



Stadtentwicklung mit Minecraft

Das Cottbuser Modell

**Bauen, Teilen, Diskutieren –
Spielerisch die Zukunft gestalten**
Abschlussdokumentation zum Modellvorhaben



Stadtentwicklung mit Minecraft: Das Cottbuser Modell

Bauen, Teilen, Diskutieren – mit Minecraft spielerisch die Zukunft gestalten!

Kommunale Kinder- und Jugendbeteiligung birgt ein großes Potenzial: Ist sie gut gemacht, fördert sie den Austausch zwischen Generationen, bringt zukunftswirksame Ideen hervor, stärkt demokratische Kompetenzen bei Kindern und Jugendlichen (KuJ), und führt nicht zuletzt zu einer bedarfsgerechten Politik und Planung. Können KuJ ernsthaft und sinnvoll mitbestimmen, kann die Anziehungskraft einer Stadt erhalten und verbessert werden. Die Zufriedenheit und die Identifikation steigen, wenn junge Menschen sehen, dass ihre Meinung ernst genommen wird und ihr Engagement zu Ergebnissen führt.

Als Modellstadt für die Landesinitiative „Meine Stadt der Zukunft“ des Ministeriums für Infrastruktur und Landesplanung (MIL) des Landes Brandenburg hat sich die Stadt Cottbus/Chósebus mit dem Beteiligungsvorhaben das Ziel gesetzt, ein auf andere Stadtteile und Städte übertragbares Beteiligungskonzept zu entwickeln, das durch die Integration von Gamification-Ansätzen insbesondere junge Menschen in ihrer Lebenswelt abholt, den Dialog mit ihnen über die Stadt der Zukunft fördert und zugleich konkrete Ideen für die Stadtentwicklung in ihrer Heimatstadt generiert. Neben dem Wissenstransfer des Modellprojekts stand folglich die Entwicklung konkreter, lokaler Ergebnisse im Fokus des Beteiligungsprozesses.

Im gesamten Vorhaben diente das Computerspiel Minecraft als zentrales Beteiligungstool. Dieses ermöglichte den KuJ in Cottbus/Chósebus, sich auf einfache und spielerische Weise mit ihren

Meinungen und Ideen in die Gestaltung ihres Lebensumfelds einzubringen. Während der Beteiligung hat sich zudem gezeigt, dass Minecraft das Potential hat, Kreativität, Zusammenarbeit und den Dialog zwischen den KuJ, der kommunalen Verwaltung und vor allem der Politik zu fördern. Hier ist der Raum, Lösungen für Stadtentwicklung und Städtebau zu simulieren und gemeinsam neu zu denken. Das Spielprinzip von Minecraft ist dabei einfach und überzeugend: Wie bei dem analogen Spiel LEGO können virtuell Park- und Gartenanlagen, Gebäude und ganze Städte in würfelförmlichen Blöcken und mit unterschiedlichen Materialien nachgebaut und simuliert werden – der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt.

In dieser Broschüre wird nun das **Beteiligungsvorhaben** vorgestellt, wie es in Cottbus/Chósebus umgesetzt wurde. Der Beteiligungsprozess sollte dabei vor allem eine Botschaft vermitteln: Die Ideen der KuJ werden ernst genommen und wertschätzend und demokratisch in die Zukunftsplanung der Stadt eingebunden. Um den Interessen und Anliegen der KuJ auf Augenhöhe zu begegnen und möglichst viele junge Cottbuser*innen für eine Teilhabe zu motivieren, wurde auf ein Verfahren gesetzt, das analoge und digitale Kommunikations- und Beteiligungsformate miteinander verknüpft. Als Modellstadt war es der Stadt Cottbus/Chósebus möglich, neue Kommunikations- und Beteiligungsformate wie zum Beispiel das „Let’s Play“ oder die „digitalen Meetups“ auszuprobieren, weiterzuentwickeln und zu testen.

Beteiligungsidee und Spielablauf

Mit der Beteiligung in Cottbus/Chósebus stand die Generation von morgen im Fokus: KuJ zwischen 9 und 18 Jahren. Sie sind die zukünftigen Bewohner*innen der Stadt und wurden deshalb aktiv in die Themen der Stadtentwicklung einbezogen.

Im Rahmen eines groß angelegten Beteiligungsprozesses fragte der Fachbereich Stadtentwicklung zusammen mit der Kinder- und Jugendbeauftragten unter dem Motto „Dein Cottbus/Chósebus der Zukunft“ gezielt nach den Bedürfnissen, Wünschen und Anforderungen der KuJ an ihre Heimatstadt. Die Kinder- und Jugendbeteiligung nahm dabei ganz Cottbus/Chósebus in den Blick und öffnete den Prozess sowohl für eine stadtweite als auch eine ortsspezifische Betrachtung.

Bei der stadtweiten Beteiligung ging es weniger darum, einen konkreten Platz oder Ort zu gestalten, als viel mehr zu erfahren, welche Sichtweisen die KuJ auf die Stadt haben, was sie verändern möchten und welche Ideen und Vorstellungen sie für ein Cottbus/Chósebus von morgen mitbringen.

Bei der ortsspezifischen Beteiligung ging es hingegen um die konkrete Gestaltung des Rodelbergs in Sielow/Żyłow – einem ländlich geprägten Ortsteil von Cottbus/Chósebus. Aus den Hinweisen und Projektideen, die im Rahmen der durchgeführten Beteiligungsformate von den KuJ abgegeben wurden, konnten Handlungsempfehlungen abgeleitet werden, mit denen konkrete Aussagen zu den Zukunftsaufgaben der Stadtentwicklung getroffen werden können. Auf diese Weise sollte die junge Generation ein klares Signal erhalten, dass ihre

Anliegen und Bedürfnisse in der Stadtentwicklung wahrgenommen und berücksichtigt werden, denn Cottbus/Chósebus will auch in Zukunft für junge Menschen eine lebenswerte Stadt sein und bleiben.

Die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ist in Brandenburg seit 2018 gesetzlich verankert.

Paragraf 18a der Brandenburger Kommunalverfassung legt fest, dass KuJ in allen sie berührenden Angelegenheiten Beteiligungs- und Mitwirkungsrechte haben und in Entscheidungsprozesse eingebunden werden sollen¹.

