

Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main  
Fachbereich 11 Geowissenschaften/Geographie  
Institut für Humangeographie

**Do-It-Yourself-Stadtplanung:**  
**Apps als neue Möglichkeit zur Einbindung von**  
**Bürgern in Planungsprozesse -**  
**Am Beispiel der Stadt Frankfurt am Main**

Projektdokumentation  
Lehrforschungsprojekt 1: Digitalisierung und Stadt  
Abgabetermin: 26.09.2015  
Sommersemester 2015

Dozent: Herr Prof. Dr. Detlef Kanwischer

Raphael Döbele • [raphael.doebele@stud.uni-frankfurt.de](mailto:raphael.doebele@stud.uni-frankfurt.de)  
Kathrin Fröhlich • [kathrin.froehlich@stud.uni-frankfurt.de](mailto:kathrin.froehlich@stud.uni-frankfurt.de)  
Laura Seizinger • [s9450659@stud.uni-frankfurt.de](mailto:s9450659@stud.uni-frankfurt.de)

## **Inhalt**

1 Einführung.....	2
2 Stand der Forschung.....	3
3 Forschungsdesign.....	5
4 Ergebnisse.....	7
5 Diskussion.....	10
6 Schlussfolgerung und Reflexion.....	11
7 Quellenverzeichnis.....	13
8 Abbildungsverzeichnis.....	14
Eigenständigkeitserklärung.....	15
Anhang.....	16

# 1 Einführung

„Weggeworfener Müll, schiefe Verkehrsschilder oder Glasscherben – das Erscheinungsbild und die Sauberkeit in der Stadt ist eines jener Themen, die die Mannheimer immer wieder intensiv beschäftigen, wie Umfragen zeigen. Seit Anfang des Jahres haben sie nun die Möglichkeit, alle gefundenen und kritikwürdigen Zustände über einen Online-Mängelmelder im Internet oder per App über das Smartphone direkt an die Stadtverwaltung zu melden“ (BÜHLER 2015). So berichtete die Rhein-Neckar-Zeitung am 16.01.2015 in ihrem Onlineartikel „Mängelmelder für Mannheim: Von Müllsünden und anderen ‚Schweinereien‘“ (EBD.). Mannheim ist hier jedoch nur ein aktuelles Beispiel und gilt bei dieser neuen Partizipationsmöglichkeit nicht als Vorreiter. Bundesweit nutzen immer mehr Städte solche Apps und bieten ihren Bürgern so die Möglichkeit, aktiv ihre Ideen in stadtplanerische Prozesse miteinfließen zu lassen. Interessant ist hierbei vor allem, dass diese neue Partizipationsmöglichkeit per App angeboten wird und somit über Smartphone oder Tablet-Computer verwendet werden kann. In einer Zeit, in der immer mehr Bürger ein Smartphone bzw. Tablet besitzen, ist dies vermutlich kein falscher Schritt. So stieg im Jahr 2014 die Smartphone-Nutzung bzw. der Smartphone-Besitz der Deutschen im Vergleich zum Vorjahr beispielsweise um 25 Prozent auf 50 Prozent an (BUNDESVERBAND DIGITALE WIRTSCHAFT 2014). Daraus kann man ableiten, dass internetfähige, mobile Endgeräte in unserer Gesellschaft immer mehr vertreten und aus vielen Lebensbereichen anscheinend nicht mehr wegzudenken sind. Das Smartphone ist inzwischen ein Bestandteil des täglichen Lebens geworden und im öffentlichen Raum häufig zu beobachten. Einen besonderen Vorteil dieser Veränderung stellt der Internetzugang der Geräte dar, denn so können sie schnell und überall verwendet werden, was für die Stadtplanung besonders nützlich ist (HÖFFKEN 2012:15).

Wie der oben genannte Onlinezeitungsartikel zeigt, wird in deutschen Städten versucht, Bürger in die Stadtplanung mittels einer App zu integrieren bzw. teilhaben zu lassen. Richtet man einen Blick auf die hessische Metropole Frankfurt am Main, muss man nicht lange im Internet suchen, um stadtbezogene Apps zu finden. Auf der Internetseite [www.frankfurt.de](http://www.frankfurt.de), in der Rubrik „Digitales Frankfurt“, werden die App-Angebote der Stadt vorgestellt. So gibt es zum Beispiel eine App für audiovisuelle Stadtführungen, eine App des Frankfurter Flughafens und der Messe Frankfurt (STADT FRANKFURT AM MAIN O.J. A). Die App des Rhein-Main-Verkehrsbundes bietet ihren Nutzern die Möglichkeit, aktuelle Abfahrtszeiten einzusehen oder sogar ihr Ticket als Handyticket ausstellen zu lassen (RMV O.J.). Apfelweineliebhaber werden durch die zwei Apps „ApfelweinApp“ und „Possman Äppler App“ eingeladen, sich durch die zahlreichen Apfelweingaststätten Frankfurts navigieren zu lassen (STADT FRANKFURT AM MAIN O.J. A). Das Angebot an App-Anwendungen scheint also sehr vielfältig zu sein. Jedoch haben alle auf der Internetseite vorgestellten Apps nur einen Navigations- bzw. Informationscharakter und bieten ihren Nutzern nur wenig bis gar keine Partizipationsmöglichkeiten. Lediglich ein Online-Mängelmelder auf dem Beteiligungsportal FFM (FrankfurtFragtMich) gibt den Bürgern die Möglichkeit, Einfluss auf das Stadtbild zu nehmen (FFM O.J.). Dieses Forschungsprojekt setzt sich daher genau mit diesem Bereich, der Schnittstelle zwischen Partizipation und Apps, auseinander und thematisiert folgende Fragestellung:

*Wie verändern Apps als potenzielle Do-It-Yourself-Planungsinstrumente der Zukunft die Partizipationsmöglichkeiten im Stadtplanungsprozess?*

Diese Fragestellung beinhaltet verschiedene Ebenen, die mithilfe des Booth- Colomb- und Williams-Schema (BOOTH ET AL. 2008) im Folgenden veranschaulicht werden:

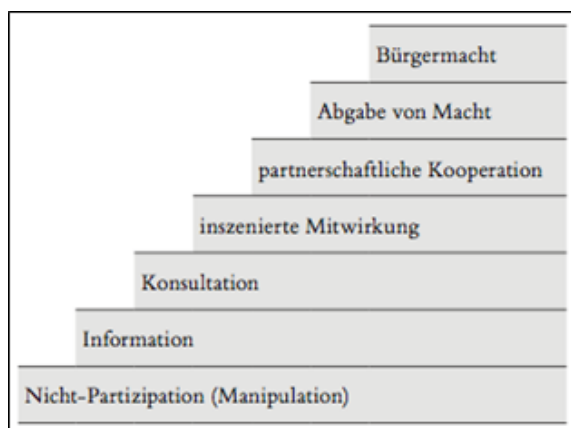
Es soll die Entwicklung von Apps für Bürger im Bereich der Stadtplanung untersucht werden, um herauszufinden, ob digitale Medien eine neue Möglichkeit der Einflussnahme von Bürgern auf den Bereich der Stadtplanung darstellen, um aufzuzeigen, ob Apps genügend Potenzial als „Do-It-Yourself“-Planungsinstrument der Zukunft besitzen (oder gegebenenfalls auch nicht) bzw. welche Art von App kreiert werden sollte, um als solches zu fungieren.

