

- Bericht -

# Eröffnungsveranstaltung des Leibniz-WissenschaftsCampus – Postdigitale Partizipation – Braunschweig

**TRAFO Hub Braunschweig**  
**21. November 2019**

---

Am 21. November 2019 eröffnete Prof. Dr. Eckhardt Fuchs den Leibniz-WissenschaftsCampus – Postdigitale Partizipation Braunschweig. In der stimmungsvollen Atmosphäre der industriell-historisch geprägten Architektur des TRAFO Hub (Braunschweig) nahmen VertreterInnen aus Wissenschaft, Politik und weiteren Interessengruppen an der Veranstaltung teil. Passend zur regionalen Ausrichtung des WissenschaftsCampus führte der Moderator André Ehlers von Radio38 durch das Abendprogramm. Zum Auftakt der Festreden betonte Prof. Dr.-Ing. Matthias Kleiner (Präsident der Leibniz-Gemeinschaft) die Bedeutung der Geisteswissenschaften für die Wissenschaftslandschaft allgemein und des Georg-Eckert-Instituts für die Leibniz-Gemeinschaft im Speziellen. Als Leiter der Abteilung Forschung und Innovation des Niedersächsischen Ministeriums für Wissenschaft und Kultur wies Rüdiger Eichel in seiner Rede darauf hin, dass die Herausforderungen in den Wissenschaften heute kaum noch von Einzelpersonen, sondern vielmehr durch (interdisziplinäre) Forschungsverbünde zu bewältigen sind. Umso mehr begrüßte er die erfolgreiche Einrichtung des Leibniz-WissenschaftsCampus, in dem diverse Fachkulturen gemeinsam Projekte zu einem übergeordneten Thema realisieren. Die Kultur- und Wissenschaftsdezernentin der Stadt Braunschweig, Dr. Anja Hesse, machte wiederum die Bedeutung des Vorhabens für den Wissenschaftsstandort Braunschweig, die Region und die überregionale Forschungslandschaft deutlich.

Getreu dem Titel Postdigitale Partizipation erfolgte anschließend an die Reden die Präsentation der Projekte im intensiven Austausch mit den Gästen. Diese hatten die Gelegenheit, eigene Ideen in die Forschungsvorhaben einzubringen und deren Ausrichtung somit aktiv mitzugestalten. Hierbei entstanden zahlreiche Kontakte zwischen Personen, die perspektivisch auch über die Eröffnungsveranstaltung hinaus die Aktivitäten des WissenschaftsCampus prägen werden.

## Projektpräsentationen

Folgende Projekte luden an ihren Stationen zum Mitmachen ein, wofür VR-Brillen, Tablets, Glaswände und sogar recycelte Türen bereitstanden:

### **Digitale Medien und Bildung. Analyse, Reflexion, Gestaltung**

Projektleitungen: Prof. Dr. Felicitas Macgilchrist (GEI), Prof. Dr. Ina Schiering (Ostfalia) und Dr. Andreas Weich (GEI)

An der Station der Nachwuchsforschungsgruppe „Digitale Medien und Bildung“ hat das Team gemeinsam mit den BesucherInnen Gedanken und Ideen gesammelt, was im Hinblick auf digitale Medien an Schulen aktuell bewahrenswert ist und was sich ändern sollte. Als Anregung dienten zwei Beispiele, die auf gegenwärtige Herausforderungen hinwiesen. Zum einen das Deckblatt des KMK-Strategiepapiers zur „Bildung in der digitalen Welt“, das ein Tablet zeigt, mit dem ein Tafelbild abfotografiert wird: „Ist das“, fragte Nachwuchsguppenleiter Andreas Weich, „die kreativste Möglichkeit, digitale Medien in der Schule zu nutzen?“ Zum anderen eine Deutsche Auslandsschule, die medientechnisch und -kulturell sehr innovativ ist, in der die Schüler\*innen jedoch nur selten an den innovativen Formaten partizipieren können, da sie an die deutschen Lehrpläne gebunden sind, die kaum Freiräume dafür lassen. Die BesucherInnen brachten ihre Ideen über verschiedene Medienkonstellationen ein: Über Tablets auf einem kollaborativen Whiteboard, über Moderationskarten an einer Pinnwand und mit Flüssigkreidestiften auf einer großen Glasfront. Letztere stellte sich als die beliebteste Medialisierungsform heraus und inhaltlich ergab sich ein vielfältiges Bild: So wurden neben technischen Forderungen für mehr digitale Medien (z.B. „In jedes Klassenzimmer ein SmartTV“) auch didaktische und kulturelle Aspekte genannt (z.B. „Abkehr von der 45-Minuten-Taktung“ oder „kritisches Denken“).

