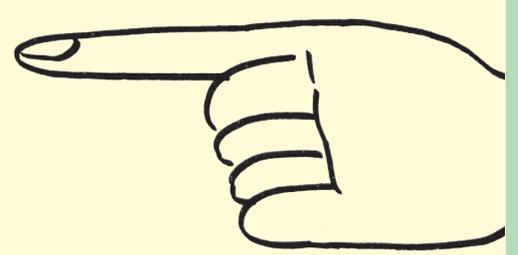
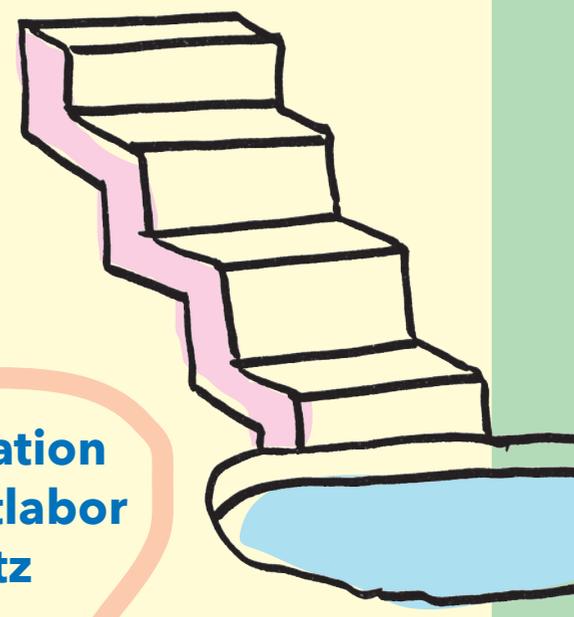


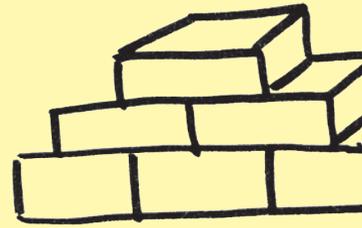
MITMACH



Mit
Spielplakat!



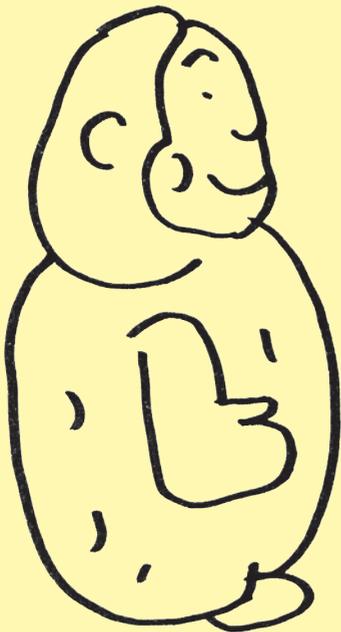
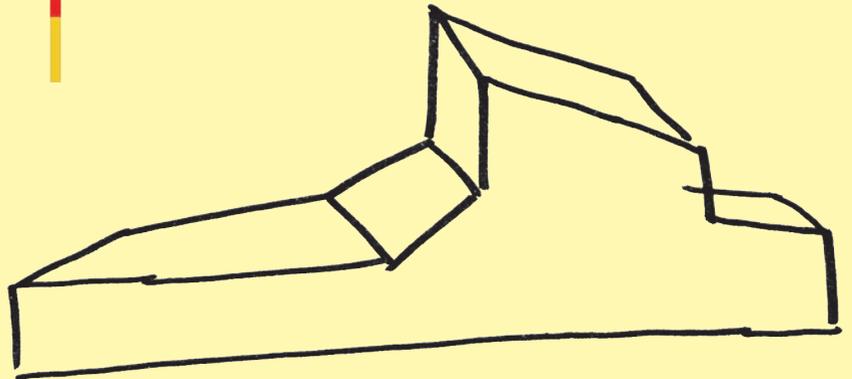
Partizipation
im Stadtlabor
Chemnitz



gefördert vom



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



Liebe Leser*innen



Wir sind Andreas Bischof, Mira Freiermuth, Fanny Gruhl und Michael Storz. Unser interdisziplinäres Team setzt sich aus den Bereichen Soziologie, Kulturwissenschaft und Informatik zusammen. Das Stadtlabor haben wir im Rahmen des BMBF-Projekts Mitmach_X gestaltet. Hier sammelten wir Ideen und halfen Menschen, diese umzusetzen. Unser Ziel war es zu untersuchen, wie es besser gelingt, Menschen an Prozessen zu beteiligen. In diesem Mitmach_Heft wollen wir unsere Erfahrungen mit Ihnen teilen.

Dabei wollen wir nicht nur berichten, wie unser Forschungsprojekt und die Ausgestaltung unserer Projektphasen aussahen und sich weiterentwickelten, sondern Sie auch dazu einladen, unsere Methoden als Rezeptvorschläge zu verstehen und sich von ihnen zum Mitmachen und Nachmachen anregen zu lassen. Wenn Sie das Machen und Werden im Stadtlabor einmal selbst nachempfinden wollen, können Sie die Mitte des Heftes aufschlagen und einfach einmal durchspielen, was in den letzten beiden Jahren so passiert ist. In diesem Heft reflektieren wir – was das Zeug hält – über unsere Rolle, über den Ort des Stadtlabors, über den Kontext der Stadt, in der wir uns befinden, über die Methoden, die wir entwickelt und angewendet haben und natürlich darüber, welche Früchte diese getragen haben.



Wir wünschen erhellende Lektüre!



Editorial



Inhaltsverzeichnis

1

Partizipation ist keine Einbahnstraße

2

Wir und das Miteinander - Partizipation gestalten

6

Stadtlabor als Ort

24

Corona - Wie uns die Pandemie dazwischenfunke

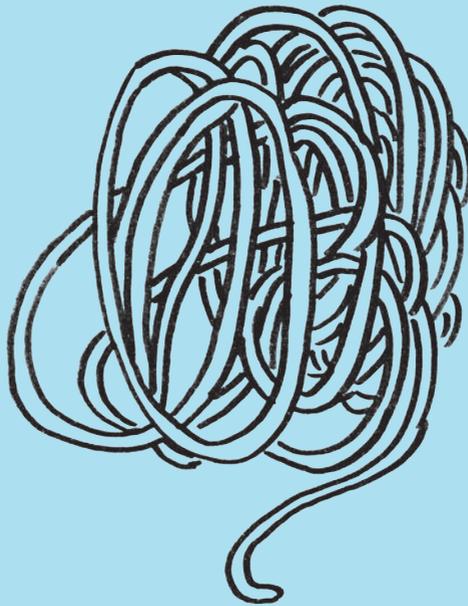
26

Aus Ideen wird Wirklichkeit

28

Mitmach_X aus der Perspektive der Mitmacher*innen

Inhalt



8

Chemnitzer Engagierte und ihre Erfahrungen mit Partizipation

12

Mitmach-Methoden zum Nachmachen

19

Spielplakat!

Das Stadtlabor zum Ausprobieren

21

Ideenräume

30

Ein Stadtlabor als unsauberes Forschungsprojekt

32

Lessons learned

34

Impressum



Partizipation ist keine Einbahnstraße!

Partizipation, also Teilhabe von Bürger*innen, hat Potenzial.

Partizipation wird aktuell in Politik, Gesellschaft und Wissenschaft zum großen Thema; seien es soziale Innovationen, *citizen science*, Wissenschaftskommunikation, Demokratiebildung oder die Technikentwicklung.

Die Landschaft der Partizipation ist vielgestaltig. Unterschiedliche Formen von Einbindung, wie das eher oberflächliche *user-centered design* oder tiefe Einbindungsformen werden unter diesem Begriff gefasst. Auch die Einsatzabsichten partizipativer Methoden divergieren von Akzeptanzbeschaffung bis zu sozialem Wandel. Und schließlich ist eine zentrale Frage unterbeleuchtet: Wie können wir Partizipation in diesen Bereichen sinnvoll praktisch umsetzen?

In unserem Projekt haben wir uns auf die letzte Frage konzentriert, indem wir Menschen zum Mitmachen aufgerufen haben. Wir haben die Universität verlassen, um in der Fußgängerzone Menschen zuzuhören: Welche Probleme haben sie in ihrem Viertel, welche Technik wollen

sie, welche nicht, wie wollen sie vernetzt leben? Der Clou ist, dass wir dabei die Entscheidungen, was wir umsetzen wollen, wirklich partizipativ getroffen haben, also mit und durch die Bürger*innen. Natürlich kam es auch zu Problemen: Wie repräsentativ ist unser Vorgehen? Wen erreichen wir, wen nicht? Partizipation erwies sich auch als widerständig. Die Bürger*innen haben oft nicht dieselben Erwartungen wie wir. Wenn man Raum geben will, muss man auch vom Plan abweichen können. Wir haben deshalb viele analoge Ideen wie einen Leihladen oder Straßenbegrünung ermöglicht, obwohl die Zielstellung ursprünglich hieß, das Internet der Dinge voranzubringen.

Wir haben gelernt, dass Partizipation gelingt, wenn sie sich entfalten kann: **Sie braucht Zeit, Raum und viel Kommunikation.** Sie erfordert den Mut transparent zu sein. Sie braucht die Möglichkeit, andere Wege einzuschlagen.

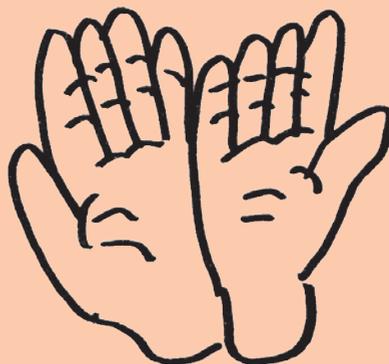
Jede Projektgruppe, die plant partizipativ zu arbeiten, sollte sich daher fragen: Haben wir diese Zeit, diesen Mut, diese Möglichkeiten?

Partizipation ist kein Allheilmittel. Sie hat ihre eigene Logik und Bedürfnisse. Partizipation ist kein Arbeitspaket. Partizipation

ist kein Zustand, sondern ein Prozess. Dieser Prozess ist per Definition nicht einseitig und kann sich nicht nur auf eine Richtung der Steuerung oder einzelne Funktionsrollen im Team beschränken. Im Stadtlabor fanden Feldkontakt, Erhebungen, Reflexionen und Analysen nicht alleinverantwortlich durch Sozialwissenschaftler*innen oder Designer*innen statt, sondern das ganze Team war gefordert. Das schließt den Abschied von Vereinfachungen wie dem vermeintlich privilegierten Zugang von Soziologie zu sozialer Realität ebenso aus, wie die *splendid isolation* von Entwickler*innen, die in partizipativen Projekten nicht behaupten können, dass ihre Arbeit vor allem »technisch« und nicht auch sozial sei.

Unser politikrelevanter Impuls aus Mitmach_X lautet daher: Partizipation ist keine Einbahnstraße und deswegen auch nicht einseitig planbar. Partizipation besteht im Mitentscheiden und muss deswegen in den Projekten auch etwas zu entscheiden haben. Sie braucht klare Aufgaben und klare Befugnisse, damit sie gelingen kann.

Wir und das Miteinander – Partizipation gestalten



Partizipation ist keine Einbahnstraße – sie ist ein Prozess.

Bei der Gestaltung von Partizipation sind daher immer wieder erneut Entscheidungen zu treffen, zu verwerfen und vor allem zu hinterfragen. Einige sind wissenschaftlich begründet, andere basieren auf Erfahrungen, wiederum andere werden aus dem Bauch heraus oder schlicht pragmatisch getroffen. In diesem Heft berichten wir von Fragen, Herausforderungen und Erfahrungen, möglichen Lösungen, aber auch den ungelösten Problemen.

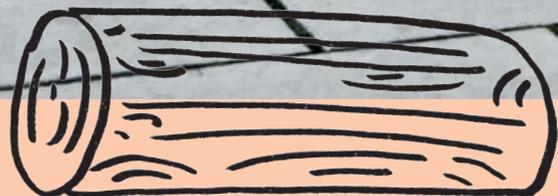
Ziel des Projekts Mitmach_X war es, zu erproben und zu erforschen, wie Partizipation (in der Technikentwicklung) konkret umsetzbar ist. Welche Bedingungen, Methoden, Menschen, Zeitfenster usw. braucht es dafür? Wie kann sie in Breite und Tiefe erreicht werden? Mit dem Stadtlabor wollten wir dafür einen partizipativen Raum schaffen. Dabei geht es nicht nur um Räumlichkeiten, sondern auch um unser Auftreten, welche Botschaften wir wie kommunizieren und wen wir einbeziehen. Es geht darum, Menschen ernsthaft zu beteiligen, ihre Wünsche, Vorstellungen, Probleme und Bedürfnisse wahrzunehmen und zu berücksichtigen.

Das Stadtlabor sollte einen Raum bieten, in dem Menschen sich einbringen und gemeinsam nach Lösungen suchen können. Wir als Team und Institution wollten dabei unterstützen und beobachten.

Wichtig war uns dabei, mitmachende Menschen – im Projekt als Mitmacher*innen bezeichnet –

bei Fragen, Problemen und Entscheidungen die Entscheidungsmacht zu überlassen, anstatt sie nur einzubeziehen. Infolgedessen zielten die von ihnen gestalteten Projekte auch nicht nur auf Technikentwicklung ab, wie durch die Ansiedlung des Projekts in der Medieninformatik sowie die im Antrag anvisierte Projektausrichtung naheliegend war. Vielmehr loteten die Mitmacher*innen die Ziele der einzelnen Projekte aus, sie bildeten daher eine große Vielfalt ab. Technikentwicklung als einziger möglicher Mitmachbereich hätte nicht technikaffine Gruppen von der Partizipation ausgeschlossen, die Gestaltungsspielräume der Mitmacher*innen stark eingeschränkt und eben nicht offene, sondern bereits ausgerichtete Partizipationsmöglichkeiten geboten. Impulse zum Anstoß von Projekten zu Technikentwicklung und Einbezug von Technik als Hilfsmittel bei der Umsetzung oder Gestaltung von Ideen wurden von uns als Angebot gesetzt – nicht als einschränkender Rahmen.