In Zusammenhang mit diesem Forschungsprojekt soll zudem herausgefunden werden, ob die Stadt Frankfurt bereits digitale Medien im Stadtplanungsprozess verwendet und wie sie diese Nutzung begründet. Außerdem sollen mögliche Vor- und Nachteile sowie Herausforderungen und Grenzen dieser technischen Entwicklung betrachtet werden. Darüber hinaus soll hinterfragt werden, ob sich die Bürgerbeteiligung durch die Anwendung von neuen Technologien verstärkt bzw. verändert und wie mit dem „Digital Divide“, der die digitale Spaltung bzw. Kluft im Internetzugang (ROLEFF 2012: 15) beschreibt, sowie mit anderen infrastrukturellen und soziodemographischen Exklusionsmerkmalen umgegangen wird.

## 2 Stand der Forschung

Digitale Medien nehmen heutzutage einen ganz anderen Stellenwert in der Gesellschaft ein als in der Vergangenheit. Fährt man beispielsweise mit der Bahn, so sieht man sehr viele Menschen, die in ihr Smartphone vertieft sind und chatten, Textnachrichten (SMS) schreiben, telefonieren, spielen, Musik hören etc.. Das Smartphone ist als alltäglicher Begleiter der Bürger kaum mehr wegzudenken. Doch zusätzlich zu den eben genannten Funktionen des Handys, ermöglichen Smartphones auch eine neue Dimension des Informationszugangs in der Bevölkerung (BROSCHART & ZEILE 2014: 638). Somit sind sie Teil einer fortschreitenden Digitalisierung der Gesellschaft, welche die Teilhabemöglichkeiten verändert und ein neues Kommunikations- und Interaktionsverhalten bedingt (ROLEFF 2012: 14F.). Daher überrascht es nicht, dass sich seit der Jahrtausendwende auch in Deutschland ein Trend zu mehr Bürgerbeteiligung über das Internet entwickelt und sich Bund und Länder infolgedessen in Gestaltungs- und Entscheidungsprozessen verstärkt auf digitale Kanäle für Kommunikations-, Verwaltungs- und Konsultationszwecke stützen (EBD.: 14F.). Gründe, die für einen Rückgriff auf digitale Kanäle sprechen, gibt es zahlreiche. Zum Beispiel ist die technische Infrastruktur finanziell erschwinglich, bequem erreichbar und schnell einzurichten (EBD.: 15).

Der Begriff „Partizipation“, oftmals auch als Synonym für den Begriff Bürgerbeteiligung verwendet, ist relativ unpräzise. Das Lexikon der Geographie definiert ihn wie folgt: Es handelt sich um einen „Begriff, der sich in seiner Bedeutung sowohl auf den Aspekt der (aktiv handelnden) Teilnahme als auch auf den Aspekt der (eher passiven bzw. empfangenden) Teilhabe an einem Prozess (zum Beispiel an einem Planungsprozess oder einem Entwicklungsprozess) bezieht“ (SPEKTRUM 2001).



**Abbildung 1: Partizipationsleiter nach Arnstein 1969: 217, modifiziert von Fritsche & Nanz 2012: 23.**

Der jeweilige Grad von Partizipation kann mithilfe einer „Partizipationsleiter“, welche von der Partizipationsforscherin Sherry R. Arnstein im Jahr 1969 erstellt wurde (ARNSTEIN 1969: 217), veranschaulicht werden. Für dieses Forschungsprojekt wurde jedoch eine von FRITSCHKE UND NANZ überarbeitete Version aus dem Jahr 2012 ausgewählt. Diese wird in Abbildung 1 dargestellt und besitzt sieben Stufen der Partizipation: Nicht-Partizipation (Manipulation), Information, Konsultation, inszenierte Mitwirkung, partnerschaftliche Kooperation, Abgabe von Macht und Bürgermacht. Die Macht der Bürger in den Beteiligungsprozesse steigt dabei mit jeder Stufe (FRITSCHKE & NANZ 2012: 23F.).

Ein weiterer Begriff, der im Zusammenhang mit Partizipation vorab geklärt werden sollte, ist der Begriff der „Do-It-Yourself-Stadtplanung“. Darunter versteht man die aktive Teilnahme der Bürger an Stadtplanungsprozessen sowie das Agieren dieser als Laien-Experte (STREICH 2012: 2; STREICH 2014: 166).

In Hinblick auf das Forschungsthema „Apps in der Stadtplanung“ ist außerdem der Begriff der „Mobilen Partizipation“ oder auch kurz „M-Partizipation“ zu nennen. Dabei werden Smartphones sowie Tablet-Computer als personalisierte Geräte und als neue mobile Partizipationsmöglichkeit verstanden. Die Nutzer müssen sich bei Anwendungen, wie zum Beispiel bei Apps, häufig nur einmal registrieren. Dies stellt einen Vorteil dar, da die Hemmschwelle der Teilnahme an Beteiligungsverfahren damit gesenkt werden kann und so die Nutzung dieser Anwendungen vereinfacht wird. Ein weiterer Vorteil dieser Technologie ist außerdem, dass die Anwendungen an vielen Orten genutzt werden können und so eine räumliche Erweiterung der technikbasierten Kommunikation geschaffen wird. Partizipation kann damit also genau dort, wo sie vielfach eingefordert wird, zeitnah im öffentlichen Raum stattfinden (HÖFFKEN 2012:15).

Grundsätzlich muss jedoch gesagt werden, dass sich das Thema Integration von Apps bzw. digitale Medien in Planungs- und Verwaltungsprozesse momentan noch in der Anfangsphase befindet, obgleich eine positive Tendenz hierfür zu verzeichnen ist. „Die Interaktion mit dem Bürger und die Beteiligung an Politik- und Verwaltungsentscheidungen sind in deutschen Behörden im Vergleich zur reinen Information noch schwach ausgeprägt. Nur etwa drei von zehn (deutschen) Behörden beteiligen die Bürger derzeit auf elektronischem Wege an politischen Entscheidungen“ (HAUFE 2013). Es sollen im Laufe des Jahres 2015 vermehrt solche Mittel eingeführt werden, um die „Qualität der Verwaltungsentscheidungen zu verbessern“ (EBD.) und das „Wissen von Bürgern (zu) nutzen“ (EBD.).

Eine Bestandsaufnahme vorhandener digitaler Technologien in der Stadt Frankfurt am Main bekräftigt den eben skizzierten Trend zur Einbeziehung der Bürger. Auf dem Bürgerbeteiligungsportal der Stadt Frankfurt am Main, „Frankfurt fragt mich“, kurz „FFM“, werden Bürger zum Mitmachen, Mitreden, Mitwirken und Mitgestalten aufgefordert (FFM o.J.). Das Portal enthält auch einen Mängelmelder, in dem die Bürger in der Stadt vorhandene Mängel kartieren und die Stadtverwaltung darüber informieren können. Allerdings ist dieser Service noch nicht in App-Form vorhanden (EBD.). Umgesetzt wird diese Beteiligungsplattform von der Polidia GmbH (POLIDIA GMBH 2015). Die MachMit-Meldedienste verbinden Verwaltung mit aktiven Mitbürgern und sollen ein schnelleres Erkennen und Lösen von Problemen ermöglichen. Bürgerbeteiligung wird hierbei als einfachste Sache der Welt vermarktet (AKQUINET AG o.J.).

Darüber hinaus gibt es in der Stadt Frankfurt am Main ein weiteres Beteiligungsportal, das „Frankfurt gestalten“ heißt. Diese Initiative wurde von Bürgern ins Leben gerufen und soll die Frankfurter Bürger zum Informieren, Engagieren und Gestalten animieren (FRANKFURT GESTALTEN o.J.). Dieses Bürgerportal wird ebenfalls nicht in App-Form bereitgestellt.