### **Menschen, digitale Intelligenz & Wiederverwertung – gemeinsam Stadtleben gestalten**

Projektleitungen: Prof. Dr. Wolf-Tilo Balke, Prof. Folke Köbberling, Prof. Dr. Susanne Robra-Bissantz (TU Braunschweig)

Unter dem Projekttitel „Menschen, digitale Intelligenz & Wiederverwertung – gemeinsam Stadtleben gestalten“ verbirgt sich ein interdisziplinär zusammengesetztes Team aus drei Fachrichtungen der TU Braunschweig: Architektur, Informatik und Wirtschaftsinformatik. Ziel des Projekts ist es eine niedrigschwellige Partizipation am Stadtleben aus der Bürgerschaft zu unterstützen. Mit diesem „bottom-up“-Ansatz sollen Menschen befähigt werden, selbst eigene Ideen in der Stadt umzusetzen. Was seit über vier Jahren an der TU Braunschweig als „Sandkasten“ bereits gelebt wird, soll damit nun über die Universitätsgrenzen hinaus in die Stadt wachsen. An der Uni entstanden im Rahmen des „Sandkastens“ beispielsweise ein nachhaltiges Musik-Festival und eine Campusmöblierung aus Euro-Paletten. Welche Projekte werden wohl in der Stadt entstehen?

Die Projektgruppe um die Professoren Susanne Robra-Bissantz, Folke Köbberling und Wolf-Tilo Balke möchte diese Frage nicht nur theoretisch beantworten, sondern den gesamten Weg bis zur Projektumsetzung für und mit den BürgerInnen gestalten.

Prof. Robra-Bissantz ist Wirtschaftsinformatikerin und erforscht kollaborative Prozesse für die partizipative Mitgestaltung des städtischen Zusammenlebens. Diese werden dann in einer IT-Plattform abgebildet werden und auch in Offline-Angeboten ihre Ausprägung finden. Die Erforschung der Wiederverwertung von Materialien für die Raumgestaltung ist der Schwerpunkt von Prof. Köbberling, die das Institut für architekturbezogene Kunst leitet. An der Schnittstelle von physischen Aktivitäten und digitaler Teilhabe setzt Prof. Balke vom Institut für Informationssysteme an. Er gestaltet ein System, das Materialien und Menschen zu Aktionen zusammenbringt sowie weitere partizipative Aspekte auf struktureller Ebene, wie Fairness, Transparenz und Sicherheit, mitbedenkt.

## **P4URB – Postdigital Participation in formal URBan Planning Processes**

Projektleitung: Prof. Dr. Vanessa Miriam Carlow (TU Braunschweig)

Die Diskussion von Potentialen rund um Partizipation und bürgerschaftliches Engagement, in der auf den Menschen zentrierten Stadtentwicklung, standen im Fokus der Aktivitäten des Institute for Sustainable Urbanism (ISU). Gemeinsam mit den Gästen wurden im intensiven Austausch Möglichkeiten und Herausforderungen diskutiert und als Basis für die Entwicklung potentieller Forschungsfragen entwickelt. Dazu stellte das ISU auch Inhalte und Ergebnisse aus aktuellen Forschungsprojekten vor. Die App „Move in the City“ (mic-app.org), als Teil des Projektes Data4UrbanMobility (BMBF), ist eine Plattform, die es Bürgerinnen und Bürgern perspektivisch ermöglicht, mittels Daten aktiv an Forschung und Stadtentwicklung im Kontext Mobilität mitzuwirken. Auf großes Interesse stieß auch das Projekt METAPOLIS – eine inter- und transdisziplinäre Plattform für eine nachhaltige Entwicklung der Stadt-Land-Beziehungen in Niedersachsen (VW Stiftung) – sowohl die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Siedlungstypen und ihren Bedarfen, sowie deren Anforderungen in Hinblick auf eine nachhaltige Entwicklung oder auch die Möglichkeit, ein eigenes Zukunftsszenario basierend auf wissenschaftlichen Forschungen zu entwickeln. Die Auseinandersetzung des ISU mit der menschlichen Wahrnehmung der baulich-räumlichen Umwelt im Projekt „Eye-Tracking Spatial Experiences“ (BMBF/MWK) unterstrich die Vielfalt von Ansätzen und Methoden. Es wurde deutlich, dass digitale und datengetriebene Partizipationsmethoden das Potenzial bergen, völlig neue (und von vielen gewünschte) Formate und Instrumente für die Beteiligung zu entwickeln. Dies kann zu einem stärkeren bürgerschaftlichen Engagement führen, völlig neue Personengruppen aktivieren und so eine nachhaltigere Entwicklung fördern. Die Diskussionen zeigten auch, dass wir neben innovativen Technologien ein besseres wissenschaftliches Verständnis des "sozialen Rahmens", in den die Technologie eingebettet sind,

benötigen. Der intensive Austausch, die Vielzahl an aufgeworfenen Fragen und Vorschlägen und damit das große Interesse an Stadt und ihrer Entwicklung, unterstrichen die Ziele und die Notwendigkeit der inter- und transdisziplinären Forschung im Kontext postdigitaler Partizipation für die Stadt der Zukunft.