Eine weitere bedeutsame Weichenstellung betrifft die bereits thematisierte Beteiligung diverser Menschen und Gruppen. Zu Projektbeginn legten wir uns auf keine spezielle Zielgruppe fest, obwohl in der Technikentwicklung besonders ältere Menschen und Frauen häufig unterrepräsentiert sind. Inhaltliche Gründe sprachen nicht für die Festlegung nur auf diese beiden Zielgruppen, es erschien uns daher einschränkend. Daher verfolgten wir das konkrete Ziel, möglichst diverse (auch





nicht-technikaffine) Zielgruppen anzusprechen und als Teilnehmer*innen zu gewinnen. Vereine, Initiativen usw., die mit älteren, jüngeren, migran-tischen, behinderten und LGBTIQ-Menschen zusammenarbeiten bzw. sich aus diesen Communities heraus gegründet haben, versuchten wir als Multiplikator*innen zu nutzen.

Bei anfänglich von uns angebotenen Workshop-Formaten mit stark technischer Ausrichtung, etwa einem 3D-Druck-Workshop, waren die Mitmacher*innen vor allem einer männlichen Personengruppe mit akademischem Hintergrund zuzuordnen.

Durch die inhaltliche Fokussierung auf den öffentlichen Raum, dessen Gestaltung und die gezielte Verwendung niedrigschwelliger Formate folgte eine Diversifizierung der Hintergründe der Mitmacher*innen. Die Mitmachgruppen wurden weiblicher (zwei Drittel Frauen), die Altersstruktur durchmischer (ca. Mitte 20 bis Mitte 70). Zudem fanden speziell Mütter mit Kindern Zugang zum Stadtlabor. Zu diskutieren ist, ob diese Entwicklung neben dem Erfolg in Sachen Diversität der

Mitmachgruppen auch als Reproduktion von Genderstrukturen interpretiert werden kann, nämlich als die von weiblichen* Akteurinnen getragene Fürsorge für den gemeinsamen öffentlichen Raum. Derartige Reflexionen über sensiblen Umgang mit Diversität und Reproduktion gesellschaftlicher Hierarchien fanden im Team statt, ihnen wurde großes Gewicht beigemessen.

Ein entscheidender Punkt in der Ansprache und für das Gelingen von Partizipation ist, dass die Angesprochenen das Projektziel verstehen können. Konkrete Kenntnis des Möglichen erlaubt ihnen bessere Beteiligung. Gleichzeitig erfordert Partizipation auch große Offenheit. Den Balanceakt zwischen vorstellbarer und damit zugänglicher Konkretheit auf der einen und maximaler gestaltbarer Offenheit auf der anderen Seite als Herausforderung für partizipative Projekte auszumachen, war ein wichtiger Erkenntnisschritt im Projekt. Da wir anfangs in der Kommunikation primär die Offenheit fokussiert hatten, ließ sich in der ersten Projektphase herausarbeiten, dass genau diese bei potentiellen Mitmacher*innen zu Unsicherheiten führte, die Hürden für die Partizipation darstellen.

Diese Hürden konnten wir durch die Themensetzung »Öffentlicher Raum« abbauen, womit wir einen konkreten, aber immer noch sehr weiten und offenen Rahmen vorgaben, der dann durch die Ideensammlung, d.h. durch die Ideen der Menschen, gestaltet wurde.

Nach Fragen der Ansprache und des Gewinnens von Teilnehmer*innen ging es schließlich darum, die Mitmacher*innen im Projekt zu halten. Wichtig für das Dabeibleiben von Menschen war u.a. die Selbstdefinition der Gruppen. Besonders in divers zusammengesetzten Gruppen bildeten sich hier Spannungsfelder ab. Wer wird als Teil der Gruppe wahrgenommen und angesprochen, wer nicht? Wie können wir als eher Außenstehende für die Integration aller Interessierten in diese sorgen? Wer ist wie aktiv? Wer spricht, wer wird gehört? Wer bestimmt Entscheidungen?

In der Moderation von Gruppentreffen und Workshops stellte es für uns eine besondere Anforderung und Herausforderung dar, dass alle mitkamen und mitgenommen wurden. Neue Rahmenbedingungen für die Interaktion der Mitmacher*innen ergaben sich durch die Bedingungen von Covid-19. Als Team ermöglichten wir Online-Treffen, die leider nicht für alle Mitmacher*innen gleichermaßen zugänglich waren; durch unzureichende technische Ausstattung, Ungewohntheit und Unsicherheit im Umgang mit Online-Konferenzen oder zeitliche Ressourcenknappheit (z.B. aufgrund von Kinderbetreuung). Für andere wiederum eröffneten sich durch die Orts- und Zeitunabhängigkeit neue Möglichkeiten.

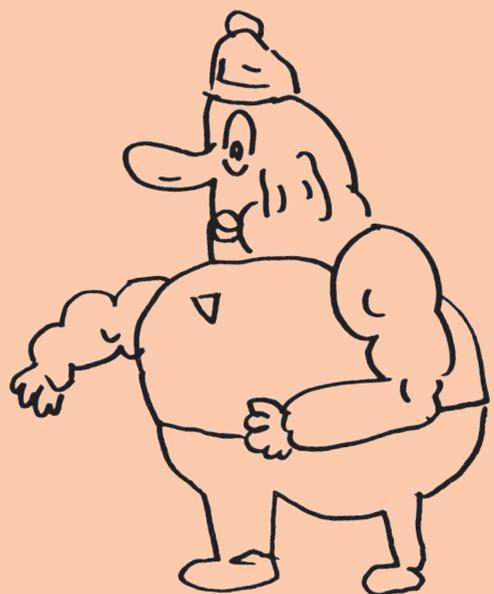
Während der Begleitung von Gruppen und deren Projektideen im Verlauf des Projektzeitraums reflektierten wir immer wieder kritisch unsere Rolle in diesem Prozess. Wir hatten durch die Mitmach_Montage dafür gesorgt, dass Ideen und / oder Gruppen entstanden waren. Für den weiteren Verlauf haben wir uns und das Stadtlabor als Unterstützung angeboten. Natürlich hatten wir auch ein eigenes Interesse daran, die Entwicklungen in den Gruppen weiter begleiten und beforschen zu können. Dennoch handelte es sich um einen ständigen Aushandlungsprozess, wie diese Unterstützung konkret aussehen und wie sie sich im Laufe der Zeit verändern sollte.

Gerade anfangs war es wichtig, einen Rahmen für die Kommunikation, Treffen und Organisation der Gruppen bereitzustellen. Diese anfängliche engere

Begleitung und Hilfe bei der Strukturbildung für Mitmachgruppen wurde seitens der Mitmacher*innen als sehr positiv bewertet. Für uns als Team war die schrittweise Reduktion von Begleitung und Unterstützung wichtig, um die Gruppen nachhaltig eigenständig arbeiten zu lassen. Das Ausloten des richtigen Zeitplans für den Rückzug haben wir im Team immer wieder diskutiert. Auszuhandeln waren Art und Umfang unseres Einbringens bei der inhaltlichen Ausgestaltung der Projekte. Entscheidungen sollten immer bei den Gruppen bleiben, aber wie viel beteiligen wir uns an Diskussionen? Ein wichtiger Aspekt in dem Kontext ist die Beachtung möglicher Hierarchien für die Wahrnehmung inhaltlicher Anmerkungen und Hilfestellungen als Angebote oder Maßgabe. Die Reflexion unserer Rolle im Projekt mit den Mitmacher*innen fiel leider auf den Beginn des Lockdowns, als andere Fragen ins Zentrum rückten.

Aus der Ermöglichung, Begleitung und Beobachtung partizipativer Projekte im Stadtlabor konnten wir als Team gegenüberliegende Pole ausmachen, zwischen denen sich der in jeder Partizipation neu auszulotende Gestaltungsspielraum aufspannt. **Dieser Spielraum ist ein Spannungsfeld zwischen maximaler Offenheit und vorstellbarer Konkretheit**, gruppenspezifischen Angeboten und Anregung von Gruppendiversität, enger Begleitung und eigenverantwortlicher Freiheit der Gruppen.

Viele Fragen zur Gestaltung von Partizipation sind und bleiben offen. Der produktive Umgang mit diesen und das Ausloten des Gestaltungsspielraums sind wichtiger Teil jedes partizipativen Prozesses.



Das Stadtlabor



In den letzten beiden Jahren hörten wir von unseren Teilnehmer*innen immer wieder, dass es bei uns im Stadtlabor gemütlich, stilvoll, mit viel Liebe zu geht. Was heißt das denn?

Sind es die Kekse und der Kaffee auf dem Tisch? Sind es die Zimmerpflanzen? Ist es die Wohnzimmeratmosphäre? Ist es die Kinderspielecke oder der ehemalige WG-Spiegel in der Toilette, auf dem ein Aufkleber klebt mit der Aufschrift »Baby, du siehst gut aus«?

Der Ort, in denen ein Stadtlabor entsteht, aber auch seine Einrichtung sind allem Anschein nach wichtig für die Wohlfühl-atmosphäre. Als BMBF-gefördertes Uniprojekt hätte es durchaus nahegelegen, Projekträume in einem Universitätsgebäude zu beziehen. Verbunden mit der Zielsetzung unseres Projektes war es uns jedoch wichtig, mit dem Stadtlabor einen Ort außerhalb des räumlichen Universitätskontextes in der Innenstadt zu beziehen.

Wir haben uns für eine Gewerbefläche mitten in einem belebten Quartier entschieden, damit möglichst alle Bewohner*innen und Passant*innen eintreten können, ohne die Barrieren einer Hochschule überwinden zu müssen. Wir wollten hinsichtlich aller soziodemografischen Dimensionen Barrierefreiheit herstellen, was zugegebenermaßen schwierig ist und auch nicht vollumfänglich erreicht werden konnte. Aber wir haben ein Stadtlabor eingerichtet, das ebenerdig zugänglich ist, Kindern willkommen heißt und lose bestuhlt ist, mit Platz für Rollstühle. Wir haben immer versucht, alle Passant*innen anzusprechen und trotzdem führen gewisse Restriktionen (beispielsweise durch Erwerbsarbeit) zum Ausschluss einzelner Personen. Auch mussten wir erkennen, dass es ein strukturelles Problem ist, dass wir engagierte Personen gesucht haben, die tendenziell nachmittags oder erst abends Zeit hatten. Für uns Mitarbeiter*innen bedeutete dies, immer dann zu arbeiten, wenn andere Feierabend haben. Das war nicht immer möglich. Wir haben dennoch die Veranstaltungen immer auf den späten Nachmittag oder frühen Abend gelegt, um Leute zu erreichen. Auch die Wochenenden, an denen Veranstaltungen auf dem Brühl Boulevard stattfanden, nutzten wir, um unser Stadtlabor bekannt zu machen und um Ideen zu sammeln. Es war ein Aushandeln zwischen den vertretbaren Arbeitszeiten, der Vereinbarkeit von Beruf und Familie und der Einsicht, diese Zeiten nutzen zu müssen, um Menschen zu erreichen.

Unser Stadtlabor befindet sich mitten auf dem Brühl Boulevard in Chemnitz. Zu DDR-Zeiten war der Brühl Flaniermeile mit dem besten Eis der Stadt. Über 25 Jahre war er menschenleer, aber seit fünf Jahren wird es wieder lebhafter. Unter anderem bei Straßenfesten und durch spielende Kinder und Passant*innen und die Rosa-Luxemburg-Grundschule, direkt gegenüber vom Stadtlabor.

Es gibt einige Plateaus in der ehemaligen Fußgängerzone, eines davon vor unserem Labor. Für uns war dies sehr praktisch, weil wir bei gutem Wetter so für alle Passant*innen sichtbar Sitzsäcke und Tischchen vor das Labor räumen konnten. Auch Feuerschale und Grill wurden dort angeworfen. Das Plateau bot einerseits Schutz vor den Autos, andererseits eine Art Bühne und so wurde die Gewerbefläche barrierefrei.

Die gesamte Innengestaltung soll zum Loslegen, Basteln, Kritzeln, Selbermachen anregen. An den Wänden hängen an Lochwänden Scheren, Klebestifte, buntes Klebeband, Stifte etc. Es gibt Notizzettelchen im Mitmach_X-Design, Lego in den offenen Regalen, Post-Its liegen bereit und ein großes Whiteboard lädt zum Brainstormen ein – alles in allem strahlt der Raum eine DIY-Atmosphäre aus. Dafür standen auch zwei 3D-Drucker und ein Lasercutter bereit, mit denen sich mit genug technischem Know-How und Fantasie kreative Ideen umsetzen lassen.

Kekse, Tee und Kaffee haben für die Wohnzimmerwohlgefühlatmosphäre gesorgt, die DIY-Umgebung für das kreative Loslegen, die Spielsachen luden die inneren Kinder der Erwachsenen ein und konnten auch Kinder zwischendurch beschäftigen. Das Stadtlabor war ein lebendiger Ort, eine Spielwiese für ganz verschiedene Menschen. Aber auch Vierbeiner waren willkommen, der bereitstehenden Wassernapf wurde oft genutzt.

Durch die komplette Projektlaufzeit hindurch zog sich unsere Improvisationskompetenz, die wir als Stärke empfunden haben. Beispielsweise gab es statt einer Leinwand für Präsentationen mit dem Beamer eine weiße Tischplatte und eine Staffelei. Wir haben in den Feedbackrunden gespiegelt bekommen, dass diese Wandlungsfähigkeit, dieses Improvisierte als gemütlich und sympathisch empfunden wurde. Was wir in zwei Jahren immer noch nicht geschafft haben, ist ein Schriftzug an der Hauswand, der auf unser Stadtlabor hinweist. Wir haben stattdessen ein Hinweisschild gebastelt, das funktional war.