Außerdem wird bislang keine Partizipationsapp für Frankfurter Stadtplanungsprozesse angeboten. Bisher gab es lediglich einen Aufruf der Stadt Frankfurt an die Bürger, Anregungen und Ideen für eine potenzielle Frankfurt-App zu entwickeln (STADT FRANKFURT o.J. B), was darauf schließen lässt, dass sich die Stadt Frankfurt aktuell im Entwicklungsprozess einer städtischen App befindet. Ob die Stadt Frankfurt tatsächlich eine App entwickeln kann bzw. möchte, um Bürger in Stadtplanungsprozesse miteinzubeziehen, soll im Forschungsprozess hinterfragt werden.

Die mobilen Partizipationsmöglichkeiten stoßen jedoch auch an Grenzen. Bislang besitzt diese neue Form von Partizipation nur eine geringe Inhaltstiefe und kann noch nicht als Stadtplanungsinstrument angesehen werden, da die Nutzer diesem Mittel bisher nur kürzere Aufmerksamkeitsspannen widmen. Darüber hinaus ist aus technischer Sicht die eingeschränkte Verfügbarkeit von schnellen Internetzugängen ein Problem, da nicht jeder einen (schnellen) Internetzugang besitzt. Außerdem richtet sich diese

Partizipationsmöglichkeit eher an die medienaffinen Bürger und begrenzt sich somit auf eine bestimmte Bevölkerungsgruppe (HÖFFKEN 2012:17).

Des Weiteren ist kritisch zu hinterfragen, ob durch die neuen technischen Methoden, die mit der Zeit in Planungsprozesse einbezogen werden, ggf. eine Hierarchisierung der Partizipation vorliegt, also eine Kontrollinstanz die eigentliche Entscheidungskompetenz behält. So gibt es „kaum noch einen gesellschaftlichen Bereich (...), der ohne irgendeine Beteiligungsoption auskommt“ (WAGNER 2013: 9). Es existiert ein Trend zur „Mitmachrepublik“ (EBD.:11). Dies bedeutet, dass Bürger in die Planungsabläufe von Großbauprojekten einbezogen werden sollen, um Proteste wie beispielsweise bei „Stuttgart 21“ zu vermeiden, da die Bürger sich frühzeitig selbst einbringen oder ggf. die Entscheidungen transparenter nachvollziehen können. „Der Zweck allerdings bleibt der gleiche: Nach wie vor geht es darum, die herrschenden Macht- und Eigentumsverhältnisse zu schützen“ (EBD.: 12). Dies lässt nach wie vor hierarchische Strukturen vermuten, die ggf. auch durch neue partizipatorische Teilnehmungsformen wie beispielsweise mithilfe einer App, nur bedingt gelockert werden könnten. Dennoch hätten diese Partizipationsmethoden den Vorteil, dass „Elemente der Bürgerbeteiligung dazu beitragen, das Vertrauen der Bürger in Verwaltung und Politik zu steigern“ (EBD.: 85).

Abschließend lässt sich sagen, dass das Thema „Apps in der Stadtplanung“, speziell in Bezug auf die Nutzung von Apps in der Frankfurter Stadtplanung, ein relativ neues und wissenschaftlich unerforschtes Gebiet ist. Die noch nicht ausreichende Forschung bezüglich Apps in der Stadtplanung in Frankfurt am Main bildet daher die Forschungslücke, an welche dieses Forschungsprojekt anschließt.

### 3 Forschungsdesign

Im Folgenden soll dargelegt und begründet werden, welche Methoden der Datenerhebung und Datenauswertung für das Projekt am geeignetsten erachtet wurden.

Im Fachbereich der Geographie wird der Fokus meist auf zwei unterschiedliche Kategorien geographischer Arbeitsweisen und Methoden gelegt, die quantitativen und qualitativen Methoden (REUBER & GEBHARDT 2011: 96). Erstere wird unter anderem durch eine standardisierte Datenerhebung, eine durch Kategorien vorkonstruierte Beantwortungsmöglichkeit sowie eine überschaubare, in standardisierten Kategorien geordnete Datenmenge, die mit normierten, mathematisch-statistischen Verfahren ausgewertet wird, charakterisiert (EBD.: 97). Diese Art der Methode ist daher insbesondere für die Erhebung „harter Daten“ und kategorisierbarer Informationen geeignet (EBD.). Im Gegensatz dazu definieren sich qualitative Methoden über eine nicht, oder kaum, standardisierte Datenerhebung, eine potenzielle ausführliche Auskunft und eine Individualisierung (EBD.). Konkreter zeichnen sich die qualitativen Methoden der Sozialforschung durch eine „große Vielfalt an unterschiedlichen Typen und Verfahren qualitativer Interviews“ (HOPF 1995: 179) aus.

Grundsätzlich ermöglichen Interviews durch ihre „relativ offenen Gestaltung der Interviewsituation(,) die Sichtweisen des befragten Subjekts eher zur Geltung (zu bringen) (...), als in standardisierten Interviews oder Fragebögen“ (FLICK 2007: 194). Da sich der Forschungsschwerpunkt des Projekts auf die Stadt Frankfurt und deren potenzielle Verwendung von digitalen Medien im Stadtplanungsprozess richtet, handelt es sich hierbei um einen Einzelfall, der genauer untersucht werden soll (REUBER & GEBHARDT 2011: 97). Da sich qualitative Untersuchungen unter anderem für die Ausleuchtung von Einzelfällen, Einstellungen und Meinungen von Menschen sowie für die Rekonstruktion von Entscheidungsprozessen eignen, außerdem die Faktoren der Repräsentativität und Schematisierung keine Rolle spielen, wird in diesem Fall nicht mit quantitativen, sondern mithilfe qualitativer Methoden geforscht (EBD.: 97, 99). Die Forschungsarbeit soll

dementsprechend keine statistisch abgesicherte Prognose zum Einsatz digitaler Medien im Stadtplanungsbereich der Stadt Frankfurt liefern, sondern die Ergebnisse für die Leser plausibel nachvollziehbar machen (EBD.: 99).

Wie oben bereits kurz skizziert wurde, gibt es eine Vielzahl an unterschiedlichen qualitativen Interviewarten. Eine dieser Vorgehensweisen stellt das sog. Leitfadeninterview dar, welches auch unter den Begriffen „teilstandardisierte(s), teilstrukturierte(s) (oder) semistrukturierte(s)“ (HOPF 1995: 177) Interview bzw. als offenes, leitfadenorientiertes ExpertInneninterview (MEUSER & NAGEL 1991: 441) bekannt ist. Die Besonderheit am Leitfadeninterview ist, dass es zwar einige einleitende, offene Fragen beinhaltet, der Befragte aber dennoch frei in seinen Erzählungen ist. Des Weiteren gibt es „keine Antwortvorgaben (...) im Vergleich zu standardisierten Interviews (und) Befragte(n) können Ansichten und Erfahrungen frei artikulieren“ (HOPF 1995: 177). Daher sollten die einleitenden Fragen möglichst offen formuliert sein, da der Interviewte „auf offene Fragen (...) mit seinem unmittelbar verfügbaren Wissen antworten“ kann (FLICK 2007: 203). Außerdem sollte darauf geachtet werden, dass die Fragen einfach und präzise formuliert sind, um mögliche Missverständnisse oder Unklarheiten zu vermeiden.

