Pressemitteilung 31/2022 | 31.05.2022

Stadtplanung

Neue Wege der Bürger*innenbeteiligung an der Stadtplanung

Wenige nutzen die Chance, öffentlichen Raum mitzugestalten: Möglichkeiten sind kaum bekannt, Prozesse und Entscheidungswege zu abstrakt. Die HWR Berlin will das mittels Virtueller Realität ändern.

Zur Person
Prof. Dr. Heike Wiesner ist Professorin für Betriebliche Informations- und Kommunikationssysteme an der Hochschule für Wirtschaft und Recht Berlin (HWR Berlin). Sie ist unter anderem Expertin für partizipative Softwaregestaltung und setzt in Forschung und Transfer einen besonderen Schwerpunkt auf Transformative Technologien & Diversity.

Weshalb ist es so wichtig, dass möglichst viele Bürger*innen sich an der Stadtplanung beteiligen?
Unsere Gesellschaft ist vielfältig und divers. In einer demokratischen Gesellschaft spielt die Bürger*innenbeteiligung in Planungsprozessen zur Gestaltung des öffentlichen Raums eine zunehmend bedeutende Rolle. Damit sich alle Bürger*innen in ihrer Stadt wohlfühlen, bedarf es der Teilhabe. Darauf wurde bisher einfach zu wenig geachtet. Häufig wurden sie einfach vor vollendeten Tatsachen gestellt, ohne ihre spezifischen Perspektiven ausreichend in den Planungsprozessen berücksichtigt zu haben. Künftig müssen mehr Gestaltungsräume für diverse Bürger*innen ermöglicht werden. Transformative Technologien können diesen Gestaltungsraum schaffen und als sogenannte Passage Point, als ein Übergang für beziehungsweise eine Verbindung zwischen Stadtplaner*innen und Bürger*innen fungieren.

Alle Bevölkerungsgruppen haben die Möglichkeit und sind aufgerufen, sich an der Stadtplanung zu beteiligen. Was hält die Menschen ab?
Partizipative Stadtplanung heißt – pointiert gesagt – echte und durchlässige Teilhabe und Mitwirkung an Entscheidungsprozessen. Bislang scheitert breite und damit echte Bürger*innenbeteiligung einerseits oft an den stark formalisierten Prozessen und andererseits an einem fehlenden niedrigschwelligen Digitalisierungsangebot für diverse Bürger*innen. Jekami – Akronym für „Jede*r kann mitmachen“ – ist somit die größte Herausforderung für ernstgemeinte partizipative Stadtplanung.

Auch das klingt ein bisschen abstrakt. Welche konkreten Gründe sehen Sie?
In den Bürgerämtern werden Pläne ausgelegt, im besten Fall Modelle ausgestellt. Ein Plan liefert in der Regel aber keine plastischen Eindrücke, Modelle nur einen begrenzten Ausschnitt. Karten-, Bau- und Überblicksplanungen sind für viele Menschen kaum zu verstehen. Wo befindet sich was, welche Höhe hat das künftige Gebäude, wie ist es erschlossen, wie nah rückt die Bebauung an die bestehenden Gebäude oder an die anliegenden Parks? Wie wirkt sich die Breite der geplanten Straße auf den Schulweg der Kinder aus? Wurde ein Fahrradweg konzeptionell

mitgedacht oder wird eine Linie auf dem Bürgersteig gezogen, damit Fußgänger*innen und Fahrradfahrer*innen sich nicht ins Gehege kommen? All diese Fragen sind wichtig, weil sie uns alle angehen. Die Informationen dazu sind in solchen Karten und Modellen durchaus enthalten, doch nur für wenige Bürger*innen wirklich lesbar. Sich anhand eines Bauplans ein Gebäude vorzustellen, verlangt räumliches Vorstellungsvermögen und technische Kenntnisse.