Zur Umsetzung dieser landespolitischen Forderung hat die Stadt Cottbus/Chósebus die Beteiligung und Mitwirkung von Kindern und Jugendlichen in ihrer Hauptsatzung im Paragraf 4a verankert².

¹ bravors.brandenburg.de/gesetze/bbgkverf#18a
² www.cottbus.de

- 17. März 2022
Let's Play mit TheJoCraft
- 23. März bis 11. Mai 2022
Meetups (mittwochs 17-18 Uhr)
- 30. März bis 13. April 2022
1. Online-Dialog Crowdmapping
- 02./03. April 2022
1. Zukunftswerkstatt Gesamtstadt
- 07./08. Mai 2022
2. Zukunftswerkstatt Sielow
- 17. März bis 05. Mai 2022
Einreichung Ideenvorschläge
- 16. bis 26. Mai 2022
2. Online-Dialog Online-Voting
- 31. Mai 2022
Resume-Video von TheJoCraft
- 03. Juni 2022
Bekanntmachung Sieger Wettbewerb
- 15. Oktober 2022
Preisverleihung Nacht der Kreativen Köpfe

In **Minecraft** planen und bauen können KuJ grundsätzlich von überall. In Cottbus/Chósebus wurde dafür eine stadtspezifische Minecraft-Welt aufgesetzt und ein Server für die Beteiligung eingerichtet. Auf diesem konnten sich junge Cottbuser*innen austauschen, Baugrundstücke erwerben sowie allein oder im Team bauen. Auf dem Server wurden alle Informationen zur Beteiligung – also Bauauftrag, Spielregeln und Spielanleitung – eingestellt und hinterlegt. So war es möglich, dass KuJ selbstständig und ortsunabhängig Ideen für die Stadt von morgen entwickeln konnten.

Bei der Beteiligung wurde mit einem crossmedialen Ansatz gearbeitet. Entsprechend wurde mit einer gut abgestimmten Mischung aus analogen und digitalen Beteiligungs- und Gamification-Formaten kommuniziert. Die Medien wurden dabei so ausgewählt, dass sich die KuJ gut in den Prozess einbringen konnten.

Das niederschwellige Angebot sollte dabei diejenigen erreichen, die bisher wenig Kontakt mit Computerspielen, Stadtentwicklung oder Stadtpolitik hatten. Die Kinder- und Jugendbeteiligung wurde deshalb als ein Prozess angelegt, bei dem junge Cottbuser*innen von Beginn an eingebunden waren: Begonnen bei der Abstimmung des Gesamtprozesses über die Jurybesetzung bis hin zur Social-Media-Redaktion. Ziel war es, die kommunikative Stadtentwicklung nicht für, sondern von Anfang an gemeinsam mit der Zielgruppe zu gestalten.

Zum Beteiligungsvorhaben gehörten ein **Let's Play, digitale Meetups, Online-Dialoge, ein Ideen-Wettbewerb und Zukunftswerkstätten.**



Let's Play-Video des Minecraft YouTubers TheJoCraft

Zum Start der aktiven Spielphase wurde ein **Let's Play-Video** entwickelt und veröffentlicht, um die Beteiligungsidee und den Spielablauf in einem knapp fünfzehnminütigen Video zu erklären. Darin werden Lösungen für Spielsituationen gesucht und Ideen gebaut, die sich an den Beteiligungsthemen wie z.B. Aufhalten und Chillen, Mobilität, Freizeit oder Umwelt orientieren und Beteiligungsfragen stellen wie beispielsweise „Wie schaut der Ort aus, an dem Du Deine Freizeit verbringen willst?“. Von Bedeutung für ein Let's Play-Format ist, dass ein*e Fachexpert*in für Minecraft einbezogen wird, der/ die für Aufmerksamkeit sorgt und die Beteiligung für die KuJ zu einem besonderen Spielerlebnis werden lässt. In Cottbus/Chósebuz unterstützte **TheJoCraft** das Beteiligungsverfahren – ein deutschlandweit bekannter Minecraft-Experte und YouTuber, der digital wie auch vor Ort bei vielen Veranstaltungsformaten live dabei war und von dessen Stadtentwicklungsperspektive und unermüdlichen Ideenreichtum die Kinder- und Jugendbeteiligung umfassend profitierte.

Und wer ist eigentlich TheJoCraft?

Der Minecraft-Influencer und Let's-Player Josef Heinrich Bogatzki alias TheJoCraft stand dem Projekt mit seiner Erfahrung in städtebaulichen Minecraft-Projekten³, großartigen Kontakten, jugendlicher Kreativität und großem Ideenreichtum zur Seite.

TheJoCraft war als fachliche Unterstützung und Minecraft Experte ein wichtiger Teil der Cottbuser Kinder- und Jugendbeteiligung. Ihn fasziniert an Minecraft, dass Welten ähnlich wie bei LEGO aufgebaut werden können und aus Sicht der Nutzer*innen erlebbar werden. TheJoCraft streamt und baut auf seinem YouTube-Kanal (www.youtube.com/thejocraft), dem aktuell 342.000 (Stand: 11/2022) Abonnenten folgen. Er studiert Lehramt mit dem Fokus auf Gamification im Bildungsbereich.