Unser Labor war aber nicht nur Workshopraum für Gäste und Mitmacher*innen, sondern auch für zwei Jahre unser Arbeitsplatz. Der Ort, an dem wir Memos schrieben, Treffen vor- und nachbereiteten, an dem wir die erhobenen Daten ausgewertet haben und unsere Teammeetings durchgeführt haben. Im zweiten Jahr der Projektlaufzeit – 2020 – hat uns die Pandemie ordentlich dazwischen gefunkt, sodass wir viel im Homeoffice gearbeitet haben, weil Kopräsenz nicht angesagt war. Wir hätten gern mehr Zeit im Stadtlabor verbracht. **Es ist und war ein schöner Ort.**



als Ort

Chemnitzer Engagierte und ihre Erfahrungen mit Partizipation

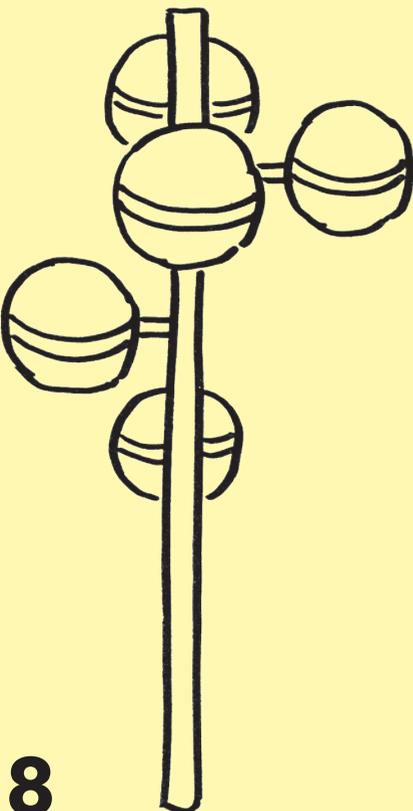
Unser Fokus im Projekt lag auf der Bürger*innen- partizipation in Chemnitz.

Im Stadtlabor haben wir Partizipation angeregt, begleitet und beobachtet. Wir konnten feststellen, dass in Chemnitz Partizipation einen wesentlichen Teil der Stadtentwicklung darstellt. Besonders deutlich zeigt sich das in Initiativen im Kontext der Bewerbung der Stadt Chemnitz zur europäischen Kulturhauptstadt 2025. Partizipation ist ein Herzstück in der Bewerbung - Chemnitz präsentiert sich hier als unfertige Stadt, die durch ihre Bürger*innen gestaltet wird. Gestaltungsräume und -möglichkeiten existieren aber auch in Chemnitz nicht per se, sie müssen geschaffen, belebt und gepflegt werden. Im Projektverlauf konnten wir für uns sehr wertvolle Kooperationen mit Menschen anregen, die bereits viele Erfahrungen bei der Eröffnung, Gestaltung und Gestaltbarkeit solcher Räume gesammelt haben. Für die Rückschau auf unser Projekt bietet die Perspektive dieser Engagierten wertvolle Einblicke in den Kontext der Bürger*innenpartizipation in Chemnitz, in dem sich auch das Stadtlabor eingeordnet hat.

Attila Bihari ist Mitglied im Migrationsbeirat der Stadt Chemnitz. Zielsetzung des Migrationsbeirates ist es, Integration zu erleichtern, Orientierungshilfe zu geben sowie Toleranz und ein friedliches Zusammenleben der Stadt nachhaltig zu fördern. Herr Bihari arbeitet im Sächsischen Museum für Archäologie als Agent im Programm »360°- Fonds für Kulturen der neuen Stadtgesellschaft« und ist hier zuständig für die Einbindung diverser Zielgruppen im Bereich der kulturellen Teilhabe.

Die Stadtteilpiloten Luise Hüttner und Jennifer Schicketanz sind Zuhörer*innen und Vermittler*innen für Bürger*innen in den Stadtteilen Sonnenberg und Zentrum. Das Projekt fördert Gespräche in der Nachbarschaft und vermittelt Bürger*innen gezielt an die richtigen Stellen. Außerdem vernetzen die Stadtteilpiloten aktive Akteur*innen, wie etwa Vereine, und unterstützen diese in ihrer Arbeit.

Die Bordsteinlobby ist ein junger Verein, der sich der Kultur- und Stadtentwicklung von Chemnitz verschrieben hat. Ihr Fokus liegt hierbei auf Kultur, Partizipation und Vernetzung für Chemnitz. Der Verein organisiert u.a. das STAUNT-Festival¹, das Seitenstraßen, Hinterhöfe und Brachflächen zu Gestaltungsspielräumen werden lässt und dazu einlädt, diese staunend zu entdecken.



Warum ist Partizipation in dem Kontext von Stadtentwicklung wichtig?

Bordsteinlobby Es gibt tausend Gründe für Beteiligung bei der Stadtentwicklung. Sie sind politisch, utopisch, wirtschaftlich, psychologisch, soziologisch, logistisch und so weiter und so fort. Die Bewohner*innen der Städte sind die Expert*innen für ihr Umfeld. Diese Perspektiven zusammenzuführen, ist eine Aufgabe und Chance für eine nachhaltige und bewohner*innenfreundliche Stadt. Darüber hinaus besitzt Partizipation die Möglichkeit, Demokratie und gesellschaftlichen Zusammenhalt zu stärken, Selbstwirksamkeitserfahrungen und Empowerment zu unterstützen, Kommunikation und nachbarschaftliche Strukturen zu entwickeln.

Stadtteilpiloten Wenn die Stadt nach den Wünschen und Bedürfnissen der Bewohner*innen verändert wird, hat dies viele Vorteile: Es hält mehr Menschen vor Ort und lockt neue Bewohner*innen an. Es fördert die Identifikation mit der Stadt, das Gefühl der Gemeinschaft, des Gehört-Werdens, der Selbstwirksamkeit und verbesserte so die Lebensqualität der Menschen. Darüber hinaus ist Einsamkeit in der Stadt auch ein wichtiges Thema und indem die Menschen sich in partizipative Prozesse einbringen, sind sie nicht mehr isoliert zu Hause, sondern haben Anknüpfungspunkte, um andere kennen zu lernen.

Attila Bihari Aus meiner Perspektive wird durch die Bewerbung zur Kulturhauptstadt 2025 und insbesondere seit den rechtsextremen Aufmärschen in Chemnitz 2018 nach einer Lösung gesucht, welche die Stadtgesellschaft zusammenbringt und Dialogmöglichkeiten schaffen soll. Partizipation ist dabei ein wichtiges Element, weil dadurch eine echte

Gestaltungsmacht an Teilnehmer*innen übertragen wird. Sie können somit aktiv etwas für ihre Stadt machen und an gemeinsamen Zielen arbeiten.

Partizipative Formate in der Stadtentwicklung sind kein neuer, aber derzeit ein gefühlt viel beachteter Ansatz. Was passiert da im Moment aus deiner bzw. eurer Sicht, speziell in Chemnitz?

Attila Bihari Üblicherweise werden dabei Stufen unterschieden, die von keiner Beteiligung bis vollständiger Selbstverwaltung reichen. Die einzelnen Stufen sind: Information wie z.B. das Amtsblatt oder die Internetseite der Stadt Chemnitz, Mitwirkung wie eine Informationsveranstaltung zu einem Projekt und Mitentscheidung wie beim OpenSpace² und Entscheidungsmacht wie bei Nimm Platz!³. Neben den oben genannten Beispielen gibt es in Chemnitz noch viele weitere Möglichkeiten der Beteiligung, die mit hoher Wahrscheinlichkeit auch durch die Ernennung zur Europäischen Kulturhauptstadt 2025 noch zahlreicher werden sollten.

Bordsteinlobby In Chemnitz passiert partizipative Entwicklung aus unserer Sicht auf unterschiedlichen Ebenen. Sowohl städtisch initiiert als auch unabhängig von ihr sind die Bewohner*innen daran, das Bild mitzugestalten. Von städtischer Seite gibt es eine breite Palette an Angeboten, die an vielen Beteiligungsformate ansetzen: Bürgerplattformen, Stadtteilmanagement und Gemeinwesenkoordination als unmittelbare Ansprechpartner*innen, die Onlineumfrage zum Radverkehr, die Chemnitz Strategie, KRACH⁴, die Kulturhauptstadtbewerbung als ein Katalysator für Beteiligung durch diverse



Projekte, die auch unmittelbar den städtischen Raum mitbestimmen und einiges mehr. Auf der anderen Seite sind auch die Bewohner*innen darin vielfältig eigenständige Stadtentwicklung vorzunehmen. Sei es durch gemeinsam gestartete Wohnprojekte, Gemeinschaftsgärten, Mitmachwerkstätten, Clubs, Vereine, Kreativorte, Fairteiler und vieles mehr.

Wie können partizipative Ansätze umgesetzt werden? Was sind konkrete Formate, Methoden oder Beispiele?

Stadtteilpiloten Befragungen (z.B. im Brühl), gemeinsame Aktionen im Stadtteil (z.B. Putzaktionen, belebter Adventskalender), Bürger*innenrunden (wie Brühlgremium), Bürger*innenversammlung, Bürger*innenwerkstatt (es werden gemeinsam Ideen oder Lösungen für Probleme erarbeitet), Ideenwettbewerbe (anstelle Aufträge an bekannte Architekt*innen oder Künstler*innen zu vergeben, können alle Menschen aus der Stadt ihre Ideen einbringen) ...

Bordsteinlobby Wichtig ist es auszuprobieren und Formate zu finden, die in Chemnitz anknüpfungsfähig sind. Als Aushängeschild ist nach wie vor das Konzept der integrierten Stadtentwicklung sichtbar und erprobenswert. Ein anderer Vorschlag wäre, von Initiativen zu lernen, die seit Jahren um Mitbestimmung im städtischen Raum kämpfen, z.B. Mieter*innenbündnisse, Gewerkschaften, rätebasierte Selbstverwaltung, solidarische Landwirtschaft, Wunschraumproduktionen, Solidarity City⁵. Außerdem könnten bestehende Formate ausgebaut werden, so z.B. Nimm Platz als Konzept der Ideenentwicklung und Abstimmung, das Stadtteilmanagement, die Gemeinwesenkoordination und die Bürgerplattformen.

Was sind Fallstricke oder Hürden bei der Umsetzung von Beteiligungsformaten?

Stadtteilpiloten Vermutlich haben die Behörden eine gewisse Sorge vor dem Partizipationsprozess, den möglichen (unliebsamen) Ergebnissen und die (vielleicht erschwerte) Umsetzung des Diskussions-themas unter Beachtung der Ergebnisse. Darüber hinaus stehen eine große Menge an gesetzlichen und verwaltungsrechtlichen Vorgaben im Raum. Diese Bürokratie ist für die Bewohner*innen wenig

transparent und teilweise weit weg von ihrer Lebensrealität. Die Vorgaben müssen aber selbst von den engagiertesten Mitarbeiter*innen der Stadtverwaltung eingehalten werden und bringen so manche Wünsche schnell auf den Boden der Tatsachen. Ein großer Punkt ist dabei auch die Finanzierung ...

Attila Bihari Ein wesentlicher Problempunkt liegt oftmals in der Organisation selbst, die ein partizipatives Element erzeugen möchte: Geben meine Strukturen oder Entscheidungsprozesse eine Beteiligung überhaupt her? Sind die Mitarbeitenden und Entscheider*innen eines Projektes denn überhaupt bereit, ihre Entscheidungsmacht zu teilen? Sind diese Grundvoraussetzungen nicht gegeben, werden mit hoher Sicherheit Probleme im Prozess auftauchen. Der größte und gefährlichste Fallstrick bei solchen Formaten ist falsche Kommunikation. Eine der größten Hürden wiederum ist das Projekt- und Zeitmanagement. Ein weiterer kritischer Punkt ist zudem die Rekrutierung von Beteiligten.



Was braucht es, damit sich diverse Menschen und Gruppen beteiligen (können)?

Stadtteilpiloten Die erste Idee wäre, den Teil »Bürger« zu streichen und es z.B. »(städtische) Beteiligung« zu nennen, denn der Begriff Bürger hängt an der Staatsbürgerschaft und schließt somit viele in der Stadt Menschen automatisch aus. Dann müssten die Befragungen an ALLE gesendet werden – auch Erstaufnahmeeinrichtungen, Senioreneinrichtungen, etc. gehören dazu! Des weiteren sollten inklusive Formate angeboten werden: Es sollten keine Kosten für die Menschen entstehen, es sollte eine einfache Sprache genutzt werden, mehrsprachige Flyer und Dinge sehr umfangreich und verständlich erklärt werden. Zuallerletzt ist ein niedrighschwelliger Zugang nötig: Befragung per Post oder Telefon sowie Treffen in Wohnungsnahe.

Bordsteinlobby Wichtig ist es aus unserer Sicht, auch schon weit vor der Beteiligung selbst eine vertrauensvolle Kommunikation und signalisiertes Interesse herzustellen, sich ein Bild machen, das eigene Anliegen kommunizieren und vernetzen. Danach sind ebenso die Zugänge zu den Formaten selbst eine Möglichkeit, diverse Personen zu erreichen: verschiedene Angebote schaffen, Formate in der Nachbarschaft, die Form der Werbung.

Attila Bihari Um diverse Menschen und Gruppen zu beteiligen und diese auch zusammenarbeiten zu lassen, wird Zeit, Geduld, positive Erfahrungen miteinander, interessante, für alle nachvollziehbare Thematiken und gutes Projektmanagement nötig sein. Oftmals wird nämlich vergessen, dass nicht nur die

Projektinitiator*innen Beteiligung erlernen müssen, sondern auch die potenziellen Teilnehmer*innen, die vielleicht niemals zuvor die Erfahrung gemacht haben, zu einem Thema ernsthaft befragt zu werden oder sich wirklich einbringen zu können.

Wie sollen Menschen zukünftig bei der Entwicklung ihrer Stadt beteiligt werden?

Stadtteilpiloten Den Bedürfnissen von Menschen oder Organisationen muss zukünftig noch mehr Gewicht beigemessen werden. Denn viele Ideen und Wünsche für die Stadt sind der Stadtverwaltung bereits länger bekannt, wie z.B. Raum für Jugendliche. Auf solche Bedürfnisse müssen Antworten gefunden werden. Wenn Entscheidungen zu sozialen Projekten oder Stadtentwicklung anstehen, sollten die Menschen in Zukunft vorher befragt werden. Die Vergangenheit zeigt, dass eigenmächtige Entscheidungen der Stadtverwaltung und Politik zu Unverständnis bei den Bewohner*innen führen und deren Vertrauen ins System senkt, da sie nicht hinter den (unlogischen) Entscheidungen stehen.

Attila Bihari Vielleicht ist weniger das Wie entscheidend, sondern das Wie oft. Echte Partizipation und Beteiligung ist ein Lernprozess für alle. Dabei ist es zunächst unwesentlich, wie groß die Projekte sind oder ob es sich gleich zu Beginn in den höchsten Stufen der Partizipation abspielt. Auch kleine Erfolge und Beteiligungen können Menschen aktivieren und vielleicht den Wunsch von Eigeninitiativen steigern. Im besten Fall etabliert sich so eine echte Partizipationskultur in der Stadt.

¹STAUNT ist ein Chemnitzer Mitmachfestival, das in vier Stadtteilen stattfindet und von vielen unterschiedlichen Akteur*innen organisiert wird.