Wie können neue Perspektiven neue Handlungsspielräume eröffnen?
Um Dinge zu verändern, müssen gewohnte Wege überdacht und verändert werden. Beteiligungsprozesse sind bislang oft nur an bestimmte Räume und feste Zeiten gebunden, beispielsweise in Form von Bürger*innen-Informationsveranstaltungen. Wer aber geht dorthin? Wie kontinuierlich und nachhaltig beteiligen sie sich Menschen und aus welchen Bevölkerungsgruppen? Das muss hinterfragt, mehr Türen für mehr Mitsprache geöffnet werden. Manchmal kommen die besten Ideen von Anwohner*innen mit ihren ganz unterschiedlichen Interessenlagen. Einfach, weil sie ihren Stadtteil kennen und vor allem aktiv mitgestalten möchten. Schade, wenn sie nicht aktiv von Beginn an eingebunden werden.

Meinen Sie zum Beispiel das Tempelhofer Feld?
Spektakuläre Beispiele – wie die Bebauung des Tempelhofer Feldes, einem stillgelegten Flughafen in Berlin – kommen einem sicherlich schnell in den Sinn. Es geht aber auch um ganz Naheliegendes, die eigene Wohnstraße. Warum sind die Bürgersteige nicht barrierefrei gestaltet, wenn dort viele ältere Anwohner*innen leben? Weshalb wird die anliegende Grünfläche nicht auch für den Kindergarten in der Straße nutzbar gestaltet? Warum gibt es breitere Straßen und Parkplätze für immer breitere Autos, aber keine Plätze zum Verweilen und zum gemeinsamen Austausch, obwohl sich das viele Menschen für ihren Stadtteil wünschen? Die Anwohner*innenperspektive wird oft einfach nicht ausreichend berücksichtigt, weil die Leute nicht erreicht wurden beziehungsweise keine explizite Gestaltungsmöglichkeit bereitstand.

Wie wollen Sie Abhilfe schaffen?
Unser Forschungsprojekt INSPIRER hat zum Ziel, verstärkt partizipative Stadtplanungsprozesse zu ermöglichen, so dass mehr und unterschiedliche Bürger*innen sich aktiv beteiligen. Deren Bedarfe zu integrieren ist ein wichtiger Beitrag zur nachhaltigen Stadtplanung. Dieses vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderte Verbundprojekt aus der Programmlinie „Interaktive Systeme in virtuellen und realen Räumen“ ist ein gutes Beispiel für angewandte Forschung. Die Aufgabe ist komplex und anspruchsvoll und erfordert daher viele Kooperationspartner*innen aus Wissenschaft, Wirtschaft und Stadtplanung, bundesweit. Unter der übergreifenden Projektleitung der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin haben sich daher viele Hochschulen und Unternehmen zusammengetan: die Hochschule für Wirtschaft und Recht Berlin, die Berliner Hochschule für Technik, die Hochschule für Technik Stuttgart, das Kompetenzzentrum für virtuelle Realität und Kooperatives Engineering VDC Fellbach, die Point Cloud Technology GmbH, das Frauencomputerzentrum Berlin e. V. und die Stadt Fellbach.

Wie wollen wir leben? Unterschiedliche Bürger*innengruppen sollen ihre Ideen für lebenswerte Städte einbringen. Ein Forschungsprojekt unter Beteiligung der HWR

Berlin will mittels Virtueller Realität die Partizipationsquote bei der Stadtplanung erhöhen. Foto: Sylke Schumann

Wie arbeiten Sie zusammen und woran genau?
Wir entwickeln eine kooperative Mixed-Reality-Anwendung inklusive Demonstrator für die Stadtplanung. Ein präzises, punktwolkenbasiertes Trackingverfahren ermöglicht neuartige, immersive Benutzerschnittstellen im Stadtraum, bezieht die konstruktive Mitarbeit der Bürgerschaft ein. Der Demonstrator wird im Rahmen eines echten Stadtplanungsprozesses durch die kontinuierliche Beteiligung von diversen Bürger*innen bereits im Entwicklungsprozess ausprobiert und optimiert. Innerhalb des Forschungsprojektes sollen Wege und innovative technische Anwendungen entwickelt werden, die helfen, Beteiligungsprozesse im Stadtplanungsbereich zu öffnen, verständlicher und möglichst niederschwellig für alle zugänglich zu machen. Die Einbeziehung der Bürger*innenperspektive von Beginn an soll als selbstverständliche Vorgehensweise in der Öffentlichkeit verankert werden