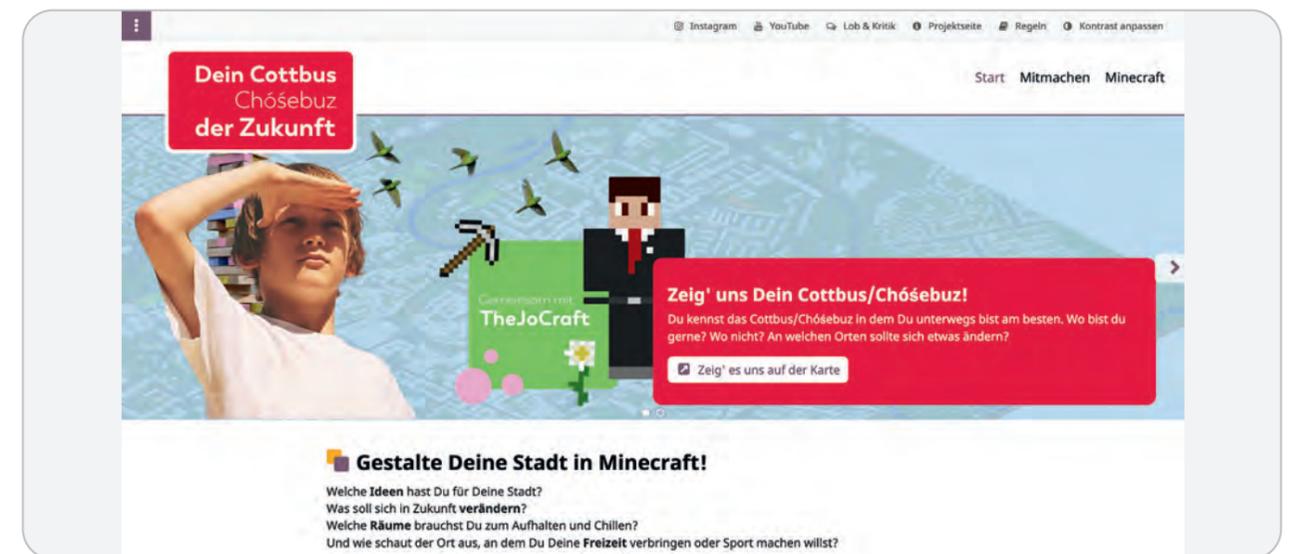
³ Aktuelle Minecraft-Projekte von TheJoCraft: Rheinisches Revier, Jugend gestaltet Strukturwandel und Mainhöhe Keltsterbach

Das **Ziel des Beteiligungsprojekts** lautete, möglichst viele KuJ zur Mitgestaltung zu motivieren und die Ergebnisse dieser Beteiligung in die weitere Entwicklung der Stadt einfließen zu lassen. Ausreichend KuJ mit unterschiedlichen Bildungsgraden aus diversen sozialen Kontexten altersgerecht anzusprechen und für die Beteiligung zu begeistern, stellte eine Herausforderung dar, der mit gezielter Öffentlichkeitsarbeit und aktivierenden Kommunikationsformaten wie dem Let's Play begegnet wurde. Durch die Veröffentlichung des Let's Play-Videos, das auf YouTube wie auch über Instagram verbreitet wurde, wurden KuJ im Vorfeld mobilisiert.

Im Rahmen einer aufsuchenden Beteiligung, die vom Fachbereich Stadtentwicklung an Schulen durchgeführt wurde, wurden zudem Flyer und

Aufkleber an die KuJ verteilt. Das Let's Play-Video und alle Informationen rund um die Minecraft-Beteiligung wurden zudem auf einer **Informations- und Beteiligungsplattform** veröffentlicht. Über diese konnten sich die KuJ für Werkstatttermine anmelden, an Online-Umfragen teilnehmen, Ideen einreichen, Kontakt mit dem Projektteam aufnehmen oder einfach nur einen Termin nachschauen.

Um das Beteiligungsvorhaben stadtweit bekannt zu machen, wurden zudem Pressemitteilungen an die lokalen Medien herausgegeben und Pressegespräche geführt. Von Anfang an begleiteten Jugendliche das Projekt. Sie unterstützten als Expert*innen und Multiplikator*innen und betreuten Social-Media-Kanäle, um noch mehr KuJ zum Mitmachen zu gewinnen.



Informations- und Beteiligungsplattform dein.cottbus.de

Unsere Zielgruppe

Für den Erfolg einer Kinder- und Jugendbeteiligung ist die richtige Zielgruppenansprache wie auch die Auswahl der Beteiligungsformate entscheidend, um die Perspektive der KuJ zu berücksichtigen. Die Beteiligung in Cottbus/Chósebus wurde für KuJ **im Alter von 9 bis 18 Jahren** durchgeführt und richtete sich vornehmlich an eine Teilnehmer*innengruppe, die aus Schüler*innen aller Schulformen und Bildungsgrade der Klassenstufen 5 bis 13 sowie Auszubildende und Berufsschüler*innen bestand.

Da Minecraft und Bauen Interessen darstellen, für die sich im Kontext klassischer Rollenbilder Jungen stark begeistern können, wurde bei der Beteiligung darauf geachtet, möglichst alle Geschlechter anzusprechen und durchgängig einzubeziehen.

Kinder jüngeren Alters (5 bis 8 Jahre) wurden nicht gezielt angesprochen – wobei nicht ausgeschlossen wurde, dass sich diese Altersgruppe digital beteiligt. Die Ansprache und Einbindung dieser sehr jungen Altersgruppe ist sehr spezifisch und hätte eine zusätzliche Anpassung der Inhalte wie auch weitere Beteiligungsformate erfordert.

Für eine sinnvolle Einbindung und die richtige Ansprache der KuJ während der Beteiligung wurde die Zielgruppe in **drei Altersstufen** unterteilt – **9 bis 12 Jahre, 13 bis 15 Jahre und 16 bis 18 Jahre** – unterteilt. Die Aufteilung in Altersstufen ermöglichte es, den Interessen und Anliegen der KuJ auf Augenhöhe zu begegnen sowie das unterschiedlich vorhandene Vorwissen, wie auch diverse Kompetenzen zu berücksichtigen.



Ein Blick in die grüne Cottbuser Minecraft-Welt



Aufsuchende Beteiligung zur Aktivierung der KuJ

Auf die Blöcke, fertig, los!

Während der aktiven Spielphase, die von Mitte März bis Ende Mai 2022 dauerte, konnten die KuJ in Cottbus/Chósebus an zwei Online-Dialogen, zwei Zukunftswerkstätten, wöchentlichen Meetups und einem Ideen-Wettbewerb teilnehmen.

Erster Online-Dialog

Einen Einstieg in die Spielphase bildet der **erste Online-Dialog**, der auf einer für das Vorhaben eingerichteten Beteiligungs- und Austauschplattform durchgeführt wurde. Ziel des Online-Dialoges war es, mit den KuJ konkret in Stadtentwicklungsthemen einzusteigen und mit ihnen eine Bestandsaufnahme von der Stadt zu machen: Welche Orte gefallen Dir gut? Welche nicht? Was würdest Du verändern?