Mithilfe dieses Interviewtypus wird den Befragten die Möglichkeit gegeben, detailliert Auskünfte über den möglichen Einsatz digitaler Medien in der Frankfurter Stadtplanung zu geben und ihre Meinungen und Einstellungen frei zu äußern. Daher wurde das Leitfadeninterview als methodische Basis für das vorliegende Projekt gewählt, weil dadurch die Beweggründe der Befragten besser herausgearbeitet werden können. Der Leitfaden ist im Anhang dieses Projektberichts zu finden und behandelt folgende Themengebiete: Nutzung von Apps in der Frankfurter Stadtplanung, Vor- und Nachteile von digitalen Technologien bzw. Partizipationsmöglichkeiten, potenzielle Herausforderungen, Grenzen und (technische) Barrieren, Veränderung der Bürgerbeteiligung durch digitale Möglichkeiten und die generelle Resonanz auf vorhandene digitale Partizipationsmöglichkeiten. Darüber hinaus wird um eine Einschätzung gebeten, auf welcher Stufe der Ladder of Partizipation (NACH ARNSTEIN 1969 BZW. FRITSCHKE & NANZ 2012) Online-Partizipation anzusiedeln ist.

Des Weiteren ermöglicht diese Herangehensweise, die Teilfragestellungen des Leitfadeninterviews an die neuesten Ergebnisse anzupassen (REUBER & GEBHARDT 2011: 98). Denn im Zuge der laufenden Untersuchungen können sich neue Leit- und Detailfragen ergeben (EBD.).

Obgleich das leitfadengestützte Interview eine gewisse Offenheit im Interviewverlauf garantiert (MEUSER & NAGEL 1991: 449), verhindert die Orientierung an den Leitfragen, dass sich das Gespräch verliert (EBD.: 448) und der Fokus auf vorher überlegte Fragen und Themengebieten gelegt werden kann (EBD.: 453).

In diesem Forschungsprojekt wurden sechs Mitarbeiter der Stadt Frankfurt in den Bereichen Planung und digitale Medien als Experten aus dem Forschungsgegenstand befragt (EBD.: 443). Dabei gilt, dass Experten jene sind, die „in irgendeiner Weise Verantwortung (...) für den Entwurf, die Implementierung oder die Kontrolle einer Problemlösung (tragen) oder wer über einen privilegierten Zugang zu Informationen über Personengruppen oder Entscheidungsprozesse verfügt“ (EBD.).

Die Interviews wurden mit einem Diktiergerät aufgenommen und in einem weiteren Schritt in selektierter Variante transkribiert. Hierbei wurde bereits während der Transkription entschieden, welche Teile des Interviews in Hinblick auf die Fragestellung genau transkribiert und welche lediglich paraphrasiert werden sollen (EBD.: 455F.). Die Paraphrase folgt der Chronologie des Gesprächsverlaufs und die Wiedergabe insgesamt den Äußerungen des/der ExpertIn, kann aber auch nach thematischen Einheiten sortiert werden (EBD.: 456). Für die Reduktion des Transskriptes gilt: „Nichts unterschlagen, nichts hinzufügen und nichts verzerren“ (EBD.: 457).

Im nächsten Schritt der Auswertung wurden Überschriften für einzelne paraphrasierte Passagen gefunden, welche eine Verdichtung des vorhandenen Materials ermöglichen. Danach erfolgte eine Zusammenstellung der Passagen, die mit gleichen oder ähnlichen

Überschriften gekennzeichnet wurden und so die thematische Vergleichbarkeit der einzelnen Abschnitte gewährleisten (EBD.: 458F.). Im Anschluss daran wurden Kategorien gebildet, welche Deutungsmuster innerhalb der paraphrasierten Texte zu erkennen und verallgemeinerbare Aussagen ermöglichen sollen (EBD.: 462). Mithilfe dieser Methodik kann eine individuelle Beschreibung und Äußerung der einzelnen Interviewpartner, also eine differenzierte Untersuchung, erfolgen, aber dennoch auch eine Vergleichbarkeit und Verallgemeinerbarkeit der Aussagen sichergestellt werden (REUBER & GEBHARDT 2011: 97). Qualitative Interviews bieten daher die Gelegenheit sorgfältiger und profunder nachzufragen und die Beweggründe der Interviewpartner für bzw. gegen eine Appnutzung deutlicher herauszukristallisieren. Hinzu kommt, dass der Einsatz von Apps im Stadtplanungsprozess bislang nur wenig erforscht ist und deshalb aktuell nur eine geringe Datenmenge vorhanden ist, weshalb quantitative Erhebungsmethoden nicht genügend Potenzial besitzen und daher zur Untersuchung des Einzelfall Frankfurts nicht geeignet sind. Demzufolge sollte man sich darüber im Klaren sein, dass mithilfe der aus den Interviews resultierenden Ergebnissen, Aussagen und Prognosen für den Standort Frankfurt getroffen werden können, diese aber, aufgrund ihres individuellen Zuschnitts auf den Untersuchungsort nicht verallgemeinerbar und repräsentativ sind (EBD.: 97, 99). Dennoch kann trotz dieser Schwächen ein Beitrag zur Forschung geleistet werden, da das Thema „Apps im Stadtplanungsprozess“ momentan sehr aktuell ist und in Zukunft eine immer größere und bedeutendere Rolle spielen wird.

## 4 Ergebnisse

Im Rahmen dieser Forschungsarbeit wurden sechs Befragungen mit Mitarbeitern der Stadt Frankfurt durchgeführt. Datum und Ort der jeweiligen Gespräche wurden aus Gründen der Anonymität weggelassen. Aus demselben Grund werden die städtischen Interviewpartner im Folgenden als Personen A bis G bezeichnet. Die Ergebnisse der sechs Befragungen sind in vier Kategorien zusammengefasst, die ebenfalls auf dem Poster, welches als Ergänzung zum Bericht fungiert, zu finden sind.

Kategorie eins beschreibt die soziale Dimension von Apps, die bei Partizipationsprozessen in der Stadtplanung relevant erscheint. Darunter fällt beispielsweise, welche Personengruppen im App-Entwicklungsprozess involviert sind und ob ggf. Gruppen ausgeschlossen werden oder wie sich die Nachfrage nach neuen digitalen Technologien gestaltet. Kategorie zwei thematisiert die generellen Rahmenbedingungen, die in Zusammenhang mit der Erstellung solcher Apps notwendig sind. Also zum Beispiel, welche Ressourcen bzw. Kenntnisse notwendig sind, um eine Partizipationsapp zu entwickeln. Kategorie drei beschäftigt sich dann mit den notwendigen technischen Bedingungen und Herausforderungen, die bei der Umsetzung einer App auftreten können oder zu bedenken sind. Kategorie vier gibt schließlich einen Ausblick und zieht ein Fazit, ob eine Partizipationsapp in der Frankfurter Stadtplanung vorhanden, geplant oder zumindest vorstellbar ist und wie diese ggf. aussehen könnte.

### Kategorie 1: Soziale Dimension

Die soziale Dimension, welche sich mit den für eine App-Erstellung relevanten gesellschaftlichen Rahmenbedingungen beschäftigt, lässt sich in die Aspekte Politikverdrossenheit, Erschließung bzw. Ausschluss von Personengruppen und Dialog zwischen Bürgern und Verwaltung aufgliedern.