Wie kommt Virtual Reality zum Einsatz?
Ein paar erläuternde Worte vorab: Als Virtual Reality (VR) wird eine digitale, künstliche Welt bezeichnet, die mithilfe von spezieller Soft- und Hardware erzeugt und sichtbar wird. Durch eine VR-Brille wird die virtuelle Welt für die Nutzenden in 360 Grad erlebbar. Während Virtual Reality die reale Welt vollständig ausblendet, damit die Nutzer*innen in die virtuelle Umgebung abtauchen können, bleibt die Realität bei Augmented Reality (AR) weiterhin erhalten und wird lediglich um virtuelle Elemente ergänzt. Im Rahmen des Verbundprojekts setzen wir auf einen Mix aus Virtueller (Virtual) und Erweiterter (Augmented) Realität. Mit Virtueller Realität kann die fiktive Zukunft also als komplette 360 Grad-Simulation dargestellt werden. Durch die Erweiterte Realität wird die reale Sicht mit Computergraphiken ergänzt. So lassen sich noch gar nicht existierende Bauten in eine reale Bestandsbebauung einfügen. Ein großartiges Mittel, um sofort zu erkennen, ob neu und alt zueinander passen oder eben so gar nicht.

Ich setze mir eine VR-Brille auf und kann durch eine Stadt gehen, die es so noch gar nicht gibt, kann sie sogar verändern?
Stadtplanungsentwürfe werden dank Virtueller und Erweiterter Realität in realistische dreidimensionale Bilder und Landschaften umgesetzt. Bürger*innen können durch diesen lebendig gewordenen Raum navigieren. Sie erhalten umfassende und verständliche Informationen, die ihnen eine unmittelbare Beteiligung ermöglichen – ob mit VR-Brille, Tablet, Bildschirm am Smartphone oder daheim am Computer. Das bedeutet auch, dass Bürger*innen sich rund um die Uhr und bequem von zu Hause aus informieren und an der Gestaltung des öffentlichen Raums in ihrer Stadt beteiligen können.

Sind das bisher nur Visionen oder ist das Projekt schon in der Umsetzung?
Wir stehen noch am Anfang der Entwicklung. Ein erster Test fand beim Stadtfest im Baden-Württembergischen Fellbach statt am 22. Mai 2022, wo wir die reale Welt von morgen virtuell demonstrierten. Wir setzten dabei einen relativ einfachen Demonstrator ein, mit dem wir die zukünftige App simulierten. Es war eine fiktive Stadt mit der nahegelegenen Kirche zu sehen. Bürger*innen zeigten sich trotz dieser noch starken Vereinfachung sehr angetan und aufgeschlossen.

Wie geht es weiter?
Das Bürger*innenfest war ein wichtiger Ausgangspunkt um zu verstehen, mit

welchen Herausforderungen Stadtentwicklung und Bürgerschaft vor Ort konfrontiert sind. Durch das bunt gemischte Publikum konnten wir gezielt diverse Bürger*innengruppen erreichen. Wir planen nun Workshops und sind sehr zuversichtlich und hoffen auf große Teilnahme. Das ehemalige Freibadgelände in Fellbach soll als erstes echtes Anwendungsbeispiel fungieren. Wir sind gespannt, ob unser digitaler Demonstrator auch hier gut ankommt und den Partizipationsgrad der Bürger*innen erhöhen wird.

Konnten Teilnehmer*innen auch selbst Vorschläge „einzeichnen"?
Wir haben Anforderungen und Wünsche von Bürger*innen bereits in der ersten Projektphase ermittelt und wollen diese bei der Planung und Entwicklung priorisieren. Grundlage, um die Vorschläge zu integrieren, ist die Möglichkeit einer niedrigschwelligen Bedienung. Wir beziehen deshalb diverse Bürger*innen auch in das Softwaregestaltungsprojekt direkt ein. Das Hauptaugenmerk des Vorhabens liegt auf der Sichtbarmachung des Modells in seiner Gänze und der Option zur Mitgestaltung vor der eigentlichen Umsetzung

