

Abstract: Die Beteiligung von Bürgerinnen und Bürgern ist in den Planungsalltag eingezogen. Komplexe Bauvorhaben müssen für die Bürgerschaft verständlich kommuniziert werden, damit diese über die Inhalte diskutieren und neue Ideen einbringen können. Seit der Änderung des § 41a GemO BW **müssen** die Kommunen nun auch Jugendliche „in angemessener Weise“ beteiligen, wenn diese von den Vorhaben betroffen sind. Der Gesetzestext räumt den Kommunen einen Ermessensspielraum ein, denn es ist nicht definiert, was „in angemessener Weise“ konkret bedeutet. Daraus ergibt sich die Fragestellung: Wie können Jugendliche bei komplexen Vorhaben – wie z.B. Bauvorhaben – in angemessener Weise beteiligt werden?

Aus der Kognitionswissenschaft ist bekannt, dass Informationen, die mit Hilfe von Bildern vermittelt werden, schneller entschlüsselt und verstanden werden. Es existieren jedoch unterschiedliche Möglichkeiten, Vorhaben visuell darzustellen. Die Forschungsfrage der Studie lautet: „Wie wirken sich unterschiedliche Arten der Visualisierung auf die Beteiligung von Jugendlichen bei Entscheidungen zu Bauvorhaben aus?“ Bei der Untersuchung wurde eine klassische, analoge Darstellungsvariante einem Virtual-Reality-Modell gegenübergestellt.

Ein Mixed-Methods-Design diente zur Beantwortung der Forschungsfrage. Bei einer experimentellen Untersuchung wurde eine Jugendbeteiligung mit 31 Teilnehmenden zwischen 14 und 18 Jahren simuliert. Dabei erhielt ein Teil der Jugendlichen die analoge Darstellung als „Werkzeug“ an die Hand – und die anderen Jugendlichen arbeiteten mit dem VR-Modell.

Die Ergebnisse zeigen, dass die Jugendlichen ein höheres kreatives Potential haben, wenn sie mit dem VR-Modell arbeiten: Sie bringen deutlich mehr Planungsideen in den Prozess ein. Darüber hinaus hilft jede Form der bildlichen Darstellung den beteiligten Jugendlichen, die Vorschläge von anderen Teilnehmenden besser zu verstehen und gemeinsam eine Lösung zu finden. Desweiteren zeigen die Untersuchungen, dass es für die Jugendlichen einfacher ist, die Vorschläge von anderen Beteiligten zu verstehen und zu einer gemeinsamen Lösung zu kommen, wenn ein VR-Modell zum Einsatz kommt.

Ein immersives Modell empfinden die beteiligten Jugendlichen als deutlich positiver als klassische Darstellungen. Und es macht den Jugendlichen deutlich mehr Spaß, Lösungen mit Hilfe des VR-Modells zu erarbeiten. Die Ergebnisse zeigen außerdem, dass es den Jugendlichen wichtig ist, dass die Visualisierung, die im Beteiligungsverfahren eingesetzt wird, möglichst realistisch und genau ist. Sie sehen einen großen Mehrwert darin, wenn die bildliche Darstellung es ermöglicht, unterschiedliche Perspektiven auf ein Bauvorhaben einzunehmen.

Art der Arbeit: Master-Arbeit

Verfasserin: Amely Krafft

E-Mail: amely.krafft@posteo.de