Für den Online-Dialog wurde ein digitales Kartenmodul genutzt, bei dem die jungen Plattformnutzer*innen auf einer interaktiven Karte positive und negative Orte ihrer Stadt markieren und andere Beiträge kommentieren konnten. Das Kartenmodul wurde so zu einer digitalen Dokumentation der Kinder- und Jugendperspektiven auf ihre Stadt. Mithilfe von Schlagworten und Icons wurden die Beiträge unmittelbar geclustert, sodass sich die Teilnehmenden in der Karte gut zurechtfinden konnten.

Im Zeitraum des Online-Dialogs vom 30. März bis 13. April 2022 konnten Beiträge und Kommentare abgegeben werden. Die Beitrags- und Kommentaranzeige war für Gastnutzer*innen offen, eine Registrierung war nicht notwendig.

Zeig uns Dein Cottbus/Chósebus
3 Meinungen

Steig ein in die Stadtentwicklung und mach eine erste Bestandsaufnahme von Cottbus/Chósebus.

Welche Orte gefallen Dir gut? Welche nicht? Was würdest Du verändern?

- Wo möchtest Du Dich gerne aufhalten und was brauchst Du zum Chillen im Park?
- Welchen Sport möchtest Du machen? Was fehlt Dir dafür?
- Was möchtest Du in Deiner Stadt für die Umwelt tun?
- Und was würdest Du anpflanzen?

Nütze die Karte und markiere die Orte, zu denen Du eine Idee hast! Du kannst auch andere Beiträge kommentieren.

Die Umfrage läuft vom 30. März bis 13. April 2022.

Brauchst Du Hilfe? Dann schreib uns – wir unterstützen Dich gerne!

Freifläche an der Spree
von Gerd am 01.04.2022

Hier ist eine riesige ungenutzte Freifläche, auf welcher man einiges sinnvolles errichten könnte. Wie zum Beispiel: ein Solar-Park.

Leere Fläche (Cottbuser Schandfleck)
von Gerd am 01.04.2022

Seit über 10 Jahren steht vor dem Bischen-CARÉ Cottbus eine Leere Eingezeichnete Brachfläche. Sie könnte mit Grünflächen oder mit einem 2. Einkaufszentrum in der Innenstadt bebaut werden.

Parkhaus
von Gerd am 01.04.2022

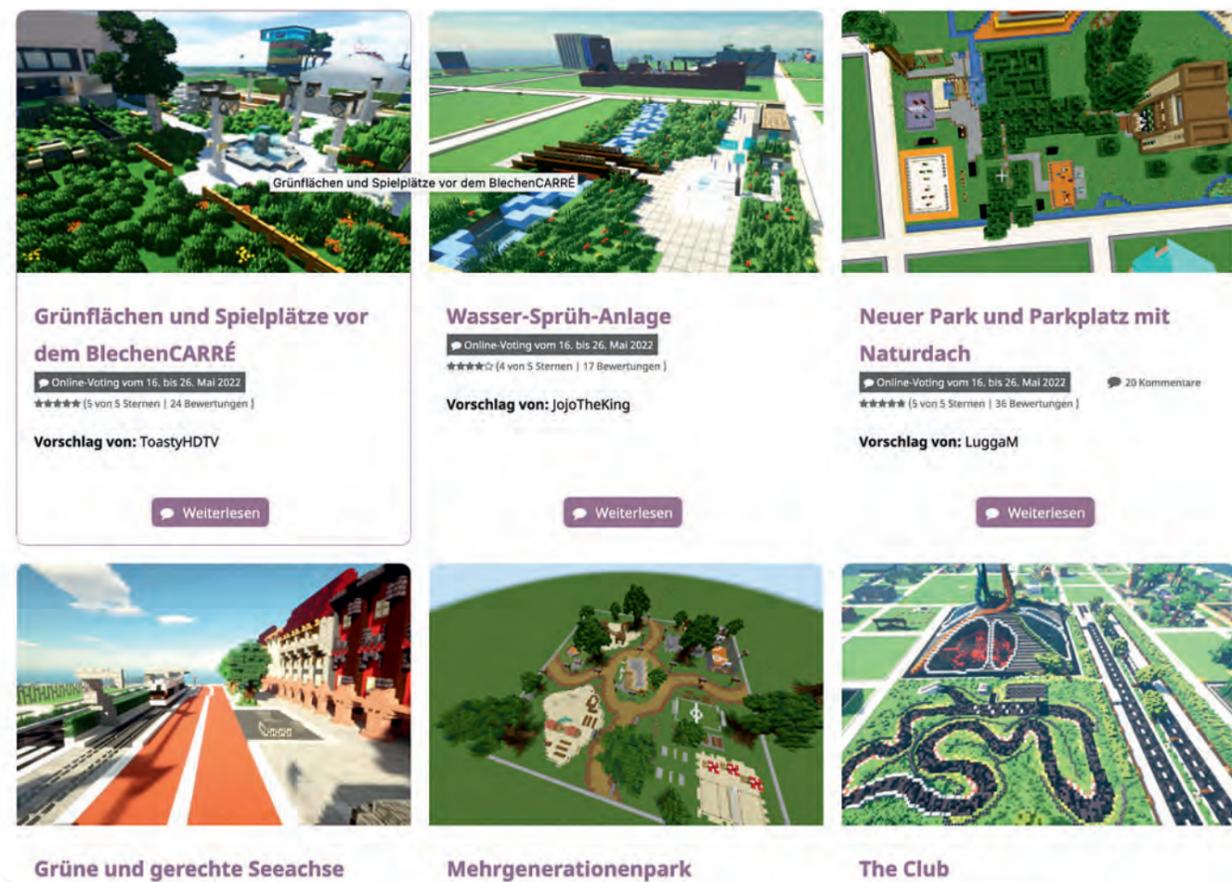
nice zum Longboard fahren

Erster Online-Dialog auf der Beteiligungsplattform

Zweiter Online-Dialog

Das **Online-Voting** bildete den zweiten Online-Dialog auf der Plattform. Zwischen dem 16. März und den 26. Mai 2022 konnten die KuJ ihre Ideen, die in der Minecraft-Welt entstanden sind, für den Wettbewerb einreichen. Die eingereichten Vorschläge und Ideen zur Umgestaltung von Cottbus/Chósebus wurden als bewertbare Kacheln eingestellt. Eine Kachel enthielt neben dem Minecraft-Namen des*der Einreicher*in eine kurze Beschreibung der Idee in wenigen Worten sowie Screenshots oder auch Vorstellungsvideos zu den Ideen. Im Beteili-

gungszeitraum konnten alle Gastnutzer*innen die verschiedenen Ideen auf einer Fünf-Sterne-Skala bewerten sowie zusätzlich kommentieren. Die Kommentare wurden durch das Projektteam moderiert. Insgesamt gingen 21 Ideen ein, die zum Online-Voting auf der Plattform veröffentlicht wurden. Die Ideen wurden insgesamt 78-mal kommentiert und 454-mal bewertet. Es konnten zwischen einem und fünf Sterne zur Bewertung abgegeben werden. Kommentarabgabe sowie Bewertungsmöglichkeit war für Gastnutzer*innen offen.