²OpenSpace ist ein Raum, der durch die Kunstsammlungen Chemnitz partizipativen und kreativen Initiativen und Projekten zur Verfügung gestellt wurde.

³Beim Ideenwettbewerb Nimm Platz konnten Projektideen eingereicht werden, die in Chemnitz Plätze gestalten und somit Gemeinschaft schaffen. Aus den Projektskizzen wählten in einem öffentlichen Abstimmungsverfahren die Chemnitzer Bürger*innen Ideen aus, die dann durch finanzielle Unterstützung und Begleitung zur Umsetzung gebracht wurden.

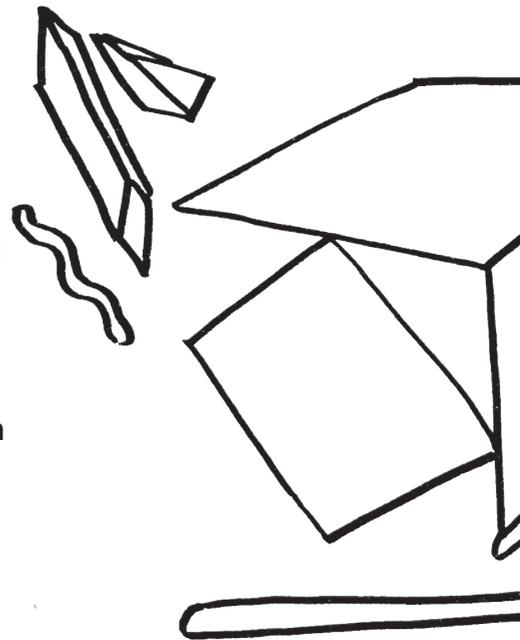
⁴KRACH ist ein Förderprogramm, das Menschen mit einer Unternehmensidee kostenfreien Mietraum, 5000€ Startbudget und Rat von Expert*innen zur Verfügung stellt.

⁵Solidarity City ist die Vision einer Stadt für alle, in der kein Mensch illegal ist und sich alle Menschen am Stadtleben beteiligen können.

Mitmach-Methoden Zum Nachmachen

3D-Druck-Workshop

Dieser Workshop soll den Teilnehmer*innen die vielseitig einsetzbare 3D-Druck-Technologie näher bringen. Dabei steht die konkrete Bedienung des Geräts gar nicht im Fokus. Zentral sind die Ideen der Mitmacher*innen. Der 3D-Druck als ein mögliches Umsetzungswerkzeug für Ideen soll die Vorstellung der Mitmacher*innen hinsichtlich dessen, was sein könnte und machbar ist, erweitern. Durch einen Gruppenspaziergang mit Fotokamera wird der öffentliche Raum als mögliches Anwendungsfeld für die Ideen der Teilnehmer*innen mit in den Workshop geholt. Zusammengenommen sollen diese Elemente im Workshop eine Atmosphäre der freien Ideengenerierung erzeugen.

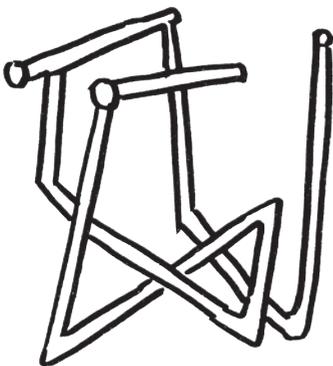


Material

3D-Drucker zur Demonstration
Beamer+Laptop für Präsentation
einfache Kameras für jede Gruppe
Drucker
Klebezettel, Stifte+Marker
Whiteboard, Pinnwand/Tafel

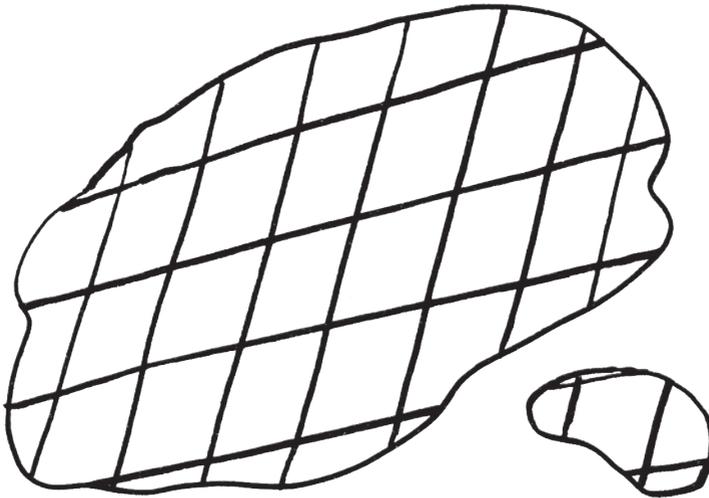
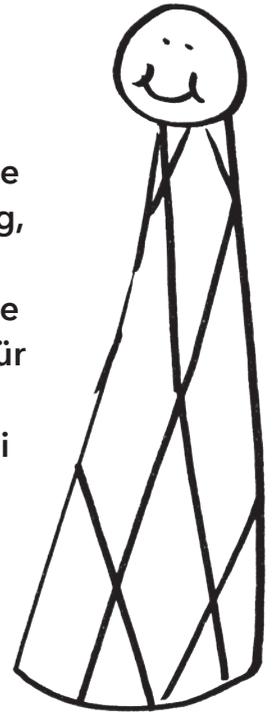
Vorgehen

- 1 Demonstration** Mithilfe eines 3D-Druckers wird anschaulich demonstriert, was ein 3D-Druck ist, wie das Gerät funktioniert und welche Objekte damit hergestellt werden können.
- 2 Die Suche** Die Teilnehmer*innen machen sich in Gruppen mit Kameras im Gepäck auf die Suche nach Orten im öffentlichen Raum, die verändert, verschönert oder gehackt werden könnten.
- 3 Rekapitulation** Nach der Rückkehr in den Workshopraum werden die Fotos schwarz-weiß ausgedruckt. Anhand der Fotos rekapitulieren die Teilnehmer*innen ihre Ideen und schreiben oder zeichnen diese auf Klebezetteln oder direkt auf den Fotos ein. Die Fotos der anderen Teilnehmer*innen können ebenso zur Inspiration für weitere Ideen genutzt werden.
- 4 Vorstellung und Clustering** Alle präsentieren und diskutieren ihre Fotos und Ideen. Diese werden an einem Whiteboard oder einer Tafel von einer Moderator*in in unterschiedliche Kategorien geclustert.



Lochwandmethode

Die Lochwandmethode ist eine schnelle, niedrighschwellige und visuell leicht zugängliche Methode zur Ideensammlung, die sowohl an Straßenständen als auch in Gruppenworkshops einsetzbar ist. Auf laminierten Fotos von in der Nähe befindlichen Orten und auf kleinen Tafeln können Ideen für den öffentlichen Raum entwickelt, eingezeichnet und aufgeschrieben werden. Eine Lochwand auf einer Staffelei dient als variabler Präsentationsort für die Ideen. Ziel der Methode ist es, Menschen zu ermutigen und zu inspirieren, Ideen im Vorbeigehen zu entwickeln und sie dazu einzuladen, diese im Stadtlabor weiterzudenken.



Material

laminierte Fotos von Orten in der Nähe
laminierte Karteikarten/kleine Whiteboards
Whiteboardmarker
Staffeleien mit Lochwänden
2 Lochwände 80cm x 120cm
Lochwandhaken
Votingmöglichkeiten
Klebezettel+Stifte

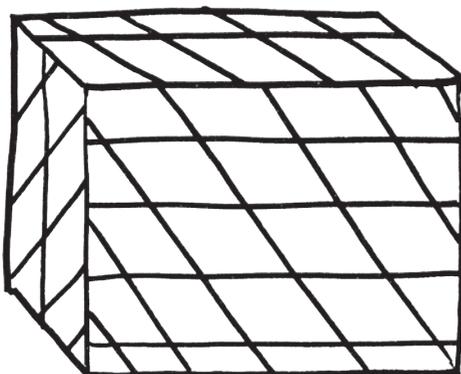
Vorgehen

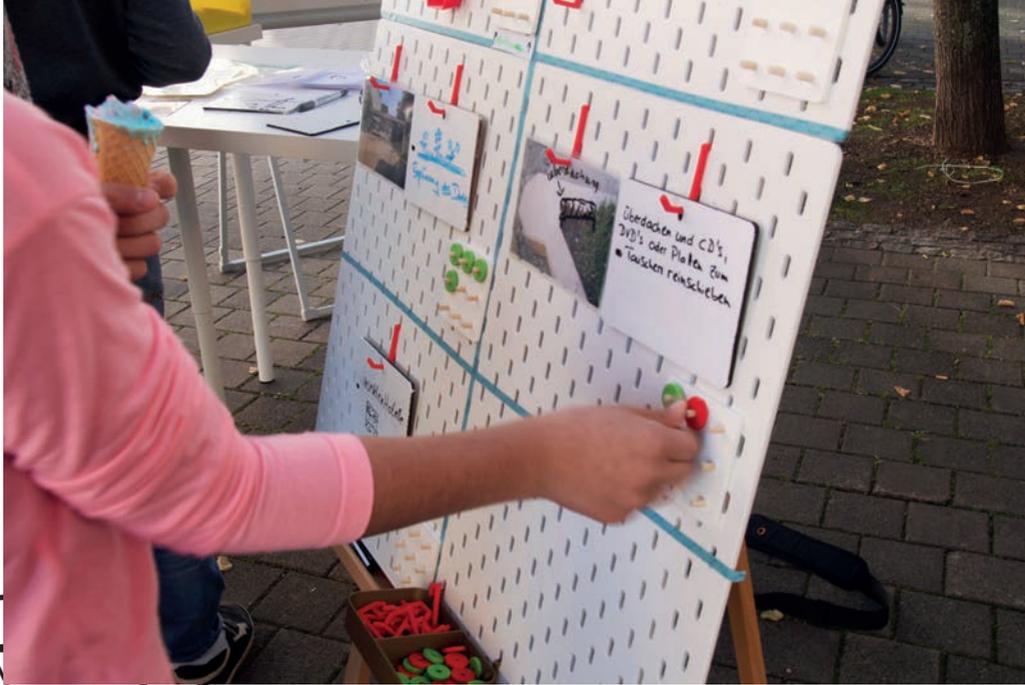
1 Einladung Passant*innen auf der Straße oder Workshop-Teilnehmer*innen werden mit der Frage nach ihren Wünschen und Vorstellungen für den öffentlichen Raum und auch nach Problemen mit und in diesem angesprochen und eingeladen dazu Ideen zu entwickeln oder zu teilen.

2 Ideenskizze Teilnehmer*innen können Fotos von Orten auswählen, die sie inspirieren und darauf ihre Ideen zeichnen oder notieren oder leere Tafeln (unabhängig von den Orten) beschriften und bemalen.

3 Wandbeitrag Die annotierten Bilder oder Tafeln werden an der Lochwand angehängt. Im Workshoprahmen können die Ideen zusätzlich der Gruppe erläutert werden.

4 Public Votes Mit Tokens oder Klebezetteln können bereits angehängte Ideen bewertet oder kommentiert werden.





Reflexion

Durch die Niedrigschwelligkeit der Lochwandmethode konnten wir das Interesse eines breiten und vielfältigen Publikums wecken. Der Fokus auf die Gestaltung des bekannten öffentlichen Raums, der durch die Fotos präsent war, wirkte auf Menschen verschiedenster Hintergründe inspirierend und ermöglichte für viele einen konkreten Zugang bei gleichzeitig weiter bestehender großer Offenheit. Die Möglichkeit der Annotation von Fotos erlaubte es den Teilnehmer*innen, die bestehenden

Perspektiven und Größenverhältnisse zu übernehmen und vereinfachte es ihnen dadurch ihre Ideen in einen bestehenden Kontext einzubetten. Während so auf den Fotos kleine, konkrete Ideen entwickelt wurden, entstanden auf den gestaltungsoffeneren Whiteboards eher größere und konzeptuelle. Die Präsentation der Ideen führte zu vielen Anknüpfungspunkten für Gespräche zwischen den Passant*innen und dem Team und inspirierte die weitere Partizipation.

Ideenfinder

Die Web-Applikation Ideenfinder ermöglicht das Kennenlernen und Bewerten von Ideen, die zuvor für den öffentlichen Raum gesammelt wurden. Das Ideen finden per Ideenfinder soll als einfache und heitere Form der Interaktion neue Mitmacher*innen anlocken und zu Veranstaltungen im Stadtlabor einladen. Gleichzeitig bildet die Bewertungsfunktion des Finders Tendenzen für die Relevanz von Ideen ab. Außerdem soll der Einblick in bereits entstandene Ideen für mögliche neue Mitmacher*innen inspirierend wirken. (Der Name und die Funktionsweise der App spielen auf eine bekannte Dating-App an...)



Material

Ausgewählte Ideen aus Sammlungen
Ideenfinder Web-Applikation
(kein Download nötig)
Bewerbung der App über Social Media
QR-Code zur Web-Applikation auf
Flyern und im Schaufenster

Vorgehen



- 1 Vom Ideenberg zur App** Ideen, die in Workshops und auf der Straße gesammelt wurden, werden geclustert, diskutiert und zu drei Themenbereichen sortiert. Aus jedem Bereich werden Ideen ausgewählt. Die Auswahl wird in der Oberfläche der App kurzweilig dargestellt.
- 2 Findern mit der App** Benutzer*innen können sich zum jeweiligen Themenbereich Ideen in Form von beschrifteten und bemalten Fotos anzeigen lassen. Analog zu Tinder wird über das Weiterwischen oder das Berühren einer Touchfläche die Idee hinsichtlich persönlicher Präferenzen eingeschätzt.
- 3 Einladung zum Mitmachen** Als Ergebnis der Einschätzung werden passende Einladungen zu Veranstaltungen im Stadtlabor angezeigt.

