten (1 Punkt)
- Dachflächen für die vor Ort Wohnenden (1 Punkt)

Kontrovers/ Konfliktfelder:

- Grundsätzliche Frage: Wohnen vs. urbane Nutzungsmischung
- Lärmkonflikte zwischen Wohnen und Innenstadtfunktionen
- Toleranz gegenüber zentrentypischen Lebensgewohnheiten und Belastungen ist von Vorteil
- Zweifel an Nachfrage für Familienwohnen in der City
- Mitbedenken von Folgeeinrichtungen (bei einer Erhöhung des Wohnanteils)

Zentrale Erkenntnisse:

- Wohnen wird gewünscht, aber nur unter klaren Bedingungen (urban, tolerant, integriert)
- Große Bedeutung von sozialer Mischung und langfristiger Stabilität
- Zielkonflikte zwischen Öffentlichkeit und Nachbarschaftsschutz durch kluge Konzepte entschärfen
- Gebäude in Funktionen auftrennen

Gruppe 3: Einzelhandel und Gastronomie

Sehr hohe Priorität:

- Kleinteiliger Einzelhandel (33 Punkte): höhere Flexibilität, inklusiv
- Erlebnisbasierter Einzelhandel (23 Punkte): Kreislaufwirtschaftszentrum, Ressourcenzentrum, Tauschbörse, „Do it yourself“
- Außengastronomie (21 Punkte): Mischung aus Gastronomie und eigener Verpflegung, Drogenproblem und Wohnungslose als Konflikt

Hohe Priorität:

- Regionale Gastronomie (18 Punkte): wechselnde Kulturangebote, touristisches Aushängeschild
- Multifunktionale, flexible Räume (11 Punkte) aber kein Überangebot
- Pop-Up-Stores: nicht nur auf Einzelhandel bezogen (bspw. auch Kunst) (10 Punkte):
- Markthalle (10 Punkte): auch für verschiedene Veranstaltungen und nicht nur Gastronomie, regionale Produkte

Geringe Priorität:

- Rooftopbar (8 Punkte): Wunsch nach vielfältigem Ort für Vieles
- Clubs und Nachtleben (4 Punkte): modernes, flexibles Konzept, für alle Altersgruppen

Keine Priorität/ kritische Einschätzung:

- Shopping Mall (0 Punkte): bestehendes Angebot bereits zu hoch, zu großflächig
- Systemgastronomie (0 Punkte)
- Gastrohalle (0 Punkte): aber keine Konkurrenz zur Markthalle 8

Zentrale Erkenntnisse:

- EZH: Klare Absage an klassische Mall-Strukturen → Fokus auf Erlebnis, Identität und Kleinteiligkeit
- Unterschiede in der Haltung zur Anzahl von Einzelhandel am Standort
- „eigene Identitätsausbildung“, Entwicklungen von gegenseitigen Synergien als Chance für Besonderheit
- Verknüpfung mit regionalen Produkten, Kultur und Kreislaufwirtschaft
- Starke Rolle von Gastronomie als Frequenzbringer und sozialer Treffpunkt/ Raum

Gruppe 4: Dienstleistungen, Büros und urbane Produktion

Sehr hohe Priorität:

- Werkstätten/ Manufakturen (36 Punkte): Einzelhandel und Reparatur/ Verband, historisch/ bremisch, unterschiedliche Uhrzeiten und Geruchsbelästigung als Konflikte
- Innovation, Fab-Labs, Smart Labs (24 Punkte): Kooperation mit bspw. Universität/ Bibliothek

Mittlere Priorität:

- Sport- und Gesundheitsangebote (15 Punkte)
- Kinderbetreuung (14 Punkte)
- MVZ Medizinisches Versorgungszentrum (12 Punkte)
- So viel wie möglich zur Querfinanzierung nutzen (11 Punkte): immer wieder neu denken, Nutzung der Einnahmen für konsumfreie Räume

- Nachhaltigkeit als gemeinsamer Nenner, Kostenfrage/ Systemfrage, Zwischennutzung ermöglichen/ mitdenken (9 Punkte)

Geringe Priorität/ kritische Einschätzung:

- Co-Working (4 Punkte) → wenig tragfähig ohne Zusatzangebote, Differenzierung ggf. durch soziale Co-Working-Konzepte
- Übernachtung (3 Punkte): Abstimmung mit konkurrierenden Angeboten im Umfeld
- Lager- und Transportdienstleistungen (3 Punkte)
- Dienstleistungen (2 Punkte)

Zentrale Erkenntnisse:

- Fokus auf produktive, sichtbare Nutzungen (Handwerk, Produktion, Innovation)
- Büroflächen nur in begrenztem Umfang akzeptiert als Mittel zur Finanzierung; dabei flexibel denken
- Wunsch nach Alleinstellungsmerkmal („BüroPLUS“, „InnovationPLUS“) und Motto/ Leitmotiv für das Quartier

Gruppe 5: Querschnittsthemen und Gesamtbild

Sehr hohe Priorität:

- Klimaanpassung und Spaß verbinden (36 Punkte): evtl. Urban Gardening (Verantwortlichkeiten klären), bespielbare Ausstattung (bspw.: Fontainenfeld, Vernebler, Wasserrinne, Grünelemente mit Erlebniswert) → generationsübergreifend attraktiv, kindgerecht, barrierefrei
- Mutiges Alleinstellungsmerkmal mit überregionaler Strahlkraft (31 Punkte): durch besondere Baulichkeit und Nutzung, (bspw.: belebte Außenterrassen auf allen Ebenen, Erlebnisinszenierung des Dachs o.ä.)
- Intelligent und nachhaltig Bauen (flexibel und zukunftssicher) (30 Punkte): Kreislaufwirtschaft, bauliche Flexibilität, Nutzungsoffenheit, nachhaltige Energieversorgung

Hohe Priorität:

- Möglichkeitsräume für Kunst und Veränderung (17 Punkte): bspw. Lichtkonzepte, veränderte Farbigkeit von (Boden-Oberflächen), Kooperationen mit Vereinen, Stiftungen und Institutionen (bspw. Weserburg, HfK, Kunsthalle)
- Däch(er) als ganz besonderer Ort (10 Punkte): öffentliche Dachebene mit Begrünung, Wasser, Cafés, Sport, Sky-Schaukel, Himmels-Steg etc.

Geringe Priorität:

- Witterungsschutz (4 Punkte)
- Konfliktmanagement zwischen Ruhe und Aktivität (4 Punkte): Raumgliederung

Zentrale Erkenntnisse:

- Ort soll ein überregional wahrnehmbares Highlight werden
- Kombination aus Architektur, Nutzung und öffentlichem Raum als Identitätsträger
- Klimaanpassung soll als Erlebnisfaktor gedacht werden (blaugrüne Infrastruktur mit Erlebnisqualität)
-

2. Das gemeinsame Perspektivbild

Der Standort entwickelt sich zu einem besonderen, attraktiven, spannenden, offenen, vielfältigen und identitätsstiftenden Stadtraum, der die Bremer Innenstadt nachhaltig stärkt.

Zentrale Leitlinien:

- Niedrigschwellige, konsumfreie Orte als Rückgrat (Dritte Orte)
- Kleinteilige, erlebnisorientierte Nutzungsmischung statt monofunktionaler Strukturen
- Starke Verzahnung von Kultur, Gastronomie, Handwerk und sozialen Angeboten
- Besondere Erlebnis- und Aufenthaltsqualität durch Begrünung und attraktive Freiräume, Klimaresilienz als Erlebnispotenzial
- Räume für Teilhabe, Kreativität und Aneignung
- Dachflächen als öffentlich zugängliche Highlights mit besonderem Erlebniswert

Synergien zwischen den Nutzungen

- Gastronomie + Dritte Orte = längere Aufenthaltsdauer
- Handwerk/ Produktion + Einzelhandel = Sichtbarkeit und Erlebnis
- Wohnen + soziale Infrastruktur = Belebung über den Tag
- Gewerbe / Arbeitnehmer bringen Frequenz für Gastronomie, EZH, Kunst & Kultur
- Dachnutzung + Gastronomie + Kultur = identitätsstiftender Leuchtturm
- Klimaelemente + Freizeit = Aufenthaltsqualität

Zu vermeiden sind:

- Große monofunktionale Einheiten (z.B. klassische Shopping Mall)
- Exklusive oder wenig zugängliche Nutzungen
- Reine Konsumorientierung ohne Mehrwert
- Verhinderung von Lebendigkeit durch die Einforderung des Schutzes der Anwohnenden
- Nutzungskonflikte ohne klare räumliche oder organisatorische Trennung
- Überangebot von Büro oder Co-Working

3. Weitere Hinweise

- Flexibilität und Wandelbarkeit sind essenziell für langfristigen Erfolg
- Betreiberstrukturen müssen früh mitgedacht werden, Partnerschaften sind zu bilden
- Sicherheit, Sauberkeit und Organisation sind entscheidend

- Zielgruppenübergreifende Angebote (jung-alt, sozial gemischt) sind gewünscht
- Integration in die Innenstadt und gute Wegebeziehungen sind zentral

Fotos: Johanna Stolzenberger