Ein Auszug der eingereichten Vorschläge und Ideen zur Umgestaltung von Cottbus/Chósebus

Auswertung Kartendialog

Die **erste Online-Umfrage** auf der Plattform hatte eine sehr geringe Beteiligung. Dafür sind verschiedene Gründe zu vermuten. Ein Grund liegt in einem **unklaren Anreiz zur Beteiligung bzw. in den fehlenden Informationen, wie im nächsten Schritt mit den Ergebnissen gearbeitet wird**. Zwar wurde gebeten, Orte zu markieren, die einem gefallen oder nicht, was einen konkreten Lebensweltbezug herstellt. Allerdings hätte stärker herausgestellt werden müssen, was mit den Ergebnissen dieser Kartenumfrage geschehen sollte. Für eine Beteiligung von KuJ braucht es konkrete Anreize. In diesem Fall kann das beispielsweise das Versprechen sein, dass zu jeder Meldung auf der Karte eine Rückmeldung aus der Verwaltung gegeben wird.

Ein anderer Grund ist eine fehlende Mobilisierung durch zum Beispiel proaktive Öffentlichkeitsarbeit. Eine **stärkere Bewerbung hätte mehr Aktivität mit sich gebracht**. Die Online-Umfrage wurde kaum über den Kreis der bereits engagierten KuJ beworben. Und diese waren bereits dabei, einen anderen Weg der Beteiligung im Projekt zu gehen. Mehr Öffentlichkeitsarbeit auch in Kooperation mit Jugendzentren oder Schulen hätte mehr Beteiligung hervorgerufen. Ein weiterer Grund ist **der kurze Beteiligungszeitraum von zwei Wochen**. Um mehr KuJ zu mobilisieren, sollten drei bis vier Wochen eingeplant werden.

Auswertung Online-Voting

Das Online-Voting fand viel Resonanz. Die Darstellung und Bewertung der Wettbewerbs-Einreichung war logisch in den Projektverlauf eingebunden und gab die Möglichkeit einer **sehr niedrigschwelligen Beteiligung**. Gleichzeitig war beschrieben, welche Bedeutung eine Bewertung hat: Die Votings dokumentieren die Zustimmung von externen Personen zu den einzelnen Entwürfen. Die Kommentare deuten darauf hin, dass den KuJ bewusst Wertschätzung entgegengebracht wurde. Daraus lässt sich schließen, dass (nicht nur) KuJ gevotet haben, sondern auch darüber hinaus Interessierte in das Projekt einbezogen waren – vermutet werden können Verwandte, Bekannte oder weitere Personen aus der Stadtgesellschaft.

Das Voting war bewusst mit den geringsten Hürden konzipiert. Das heißt, es war keine Registrierung zur Teilnahme notwendig, welche bei KuJ unter 16 Jahren dem Einverständnis der Erziehungsberechtigten voraussetzt. Durch den Wegfall einer Registrierung war es technisch nicht möglich, Mehrfachabstimmungen wirksam zu verhindern. Das wurde mit den Kindern und Jugendlichen **transparent diskutiert** und die Jury hat davon unabhängig entschieden.

Beteiligungsformat Zukunftswerkstatt

Zentraler Baustein der Spielphase waren die zwei offenen **Zukunftswerkstätten**. Bei diesen wurde das Thema „Dein Cottbus/Chóśebuz der Zukunft“ intensiv mit den KuJ bearbeitet, um Projektideen und Lösungsvorschläge mit dem Computerspiel Minecraft zu entwickeln. Während der Werkstätten, die jeweils an zwei Tagen (Samstag und Sonntag) vor Ort mit bis zu 30 Teilnehmenden im Alter von 7 bis 18 Jahren statt fanden, wurden die KuJ angeleitet, sich auf vielfältige Weise mit lokalen Stadtentwicklungsthemen auseinander zu setzen. Die zwei Werkstätten wurden an zwei unterschiedlichen Veranstaltungsorten durchgeführt, der BTU Cottbus-Senftenberg (Innenstadt) und der Lutki-Grundschule (im Ortsteil Sielow/Żyłow), und unterschieden sich durch die thematische und räumliche Schwerpunktsetzung. So behandelte die erste Zukunftswerkstatt gesamtstädtische Meta-Themen wie z.B. Verkehr und Mobilität, Umwelt, Freizeit und Sport, während die zweite Zukunftswerkstatt sich auf die Gestaltung des Rodelbergs/Dorfgemeinschaftsplatz in Sielow/Żyłow konzentrierte.

Die KuJ wurden mit dem Format dazu befähigt und ermutigt, ihre Ideen, Ansprüche und Meinungen an den öffentlichen Raum zu kommunizieren. Dabei wurden sie in Prozesse der Stadtentwicklung eingebunden. Die Veranstaltungen wurden von Zebra-log (Agentur für crossmediale Bürgerbeteiligung) konzeptioniert, durchgeführt und moderiert – die Vertreter*innen der Stadt bzw. des Fachbereichs Stadtentwicklung wirkten dabei aktiv mit. Kombiniert wurden analoge und digitale Formate mit medienpädagogischen Ansätzen. Bei beiden Werkstätten war TheJoCraft anwesend, um insbesondere die digitalen Spielphasen zu begleiten. Die KuJ konnten sich für die Teilnahme über die Plattform

oder über eine*n Multiplikator*in anmelden. **Ziel der Werkstätten** war es, auf spielerische Art gemeinsam Lösungen zu entwickeln und die Stadtentwicklung in Cottbus/Chóśebuz aus unterschiedlichen Perspektiven im Kontext von Querschnitts- und Meta-Themen bzw. im Kontext der Entwicklung des Dorfgemeinschaftsplatzes in Sielow/Żyłow zu betrachten. In den Werkstätten gab es altersgerechte Aufgabenstellungen, eine ganzzzeitliche Betreuung und die notwendige technische Infrastruktur für die digitalen Spielphasen.