Reflexion

Nachdem wir unter anderem mit den 3D-Druck-Workshops und der Lochwandmethode eine Vielzahl von Ideen sammeln konnten, zielten wir mit dem Ideenfinder darauf ab, die Ideen sichtbar zu machen und herauszufinden, welche dieser Ideen für eine größere Gruppe von Personen als relevant und realisierbar befunden werden. Der Ideenfinder diente somit als Instrument der Öffentlichkeitsarbeit und als Bindeglied zwischen der Ideensammlungs- und der Umsetzungsphase. Auch wenn die Partizipation unter unseren

Erwartungen blieb, gab der Ideenfinder Aufschluss darüber, welche Ideen von den Teilnehmer*innen präferiert werden und welche nicht. Als niedrigschwellige Partizipationsmethode lässt der Ideenfinder natürlich auch Fragen unbeantwortet, so sind z.B. die Gründe für die Präferenzen und Ablehnungen nicht ersichtlich. Mithilfe der sich abzeichnenden Präferenzen konnten wir fundiert eine Auswahl von Ideen für eine analoge Variante des Ideenfinders für die Mitmach_Montage auswählen, auch um den offenen Fragen auf den Grund gehen zu können.

Mitmach_Montage

Das Workshopformat Mitmach_Montage stellt den Übergang von der Phase der Ideenfindung zum Beginn der partizipativen Umsetzung der Ideen dar. Es finden einzelne Mitmach_Montage entsprechend der thematischen Ideen-Cluster statt sowie ein Folgetermin für alle gemeinsam. Ziel der Workshops ist es, den Mitmach-Prozess produktiv zu starten, Verbindlichkeiten zu erzeugen und Unterstützungsmöglichkeiten aufzuzeigen. Die Zusammenarbeit wird nun konkret: Ideen werden diskutiert, selektiert und in erste Pläne zur Umsetzung umgewandelt. Aus den Mitmach_Montagen heraus bilden sich Mitmach_Groupen, die an der Umsetzung konkreter Projekte arbeiten.



Material

Namensschilder
Klebezettel, Papier+Stifte
vorbereitete Bingo-Bögen
Whiteboard/Tafel+Stifte/Kreide
Projektor, Laptop+Leinwand
Kreppband für analogen Ideenfinder
Kontaktliste



Vorgehen

Workshop 1 Thematischer Mitmach_Montag

1 Einstimmung und Kennenlernen Zur thematischen Einstimmung erhalten die Mitmacher*innen nach dem Ankommen themenspezifische Fragezettel, die ein Hineindenken in das Thema des Mitmach_Montags anregen. Nach einer kurzen Vorstellungsrunde ermöglicht ein Bingo-Interview auf spielerische Weise ein näheres Kennenlernen in der Gruppe. Auf einem Bingozettel sind zum Thema passende Eigenschaften, Kenntnisse und Interessen vermerkt. Durch das Suchen von Mitmacher*innen im Raum zu diesen Bingofeldern können erste Kontakte geknüpft werden.

2 Informationsrunde Die Workshopleiter*innen stellen das Projekt sowie den Unterstützungsrahmen für folgende Umsetzungen vor und bieten Raum für Rückfragen.

3 Wohin geht die Reise 1 In einer moderierten Gesprächsrunde werden Ziele, Vorstellungen, Probleme und konkrete Ideen der Teilnehmer*innen thematisiert.

4 Analoges Ideenfinder Ausgewählte Ideen werden von der Workshopleitung oder von Mitmacher*innen vorgestellt und anschließend von den Mitmacher*innen durch eine Positionierung im Raum bewertet. Dazu ist auf dem Boden ein Koordinatensystem markiert (y-Achse: sinnvoll, x-Achse: mitmachen).

5 Wohin geht die Reise 2 In einer zweiten moderierten Gesprächsrunde wird eine spontane Ideen- und Gruppenfindung zum Weiterarbeiten angeregt. Als Hausaufgabe für den zweiten Workshoptermin werden die Mitmacher*innen eingeladen, Steckbriefe zu Projektideen zu entwickeln, die anderen die Ideen näherbringen und zum Mitmachen einladen sollen.

Workshop 2

1 Silent gallery walk Im Raum angekommen können die Teilnehmer*innen die ausgestellten Ideensteckbriefe betrachten und mithilfe von Klebezettel kommentieren.

2 Kennenlernen und Einstimmen Eine Möglichkeit des besseren gegenseitigen Kennenlernens bietet das Spiel »Ich packe meinen Mitmach_Koffer« – die Mitmacher*innen packen dabei Kompetenzen, die sie ins Projekt einbringen wollen, in den imaginären Koffer ein. Ebenfalls spielerisch wird durch pantomimisches Raten und Erklären im *salad-bowl-game* an die Ideen der ersten Montage angeknüpft.

3 Steckbrief-Konfetti Die ausgestellten Steckbriefe werden in Kleingruppen diskutiert und gemeinsam per Klebezettel kommentiert.

4 Wohin geht die Reise 3 Die Workshopleiter*innen geben Input zum Projektrahmen und zu möglichen Abläufen und Bedingungen bei der Umsetzung. Es folgt ein Austausch über die Organisation der nächsten Schritte. In einem Brainstorming werden Ideen für weitere Workshops und Veranstaltungen im Stadtlabor gesammelt.

5 Feedback Eine Feedbackrunde bildet das Ende der Veranstaltung und gibt wichtige Impulse für die Reflexion.

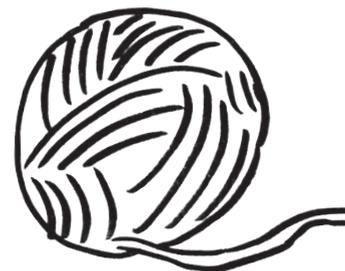


Reflexion

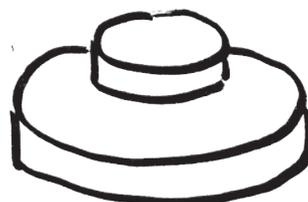


Mit den Mitmach_Montagen konnten wir erfolgreich vom Ideensammeln zum »Machen« überleiten. Die Stimmung der Teilnehmer*innen war von Anfang an positiv, motiviert und produktiv. Weiterhin war die Bereitschaft, Verbindlichkeiten einzugehen, sich zu vernetzen und die Umsetzung voranzutreiben unter den Teilnehmer*innen, sehr hoch.

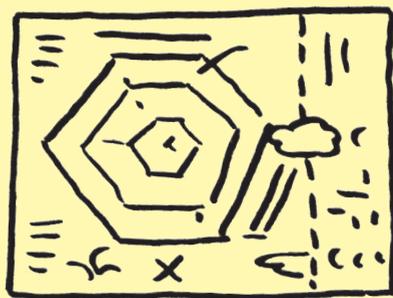
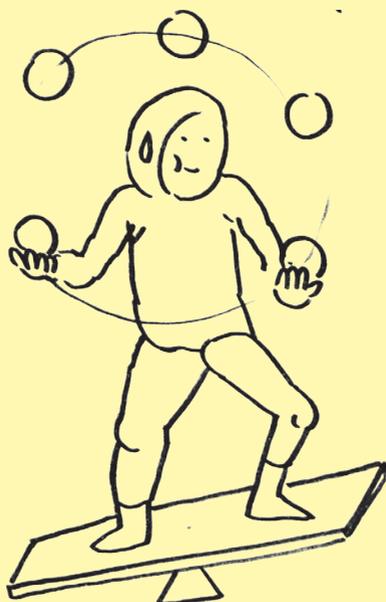
Überraschenderweise wurden in den Workshops nicht nur Ideen aus der ersten Phase aufgegriffen oder neue entwickelt, sondern Ideen von Mitmacher*innen mitgebracht, die über das Projekt Mitmacher*innen für einen schon länger gehegten Plan finden wollten. Herausfordernd war die



Auswahl der Ideen, die zur Umsetzung kommen sollten. Hier mussten im Sinne der Machbarkeit von der Gruppe Prioritäten gesetzt werden. In unserer Rolle mussten wir als Moderator*innen flexibel agieren und unsere Methoden an die jeweiligen Gruppen anpassen. Herausfordernd war es, alle Mitmacher*innen zu inkludieren und sicherzustellen, dass nicht Einzelne vom Tatendrang anderer überrumpelt werden.



Das Stadtlabor zum Ausprobieren



Spielplakat!

Mit diesem Spiel wollen wir den Aufbau und die Durchführung eines Stadtlabors spielerisch erfahrbar machen. Ein Würfelspiel und die Umsetzung eines Stadtlabors haben vieles gemeinsam: Es gibt nicht den einen Weg zum Ziel, vieles ist abhängig vom Kontext, von den beteiligten Personen und auch von unerwarteten Ereignissen, gesammelte Erfahrungen machen erfolgreich, manchmal ist auch ein bisschen Glück im Spiel und auf jeden Fall macht das Vorkommen Spaß. Das hier vorliegende Spiel ist - selbstredend - kooperativ, denn ein Stadtlabor kann nur als Teamaufgabe gelingen. Wir hoffen durch das Spielprinzip, aber auch durch die kleinen realitätsnahen und nicht immer bierernst gemeinte Texte spielerisch einen Einblick in unsere Arbeit geben zu können.

Spielanleitung

Faltet das beigelegte Spielplakat auf und befolgt die sich darauf befindliche Aufbauanleitung.

Ihr startet als Projektteam in der Mitte des Spielfeldes und habt 9 bis 12 Runden Zeit bis eure Projektlaufzeit vorbei ist und der Marker **Zeit** das **Ziel** erreicht hat. Ihr bewegt dabei die **Teamfigur** in jeder Runde immer von innen nach außen und setzt sie schließlich zurück in die Mitte. Euer Ziel ist es, im Verlauf des Projektes möglichst viel **Erfahrung** zu sammeln. Dazu solltet ihr jedoch zunächst euer Stadtlabor einrichten, Mitmacher*innen suchen und Workshops durchführen, um in den schweren Aktionsbereichen erfolgreich sein zu können.

In jeder Runde sind die folgenden Schritte zu gehen. Ihr könnt gleich während des Lesens mit eurer ersten Runde beginnen:

1 Wählt als Team einen der sechs Aktionsbereiche: Stadtlabor einrichten, Mitmacher*innen suchen, Workshops durchführen, Projekte begleiten, Anträge schreiben, Publikationen schreiben.

2 Würfelt. Eurer Ergebnis wird von eurer gewürfelten Zahl und einem Würfelbonus bestimmt. Den Würfelbonus könnt ihr anhand der Marker **Episode**, **Wohlfühlen**, **Mitmacher*innen** und **Ideen** ablesen und mit der gewürfelten Zahl addieren oder subtrahieren. In der ersten Runde gibt es keinen Bonus. Habt ihr ein X gewürfelt, spielen eure Boni keine Rolle und ihr landet immer auf dem Feld mit dem X.

3 Vergleicht nun euer Würfelergebnis mit den drei möglichen Aktionseffekten in dem gewählten Aktionsbereich. Setzt eure **Teamfigur** auf das Feld des erzielten Aktionseffekts.

4 Lest den Ergebnistext vor und bewegt eure Marker **Wohlfühlen**, **Mitmacher*innen** und **Ideen** auf der Würfelbonusskala unten rechts oder euren Marker **Erfahrung**, entsprechend der abgebildeten Icons und der dazugehörigen Zahlen auf dem Rand des Aktionsbereichs. Versetzt den Marker **Ziel** von Feld 9 auf Feld 12, falls euer Verlängerungsantrag erfolgreich ist.

5 Kehrt anschließend in die Mitte zurück.

6 Würfelt nun, um die nächste unvorhersehbare Episode zu erleben. Zieht dabei mit dem Marker **Episode** im Uhrzeigersinn von Feld zu Feld (entsprechend des Würfelergebnisses) und lest den entsprechenden Text der Episode vor. Bei X erlebt ihr die gleiche Episode noch einmal.

7 Rückt den Marker **Zeit** ein Feld vor.

8 Falls ihr den Marker **Ziel** erreicht habt, vergleicht eure **Erfahrung** mit der Auswertungstabelle auf dem Spielplan und lest euer Ergebnis vor. Falls ihr noch nicht das Ziel erreicht habt, spielt eine weitere Runde, indem ihr wieder bei **1** beginnt.

Weitere Erklärungen

Würfelbonusskala

Je nachdem, wie weit eure Marker **Wohlfühlen**, **Mitmacher*innen** und **Ideen** fortgeschritten sind, erhaltet ihr für euren Würfelwurf in Schritt **2** einen Bonus. Habt ihr einen Wert von 2-3, zählt ihr +1; bei einem Wert von 4-5 zählt ihr +2 zu eurem Würfelwurf dazu. Bei **Wohlfühlen 2** erhaltet ihr z.B. einen Bonus von +1; bei **Mitmacher*innen 1** keinen Bonus, bei **Ideen 4** einen Bonus von +2. Die Boni unterschiedlicher Marker werden zusammengezählt. Habt ihr z.B. **Wohlfühlen 2**, **Mitmacher*innen 1**, **Ideen 4** bekommt ihr insgesamt einen Bonus von +3.

Ende der Würfelbonusskala und Umwandlung in Erfahrung

Solltet ihr es geschafft haben, eure **Wohlfühlen**, **Mitmacher*innen** und **Ideen** Werte auf 5 zu erhöhen, seid ihr am Ende der Skala angekommen. Anstatt eure **Wohlfühlen**, **Mitmacher*innen** und **Ideen** Werte zu erhöhen, bekommt ihr nun entsprechend **Erfahrung**. Ist Euer **Mitmacher*innen** Wert z.B. bei 4 und dürft ihr ihn um 3 erhöhen, so setzt euren **Mitmacher*innen** Wert auf 5 und euren Marker **Erfahrung** zwei Felder weiter.

Bonus durch Episoden

Die aktuelle durch den Marker **Episode** gekennzeichnete Episode hat immer einen Einfluss auf den nahegelegenen Aktionsbereich. Im Episodenfeld ist durch eine +2 oder -2 immer vermerkt, welchen Einfluss die aktuelle Episode hat, wenn das Team den nahegelegenen Aktionsbereich in der darauffolgenden Episode wählt. Werdet ihr z.B. für ein Kinderprojekt gehalten und entscheidet ihr euch dennoch »Mitmachende zu suchen«, wird von eurem Würfelergebnis 2 abgezogen. Entscheidet ihr euch für einen anderen Aktionsbereich, hat die Episode in dieser Runde keinen Einfluss.

Von der Ideensammlung zur Umsetzung: Das Konzept der Ideenräume



Um von den Ideen ins Mitmachen zu kommen, haben wir die sogenannten Ideenräume entwickelt.

Die Ideenräume waren ein zentrales Gestaltungselement, das die Zuordnung der Ideen in Themenbereiche, eine App zur Ideenbewertung und das Workshopformat Mitmach_Montage in einer entsprechenden Schaufenstergestaltung verknüpft hat.