Wie weit kann die Bürger*innenbeteiligung gehen?
Das können weder die Bürger*innen allein bestimmen, noch hängt es nur von der eingesetzten, gestaltbaren Technologie ab, sondern maßgeblich auch von den verantwortlichen Bauplaner*innen und den Vorgaben, die es zu beachten gilt. Das Ganze ist ein sozio-technisches Zusammenspiel. Der Grad der Beteiligung wird im Stadtplanungsprozess verhandelt. Wo ist ein Konsens möglich? Wo muss der Dissens ausgehalten werden? Wo treffen sich unterschiedliche Interessen und Perspektiven? Die eingesetzte Technik kann jedoch als (unintendierter) Akteur den Gestaltungsraum und damit den Partizipationsgrad erhöhen. Es bietet sich eine riesige Chance, die digitale Gesellschaft zu adressieren – für und mit diversen Bürger*innen.

Bei all den positiven Effekten, die Sie der Digitalisierung zuschreiben, kann damit wirklich die Hürde überwunden werden, so dass mehr Bürger*innen von ihrer Möglichkeit der Partizipation Gebrauch machen?
Das wäre zu wünschen. Das ist unser Ziel. Die Entbürokratisierung und die digitale Vernetzung sind aus meiner Sicht auf jeden Fall Stellschrauben für die Öffnung. Die virtuelle Welt ist gerade für die junge Generation längst Realität. Auch deshalb könnte es funktionieren. Wenn dann noch unser digitales Angebot von älteren Bürger*innen zusammen mit jüngeren Bürger*innen zeitgleich getestet und weiterentwickelt wird, kann das richtig gut werden.

Wann würden Sie davon sprechen, dass Ihr Forschungsvorhaben ein Erfolg ist?
Wenn es uns im Verbundprojekt gelingt, die kontrainduktive Methode mit den digitalen Technologien erfolgreich zu verbinden. Dann haben wir das Konzept der partizipativen Softwaregestaltung alle verstanden und erfolgreich realisiert. Gemeint ist, wenn diverse Bürger*innen die eingesetzten Technologien aktiv mitgestalten, das Entwicklungsteam die Wünsche ernst nimmt und auch programmierseitig umsetzt, die Stadtplaner*innen die Bedarfe der Bürger*innen zentriert und transparent einbeziehen. Partizipative Stadtplanung kann wirklich allen Beteiligten Spaß machen, weil eine digitale Transformation nur mit der Teilhabe von diversen Bürger*innen gelingt. Das sollte es uns wert sein.

Frau Prof. Wiesner, ich danke Ihnen für das Gespräch.

Das Interview führte Sylke Schumann, Pressesprecherin der Hochschule für

Wirtschaft und Recht Berlin (HWR Berlin).

Hochschule für Wirtschaft und Recht Berlin (HWR Berlin)
Die Hochschule für Wirtschaft und Recht (HWR) Berlin ist mit über 12 000 Studierenden eine der großen Hochschulen für angewandte Wissenschaften – mit ausgeprägtem Praxisbezug, intensiver und vielfältiger Forschung, hohen Qualitätsstandards sowie einer starken internationalen Ausrichtung. Das Studiengangsportfolio umfasst Wirtschafts-, Verwaltungs-, Rechts- und Sicherheitsmanagement sowie Ingenieurwissenschaften in über 60 Studiengängen auf Bachelor-, Master- und MBA-Ebene. Die HWR Berlin unterhält 195 aktive Partnerschaften mit Universitäten auf allen Kontinenten und ist Mitglied im Hochschulverbund „UAS7 – Alliance for Excellence“. Als eine von Deutschlands führenden Hochschulen bei der internationalen Ausrichtung von BWL-Bachelorstudiengängen und im Dualen Studium belegt die HWR Berlin Spitzenplätze in deutschlandweiten Rankings und nimmt auch im Masterbereich vordere Plätze ein. Die HWR Berlin ist einer der bedeutendsten und erfolgreichen Hochschulanbieter im akademischen Weiterbildungsbereich und Gründungshochschule. Die HWR Berlin unterstützt die Initiative der Hochschulrektorenkonferenz „Weltoffene Hochschulen – Gegen Fremdenfeindlichkeit“.

www.hwr-berlin.de