## **Per App zum Museum für Alle? Potentiale und Schwierigkeiten inklusionsfördernder Technologien im Museum des 21. Jahrhunderts**

Projektleitungen: Prof. Dr. Sandra Verena Müller, Prof. Dr. Ina Schiering (Ostfalia), Prof. Dr. Ruth Schilling (DSM)

Das Teilprojekt „Per App zum Museum für Alle? Potentiale und Schwierigkeiten inklusionsfördernder Technologien im Museum des 21. Jahrhunderts“ wird von dem interdisziplinären Forschungsteam der Ostfalia Hochschule unter der Leitung von Prof. Dr. Ina Schiering (Fakultät Informatik) und Prof. Dr. Sandra Verena Müller (Fakultät Soziale Arbeit) in Zusammenarbeit mit dem Deutschen Schiffahrtsmuseum (DSM) Bremerhaven durchgeführt. Ziel ist es, zu identifizieren, wie digitale Medien genutzt werden können, um die kulturelle Teilhabe für vulnerable Personengruppen und insbesondere für Menschen mit intellektueller Beeinträchtigung zu fördern.

Dabei steht das DSM Bremerhaven als exemplarisches Living Lab im Mittelpunkt des Projektes und gehört als Leibniz-Institut für Maritime Geschichte zur Leibniz-Gemeinschaft. Als Beispiel, wie eine solche App gestaltet werden könnte, wurde die RehaGoal App vorgestellt. Dabei handelt es sich um eine mobile Anwendung, die es erlaubt, strukturierte Handlungsabläufe nach dem Prinzip des Goal Management Trainings als Workflow abzubilden. Darüber hinaus hat das DSM Bremerhaven Ansätze zur Digitalisierung aus aktuellen Ausstellungen vorgestellt: Besucher\*innen konnten den Walfangdampfer Rau IX als 3D-Modell erleben und per VR-Brille an einer virtuellen Forschungsexpedition der POLARSTERN teilnehmen.

## **MoSe 4.0 – Mobilität für Senioren (*ausgefallen*)**

Projektleitung: Prof. Dr.-Ing. Dagmar Meyer (Ostfalia)

Im Fokus des Projektes „Mobilität für Senioren 4.0“ (MoSe 4.0) stehen insbesondere Seniorinnen und Senioren, die nicht mobil sind und den ÖPNV nicht nutzen können oder möchten. Die Organisation der mit der Notwendigkeit von Mobilität verbundenen Teilhabe am alltäglichen Leben bedeutet für die betroffenen Personen oft einen nicht unerheblichen Aufwand: Termine müssen vereinbart und mit entsprechenden Vorbestellungen für ein Taxi oder einen Fahrdienst koordiniert werden. Gleiches gilt für den Bereich der Freizeitgestaltung.

Im Rahmen von MoSe 4.0 soll ein offenes Konzept für eine intelligente Web-Plattform erarbeitet werden, die potenziellen Dienstleistern, Fahrdiensten, Ärzten usw. die Möglichkeit zur Registrierung im System bietet und Nutzerinnen und Nutzern quasi „mit einem Klick“ den kompletten Organisationsvorgang für einen Termin abnimmt.

Eine auf die Bedürfnisse der Zielgruppe optimierte App für Tablet oder Smartphone bildet die Bedienschnittstelle.

Eine anwenderspezifische Konfiguration soll den unterschiedlichen Bedürfnissen und Fähigkeiten innerhalb der Nutzergruppe Rechnung tragen. Spezielle Anforderungen (z. B. Mitnahme eines Rollstuhls, Notwendigkeit einer Begleitung zum Ziel) sowie die Kontaktdaten regelmäßig besuchter Dienstleister werden im System nutzerspezifisch hinterlegt. Regelmäßig wahrgenommene Termine werden durch das System erlernt und führen zu einer Erinnerung oder auf Wunsch zu einer automatischen Terminvereinbarung.

## **Podiumsdiskussion und Resümee**

Nach dem Austausch an den Stationen in kleinen Gruppen, wurde sich in der anschließenden Podiumsdiskussion wieder gemeinsam über den inhaltlich-methodischen Rahmen des WissenschaftsCampus ausgetauscht. Dabei wurde deutlich, dass die Möglichkeiten der gesellschaftlichen Teilhabe den verknüpfenden Fokus für die heterogenen Forschungsvorhaben bilden. Diese haben sich, in einer Welt, in der hybride analog-digitale Technologien und Praktiken unser Leben prägen, deutlich gewandelt. So ist die Zusammenarbeit von Kultur-, Sozial- und Technikwissenschaften mit lokalen und regionalen Interessenvertreter\_innen in Social Living Labs notwendig, um Partizipation in Bildung und städtischem Zusammenleben neu zu denken. Die verbindenden Ziele sind dabei die Entwicklung digital gestützter Partizipationsformen mit lokalem und regionalem Schwerpunkt sowie die Gestaltung öffentlicher Diskurse zu (Post-)Digitalität und Partizipation.

Die anregenden Gespräche, Projektvorstellungen und potentiellen Partnerschaften machen insgesamt neugierig auf die spannende Zusammenarbeit des Forschungsverbundes und die in den kommenden vier Jahren und darüber hinaus realisierten Ergebnisse.