Die aktive Einbindung von Politik, Stadtentwickler*innen und lokalen Akteur*innen in unterschiedlichen Programmpunkten der Werkstätten ist gut gelungen. Der Dialog und Austausch zwischen KuJ, Politik und Stadtverwaltung wurde gefördert und interessierten Erwachsenen eröffnete sich eine Sicht auf die Stadt der Zukunft aus der Perspektive der jungen Cottbuser*innen. Durch den kontinuierlichen Realitätsbezug in Form von Stadtteilerkundungen und Kartendialogen bekamen die Teilnehmenden wiederum die Möglichkeit, „realistische“ Ideen zu entwickeln, die eine tatsächliche Chance auf spätere Versteigerung bzw. Umsetzung haben.

Bei beiden Werkstätten präsentierten die KuJ ihre Entwürfe einem öffentlichen Publikum bestehend aus politischen Entscheider*innen, Familie, Freund*innen und einer interessierten Öffentlichkeit. So konnten die KuJ Selbstwirksamkeit erfahren. Ein Ausstellungsrundgang im Anschluss an die Präsentation ermöglichte es den KuJ zudem, sich direkt Feedback zu ihren Entwürfen einzuholen, um im Nachgang der Werkstätten an den Entwürfen weiterzuarbeiten oder sogar gänzlich neue Ideen zu entwickeln.



Eindrücke aus der ersten und zweiten Zukunftswerkstatt (von links nach rechts): Arbeit an der Bodenplatte, Ortsbegehung, Präsentation, Spiel- und Arbeitsphase

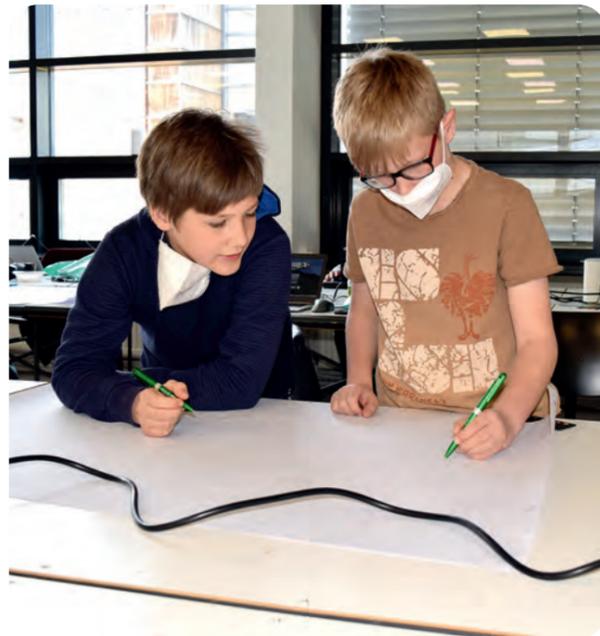


Allgemeine Beobachtungen zu den Zukunftswerkstätten:

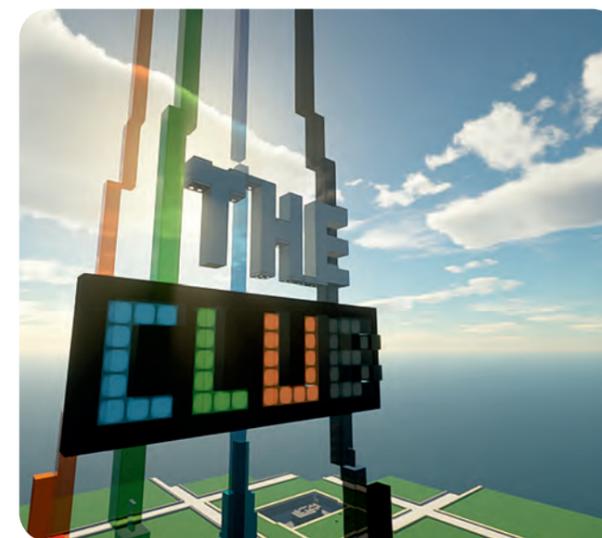
Beide Zukunftswerkstätten waren mit bis zu 30 Teilnehmenden voll besetzt. Im Alter von 7 bis 18 Jahren waren alle Altersstufen zugegen, wobei die Altersstufe der 11 bis 12-jährigen jeweils am stärksten vertreten war. 16 der KuJ nahmen an beiden Zukunftswerkstätten teil. Trotz der Altersdurchmischung war von Anfang an in den Gruppen ein Gemeinschaftsgefühl vorhanden, obwohl sich viele Teilnehmende untereinander (noch) nicht kannten. Die Stimmung bei den KuJ war jeweils das ganze Wochenende über gut, erwartungsvoll, konzentriert und freudig aufgeregt.

Die KuJ standen dem Programm offen gegenüber. Sie haben an allen Tages- und Programmaktionen gerne und bereitwillig teilgenommen. Dass die Atmosphäre ausgesprochen gut war, war auch daran zu sehen, dass beim ersten Werkstatttermin die KuJ am Samstag zum Veranstaltungsende nicht gehen wollten und beinahe alle am Sonntag eine halbe Stunde vor Veranstaltungsbeginn schon anwesend waren. Die Ortsbegehung bei der zweiten Werkstatt, begleitet durch die Vertreter des Sielower Ortsbeirats, haben die KuJ ebenfalls sehr aufmerksam und interessiert verfolgt. Auch der Transfer der vor Ort gesammelten Hinweise und Ideen in die Minecraft-Welt ist den KuJ sehr gut gelungen. Besonders hervorzuheben ist, dass die Rekonstruktion bzw. das Abbilden des Sielower-Rodelbergs in Minecraft den KuJ schnell von der Hand ging. Ihr größtes Interesse galt den Spielphasen und Programmaktionen rund um Minecraft. Auffallend war auch die Hilfsbereitschaft und Kooperationsfähigkeit der KuJ untereinander.