Nach einem langen Sommer, der Suche nach Ideen, Projekten und Teilnehmer*innen stellten sich grundsätzliche (methodische) Fragen: Wie soll es nun weitergehen? Wie können wir von den gesammelten Ideen zu Umsetzungen kommen? Wie können wir Menschen in der Verwirklichung von Projekten begleiten? Und nicht zuletzt: Wie können wir an die gesammelten Ideen anknüpfen, auch in der Zusammenarbeit mit Menschen, die nicht an der Ideenfindung beteiligt waren? Aus diesen Fragestellungen heraus entwickelten wir das Konzept der Ideenräume. Die Konzeption, Vorbereitung und Durchführung dieser Phase dauerte mehrere Monate, sie war arbeitsintensiv, letztendlich aber auch sehr lehrreich und zentral.

Ein Ziel der Ideenräume war es, die gesammelten Ideen nach Themenbereichen sortiert vorzustellen und weiterzuentwickeln. Da die anfängliche Ansprache »hier ist alles möglich« nicht unbedingt anschlussfähig war bzw. teilweise auf Unverständnis stieß, wollten wir mithilfe der Vorsortierung konkrete Möglichkeiten und Felder für das Engagement aufzeigen und gleichzeitig Offenheit bewahren;

eben Ideen- oder Möglichkeitsräume, in denen sich unsere Mitmacher*innen orientieren und frei entfalten, kreativ werden und gleichzeitig praktisch planen und vorgehen konnten. Außerdem wollten wir mit den Ideenräumen Aufmerksamkeit für das Stadtlabor erregen und letztlich Gruppen von Mitmacher*innen gewinnen.

Den ersten Schritt in der Umsetzung und Entwicklung stellte die Dokumentation und Clusterbildung aller bereits gesammelten Ideen dar. Dabei stellte sich schnell heraus, dass viele der Ideen in drei Themenbereiche geordnet werden konnten: »Gemeinsam Nutzen«, »Kreativ Werden« und »Grüner Machen«. Im Bereich »Gemeinsam Nutzen« ging es darum, dass der öffentliche Raum ein geteilter Raum ist. Dementsprechend wurden hierunter Ideen gefasst, die sich mit dem Teilen und gemeinsamen Nutzen von Dingen in diesem beschäftigen. Unter »Kreativ Werden« fiel eine Vielzahl von Ideen, die speziell den Brühl als einen spielerischen, sportlichen und eben kreativ-künstlerischen Ort gestalten wollten. Beim »Grüner Machen« ging es schließlich um die Begrünung von Flächen, Dächern und anderen Orten im öffentlichen Raum.

Die Benennung war für uns eine Herausforderung, die sowohl mit positiven als auch negativen Effekten in Verbindung stand. So lockte »Grüner Machen« viele Mitmacher*innen an, während der

Begriff »Kreativ« nicht ansprechend und greifbar genug schien. Zudem stellte sich uns die Frage, inwiefern wir diese Themenbereiche und Projektideen auf den Brühl beziehen sollten. Denn die Ideensammlung fand dort und mithilfe von Fotos, die auf dem Brühl aufgenommen wurden, statt.

Nicht ganz zufällig haben wir drei Themenbereiche herausgearbeitet. Ein weiterer Teil unserer Ideenraum-Konzeption war, die drei Schaufenster des Stadtlabors als Präsentationsfläche zu nutzen. Sie sollten jeweils die Grundidee eines Themenbereichs vermitteln sowie einzelne Ideen präsentieren. Außerdem erhielten jedes Schaufenster und jeder Ideenraum ein eigenes Farbschema, das sich auch auf Flyern und Namensschildern usw. wiedergefunden hat: rot, violett und grün. Da die Fenster

nur begrenzten Raum boten und wenig interaktiv waren, haben wir zudem nach einer weiteren Möglichkeit gesucht, Ideen vorzustellen und Feedback zu diesen einzuholen. Daher haben wir die App Ideen-Finder entwickelt, bei der ähnlich wie bei der Dating-App Tinder Ideen durch Wischen oder einen Button als »gefällt mir« oder »gefällt mir nicht« markiert werden konnten. Über unsere Webseite und einen QR-Code im Schaufenster sowie auf den Flyern konnten Menschen darauf zugreifen. Die Vorstellung der App und der Schaufenster legten wir als Auftaktaktion in die Vorweihnachtszeit, sodass unsere Fenster eine etwas andere Art der Weihnachtsbeleuchtung verkörperten.

An drei aufeinander folgenden Montagen haben wir anschließend unter dem Titel Mitmach_Montage



Workshops veranstaltet, die ähnlich einem Ideen-Café dazu dienen sollten, noch einmal gezielt Ideen zu jeweils einem der Themenbereiche zu finden, zu diskutieren, zu konkretisieren und schließlich auch Gruppen für deren Umsetzung zu finden. Der vierte Mitmach_Montag stand unter dem Motto »Gemeinsame WerkstaDt«. Hier wurden noch einmal Projektideen und -gruppen aus den vorangegangenen Mitmach_Montagen versammelt, da manche Ideen themenübergreifend waren oder Teilnehmende an verschiedenen Themenbereichen Interesse hatten, andere konnten bei den vorherigen Terminen nicht dabei sein. Außerdem, so stellten wir uns vor, würde es gemeinsame Aufgabenstellungen, Erwartungen, Zielsetzungen usw. für alle Gruppen geben, die unabhängig von den jeweiligen Ideen bestehen.

Die Gruppen wollten dann aber auch sehr schnell mit ihren spezifischen Projekten starten und weniger mit allen über grundsätzliche Fragen beraten bzw. diskutieren.

Am wichtigsten an diesen Mitmach_Montagen war für uns das soziale Miteinander: Die Leute sollten uns, einander und das Stadtlabor kennenlernen, sich wohlfühlen und potenzielle Mitstreiter*innen finden. Überwältigt waren wir von der Motivation und dem Engagement, mit dem die Mitmacher*innen



schließlich zu den Workshops kamen und die auch uns als Team noch einmal neu motiviert haben. Einige kamen mit Ideen, die sie schon länger mit sich herumtrugen, andere wollten sich überraschen lassen und wiederum andere kamen vor allem mit dem Wunsch, sich in ihrer Stadt und ihrem Lebensumfeld aktiv einzubringen und zu engagieren. Manche wollten Leute kennenlernen und gemeinsam mit ihnen an etwas arbeiten. Andere hatten konkrete Probleme vor Augen, zu denen ihnen aber noch keine Lösung eingefallen war. Manche Ideen aus unserer Sammlung fanden sich wieder, andere waren neu. **Aber sie hatten alle eins gemeinsam: mit Technik hatten sie wenig zu tun.**

Am Ende blieben von den vielen auf der Straße, bei Veranstaltungen und Workshops gesammelten Ideen fünf Projekte übrig, um die herum sich Gruppen bildeten. Ein Leihladen sollte entstehen, ein oder mehrere offene Bücherschränke installiert werden, ein Kronkorken-Mosaik gebastelt werden, das Thema Verkehrsberuhigung auf dem Brühl angegangen werden und eine grüne Gruppe wollte gleich mehrere Begrünungsaktionen starten.

Dementsprechend ging es nach den Mitmach_Montagen mit einzelnen Gruppentreffen im Stadtlabor schnell ans Eingemachte. Wobei sich schon hier zeigte, dass für die Umsetzung einiger Projektideen zu wenig Mitstreiter*innen vorhanden waren. Dieser Effekt sollte sich dann schnell verstärken. Denn hatte Mitmach_X gerade an Fahrt aufgenommen und wir uns auf die künftige Zusammenarbeit mit den Gruppen gefreut, so sehr bremste uns Covid-19 aus und veränderte unser gesamtes Projekt.



Corona – Wie uns die Pandemie dazwischen funkte.



Mit viel
Zuspruch,
interessierten
Menschen
und nettem
Beisammensein
starten wir
ins Jahr 2020
mit unserer
Workshopreihe
der Mitmach_
Montage.

Bei den Mitmach_Montagen bildeten sich Mitmach_Groupen heraus: die grüne Gruppe, die AG Verkehrsberuhigung, Mitmacher*innen für ein Kronkorkenmosaik, die Gruppe um einen Bücherschrank herum und die Gruppe Leihladen. Wir begleiteten die Gruppen bei ihrer Projektkonzeption. Alle waren guter Dinge, doch dann kam Corona.

Mit Beginn der Pandemie mussten wir umdenken und planen, wie es mit Homeoffice und Online-Angeboten funktionieren könnte, Mitmach_X gut weiterzuführen. Als Mitarbeiter*innen an einer Universität konnten wir auf gute Infrastruktur zurückgreifen. Problematischer waren die Internetverbindungen in den Privathaushalten.

Unsere Gruppentreffen fanden von nun an online statt. Menschen ohne ausreichende technische Ausstattung konnten sich per Telefon zuschalten. Zu Beginn aller Online-Treffen spielten wir ein Spiel oder machten eine **Wie-gehts-mir?-Runde**, um die gute Atmosphäre, die wir offline leicht hergestellt hatten, wenigstens ein bisschen zu erhalten. Im von uns genutzten Konferenz-Tool gibt es ein kooperatives Whiteboard. In vielen Online-Treffen entstanden nette gemeinsame Kritzeleien und ein Gruppengefühl.

Das Umformen der Gruppenphase in den digitalen Raum bedeutete nicht nur das Öffnen von Online-Meeting-Räumen und das Anpassen von Gruppenmoderationen, wir stellten auch Online-Tools zur Visualisierung und Speicherung von Ideen zur Verfügung, die wir außerdem für die wissenschaftliche Auswertung nutzten. Die Aufzeichnung der Online-Meetings ersetzte das Aufnahmegerät auf dem Tisch.

Bei der Verlegung der Mitmach-Gruppen in den Online-Raum konnten wir nicht alle Mitmacher*innen mitnehmen. Tendenziell blieben die Denker*innen, die Macher*innen aber, die gerne den Spaten in die Hand nehmen und loslegen wollten, gingen. Zudem brachte die Pandemie sicher bei vielen Mitmacher*innen das Alltagsleben durcheinander, was eine Beteiligung an unseren Projekten erschwerte. Der AG Verkehrsberuhigung ging durch den Lockdown ihr Problemfeld durch geringeren Autoverkehr verloren. Auch wurden einige erdachte Aktionsformen unmöglich.

Offline hätten wir allerdings gar nicht agieren können, so konnten wir weiter machen. Während der Zeit der Online-Treffen und der Aufbauphase der Gruppen sind auch neue Menschen dazu gekommen, die bei den Mitmach_Montagen noch nicht dabei gewesen sind.

Richtig gefreut haben sich unsere Teilnehmer*innen und wir auch, als wir uns im Sommer mit Abstand und Maske live treffen und die räumliche Kopräsenz genießen konnten.

Durch das Umstellen von Offline- auf Online-Treffen blieben letztendlich zwei Gruppen bestehen: die grüne Gruppe und die Gruppe Leihladen. Ob unter anderen Bedingungen und mit analogen Treffen mehr Gruppen Bestand gehabt hätten, lässt sich nur mutmaßen.

Im April übernahm das Stadtlabor eine neue Aufgabe: die Koordination der Maker*innen im Hub Chemnitz, der deutschlandweiten Initiative Maker vs. Virus. Hierdurch konnte zum einen ein gesellschaftlicher Beitrag in der Pandemie geleistet werden, zum anderen ergab sich dadurch auch ein neuer Forschungsfokus und der Zugang zu einer kollaborativ arbeitenden ehrenamtlichen Community.

Auch die Zusammenarbeit im Team hat sich durch die Verlegung in den Online-Raum verändert, da Videokonferenzen das Verändern des Kommunikationsverhaltens und andere Konzentrationsformen

erfordern. Vermisst haben wir die gemeinsamen Mittagspausen und das Teilen einer entspannten Arbeitsatmosphäre im Labor.

Als wir alle im Homeoffice waren und dann auch noch Schulen und Kitas schlossen, haben wir gemerkt, was für ein tolles Team und welchen schönen Job wir haben. Es musste nie diskutiert werden, dass es unter diesen Bedingungen besonders herausfordernd ist, Kinderbetreuung und Erwerbsarbeit unter einen Hut zu bekommen. So haben wir zum Beispiel die Besprechungen auf die Mittagsschlafzeit gelegt. Natürlich haben die Eltern unter uns auch einige Nachtschichten eingelegt, aber nie durch den Druck der Kolleg*innen. Wir haben uns gegenseitig unterstützt und gestärkt.

In Online-Team-Meetings haben wir unsere gemeinsame Arbeit koordiniert, die Gruppenbegleitung vorbereitet und reflektiert. Auch unsere Forschungstätigkeit konnten wir online fortsetzen. So haben wir Interviews mit Mitmacher*innen aus der Initiative Maker vs. Virus online durchgeführt, aufgezeichnet, transkribiert und das soziale Netzwerk visualisiert und online ausgewertet.

Die Corona-Pandemie hat den Verlauf unseres Projektes stark beeinflusst. Den daraus resultierenden Herausforderungen sind wir mit Flexibilität und mit inhaltlicher und organisatorischer Anpassung begegnet. **Unsere Lösung war enge Zusammenarbeit auf Abstand.**

Plan für Heute:

0. Einführung Webroom
1. Räume-Raten
2. Einführung heutiges Treffen
3. Fragen
 1. Wie geht's euch?
 2. Zeit und Energie
 3. Weiterarbeit in den Gruppen
 4. Unterstützung
 5. Anders/neue Themen
 4. Feedback bisheriger Treffen
5. Inhaltliche Möglichkeiten zur Weiterarbeit
 1. Vorbereitungsplan
 2. Konzeptuelle Fragen
 3. Erhebungsinstrumente
 4. Aktionsformen
6. Technische Hilfsmittel
 1. Forum
 2. Padlet
 3. Trello

This slide left blank for whiteboard



Aus Ideen wird Wirklichkeit

Über den Sommer wurden viele Ideen zusammengetragen und anschließend im Herbst geclustert. Nach Weihnachten stellten wir diese im Veranstaltungsformat der Mitmach_Montage vor und wählten mit den Veranstaltungsteilnehmer*innen Ideen zur Umsetzung aus. Mehrere Gruppen haben ausgehend von Mitmach_Montagen zu arbeiten begonnen. Zwei dieser Gruppen haben sich dabei langfristig konsolidiert und

auch unter Pandemiebedingungen verstetigt: Die grüne Gruppe entwickelte sich aus dem Ideencluster »Grüner Machen« und die Gruppe des Leihladens aus dem Ideencluster »Gemeinsam Nutzen«. Die dritte Gruppe Maker vs. Virus entstand als Antwort auf die Pandemie. Wir stellten fest, dass unterschiedliche Gruppen unterschiedliche Arten der Begleitung benötigen, abhängig von Zeit und Know-How einzelner Mitglieder.



