

Inhalt

Kurzfassung
Abstract

Danksagung

1.	Anlass und Kontext: Online-Formate für eine aktive Partizipation in den Planungsdisziplinen	15
1.1.	Ausgangslage	16
1.2.	Zielsetzung und Forschungsfragen	23
1.3.	Aufbau und Methodik der Arbeit	24
2.	Basic One: Grundlagen der Partizipation im demokratischen System mit Blick auf die Disziplinen Stadt- und Verkehrsplanung	31
2.1.	Definition und Funktion von Demokratie im Kontext von Partizipation	33
2.1.1.	<i>Partizipationsverständnis in der Politik- und Sozialwissenschaft</i>	37
2.1.2.	<i>Herausforderungen und Lösungsansätze für eine funktionierende Partizipation im demokratischen System</i>	47
2.2.	Definition und Funktion von Online-Partizipation	52
2.2.1.	<i>Ausgangslage, Möglichkeiten und Grenzen von Online-Partizipation mit Fokus auf Stadt- und Verkehrsplanungsprozessen</i>	54
2.2.2.	<i>Erfordernis und Anwendungsbereiche von Online-Partizipation in Stadt- und Verkehrsplanungsprozessen</i>	66
2.2.3.	<i>Bedeutung von Social Media in der Verwaltung im Rahmen von Stadt- und Verkehrsplanungsprozessen</i>	75
2.3.	Definition und Funktion von mobiler Partizipation (mPartizipation)	79
2.3.1.	<i>Ausgangslage, Möglichkeiten und Grenzen von mPartizipation mit Fokus auf Stadt- und Verkehrsplanungsprozessen</i>	81
2.3.2.	<i>Stufen der mPartizipation</i>	86
2.3.3.	<i>Eine Welle an Applikationen („Apps“) für Partizipationsprozesse in der Planung</i>	87
2.3.4.	<i>Bedeutung und Hemmnisse von Mobile Augmented und Virtual Reality</i>	93

2.4.	EXKURS: Systematik einer Bewertung von Qualität von Partizipation mit Blick auf die Stadtentwicklung und Integrierte Verkehrsplanung	109
2.4.1.	<i>Definition von Evaluation</i>	110
2.4.2.	<i>Ausgangslage und Relevanz des Themas</i>	112
2.4.3.	<i>Probleme und Grenzen von Evaluation</i>	114
2.4.4.	<i>Evaluation von Partizipation mit Blick auf die Stadt- und Regionalentwicklung und Integrierte Verkehrsplanung</i>	116
2.4.5.	<i>Bewertung von Online-Partizipation mit Blick auf Planungsprozesse</i>	125
2.5.	Zwischenfazit: Kriterien guter (Online-)Partizipation im demokratischen System mit Blick auf Stadt- und Verkehrsplanung	129
3.	Basic Two: Analoge und digitale Partizipation von Bürgerinnen und Bürgern in Stadt- und insbesondere in Verkehrsplanungsverfahren - Eine Bestandsaufnahme	133
3.1.	(Online-)Partizipation von Bürgerinnen und Bürgern in formellen Verfahren vor und während der COVID19-Pandemie	135
3.2.	EXKURS: Einblick in die formellen Verfahrensebenen und Einordnung des Planfeststellungsverfahrens	140
3.2.1.	<i>Einblick in den Verfahrensablauf</i>	142
3.3.	Vier Kernprobleme von Partizipationsprozessen in formellen Planungsverfahren	147
3.3.1	<i>Mangelndes Wissen über und Anwendung von Partizipation</i>	147
3.3.2	<i>Intransparenz und Komplexität der Verfahren – Partizipationsparadoxon</i>	150
3.3.3.	<i>Informationshoheit durch Politik und Verwaltung</i>	153
3.3.4.	<i>Unverständliche Aufbereitung und Vermittlung von Informationen</i>	157
3.4.	Informelle (Online-)Partizipation als crossmediale Ergänzung zu formellen Planungsverfahren und Partizipationsprozessen	168
3.5.	Zwischenfazit: Online-Partizipation wird interaktiver, visueller und verständlicher!	185

4.	Case Study One: Verwendung und Relation analoger und digitaler Formate am Beispiel einer öffentlichen Veranstaltung zur Partizipation von Bürgerinnen und Bürgern im Rahmen der Planung der U-Bahn-Linie 5 in der Freien und Hansestadt Hamburg	191
4.1.	Versuchsaufbau und Zielfragestellung	193
4.2.	Methodische Vorgehensweise und Dokumentation	195
4.3.	Darstellung der Untersuchungsergebnisse	204
4.3.1.	<i>Intervallbeobachtung</i>	204
4.3.2.	<i>Befragung</i>	208
4.3.2.1.	Angaben zu den Teilnehmenden	208
4.3.2.2.	Angaben zu den eingesetzten Medien des U5-Partizipationsprozesses	210
4.3.2.3.	Auswertung der Befragungsergebnisse je nach Partizipationsstation	212
4.3.2.4.	Betrachtung der Medienorte nach Altersgruppen (in Relation)	224
4.3.2.5.	Angaben zur Partizipation in der U5-Planung im Rahmen der Veranstaltung	231
4.4.	Analyse der Untersuchungsergebnisse im Kontext der Arbeit	231
5.	Investigation One: Bestandsaufnahme und -auswertung von Planungs- und Partizipationsapps anhand eines Kriterienvergleichs für die Entwicklung eines digitalen Prototyps	235
5.1.	Methodische Vorgehensweise	242
5.2.	Wissenschaftliche Recherche nach bestehenden Planungs- und Partizipationsapplikationen	239
5.3.	Bestandsaufnahme und -analyse der Planungs- und Partizipationsapplikationen mittels eines Kriterienvergleichs	241
5.3.1.	<i>Beschreibung der Kriterien und Indikatoren</i>	242
5.3.2.	<i>Bestandsaufnahme der Beteiligungsapplikationen mittels Kriterien</i>	247
5.3.2.1.	Partizipationsstufe	248
5.3.2.2.	Anwendungsform	249
5.3.2.3.	Rolle der nutzenden Person	251
5.3.2.4.	Einsatzfeld	252
5.3.2.5.	Beteiligungsdauer	253
5.3.2.6.	Technische Zugänglichkeit	254
5.3.2.7.	Reichweite	255

