

Der öffentliche Raum als Experimentierfeld

Workshop

Kinder und Jugendliche verbringen ihre Freizeit oft draußen und haben dafür ihre ganz eigenen, für sie interessanten Orte. Dabei wird der öffentliche Raum intensiver und unkonventioneller als von vielen anderen Gruppen genutzt. Junge Menschen in Planungs- und Gestaltungsprozesse einzubeziehen, ist für viele Kommunen jedoch oftmals eine noch nicht wirkliche greifbare Aufgabe. Besonders dann, wenn es nicht um spezielle Sport- und Spielplätze oder Jugendeinrichtungen geht, stellt sich die Frage, wie Kinder und Jugendliche sinnvoll in Entwicklungsprojekte einbezogen werden können. Wie kann die Partizipation dieser Gruppen über reine Informationsveranstaltungen hinausgehen?

Kinder und Jugendliche müssen in Partizipationsvorhaben als Personen geachtet werden, die dazu in der Lage sind, Verantwortung zu übernehmen. Es soll nicht die Frage danach gestellt werden, ob Kinder und Jugendliche Verantwortung übernehmen können, sondern in welcher Weise sie dazu in der Lage sind, und welche Unterstützung sie dabei benötigen.

Im Rahmen der Laufzeit des Reallabors Stadt:quartiere 4.0 (2015 - 2019) sind eine Vielzahl an Projekten mit unterschiedlichen Handlungsfeldern, Projektpartnern, Werkzeugen und Orten entstanden. Dabei sind viele Kooperationen eingegangen worden und im regen Austausch Impulse an Verwaltung, Planende und bürgerschaftliche Akteurinnen und Akteure generiert worden. Drei Projekte sind dabei mit besonderem Bezug auf baukulturelle Vermittlung und Beteiligung von Kindern und Jugendlichen in Stuttgart und Herrenberg entstanden: Ein gemeinsames Aktivitätstracking von Jugendlichen in und mit der Stadt Herrenberg, die Stadtteilbeteiligung für die Neugestaltung des Stöckachplatzes in Kooperation mit der Stadt Stuttgart sowie die Kinderbeteiligung im Rahmen der Voruntersuchung für ein Sanierungsgebiet des Stuttgarter Stadtteils Gaisburg in Zusammenarbeit mit dem Jugendamt Stuttgart.

Bei den Projekten wurden jeweils verschiedene digitale und analoge Werkzeuge angewendet, mit welchen die Präferenzen der Kinder (Wünsche, Stressfaktoren etc.) spielerisch abgefragt und die Ergebnisse der Beteiligung für die weitere Verarbeitung sichtbar gemacht wurden.

Eingesetzte und erprobte Werkzeuge waren dabei unter anderem:

- Physische Modelle
- 3D-Modell in Virtual Reality Umgebung (CAVE)
- 360° Kamera
- QR-Codes
- Stressmessung (Zusammenarbeit mit dem Karlsruher Institut für Technologie KIT)
- Aktivitätstracking
- App #Stadtsache
- Augmented Reality
- Digitale & Analoge Bildbearbeitung

Ziel war es, neben der Präferenzabfrage und Visualisierung von Beteiligungsinhalten, auch die Potentiale und Möglichkeiten des Zusammenwirkens der eingesetzten Werkzeuge für Beteiligungsverfahren zu untersuchen. In diesem Workshop stehen dabei die App #Stadtsache, analoge+digitale Bildbearbeitung und die Möglichkeiten zur Einbindung digitaler Inhalte in physische Modelle im Vordergrund.

Mithilfe der Geotagging-App #stadtsache (<https://stadtsache.de>) können Beteiligte spontan und intuitiv Orte, Ideen und Eindrücke in ihrem Viertel festhalten und kommentieren. Mit deren Hilfe können niederschwellig und spontan Fotos, Videos oder Sprachaufnahmen

gemacht und mit Kommentaren, insbesondere auch Bewertungen versehen werden. Dank der Verknüpfung mit GPS-Koordinaten werden die Kommentare direkt mit einem Ort gekoppelt und können im Verlauf des Prozesses in Bezug darauf präsentiert und interpretiert werden. Durch die intuitive Bedienung der App #stadtsache eignet sie sich insbesondere für Kinder- und Jugendbeteiligungen. Prinzipiell ist Geotagging selbstverständlich auch für Erwachsene gut anwendbar. Vorauszusetzen sind lediglich grundlegende Fertigkeiten in der Bedienung von Smartphones. Eine kurze Einführung in die App genügt.

Ideen zur Umgestaltung neuer Orte können jedoch auch analog in eine Aufnahme des Ortes eingezeichnet oder als digitale Collage zusammengestellt werden.

Ist ein Ort identifiziert, der neu gestaltet oder verändert werden soll, kann eine Aufnahme des Ortes als Vorlage dienen, um diese per analoger Zeichen- oder Collagenvorlage oder digital mit Bildbearbeitungsprogrammen zu verändern. Zeichnungen oder freigestellte Bilder von Gestaltungselementen dienen hierbei dazu, den konkreten Ort neu zu erfinden und sichtbar zu machen. Beteiligte können jeweils eigene Entwürfe erarbeiten oder als Gruppe eine gemeinsame Vorstellung entwickeln, Ideen diskutieren, verwerfen und anpassen. Mittels der gemischten Verwendung analoger und digitaler Ideenfindungs- und Visualisierungsmethoden können die einzelnen Vorschläge von allen Teilnehmenden effektiv und direkt am Bild diskutiert werden. Zur Präsentation der Ergebnisse können die Bilder beispielsweise online ausgestellt, per QR-Code im physischen Modell platziert oder im öffentlichen Raum ausgestellt werden. Die Methode eignet sich für alle Altersgruppen von Kindern und Jugendlichen bis hin zu Senioren – allerdings nur mit geeigneter Leitung oder Unterstützung, falls keine Erfahrung mit Bildbearbeitungsprogrammen vorhanden ist.

Klassische Stadtmodelle können dann zur Veranschaulichung von Planungsvarianten oder zur gemeinsamen Bearbeitung durch das Platzieren von QR-Codes mit digital aufbereiteten weiterführenden Informationen angereichert werden. Im Modell verortete QR-Codes können einerseits bei der Arbeit von Beteiligten am Modell helfen, wenn bspw. 360° Aufnahmen hinterlegt sind, die ihnen das Stadtbild in Erinnerung rufen und so zu einer höheren Qualität der Ergebnisse beitragen.

Andererseits können QR-Codes im Modell genutzt werden, um die Ergebnisse von Beteiligungsprozessen sichtbar zu machen. Mit dem Scannen der QR-Codes bekommen die Nutzerinnen und Nutzer bspw. Zeichnungen, kommentierte Fotos (Geotagging-App) oder Videos zu sehen, welche die Anmerkungen der Beteiligten veranschaulichen.

Von dieser Methode können Teilnehmende eines Beteiligungsprozesses ebenso profitieren wie Entscheidungsträgerinnen und Entscheidungsträger, denen mit Hilfe der QR-Codes Ergebnisse im Modell verortet dargestellt werden können.