Grüne Gruppe

Alle Mitglieder der Grünen Gruppe einte, dass sie das Quartier begrünen wollten. Die Ideen waren vielfältig: Insektenhotels, begrünte Dachflächen, vertikale Gärten, Bienenweiden. Der Brühl Boulevard ist eine Häuserschlucht mit wenig unversiegelten Flächen. Die Menschen, die sich in der Gruppe engagierten, wollten den Brühl für Mensch und Tier lebenswerter machen. In Kooperation mit einer Wohnungsbaugenossenschaft wurde der Gruppe ermöglicht, einen verwilderten Brunnen und mehrere Hochbeete zu einer Wildblumenwiese zu gestalten. Mit der Unterstützung eines lokalen Vereins und des Grünflächenamts konnten auch unter großen Einsatz der Projektgruppe die Flächen umgegraben, mit neuer Erde versehen und mit Wildblumensamen besät werden. Anfangs mussten die Flächen täglich mit mehreren Gießkannen gegossen werden. Hierfür organisierten wir für die Gruppe den Zugang zum Gießwasser und griffen auch häufig selbst zur Kanne.

Im Sommer blühte es bunt und wild, auch Bienen wurden angelockt. Im Herbst war erneutes Umpflügen notwendig. Insgesamt war die Umsetzung der Idee aufwendiger als gedacht. 2021 wird die Gruppe das Projekt wiederholen und die Ideen zum »Grüner Machen« erneut in der Stadtwirklichkeit aufblühen lassen.



Leihladen



Zur Veranstaltung »Gemeinsam Nutzen« brachte eine Teilnehmerin eine fertige, lang gehegte Idee mit. In unserer Einladung sah sie die Chance, Mitstreiter*innen zu finden. Tatsächlich setzte sich die Idee der Teilnehmerin durch, weil sie für ihre Idee begeistern konnte und diese schon viel gereifter und damit auch greifbarer war als die anderen zusammengetragenen.

Es sollte ein Leihladen entstehen, die folgende Zielformulierung der Gruppe entstammt einem Artikel im Stadtteilmagazin: »Wir [...] wollen mit der Gründung eines Leihladens einen Beitrag zu einer nachhaltigeren Gesellschaft leisten. Mit der Entstehung eines Leihladens verbinden wir alle die Idee von Solidarität und gemeinsamer, ressourcenschonender Nutzung von Gegenständen. [...]. **Die Dinge verstauben nicht mehr in unseren Schränken, wir müssen sie nicht mehr alle kaufen, sondern stellen sie uns gegenseitig zur Verfügung.** [...] Wir alle können so sozialer Ungleichheit entgegenwirken, Generationen verbinden und gesellschaftliche Teilhabe ermöglichen.«

Diese Gruppe unterstützten wir primär durch die Strukturierung ihrer Treffen, durch inhaltliche Anregungen, durch Infrastruktur für Treffen, aber auch das Herstellen von Kontakten. Trotz der Herausforderungen durch die Pandemie konnte die Gruppe ihr Projekt realisieren und wird dieses Jahr ihren Leihladen eröffnen.



Maker vs. Virus

Eine Mitmacherin machte uns Anfang April 2020 auf die sich zu diesem Zeitpunkt formierende deutschlandweite Initiative Maker vs. Virus aufmerksam. Deren Ziel ist die Unterstützung von Personen, die besonders nah am Menschen arbeiten und deswegen einem hohen Ansteckungsrisiko ausgesetzt sind. Im Zentrum der Hilfe stand die Überbrückung von Lieferengpässen bei spezieller Ausrüstung (vor allem Gesichtsschilde). Schnell schlossen wir uns einer Gruppe von Chemnitzer Maker*innen (Hub Chemnitz) an. Dabei stellte sich heraus, dass wir die Initiative am besten durch die Koordination der Produktion und Verteilung unterstützen können. **Das Stadtlabor wurde so der Knotenpunkt des Hub Chemnitz.**

In Chemnitz brachten sich bis zu 15 Maker*innen hauptsächlich mit ihren 3D-Druckern ehrenamtlich ein. Mithilfe von Spenden an die Dachorganisation und durch die TU Chemnitz konnten die Materialkosten vollständig finanziert und Gesichtsschilde kostenfrei abgegeben werden. Im Zeitraum von April bis November 2020 lieferte das Hub Chemnitz mehr als zweitausend Gesichtsschilde an über einhundert Institutionen.

Das Hub Chemnitz wurde für uns aber nicht nur ein gesellschaftlich wichtiges Projekt, sondern auch zu einem Forschungsobjekt. Wir haben das entstandene Soforthilfenetzwerk durch visuelle Netzwerkanalyse rekonstruieren können und dafür Interviews mit Akteur*innen geführt.



Mitmach_X aus Perspektive



Bei der Ausrichtung, Gestaltung und Auswertung unserer Arbeit im Projekt war uns die Perspektive und das Feedback der Mitmacher*innen ganz im Sinne der ermächtigenden Partizipation stets die wichtigste Orientierungsgröße. Deswegen sollen auch bei der Rückschau auf das Projekt die Mitmacher*innen mit einer abschließenden Einschätzung zu Wort kommen.



I. Was verbindest du mit dem Stadtlabor?

Sich gemeinsam für unsere(n) Stadt(teil) engagieren.

Nette, konstruktive Treffen, bei denen die Themen der Teilnehmenden im Vordergrund standen und das Team dabei geholfen hat, diese zu strukturieren und zu bearbeiten.

Eine gute Initiative der TU Chemnitz, um auf dem Brühl und in der Stadt etwas zu bewegen. Ganz unterschiedliche Menschen haben sich angesprochen gefühlt und konnten ihre Wünsche äußern oder verwirklichen. Man lernt viele nette Menschen aus der Umgebung kennen.

Ein niedrighschwelliges Angebot für Bürgerbeteiligung in Chemnitz in dem Sinne, dass man mit einer Idee hinkommen kann und in der Realisierung

durch Rahmenbedingungen unterstützt wird. Man wird aktiv begleitet in der (Um-)Gestaltung der Stadt zu einem schöneren Chemnitz. Also kurzum: ein superwichtiges Projekt. Und obendrauf auch noch ein sehr angenehmes Mitarbeitendeteam. Die Möglichkeit, neue Menschen und ihre Ideen kennen zu lernen; den Aufschwung für meine Projektidee - Mitstreiter*innen dafür zu finden; Kreativität und Flexibilität in der Begleitung unserer Initiativgruppe; Anregungen; eine gute Grundstruktur unserer Treffen; einen Ort, der Ideen Gestalt annehmen lässt; ein buntes, vielfältiges, sich ergänzendes Stadtlabor-Team.

der Mitmacher*innen



2. Wofür steht für dich das »X« in Mitmach_X?

Man weiß nicht, was einen erwartet.
Für Vielfalt - jeder macht mit auf seine Art.
Für etwas Unbekanntes, das alles sein kann.

Das X ist so eine Mode-Erscheinung, um Aufmerksamkeit zu erwecken (die Unbekannte in der Mathematik). Man weiß ja nie, was sich dahinter verbirgt.

Es steht für mich, dich, für uns alle. Aber ich denke nicht nur für Personen, sondern möglicherweise auch für Ideen.

Das Stadtlabor ist ein Angebot, eine Möglichkeit, um etwas zu kreieren.

Das X steht für mich für Überschneidung, Vielfalt, Offenheit gegenüber Ideen und auch Offenheit gegenüber Ergebnissen, für jede*n als Mitmacher*in ohne Einschränkungen, für Partizipation und Gleichberechtigung aller Mitwirkenden.

3. Inwiefern hast du dich zum (Mit-)machen angeregt gefühlt?

Durch euren jugendlichen Elan, die vielen Ideen und die angenehme Atmosphäre im Raum des Stadtlabors selbst (einschließlich Obst, Kaffee etc.).

Die Treffen haben sehr zum Mitmachen motiviert. Vor allem die Fähigkeiten, Talente, Kontakte und Kapazitäten der verschiedenen Teilnehmer*innen waren sehr wert. Leider ging es mit meiner Gruppe (Verkehrsberuhigung Brühl) dann nicht mehr so richtig weiter. Die Themen waren sehr vielfältig, so dass eigentlich für jede*n was dabei ist. Die Werbung war ansprechend. Ich möchte in meiner Umgebung auch dazu beitragen, dass sich etwas verbessert oder verschönert. Ich lerne gern andere Leute kennen und als Rentner habe ich genügend Freizeit.

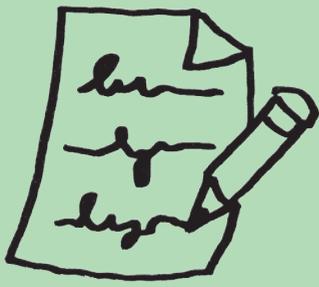
Auf alle Fälle durch die Unterstützung in der Organisation und Kommunikation, aber natürlich sind Kaffee und Kuchen auch mega motivierend gewesen.

Zum einen hat mir schon beim ersten Treffen am ersten Mitmach_Montag die lockere, ungezwungene Atmosphäre gefallen, die nichts bewertet und allem und allen offen gegenüber steht. Das lädt ein sich (Dinge zu) zu trauen. Die Auflockerung durch die Methoden war außerdem anregend, um miteinander in Kontakt zu gehen und hat ein Zusammenfinden von Projektgruppen sicher sehr erleichtert. Mich hat das Stadtlabor zum Machen angeregt, weil es mir vor allem einen verbindlichen Rahmen geschaffen hat, um mit anderen an der Umsetzung der Leihladen-Idee zu arbeiten.

4. Und – Gibt es sonst noch etwas, was du gern sagen oder anmerken möchtest?

Für mich war interessant zu erfahren, womit sich junge Menschen beschäftigen. Ich finde es prima, dass sich Studenten von heute mit einem Menschen zusammensetzen, der vor 65 Jahren Student war. Allen Mitmacher*innen im Stadtlabor ein herzliches Toi-toi-toi.

Schade, dass das Projekt erst mal vorbei ist. Ich würde im nächsten Jahr gern wieder mitmachen.



Ein Stadtlabor als **unsauberes** Forschungsprojekt

Wenn man ein Stadtlabor durchführt,
geraten wissenschaftliches Wissen
und Methoden über empirische
Sozialforschung an ihre Grenzen.

Einen Raum der Begegnung zu eröffnen, Menschen einzuladen, sich selbst mit Flyern auf Straßenfeste zu stellen, das sind alles Aktivitäten, von denen man in keinem sozialwissenschaftlichen Methodenhandbuch lesen kann. Schlimmer noch: Es wird vermutlich davor gewarnt, so etwas zu tun, da es keine saubere Forschung sei.

Herausforderung: Mehrschichtigkeit von Rollen und Erleben

Ein Stadtlabor ist weniger eine zeitlich abgegrenzte Daten-Erhebungs-Phase in einem Forschungsprojekt, sondern mehr ein Festival. Wie auf einem Festival gibt es ein Programm, das durch die Ordnung von Terminen, Themen und Akteur*innen eine Struktur vorgibt, die aber nur den Rahmen des eigentlichen Zwecks bildet: Das verdichtete Erleben von den Dingen, die sich dabei zwischen den Beteiligten entwickeln. Allerdings sind Bühne und Zuschauer*innenraum in unserem Fall sehr wechselhaft: Als Forscher*innen organisierten wir nicht nur das Festival, sondern manchmal waren wir auch die Band und oft das Publikum. Expert*innenrollen in partizipativer Forschung sind volatil. Offenheit und Zuhören ist auf allen Seiten gefordert, niemand kann (dauerhaft) einseitig Produzent*in oder Konsument*in sein. Abgegrenzte Räume und Situationen, etwa eine Gruppendiskussion, sind eingefasst von informellen Begegnungen derselben Akteur*innen. Ein »Workshop« kann einmal eine Schulung von Senior*innen im Umgang mit Hardware-Bausätzen sein,

ein andermal ein Erhebungsinstrument zur Entwicklung assoziativer Konzepte.

Diese Mehrschichtigkeit ist beabsichtigt und keineswegs ein methodisches Hyperventilieren. Es handelt sich vielmehr um eine Anerkennung der Komplexität sozialer Realität. Menschen existieren nicht ausschließlich in den Idealisierungen Forschende/Beforschte. Die Mehrschichtigkeit der Rollen – Forscher*in, Zuhörer*in, Motivator*in, etc. – ist aber nicht Hindernis für partizipative Forschung, sondern methodologischer Schlüssel.

Lösung: Ethnografische Analysehaltung

Zu einem wissenschaftlichen Erkenntnismittel wird ein Stadtlabor aber nicht allein durch das Erleben dieser Mehrschichtigkeit, sondern, wie in ethnografischen Methoden üblich, erst durch die Distanznahme, durch das Dokumentieren und die retrospektive Befragung des Dokumentierten. Dabei gilt der berühmte Satz von Barney Glaser: »All is data.« Ein Stadtlabor liefert mindestens so viele Daten durch Begegnungen und Pausengespräche wie durch die Audio- und Videoaufnahmen von Workshops und Gruppendiskussionen. Die Aufgabe für uns als Forscher*innen bestand darin, diese Vielheit irgendwie bearbeitbar zu machen. Denn bereits im Dokumentieren des Erlebten findet das statt, was das Ziel einer ethnografischen Analyse ist: das Verstehen komplexer sozialer Realität durch Reflexion und Interpretation des eigenen Erlebens.

Praxis: Memo schreiben

Wir haben vor allem Forschungstagebuch-Einträge und konzeptualisierende Memos verfertigt und regelmäßig in der Gruppe diskutiert, um den Erlebnissen im Rahmen des partizipativen Prozesses und deren Kontexten gerecht zu werden. Das Diktum »all is data« zielt dabei nicht auf eine möglichst impressionistische Beschreibung der Gefühlslagen der Beteiligten! Es geht vielmehr darum, durch beständigen Vergleich und probeweises Konzeptualisieren nützliche Daten für die unterschiedlichen Fragen im Forschungs- und Entwicklungsprozess zu gewinnen. Deswegen müssen Beobachtungen, Begegnungen und erste Erkenntnisse im Feld möglichst dicht und regelmäßig dokumentiert und ausgewertet werden.