Die Personen A, B und D gaben an, dass ein Vorteil einer möglichen Stadtplanungsapp die bessere Erreichbarkeit bestimmter Personengruppen sei und man sich erhoffe, mithilfe von Apps jüngere Bevölkerungsgruppen ansprechen zu können. Laut Person D könnten die sog. „Digital Natives“, also Personen unter 30 Jahren, somit eventuell besser in Planungsprozesse integriert werden. Allerdings gab Person E an, dass man durch vorhandene Onlineplattformen diese Hoffnung bislang nicht statistisch belegen könne, da aufgrund des Datenschutzes keine soziodemographischen Daten abgefragt werden und man daher nicht wisse, ob



man wirklich andere Bevölkerungsgruppen damit anspreche. Auch die Tatsache, dass durch die vorhandenen Onlineplattformen die Anzahl der aktiv teilnehmenden Bürger nicht signifikant gestiegen sei, lässt darauf schließen, dass die Bürger ggf. auch mithilfe einer Planungsapp nicht aktiver würden bzw. das vorhandene Potenzial für Partizipation vermutlich bereits erschöpft sei, sagten die Personen D und E. Allerdings bestehe für sie die Hoffnung, dass durch eine Planungsapp Bürger besser in Planungsprozesse integriert oder zumindest dafür begeistert werden könnten, da eine App eine gute und einfache Möglichkeit darstelle, eigene Ideen einzureichen oder an bestehenden Ideen mitzudiskutieren und darüber hinaus Transparenz zu schaffen, da die Bürger über laufende Verfahren besser informiert werden könnten. In Zusammenhang mit der aktuell vorhandenen Politikverdrossenheitsdebatte seien eine Begeisterung für politische Ideen und eine Möglichkeit zur individuellen Einbringung besonders relevant, da immer mehr Bürger das Interesse an Politik verlieren und immer unpolitischer würden, sagte Person F.

Ein weiterer Vorteil einer Planungsapp wäre laut Person D und E, dass mit Hilfe einer Partizipationsapp eine Synergie zwischen Stadt und Bürgern hergestellt werden könne, da diese so einfacher und intensiver beteiligt werden könnten. Personen A und B gaben darüber hinaus an, dass so eine neue Form der (Online-) Präsenz der Stadt erzeugt werden könne.

Außerdem merkten D und E an, die Stadt erhoffe sich, dass der Wunsch nach einer App auch von Bevölkerungsseite spürbar sei. Damit würde ein generelles Interesse seitens der Bevölkerung deutlich, was sich bislang auch durch vorhandene Onlineplattformen nicht merklich zeigte. Dies könnte allerdings daran liegen, dass die Bürger erst den Umgang mit Apps erlernen müssten und eine gewisse Medienkompetenz für die Nutzung von Planungs-Apps nicht vorausgesetzt werden könne, so Person D, E und F. Zudem gaben A und B an, dass man manchmal die Menge, also die generelle bzw. verstärkte Beteiligung, nicht wolle, d.h. ein Dialog grundsätzlich nicht immer erwünscht sei.

Laut Person D und E müsse man sich auch darüber im Klaren sein, dass eine App vorhandene Strukturen nicht ablösen könne, da ihr schlichtweg die demokratische Legitimierung hierfür fehle und sie daher nur als Ergänzung zu herkömmlichen Verfahren fungieren könne. Des Weiteren fügte E hinzu, dass der Imagefaktor App auch von Bedeutung sei, da digitale Medien inzwischen einen hohen Stellenwert im Alltag einnehmen und es daher gut wäre, wenn Planungsprozesse ebenfalls damit begleitet werden würden.

## Kategorie 2: Rahmenbedingungen

Die Rahmenbedingungen, welche für die Mitarbeiter der Stadt Frankfurt für die Erstellung einer App relevant sind, lassen sich in vier Hauptaussagen unterteilen: Personal- und Zeitmangel, Entwicklungsprozess sehr langwierig, Fehlendes Wissen/Erfahrung sowie Unklares Potenzial.

Vor allem der Personal- und Zeitmangel wurde von fast allen Interviewpartnern angesprochen. Person D gab an, dass die Erstellung einer rein inhaltlichen App einen unglaublichen Aufwand generiere, da die Inhalte erst von den Homepages abgezweigt, neusortiert und in die App übertragen werden müssten. Zudem koste die Betreuung und Auswertung von Bürgerengagement laut Interviewpartner D viel Zeit und Ressourcen, die viele Ämter nicht besäßen, da sie nicht einmal ihre eigentliche Arbeit leisten könnten.

Der Punkt mangelnder Ressourcen wurde auch von Person E in Zusammenhang mit der Frage, wie weit man mit der vorhandenen Struktur und den Ressourcen käme, angesprochen. Ob überhaupt Ressourcen für die Erstellung und Unterhaltung einer App vorhanden seien, stellten Interviewpartner A und B infrage. Zusätzlich gaben sie an, dass eine App-Entwicklung keinen großen Kostenfaktor darstelle, jedoch ein permanentes Aktivsein und ein ständiger Dialog mit den Bürgern viel Zeit sowie Personal in Anspruch nähme, was in ihrem Amt aktuell nicht gegeben sei. Dies teilte auch Person G mit. Doch nicht nur im Ressourcenbereich wurden Probleme deutlich, auch der Entwicklungsprozess könne nicht vollkommen reibungslos ablaufen und sich womöglich als langwierig gestalten. Interviewpartner D gab an, dass der Entwicklungsprozess eine Dauer von über einem Jahr in Anspruch nähme, da die Entwicklung einer Software nicht möglich, sondern ein Rückgriff auf eine vorhandene Software notwendig sei, welche aber nur rudimentär existiere und erst

gemeinsam mit dem Anbieter weiterentwickelt werden müsse. Hinzu kämen laut Person D logistische Herausforderungen, da man für eine gemeinsame Plattform für Bürger, Verwaltung und Politik erst alle Ämter zusammenbringen müsse. Dass die Planung einer App komplex sei und Jahre dauere, nannten auch Person A und B. Interviewpartner F bestätigte dies und führte an, dass daher ein App-Format erst in mittelfristiger Zukunft und nicht vor Ende 2016 vorstellbar sei. Einen Grund für einen sehr langwierigen Entwicklungsprozess stelle fehlendes Wissen bzw. fehlende Erfahrung dar.

Die Interviewpartner A und B erklärten, dass sie eine App schon seit Jahren im Kopf hätten, jedoch Schwierigkeiten bei der inhaltlichen sowie visuellen Gestaltung der Infos aufträten. Im Hinterkopf sei außerdem der Wunsch einer Steigerung und Verbesserung der digitalen Formate vorhanden, jedoch hätten sie keine konkreten Gedanken bzw. fehlende Grundlagen bezüglich des Aussehens, der Inhalte und der Leistung dieser. Daher sei man bisher mit dem Thema App stiefmütterlich umgegangen, weshalb es an Erfahrung und Erkenntnissen, auch von anderen Städten, fehle. In diesem Zusammenhang äußerten die Interviewpartner A und B auch ihr fehlendes Wissen bzgl. der Potenziale von Apps und stellten die Frage, was eine App im Umfeld von Planung überhaupt leisten könne. Sie wüssten nicht, was man neben dem Selbstzweck des Modernseins mit einer App erreichen könne und äußerten den Gedanken, dass eine Partizipationsapp vielleicht nicht geeignet bzw. der Bedarf nicht vorhanden sei.

### Kategorie 3: Technische Dimension

Während der Interviewdurchführungen wurde schnell deutlich, dass bei der Entwicklung von Partizipationsapps einige Barrieren entstehen können. So nannten Interviewpartner A und B den Besitz eines Smartphones bzw. Tablets als erste Schwierigkeit der Integration von neuen technischen Partizipationsmöglichkeiten in Stadtplanungsprozesse. Nicht alle Stadtbürger besäßen ein Smartphone oder Tablet und könnten dadurch diese Apps nicht nutzen. Daran anschließend bezeichnete Interviewpartner D das Herunterladen der entwickelten App als technische Hürde. Nicht jeder wüsste, wo und wie eine App herunterzuladen sei. Interviewpartner F nannte als weitere Barriere den Anmelde- bzw. Registrierungsprozess, der vor der App-Benutzung stattfindet. Die Angabe der Adresse sei hierbei relevant, da nur gemeldete Bewohner partizipieren und eigene Interessen einbringen können, was eine abschreckende Wirkung haben könnte.