Alle Teilnehmenden haben ihre Ergebnisse mit Unterstützung vom Minecraft-Experten und YouTuber Josef Heinrich Bogatzki alias TheJoCraft zum Abschluss der Zukunftswerkstatt vor Publikum präsentiert und dabei eine wichtige Erfahrung von Selbstwirksamkeit gemacht. Die Minecraft-Ergebnisse zeigen zudem, dass die KuJ mit viel Kreativität eine Palette an beeindruckenden Ideen eingebracht haben.



Entwurfsplanung bei der ersten Zukunftswerkstatt



Die **Ergebnisse** der ersten und zweiten Zukunftswerkstatt wurden im Anschluss von ZebraLog systematisch ausgewertet. Grundlage dafür waren die Ideensteckbriefe, die die KuJ während der Zukunftswerkstatt ausfüllten, sowie die Inhalte ihrer Präsentationen, die von der Moderation in Form eines Protokolls festgehalten wurden. Die Ziele und Maßnahmenideen der KuJ wurden in einem Auswertungsraster verschlagwortet und kategorisiert, sodass Themenfelder, Potenzialräume, städtische Defizite und Handlungsfelder abgeleitet werden konnten. Neben einer quantitativen Auswertung der Beiträge konnten so qualitativ insbesondere Querschnittsthemen und Zukunftsaufgaben in Form von Handlungsempfehlungen für die Stadt Cottbus/Chóšebuz identifiziert werden.

Abschließende Beobachtungen im Kontext Beteiligung haben ergeben, dass die Zusammenarbeit unter den KuJ gut funktioniert hat, die Hilfsbereitschaft groß und ein Gemeinschaftsgefühl vorhanden war. Die KuJ konnten die Bauaufträge problemlos lösen, schnell Ideen entwickeln und hatten intensive, kreative Arbeitsphasen. Insgesamt hat sich in den Zukunftswerkstätten gezeigt, dass die KuJ ihre Ideen mit Minecraft äußerst kompetent umsetzen, entwickeln und miteinander kombinieren können. Die KuJ für Zukunftsthemen in der Stadtentwicklung mit Hilfe von Gamification zu sensibilisieren, hat ausgesprochen gut funktioniert. Die Zukunftswerkstätten haben zudem erkennbar Begeisterung und Zuspruch für das Beteiligungsverfahren bei den Teilnehmenden ausgelöst.

Die ausführlichen Berichte zur **Auswertung der zwei Zukunftswerkstätten** stehen hier zum Download bereit.



Beteiligungsformat Meetups

Zur Unterstützung der Spielphase wurde sich regelmäßig auf der Instant-Messaging-Plattform Discord in einem virtuellen Raum getroffen. Hier konnten die KuJ inhaltliche und technische Fragen stellen, Rückmeldungen und Tipps zu ersten Ideen einholen und in einen gemeinsamen Austausch treten.

Discord ist mit seinem Chat- und Kommunikationsdiensten für den direkten Austausch und das Community-Building der Engagierten hervorragend geeignet. Die kostenlose Anwendung bietet die Möglichkeit, sich parallel zum spielerischen Bauen in Minecraft über eigene Ideen auszutauschen, Themen der Stadtentwicklung zu konkretisieren und sich gegenseitig zu helfen. Die Plattform wurde speziell für den Gaming-Kontext entwickelt, weshalb sich die Anwendung für die Beteiligung angeboten hat. Außerdem ist Discord im Gaming- und Streamingbereich bei KuJ sehr beliebt und im Alltag der Zielgruppe bereits weit verbreitet.

Bei den Meetups, die von März bis Mai 2022, 8 Wochen lang, wöchentlich, mittwochs für je eine Stunde von 17 bis 18 Uhr stattfanden, wurden mit den KuJ Entwürfe besprochen, Themen der nachhaltigen, kinderfreundlichen und jugendgerechten Stadtentwicklung behandelt und Fragen rund um Minecraft beantwortet. Dabei wurde gemeinsam durch die digitale Minecraft-Bauwelt gegangen und die im Entstehen begriffenen Ideen betrachtet. Bei drei Terminen (zum Start, in der Mitte und am Ende) war der Influencer TheJoCraft anwesend, um mit den KuJ Ideen zu entwickeln, zu entwerfen und zu bauen.

Die Meetups waren im Durchschnitt mit 20 bis 25 Teilnehmenden gut besucht und wurden von den KuJ in Cottbus/Chóšebuz angenommen. Viele Teilnehmende schauten regelmäßig vorbei und blieben dann meist auch die ganze Zeit. Durch die regelmäßige Anwesenheit eines Mitarbeitenden aus dem Fachbereich Stadtentwicklung sind wertvolle Diskussionen entstanden über Orte in der Stadt und die Bedürfnisse der KuJ an diese. Moderiert wurden die Meetups von Mitarbeiter*innen von ZebraLog, die dabei von jugendlichen Multiplikator*innen und Minecraft-Expert*innen regelmäßig unterstützt wurden.

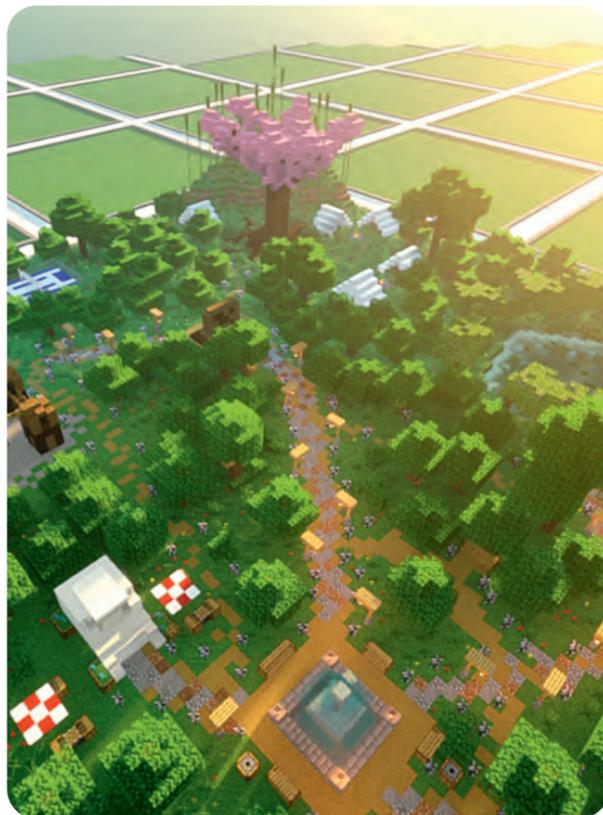
Die digitalen Treffen fanden hybrid statt und wurden von einem zeitgleichen, analogen Treffen begleitet. Die Idee dahinter war, KuJ bei Bedarf eine technische Infrastruktur bzw. notwendigen Support und somit einen „barrierefreien“ Zugang zu den digitalen Meetups auf Discord zu ermöglichen. Während der digitalen Meetups öffnete der Kooperationspartner M2B e.V. im Stadtteil Sandow seine Medienwerkstatt und bot Minecraft-Arbeitsplätze an. Ein jugendlicher Multiplikator unterstützte die analogen Treffen als Minecraft-Experte. Das Angebot wurde ab dem dritten Termin von den gleichen 2 bis 3 Teilnehmenden kontinuierlich genutzt.