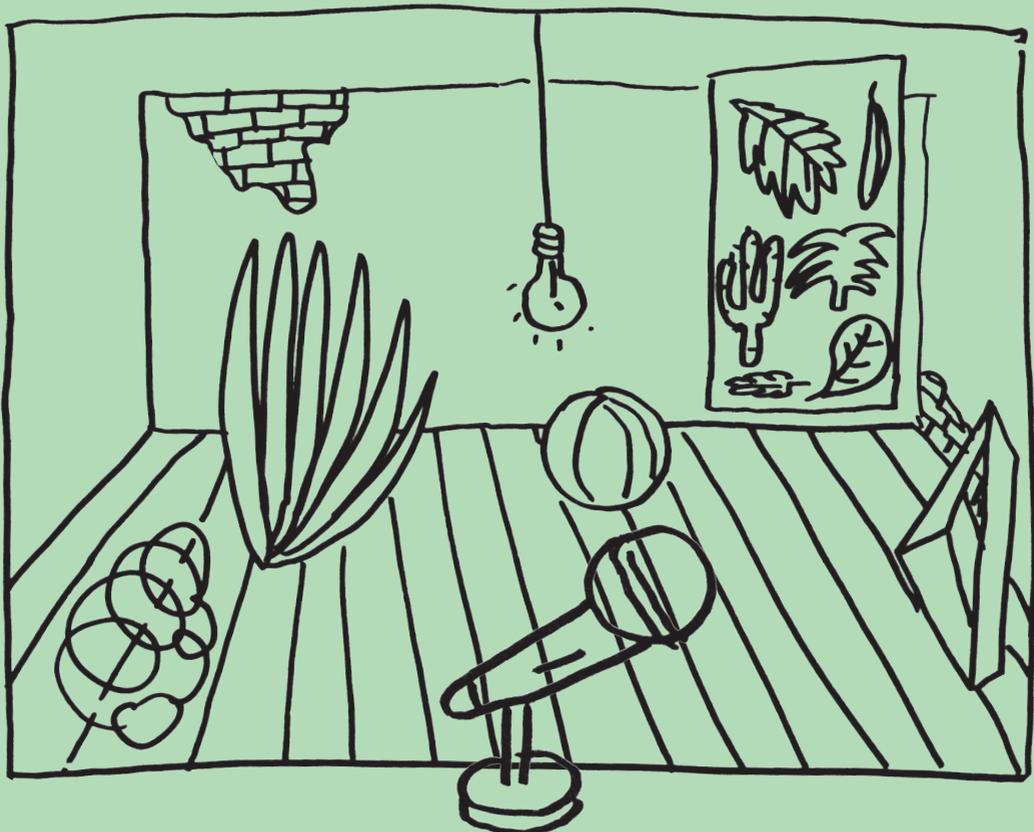
Als Instrument für die Dokumentation und Auswertung haben wir fortlaufend im Zusammenhang im Anschluss an all unsere Prozesse und Veranstaltungen Memos, Gedankenprotokolle, Impressionsnotizen und Reflexionsansätze angefertigt. Dabei nutzten wir Online-Dokumente, auf die alle Teammitglieder zeitgleich Zugriff hatten und sich so ergänzen konnten. Es hat sich als nützlich erwiesen, bei diesen Memo-Sessions ebenfalls ein Diktiergerät mitlaufen zu lassen, damit gute Interpretationen auf keinen Fall verloren gehen können. Diesen Modus haben wir auch über die Pandemie hinweg in Online-Reflexionssessions beibehalten können.

Ein Audio-Memo ist beispielsweise während des Autofahrens entstanden, als für die Gruppe Maker

vs. Virus Rohmaterial in der ganzen Stadt verteilt werden musste. Die Audioaufnahme vom Fahrersitz hält Beobachtungen aus den Begegnungen mit den ehrenamtlichen Helfer*innen fest, authentisch gespickt mit Flüchen über Umleitungen und Straßensperrungen. Die Mehrschichtigkeit der Rollen wird in diesem Moment deutlich: Der Koordinator im Hub Chemnitz ist gleichzeitig Forscher und macht seine Innenperspektive als Teil des Hubs für die retrospektive Auswertung fruchtbar und für anderen Teammitgliedern zugänglich. Bemerkenswert ist auch, dass sich Einschätzungen über soziale Situationen, Personen und Sachverhalte über die Zeit hinweg ändern. Durch das kontinuierliche Verfassen von Memos wird diese Entwicklung sichtbar. Die Memos stellen eine Momentaufnahme dar, sie sind die Dokumentation eines speziellen Zeitpunktes. Ohne diese würden neue Erfahrungen die alten überlagern und die zur Auswertung verfügbaren Daten wären detailärmer.

All that Data

Die so entstandene Datenmenge ist üppig und ertragreich. Durch das konstante Datensammeln über die gesamte Projektlaufzeit in Form von Memos, Fotos, Post-its, Transkripten, Videos und Audioaufnahmen konnten wir die Entwicklung und Veränderung von den ersten Begegnungen zu Beginn des Projekts bis hin zu den Abschlussgrillabenden mit den Gruppen in der Retrospektive sehr gut einfangen.



Lessons learned: Wie erreicht man Leute?

Während der Projektlaufzeit durften wir als Team viel lernen und möchten dies gern teilen. Unser übergreifendes Thema war es herauszufinden, wie wir Menschen erreichen, »ins Boot holen« und zu langfristigem Engagement einladen können.



Kreative Methoden und die Wahl des Standortes sind ausschlaggebend.

Als praktisch erwies sich der Standort des Stadtlabors: Mitten auf einem gut besuchten Boulevard, auf dem nicht das Kaufen die Hauptrolle spielt, sondern auch das Verweilen. Es gibt zahlreiche von Bewohner*innen organisierte Stadtteilstellen, deren Publikumsverkehr wir nutzten, um auf das Stadtlabor aufmerksam zu machen. Bei einem Fest kam z.B. die Lochwandmethode zum Einsatz, bei einem anderen kooperierten wir mit dem Netzwerk für Kultur- und Jugendarbeit e.V. und kamen so ins Gespräch mit vielen Menschen.

Die Akquise von Mitmacher*innen erfordert Mut, Offenheit und Ausdauer seitens der Forscher*innen.

Das »ins Gespräch kommen« ist der Schlüssel zum Erfolg. Wir wurden mit der Zeit immer mutiger und sprachen alle Menschen an, die am Stand vorbei kamen, ins Stadtlabor guckten oder lockten mit Punsch und Waffeln. Die persönlichen Nachbarschaftskontakte einer Mitarbeiterin motivierten häufig Menschen zu den Mitmach_Montagen und nachfolgenden Veranstaltungen zu kommen. Die Mehrschichtigkeit der Rollen wie lokale Akteurin, Nachbarin, Freundin und Forscherin waren daher

für das Projekt sehr wichtig, hatten aber auch das Potenzial, miteinander in Konflikt zu treten. Fanden Personen zu einer Veranstaltung, galt es sie zu involvieren, damit sie auch beim nächsten Treffen dabei sind. Bei den Veranstaltungen hatten wir als Team mehrere Rollen gleichzeitig: Wir moderierten und organisierten, wollten aber die Dynamik des Treffens und der Gruppe möglichst wenig beeinflussen, einen Zeitplan einhalten und die Gruppe im Vorankommen begleiten.

Mitmachen ist nicht gleich Mitmachen. Nicht alle Mitmacher*innen verhalten sich gleich. Innerhalb der Gruppen entstehen eigene Dynamiken.

Weiterhin durften wir lernen, dass es auch in den entstandenen Gruppen unterschiedliche Rollen gab. So wurde in der Gruppe Leihladen der Begriff der »Urmütter« geprägt: Den Personen, die die Idee eingebracht und am meisten Zeit aufgewendet hatten, das Projekt in die Umsetzung zu bekommen, wurde seitens der anderen Mitglieder ein großer Gestaltungsspielraum eingeräumt und ein erhöhtes Vertrauen bei Entscheidungen zugesprochen. Die individuelle Bereitschaft und Möglichkeit, Zeit zu investieren, führte auch zu

unterschiedlichen Mitmach- und Mitspracheverhalten und differenzierten Rollen. In unserer Moderationsrolle beobachteten wir dies und schufen Strukturen, die sicherstellen, dass alle Gruppenmitglieder zur Sprache kommen können, ohne dass gleichzeitig ein ausgeglichenes Maß an Beteiligung eingefordert wird.

Moderation ist ein bedeutender Faktor.

Die einzelnen Gruppen konnten wir durch die Moderation von Treffen und die Strukturierung der Ausgestaltung bereits vorhandener Ideen unterstützen. Ein gewichtiger Teil unserer Rolle bestand darin, Fragen zu stellen, um zum Nachdenken anzuregen. So erreichten wir, dass alternative Ansätze erarbeitet wurden. Auch wollten wir sicherstellen, dass sich Gruppen nicht an einer Sache festbeißen, weil dies das Vorankommen der Projekte und die fortlaufende Einbindung vieler Personen behindert.

Die Verstetigung der Projekte ist das Ziel. Dafür müssen sie ins Laufen kommen und sich dann tragen.

Viel schwieriger als Menschen »ins Boot zu holen« ist es, das Boot seetauglich zu bekommen und über die Projektlaufzeit hinaus zu verstetigen. Dafür braucht es Engagierte, die Verantwortung übernehmen, für das Projekt brennen und die nötige Zeit aufbringen können. Nachhaltigkeit ist eine große Herausforderung, aber auch Anreiz.

Die wissenschaftliche Begleitung ist ein kontinuierlicher Prozess.

Während der gesamten Projektlaufzeit haben wir Memos angefertigt und im Team Reflektionsrunden gemacht. Wir haben die Geschehnisse im Stadtlabor durch Audio- und Videoaufnahmen, Fotos und Materialsammlungen zu den einzelnen Veranstaltungen dokumentiert. Wichtig ist das zeitnahe Anstoßen der Dokumentation und Reflexion, um frische, unmittelbare Eindrücke einzufangen und fruchtbar zu machen.

Wertschätzung und Familienfreundlichkeit ist kein Gemeinplatz.

Wichtig für die gute Atmosphäre war uns die gegenseitige Wertschätzung und Achtsamkeit. Auch war unser Projekt sehr familienfreundlich. Unsere Kinder waren willkommen und bereicherten es. Die älteren Kinder beschäftigten sich mit den Schätzen im Stadtlabor, das jüngste wurde ganz selbstverständlich zum Stillen vom Vater in Elternzeit vorbeigebracht. Unsere Familien haben im Stadtlabor nie gestört, sondern den Raum mitbelebt. Die Vereinbarkeit von Beruf und Familie war in unserem Projekt Realität. Gleichberechtigung der Geschlechter und gesellschaftliche Teilhabe junger Mütter fangen hier an.



Vier Phasen für erfolgreiche partizipative Gruppenprozesse

1 Raum schaffen, Formate schaffen, Ideen sammeln

Diese Phase kostet viel Zeit, ist aber das Fundament zur Formung partizipativer Gruppen.

2 Übertragung von Ideen einzelner Personen zu gemeinsamen Projekten

Den Weg von der fixen Idee einer Passant*in hin zu einem partizipativen Projekt gilt es zu begleiten. Auch die Gruppenfindung findet in dieser Phase statt: Sich bisher fremde Menschen lernen sich kennen und beginnen an einer gemeinsamen Idee, einem gemeinsamen Projekt zu arbeiten.

3 Projektreifung, Ausdifferenzieren, Konzipieren, Begleitung zur Selbstverantwortung und Verstetigung

Diese Phase ist wahrscheinlich die originärste und am intuitivsten. Das Projekt wird von der Gruppe vorangetrieben, die Idee kommt langsam in die Umsetzung. Hier und dort wird nachjustiert, insgesamt rollt das Projekt aber an und erhält eine Eigendynamik.

4 Verabschiedung und Auswertung

Das Verabschieden in die Selbstverantwortung in der Hoffnung, dass sich das Projekt trägt und weiterhin bestehen bleibt, ist für beide Seiten schmerzlich. Hier galt es für uns als Team unsere Mehrfachrollen zu reflektieren, weil wir als Stadtlabor zwar Initiator*innen und Moderator*innen waren, aber keine Gruppenmitglieder. In der letzten Phase müssen wir uns also lösen, um Zeit und Distanz für die Auswertung als Forscher*innen zu haben.

Impressum

Chefredaktion

Svenja Jäger und Andreas Bischof V.i.S.d.P

Forschung

Andreas Bischof, Mira Freiermuth, Fanny Gruhl,
Rebecca Katzenberger und Michael Storz

Redaktion

Andreas Bischof, Mira Freiermuth, Fanny Gruhl und
Michael Storz

Layout, Illustrationen und Gestaltung

Julia Weller
post@juliaweller.de

Lektorat

Svenja Jäger

Herausgabe

Professur Medieninformatik der TU Chemnitz
Straße der Nationen 62
09111 Chemnitz

vertreten durch Dr. Andreas Bischof

+49 371 531-32515

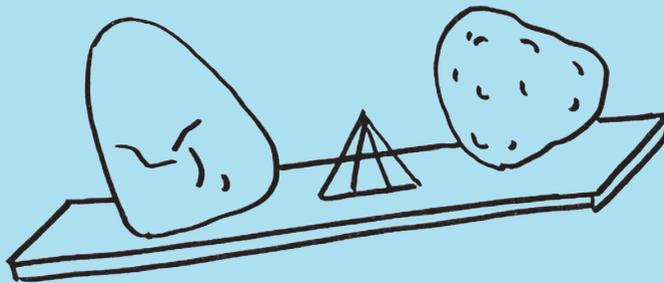
andreas.bischof@informatik.tu-chemnitz.de

DOI 10.51382/2021.1

URN urn:nbn:de:bsz:ch1-qucosa2-739842



Gefördert durch
Bundesministerium für Bildung und
Forschung BMBF
Innovations- und Technikanalyse ITA
Förderkennzeichen 16ITA211



CC BY SA 4.0

Die Lizenz bezieht sich nicht auf das
Logo des Bundesministeriums für Bildung und
Forschung auf der ersten Umschlagseite.

Danke fürs Mitmachen.



MACHT EUER DING!

