

BMBF/wer denkt was Spielerische digitale Partizipation

[22.12.2023] Gamification – die Nutzung spieltypischer Elemente – soll auch bei der Bürgerpartizipation Einzug halten. Ein BMBF-gefördertes Konsortium will mithilfe von 3D-Daten interaktive, spielerische Planungsszenarien entwickeln. Ziel ist die Einbindung junger Leute in Partizipationsprozesse.

Das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) geförderte Projekt DeineStadt forscht zur nutzerzentrierten Entwicklung und Erprobung eines digitalen Partizipationstools. Dabei soll eine 3D-Umgebung dazu beitragen, eine spielerische, interaktive und datengetriebene Planung in Kommunen zu fördern. Die Konsortialpartner aus Darmstadt und München bringen vielfältige Erfahrungen mit: Konsortialführer ist das Unternehmen wer denkt was, das über langjährige Expertise zu digitaler Bürgerbeteiligung einen Namen verfügt und jetzt über das Projekt berichtet. Die Technische Universität Darmstadt steuert Expertise im Bereich Serious Games bei, und das Unternehmen High Vision ist auf drohnengestützte Bilderfassungsanwendungen und die Erfassung und Aufbereitung von Geodaten für 3D-Stadtmodelle spezialisiert. Die Landeshauptstadt München stellt das Testfeld dar: Innerhalb der nächsten drei Jahre soll die digitale Partizipation im Rahmen der 3D-Umgebung des digitalen Zwillings der Landeshauptstadt entwickelt und getestet werden. Geplant ist ein spielerischer Ansatz, um herauszufinden, inwieweit man damit auch Jugendliche und junge Erwachsene für Planungsvorhaben interessieren und begeistern kann.

Nachnutzung durch kleine Kommunen

Die Innovation des Projekts DeineStadt besteht in der Kombination von 3D-Geodaten des Münchner Digitalen Zwillings mit konsultativer Partizipation in Form eines Serious Games, eines Spiels mit ernsthaftem Lernziel. Angestrebtes Ergebnis des Forschungsvorhabens ist eine Demo-Anwendung, die interaktive, spielerische Planungsszenarien in einer 3D-Umgebung ermöglicht. Entscheidend dabei ist eine gute Skalier- und einfache Übertragbarkeit, damit das Ergebnis des Forschungsvorhabens ressourcenschonend und einfach für weitere Planungsvorhaben – insbesondere auch in kleineren Kommunen – einsetzbar ist. Dafür soll ein geeignetes stadt- und verkehrsplanerisches Projekt in München in einem 3D-Computerspiel simuliert werden. Die Nutzenden können dann zum Beispiel mit verschiedenen Verkehrsmitteln das Planungsgebiet am Bildschirm erkunden. So

lassen sich Rückmeldungen zur simulierten Planung einholen und typische Verhaltensweisen, Bewegungsmuster und Bedarfe der Nutzenden erfassen. Daneben wird im Projekt auch evaluiert, inwieweit sich der neue Ansatz eignet, die in bisherigen Beteiligungsverfahren oftmals unterrepräsentierte Gruppe junger Menschen stärker einzubinden. (sib)

<https://deinestadt.science>

<https://werdenktwas.de>

Stichwörter: E-Partizipation, wer denkt was, BMBF

Bildquelle: High Vision

Quelle: www.kommune21.de