

Zusammenfassung Workshop 3: Virtuelle Realität trifft Partizipation, von der Planung bis zur Evaluation

Marc Schwarzkopf, TU Chemnitz

Im Rahmen der Abschlussveranstaltung von NUMIC 2.0 führte die Professur Arbeitswissenschaft und Innovationsmanagement einen Workshop mit Stadtplanenden und Partizipationsexpert:innen durch. Im Mittelpunkt stand die Vorstellung der Ergebnisse der Virtual-Reality-Studie (VR) im Konkordiapark. Aufbauend auf den gewonnenen Erkenntnissen wurde folgende Frage diskutiert: Welche Erfahrungen bestehen bereits mit digitalen Partizipationsmöglichkeiten – insbesondere im Bereich VR?

Die Rückmeldungen der Teilnehmenden zeigten ein facettenreiches Bild. Einerseits wurden die Möglichkeiten von VR gelobt, da die Technologie Planungsprozesse zugänglicher und greifbarer präsentieren kann. Andererseits wurden klare Anforderungen formuliert, damit VR sinnvoll in Beteiligungsprozesse und den Arbeitsalltag von Planenden eingebunden werden kann. Ein zentrales Anliegen war dabei die niedrighschwellige Nutzung: VR-Modelle müssen ohne Vorerfahrung intuitiv bedienbar sein – oder wie es eine Teilnehmerin formulierte: „sweet and easy“. Ziel ist, dass Stadtplanende sie ohne großen Lern- und Ressourcenaufwand einsetzen können. „So wie es im Falle der Evaluation der Fahrradstraße mittels VR [im Projekt NUMIC] geschehen ist“, merkte eine Teilnehmerin an.

Darüber hinaus wurde der Wunsch geäußert, virtuelle Modelle mithilfe eines einfachen Baukastensystems in begrenztem Rahmen verändern und anpassen zu können. So könnten Beteiligte eigene Ideen direkt im Modell ausprobieren – etwa eine neue Wegeführung oder zusätzliche Grünflächen. Auch Rückmeldungen zu den Entscheidungen und Wünschen anderer Nutzender wurden als wertvoll erachtet. Sie schaffen Transparenz und regen zur Diskussion an.

Ein weiterer Vorschlag war, die Modelle mit realistischen „Preisschildern“ auszustatten. So wird sichtbar, dass ein Fahrradstreifen oder eine neue Busspur nicht nur in der Fläche, sondern auch im Budget Raum einnehmen.

Übereinstimmend wurde die Anforderung geäußert, dass eine VR-Simulation stets klar aufzeigen muss, wo die Grenzen der Umsetzbarkeit liegen, denn nicht jede Idee lässt sich in der Realität übertragen. Idealerweise sollte auch kommuniziert werden, warum diese Grenzen existieren (z.B. Kabelschächte, Naturschutz etc.).

Um die Methode auch über einzelne Projekte hinaus nutzen zu können, sei es wichtig, dass sie exportierbar und skalierbar ist. Spannend war auch der Blick in die Vergangenheit: Schon beim Ausbau der Chemnitzer Innenstadt in den 1990er Jahren kamen digitale Darstellungen zum Einsatz – VR ist also kein völliges Neuland, sondern eine konsequente Weiterentwicklung bestehender Werkzeuge.

Insgesamt zeigte der Workshop: Das Interesse an digitalen Beteiligungsformen ist da – entscheidend ist, sie so zu gestalten, dass sie Mehrwert für alle Beteiligten bieten. VR scheint hierfür ein vielversprechender Ansatzpunkt zu sein.