5.3.2.8.	Erreichbarkeit	256
5.3.2.9.	Kommunikationskanal	257
5.3.2.10.	Verständlichkeit der Informationen	258
5.3.2.11.	Benutzungsfreundlichkeit	259
5.3.2.12.	Einladung zu Meinungsäußerung	260
5.3.2.13.	Diskursarchitektur	260
5.3.2.14.	Online-Verfügbarkeit der Informationen	261
5.3.2.15.	Verfahrenstransparenz	262
5.3.2.16.	Politische Agenda	262
5.3.2.17.	Feedback für Beiträge	263
5.3.2.18.	Einfluss auf Entscheidungen – Relevanz des Partizipationsangebotes	264
5.3.2.19.	...-Reality	265
5.3.3.	<i>Zusammenfassung der quantitativen Auswertung mit Erkenntnissen zum Handlungsbedarf</i>	265
5.3.4.	<i>Anwendung und Auswertung der Portfolio-Analyse</i>	270
5.3.5.	<i>Zusammenfassung der Portfolio-Analyse und Handlungserfordernis</i>	284
6.	Case Study Two: Entwicklung, Anwendung und Aus- wertung des digitalen Prototyps (App „be a part“) am Beispiel der Unteren Königsstraße in Kassel	293
6.1.	Rahmenbedingungen und Auswahl des Untersuchungsraumes	294
6.2.	Methodische Vorgehensweise	296
6.3.	Ableiten von Kriterien für einen digitalen Prototypen – Applikation für mobile Endgeräte	297
6.3.1.	<i>Zielformulierung</i>	297
6.3.2.	<i>Der Kriterienkatalog</i>	299
6.4.	Entwicklung von Mockups eines digitalen Prototyps (App „be a part“)	304
6.4.1.	<i>Erstellen und Controlling von Mockups und Software-Codes</i>	304
6.4.2.	<i>Simulation eines Planfeststellungsverfahrens und Ideenwettbewerbs, inkl. Partizipationsprozess</i>	309
6.4.3.	<i>Festlegen von Kommunikationskanälen und Diskursarchitektur</i>	322
6.4.4.	<i>Aufbereitung des Visualisierungsmaterials</i>	327
6.4.5.	<i>Aufbereitung und Controlling von Benutzungsfreundlichkeit, Verständlichkeit und Zugänglichkeit</i>	329

6.4.5.1.	Texterstellung und -gestaltung	331
6.4.5.2.	Farben	333
6.4.5.3.	Logo und App-Icon	336
6.4.5.4.	Bild	337
6.4.5.5.	Schrift	338
6.4.5.6.	Support und FAQ	340
6.4.6.	<i>Darstellung der Onlineverfügbarkeit von Planungs- informationen, inkl. politischer Agenda</i>	343
6.4.7.	<i>Entwurfsentwicklung mit Augmented bzw. Virtual Reality</i>	344
6.5.	Anwendung und Darstellung der Ergebnisse des digitalen Prototyps (App „be a part“) am Beispiel der Unteren Königsstraße in Kassel	345
6.5.1.	<i>Vorbereitung der Anwendung</i>	345
6.5.2.	<i>Dokumentation der Anwendung</i>	355
6.5.3.	<i>Auswertungsergebnisse der Anwendung</i>	357
6.5.3.1.	Auswertung der Anwendungsvorbereitung	357
6.5.3.2.	Auswertung der Durchführung der Anwendung und Befragung	359
6.5.3.3.	Auswertungsergebnisse der Befragung	363
6.6.	Zwischenfazit – Möglichkeiten und Grenzen des digitalen Prototyps	385
7.	Zusammenfassung, Kontextualisierung und Ausblick: Nutzen und Grenzen der Implementierung der Beteili- gungsapp „be a part“ für Planungs- und Partizipatiopro- zesse in der Verkehrsplanung	391
7.1.	Zusammenfassung des Forschungsstandes	392
7.2.	Diskussion um die Implementierung der App „be a part“ zur Qualifizierung von Planungs- und Partizipationsprozessen	399
7.3	Reflexion und Ausblick	405

Anhang

I	Abkürzungsverzeichnis
II	Abbildungsverzeichnis
III	Tabellenverzeichnis
IV	Literaturverzeichnis
V	Auswertungsübersicht der recherchierten Beteiligungsapps
VI	Auswertungsübersicht der Befragung zur Anwendung der Beteiligungsapp „be a part“
VII	Beteiligte Personen des Studierendenprojektes
VII	Projektbericht „Smarticipation – Entwicklung und Anwendung eines digitalen Prototypen, die App „be a part“
IX	User Interface Handbuch der Beteiligungsapp „be a part“
X	Corporate Design Handbuch der Beteiligungsapp „be a part“