Wenn sich Smartphone- bzw. Tabletbenutzer dennoch für einen Download einer Partizipationsapp entschließen, stelle sich die Frage, ob Partizipationsprozesse auf einem mobilen Gerät überhaupt komfortabel genug durchführbar seien. Interviewpartner C erwähnte dabei beispielsweise die kleine Displaygröße eines Smartphones, die dazu führe, dass der Gebrauch solcher Apps ihren Nutzern keinen Spaß bereite. Um diese Barrieren zu umgehen, nannte Interviewpartner D die web-basierte App als Lösungsansatz. Die sog. Web-App könne die Schnittstelle zwischen moderner Partizipation, die auf dem Smartphone bzw. Tablet und auf einem herkömmlichen Computer betrieben werden könne, bilden. Laut Interviewpartner D sei zusätzlich wichtig, die kreierte App mit einer unkomplizierten und individualisierten Software auszustatten. Die meisten Smartphones oder Tablets haben dabei den Vorteil, dass sie eine Ortszuweisung mittels GPS-Funktion durchführen können und dadurch ortsgebundene Partizipationsprozesse, wie zum Beispiel bei Mängelmeldern, erleichtern. Zudem gaben Person A, B und C an, dass auf den Smartphones nur eingeschränkte Möglichkeiten der Online-Dienste aufgrund noch fehlender technischer Umsetzungsmöglichkeiten zur Verfügung stünden.

### Kategorie 4: Fazit/Ausblick

Insgesamt zeigte sich bei allen Interviewpartnern eine eher kritische Haltung gegenüber Partizipationsapps. Einer erfolgreichen Etablierung stünden technische Hürden, fehlendes

Wissen und Ressourcen sowie ein womöglich ungewünschter Dialog mit den Bürgern gegenüber. Daher stelle laut Person D eine Web-App aktuell die beste Lösung für Smartphones dar, da diese sowohl mobil als auch via PC abrufbar sind. Dennoch gab Interviewpartner F an, dass die Online-Angebote Frankfurts in mittelfristiger Zukunft weiterentwickelt werden sollten. Wichtig hierbei sei jedoch, dass für eine bessere Resonanz mehr Werbung geschaltet werden müsse. Außerdem könne eine App nur als Ergänzung und nicht als Ersatz zu herkömmlichen Planungsverfahren eingesetzt werden. Ein Blick auf die Partizipationsleiter nach FRITSCHKE UND NANZ (Vgl. Kapitel 2) zeigt, dass alle dazu Befragten eine potenzielle App zwischen den Stufen Konsultation und Inszenierter Mitwirkung einstuften. Daraus lässt sich schließen, dass eine Partizipationsapp idealerweise nur zu Informationszwecken und zur Ideen- bzw. Meinungsbildabfrage förderlich ist.

## 5 Diskussion

Betrachtet man nun die Ergebnisse, wird zum einen deutlich, dass digitale Kommunikation leichter erscheint. Zudem bietet eine Online-Plattform, auf der alle Verwaltungsinstanzen zusammenlaufen, einen guten Überblick und ermöglicht vermutlich eine schnellere Kommunikation, da die betreffenden Ämter direkt kontaktiert werden können. Zum anderen manifestierte sich in den Interviews die Begrifflichkeit der generellen Politikverdrossenheit. In der momentanen Politikkultur ist oftmals der Wille, seine Meinung zu äußern oder sich gar aktiv zu beteiligen, nicht gegeben. Die Menschen sind in einer beschleunigten Zeit eher mit sich selbst beschäftigt und haben keine Ambition für städtische Planungsthemen, die sie manchmal sogar nicht wirklich betreffen. Daher hofft die Planung, mit einer Do-It-Yourself-Partizipationsoption in Form einer Online-Plattform oder als App-Format, die jüngere, handyaffine Generation zu adressieren und in Beteiligungsprozesse zu involvieren, was aber eher vergeblich erscheint. Dies mag einen eigenartigen Eindruck erwecken, da man sich einen Beteiligungsprozess via Smartphone bzw. App sehr leicht vorstellt: Mit ein paar Klicks kann man sich im Handumdrehen beteiligen, was somit auch die sog. Digital Natives miteinbinden könnte. Diese besitzen bereits zahlreiche Apps. Daher läge es nahe, dass sie auch eine App für Partizipationszwecke verwenden würden. Doch dies scheint eher Wunschdenken zu sein.

Einerseits kristallisiert sich ein grundsätzliches Politikdesinteresse vor allem in den jüngeren Altersschichten heraus, andererseits trägt der Schein einer schnellen Beteiligung via App. Solche Apps weisen bekanntlich auch technische Hürden und Barrieren auf. Diese müssen, bevor sie überhaupt ihren Dienst aufnehmen können, im App-Store heruntergeladen werden. Dieser Prozess bereitet vielen Menschen mit einer geringen Smartphone-Nutzerkenntnis gewisse Probleme und Bürger, die kein Mobiltelefon besitzen, werden von dieser Anwendung von vornherein exkludiert.

Hinzu kommt, dass die meisten Planverfahren sich als sehr langwierig gestalten und sich hierfür eine durchgängige Beteiligung seitens der Bürgerschaft, die zudem eine Kenntnis der Prozesse, Geduld und Willen mitbringen muss, als schwierig erweist. Des Weiteren sind viele Bürger nicht über potenzielle Online-Beteiligungsverfahren informiert. Doch nicht nur den Bürgern fehlt es an Wissen, auch die städtischen Ämter verfügen nicht über ausreichend Erfahrung und Know-How, die Vorteile dieser Formate zu erkennen und zu nutzen. Dies wird durch nicht vorhandene, persönliche und finanzielle Ressourcen sowie die Tatsache, dass ein Dialog mit Bürgern oftmals überhaupt nicht erwünscht ist, verstärkt. Daher stellt eine Web-App momentan die sinnvollste Lösung dar, da sie sowohl für mobile Geräte als auch für PCs geeignet ist.

Doch trotz der negativen Kritikpunkte sollen die Online-Angebote in Frankfurt in mittelfristiger Zukunft weiterentwickelt werden. Einig sind sich die befragten Mitarbeiter der Stadt darüber, dass eine App derzeit nur als Ergänzung fungieren kann, als Instrument zum Informieren, zur Meinungsabfrage etc., und die herkömmlichen Planungsverfahren aufgrund fehlender

demokratischer Legitimation nicht ersetzen kann. Um Online-Formate und Apps in Zukunft etablieren zu können, bedarf es neben einer besseren Resonanz durch intensivere Werbung auch weiterer Planung, Forschung und Information, sowohl seitens der Wissenschaft als auch durch die Verwaltungen. Wenn sich alle Akteure über die Fähigkeiten und Potenziale einer App bewusst wären, ist es durchaus vorstellbar, dass digitale Medien in Form von Online-Plattformen und Apps eine wichtige Rolle als Beteiligungsformat in der Stadtplanung Frankfurts und möglicherweise auch in anderen Städten, wenn auch nur in komprimierter Form, spielen könnten. Dies kann allerdings aufgrund der Ergebnisse dieser Erhebung nur vermutet werden.

## 6 Schlussfolgerung und Reflexion

Wir befinden uns aktuell in einem digitalen Zeitalter, in dem fast alles via Smartphones und Apps möglich ist: Man kann damit einkaufen, Bankgeschäfte abwickeln, Informationen zu verschiedenen Themen einholen, Serien anschauen und vieles mehr. Wieso dann nicht auch per App an Stadtplanungsprozessen teilnehmen?

Der Vorgang, mit einer App, die man nur installieren muss, mehr Beteiligung zu generieren und mehr Gruppen zu erreichen, erscheint plausibel, wenn man bedenkt, was mittlerweile mithilfe digitaler Medien möglich ist. Doch man vergisst zu schnell, dass hinter dieser vermeintlichen Kleinigkeit ein hoch komplexer Prozess steht und die bloße Programmierung einer App nicht ausreichend ist. Selbst wenn die Entwicklung einer App nur relativ wenig Zeit und Geld in Anspruch nimmt und Bürger damit einfach und schnell die Verwaltung kontaktieren können, so ist für eine dauerhafte, erfolgreiche Fortführung eines solchen Instrumentes eine intensive Betreuung nötig. Diese kann von vielen Städten und Kommunen aufgrund nicht vorhandener finanzieller, personeller und zeitlicher Ressourcen nicht immer gewährleistet werden. Zudem haben viele Verwaltungen Probleme dabei, ihrem Arbeitspensum nachzukommen, da es wichtigere Aufgaben mit größerer Dringlichkeit gibt, als die Kreation einer App zur Erleichterung und Erhöhung von Bürgerbeteiligung, welche zum Teil gar nicht erwünscht ist. Das Problem der mangelnden Ressourcen wurde auch in Frankfurt sichtbar. Im letzten Jahr wurde auf der Internetseite der Stadt Frankfurt ein Aufruf gestartet, Ideen und Erwartungen bezüglich einer Partizipationsapp per E-Mail zu senden. Dieser scheiterte letztendlich an technischen Voraussetzungen und nicht gegebenen personellen Ressourcen, weshalb es in naher Zukunft daher keine solche App in Frankfurt geben wird.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Apps als potenzielle Do-It-Yourself-Planungsinstrumente der Zukunft die Partizipationsmöglichkeiten im Stadtplanungsprozess momentan noch nicht verändern, da sie aktuell nur bedingt eine Rolle spielen. Dies kann und wird sich allerdings vermutlich in mittelfristiger Zukunft ändern, sofern bis dahin die personellen und zeitlichen Rahmenbedingungen der Stadt gegeben sind bzw. sobald ein deutlicher Wunsch der Bevölkerung, Partizipationsapps zu initialisieren, zu vernehmen ist.

Die Ergebnisse dieses Forschungsprojektes wirkten auf den ersten Blick ernüchternd, da vor allem der Aufruf für eine potenzielle Frankfurt-App vielversprechend wirkte und die Erwartungen dementsprechend hoch waren. Vor Beginn der Befragungen wurde dadurch der Anschein erweckt, dass das Thema „App als Do-It-Yourself-Planungsinstrument in Frankfurt“ bereits eine reelle Rolle spiele und im Aufbau sei. Einzelne Interviewpartner waren jedoch über die möglichen Vor- und Nachteile einer solchen App nicht informiert.

Dies lässt zum einen darauf schließen, dass einige städtischen Akteure nicht genau wissen, wie eine Partizipationsapp aussehen könne. Zum anderen kann daraus abgeleitet werden, dass die scheinbaren Vorteile solcher Apps, wie beispielsweise die einfache Installation, die potenziell schnellere Beteiligung sowie die Miteinbeziehung jüngerer Generationen, durchaus Hürden darstellen können und ggf. die Komplexität von (herkömmlichen)

Planungsverfahren nicht gänzlich erfasst werden kann. Möglicherweise hätte die Komplexität solcher Planungsverfahren vor der Projektdurchführung genauer analysiert werden sollen.

Auch wenn zuerst andere Aussagen erwartet wurden, so wurden dennoch mithilfe der Leitfadeninterviews Resultate erzielt, welche die Beweggründe der Verwaltung für oder gegen den Einsatz digitaler Medien in Stadtplanungsprozessen nachvollziehbar erscheinen lassen. Dadurch konnte mithilfe dieses Forschungsprojektes ein Beitrag zur Bestandsaufnahme, zum aktuellen Ist-Zustand, sowie zum Einsatz von digitalen Medien, insbesondere von Apps, in Stadtplanungsprozessen und ihren Potenzialen und Defiziten geleistet werden.

Darüber hinaus wurde herausgearbeitet, was im Bereich aktueller digitaler Partizipationsverfahren in Frankfurt in diesem Bereich vorhanden ist, sowie die aktuelle Einschätzung der Stadt Frankfurt zum Thema Do-It-Yourself-Instrumente in Stadtplanungsprozessen aufgezeigt.

Deutlich wurde auch, dass sich die Forschung zu diesem Themenbereich erst am Anfang befindet und bislang noch zu oberflächlich betrieben wird. Eine weitere und vor allem tiefgründigere Forschung zum Potenzial von Apps als Partizipationsinstrument wäre von Belang. Im Zuge dessen könnten auch Handlungsempfehlungen für Städte und Kommunen erstellt werden, in denen Potenziale und Grenzen aufgelistet werden. Interessant wäre in diesem Zusammenhang auch eine Befragung der potenziellen Nutzer, um herauszufinden, was diese sich von einer Partizipationsapp erhoffen. Abschließend haben die Befragungen gezeigt, dass weitere Untersuchungen in fünf bis zehn Jahren denkbar wären, welche die mögliche Weiterentwicklung dieses Forschungsgegenstands hinterfragen könnten. Vielleicht fungieren Apps in ein paar Jahren als Informationsquelle für die Ämter in Frankfurt oder auch in anderen Städten und Kommunen und werden zudem von den Bürgern zahlreich verwendet. Dies könnte eventuell zur Folge haben, dass die Einordnung auf der Partizipationsleiter nach FRITSCH und NANN neu einzustufen wäre und Apps ggf. als Zusatzkanal zum Informieren und zur Meinungsäußerung genutzt werden könnten.

Daher kann nach jetzigem Kenntnisstand die Fragestellung des Projektes demnach beantwortet werden, dass Apps derzeit noch nicht die Partizipationsmöglichkeiten im Stadtplanungsprozess entscheidend verändern können. Denn aufgrund von vorhandenen politischen und stadtplanerischen Strukturen kann eine App vermutlich nur Informations- und Meinungsabbildungscharakter besitzen und daher nur als Ergänzung zu herkömmlichen planerischen Strukturen angesehen werden.

## 7 Quellenverzeichnis

### Literatur

- ARNSTEIN, S. R. (1969): A Ladder of Citizen Participation. In: AIP Journal. July 1996. 216-224.
- BOOTH, W., G. COLOMB, J. WILLIAMS (2008): The Craft of Research, 3. Auflage, Chicago (University of Chicago Press).
- BROSCHE, D., P. ZEILE (2014): Augmented Reality. In: Architektur und Stadtplanung – Techniken und Einsatzfelder. TU Kaiserslautern.
- FLICK, U. (2007): Qualitative Sozialforschung: Eine Einführung, 194-226, Reinbek (rowohlt).
- FRITSCHKE, M., P. NANZ (2012): Handbuch Bürgerbeteiligung. Verfahren und Akteure, Chancen und Grenzen. Bundeszentrale für politische Bildung. Band 1200. Bonn.
- HÖFFKEN, S. (2012): Mobile Partizipation. Von Handys, Smartphones und neuen Formaten der Beteiligung. In: Planerin 5/2012, 15-17.
- HOPF, C. (1995): Qualitative Interviews in der Sozialforschung. Ein Überblick. In: FLICK, U., E. VON KARDORFF, H. KEUPP, L. VON ROSENSTIEL, S. WOLFF (HRSG.): Handbuch Qualitative Sozialforschung. Grundlagen, Konzepte, Methoden und Anwendungen. 177-182. Weinheim (BELTZ PsychologieVerlagsUnion).
- MEUSER, M., U. NAGEL (1991): ExpertInneninterviews – vielfach erprobt, wenig bedacht. Ein Beitrag zur qualitativen Methodendiskussion. In: GARZ, D., K. KRAIMER (HRSG.): Qualitativ-empirische Sozialforschung. Konzepte, Methoden, Analysen. 441-471. Opladen (Westdeutscher Verlag).
- REUBER, P., H. GEBHARDT (2011): Wissenschaftliches Arbeiten in der Geographie. In: GEBHARDT, H., R. GLASER, U. RADTKE, P. REUBER (HRSG.): Geographie. Physische Geographie und Humangeographie. 89-101. Heidelberg (Spektrum Akademischer Verlag).
- ROLEFF, D. (2012): Digitale Politik und Partizipation: Möglichkeiten und Grenzen. In: APuZ, Digitale Demokratie, 7/2012, 14-20.
- STREICH, B. (2014): Thesen zur Zukunft der Stadtplanung. In: STREICH, B. (HRSG.): Subversive Stadtplanung, 163-170. Wiesbaden (Springer).
- WAGNER, T. (2013): Die Mitmachfalle. Bürgerbeteiligung als Herrschaftsinstrument, Köln (Papyrossa).

### Internetquellen

- AKQUINET AG (O.J.): MachMit: Die App für Ihre Kommune, Internet: <http://www.akquinet.de/machmit-verwaltungssoftware/> (01.02.2015).
- BÜHLER G. (2015): Mängelmelder für Mannheim: Von Müllsünden und anderen Schweinereien, Internet: [http://www.rnz.de/nachrichten/mannheim\\_artikel,-Maengelmelder-fuer-Mannheim-Von-Muellsuenden-und-anderen-Schweinereien-\\_arid,66843.html](http://www.rnz.de/nachrichten/mannheim_artikel,-Maengelmelder-fuer-Mannheim-Von-Muellsuenden-und-anderen-Schweinereien-_arid,66843.html) (17.01.2015).
- BUNDESVERBAND DIGITALE WIRTSCHAFT (BVDW) e.V. (2014): Faszination Mobile: Verbreitung, Nutzungsmuster und Trends, Internet: [http://www.bvdw.org/presseserver/studie\\_faszination\\_mobile/BVDW\\_Faszination\\_Mobile\\_2014.pdf](http://www.bvdw.org/presseserver/studie_faszination_mobile/BVDW_Faszination_Mobile_2014.pdf) (17.01.2015).
- FFM (O.J.): Frankfurt fragt mich, Internet: <https://www.ffm.de/frankfurt/de/flawRep/43535;jsessionid=8AB26B4B452A9CFFB717850055BD771A.liveWorker1> (01.02.2015).

- FRANKFURT GESTALTEN (O.J.): Frankfurt gestalten, Bürger machen Stadt, INTERNET: <http://www.frankfurt-gestalten.de> (14.02.2015).
- HAUFE ONLINE REDAKTION (2013): Bürgerbeteiligung über das Internet im Aufwind, Internet: [http://www.haufe.de/oeffentlicher-dienst/personal-tarifrecht/buergerbeteiligung-ueber-das-internet-im-aufwind\\_144\\_204220.html](http://www.haufe.de/oeffentlicher-dienst/personal-tarifrecht/buergerbeteiligung-ueber-das-internet-im-aufwind_144_204220.html) (26.01.15).
- POLIDIA GMBH (2015): Über uns, Internet: <http://www.polidia.de> (14.02.2015).
- RMV (O.J.): Die RMV-App für ihr i-Phone und Android, Internet: [http://www.rmv.de/de/Fahrplanauskunft/Fahrplaene/Handy\\_Smartphone\\_und\\_Co/48982/RMV-App.html](http://www.rmv.de/de/Fahrplanauskunft/Fahrplaene/Handy_Smartphone_und_Co/48982/RMV-App.html) (12.03.2015).
- SPEKTRUM (2001): Partizipation, Internet: <http://www.spektrum.de/lexikon/geographie/partizipation/5850> (16.02.15).
- STADT FRANKFURT AM MAIN (O.J. A): Frankfurt-Apps, Internet: [https://www.frankfurt.de/sixcms/detail.php?id=3761&\\_ffmpar%5B\\_id\\_inhalt%5D=10173126](https://www.frankfurt.de/sixcms/detail.php?id=3761&_ffmpar%5B_id_inhalt%5D=10173126) (21.02.2015).
- STADT FRANKFURT AM MAIN (O.J. B): Frankfurt mobil – Was erwarten Sie von einer städtischen App?, Internet: [http://www.frankfurt.de/sixcms/detail.php?id=7109158&\\_ffmpar\[\\_id\\_inhalt\]=19157535](http://www.frankfurt.de/sixcms/detail.php?id=7109158&_ffmpar[_id_inhalt]=19157535) (01.02.2015).
- STREICH, B. (2012): Benötigt die Netzwerkgesellschaft eine neue Stadtplanung?, Internet: <http://urban-is.de/pdf-files/Tagung-Karlsruhe-Text-20120424-mit-Hinweis.pdf> (26.01.15).

## 8 Abbildungsverzeichnis

- Abbildung 1: Partizipationsleiter nach Arnstein 1969: 217, modifiziert von Fritsche und Nanz 2012.  
FRITSCH, M., P. NANZ (2012): Handbuch Bürgerbeteiligung. Verfahren und Akteure, Chancen und Grenzen. Bundeszentrale für politische Bildung. Band 1200. Bonn.

## **Eigenständigkeitserklärung**

Wir versichern hiermit, dass die vorliegende Projektdokumentation selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt wurden. Die Stellen, die anderen Werken dem Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen wurden, haben wir in jedem einzelnen Fall durch die Angabe der Quelle, auch der benutzten Sekundärliteratur, als Entlehnung kenntlich gemacht.

Frankfurt am Main, den 26.09.2015

Raphael Döbele

Frankfurt am Main, den 26.09.2015

Kathrin Fröhlich

Frankfurt am Main, den 26.09.2015

Laura Seizinger



# Anhang

## Leitfaden für die Durchführung der Interviews

1. Beschreiben Sie bitte Ihren Tätigkeitsbereich und Ihre aktuellen Projekte.
2. Wie nutzt die Stadt Frankfurt digitale Medien wie bspw. Apps, um Bürger in Stadtplanungsprozesse einzubinden?
3. Welche Vor- und Nachteile haben (solche) digitalen Technologien bzw. Partizipationsmöglichkeiten?
4. Welche Herausforderungen, Grenzen und technische Barrieren sind denkbar und zu beachten?
5. Inwiefern hat sich die generelle Bürgerbeteiligung durch digitale Partizipationsmöglichkeiten verändert?
6. Wie ist die Resonanz der Bevölkerung auf digitale Beteiligungsmöglichkeiten?
7. Wo würden Sie die Partizipationsmöglichkeiten auf der „Ladder of Partizipation“ nach Arnstein bzw. Fritzsche und Nanz einordnen?
8. Sonstige Ergänzungen?