Für den Einsatz von Discord wurde sich entschieden, um eine möglichst niederschwellige Beteiligung zu schaffen. In Hinblick auf den Datenschutz und die DSGVO ist Discord jedoch umstritten. Um das Plattform-Tool, das bei den KuJ bekannt und beliebt ist, dennoch nutzen zu können, wurde entschieden, die KuJ während des Verfahrens aufzuklären



und Hinweise zur Kommunikation auf Discord in Bezug auf den Datenschutz zu entwickeln. Diese wurden zusammen mit Verhaltensregeln („Discord-Netiquette“) auf dem Discord-Server und anderen Projekt-Kanälen veröffentlicht, um die KuJ darüber zu informieren, wie Discord mit den Daten der User umgeht und wie jede*r für sich eine möglichst sichere Nutzung der Plattform schaffen kann. Aus Datenschutzgründen wurden die Meetups nicht aufgezeichnet, sondern schriftlich dokumentiert.

Als abschließende Beobachtung kann festgehalten werden, dass die Meetups auf Discord ein Beteiligungs- und Kommunikationsformat darstellen, das der Lebenswelt der KuJ entspricht und darüber hinaus den Dialog und Kontakt mit ihnen im virtuellen Raum nicht nur ermöglicht, sondern auch fördert. Funktionen wie Live-Streaming, Nachrichten-Chat oder Informationen posten machen diese Instant-Messaging-Plattform zu einem interessanten Medium, mit dem KuJ gut erreicht werden können und sich einbinden lassen. Zu dem entspricht die Plattform dem ganzheitlichen Ansatz der (digitalen) aufsuchenden Beteiligung, da gezielt der „Aufenthaltort“ bzw. das Medium der KuJ ausgewählt wurde.



Blick aus der Luft auf die Cottbus Minecraft-Welt

Beteiligungsformat Wettbewerb

Für jeden Beteiligungsprozess ist es wichtig, von Anfang an zu kommunizieren, was mit den Ideen und Entwürfen passiert. Wer bekommt sie? Wer bearbeitet sie mit welcher Verbindlichkeit weiter? Für die Kinder- und Jugendbeteiligung in Cottbus/Chósebus wurde deshalb ein Wettbewerb von der Stadtverwaltung ausgerufen, mit dem Ziel, alle eingereichten Ideen auf der Projektwebseite der interessierten Öffentlichkeit vorzustellen sowie Entwürfe zu prämiieren.

Der Wettbewerb wurde mit folgender Aufgabenstellung ausgerufen:

- **Gestaltet Eure Stadt** der Zukunft in Minecraft und werdet kreativ!
- Welche Ideen hast Du, damit Dein Stadtteil in **Zukunft noch lebenswerter** wird? Wie soll sich Cottbus/Chósebus in Zukunft verändern?
- Welche **Räume** brauchst Du zum Aufhalten und Chillen?
- Wie schaut der Ort oder Platz aus, an dem Du Deine **Freizeit** verbringen oder Sport machen willst?
- **Baue in Minecraft** Gebäude, Grünflächen, Park- und Freizeitanlagen, Handy-Tankstellen, Verkehrswege – und alles was Dir noch einfällt.

In der Zeit vom 17. März 2022 bis zum 15. Mai 2022 konnten die KuJ aus Cottbus/Chósebus ihre in Minecraft entwickelten Ideen und Entwürfe über ein kurzes Video oder einen Screenshot samt einer kurzen Beschreibung auf der Projektwebseite einreichen und der Jury zur Entscheidung vorlegen. Parallel zur Jurysitzung erfolgte ein Online-Voting der Einreichungen. Insgesamt wurden 21 Ideen von 15 KuJ eingereicht, wobei darunter auch paar- oder gruppenweise abgegeben wurde.

Über die Preisvergabe hat am Ende die Jury entschieden. Die Jury bestand aus drei Jugendlichen und zwei Vertretern des Fachbereichs Stadtentwicklung. Damit war auch an dieser Stelle das höhere Gewicht der Mitbestimmung bei der Zielgruppe. Das Online-Voting ermittelte zwei Publikumsgewinner, die eine kleine Überraschung bekommen haben. Alle Teilnehmenden, die keinen Preis erhielten, bekamen als Anerkennung einen Kinogutschein für das Weltspiegelkino in Cottbus/Chósebus.



Preisverleihung bei der Nacht der Kreativen Köpfe

Die Gewinner

In einer gemeinsamen Sitzung wurden die Arbeiten hinsichtlich folgender Kriterien von der Jury bewertet:

Zukunftsfähiges Quartier (Stadt):

- Welcher Beitrag leistet die Idee zu **Attraktivierung** des Ortes/des Quartiers/der Nachbarschaft (Problemlösungspotential)?
- Würde dich die Idee/das Angebot/die Gestaltung dazu bringen, es zu **nutzen** bzw. dich dort gern mit deinen Freunden aufzuhalten?
- Ist das Projekt **temporär oder dauerhaft nutzbar**?
- Ist die Idee ein **neuer Beitrag oder eine Adaption** bereits bestehender, vergleichbarer Projekte/ Maßnahmen in der Stadt?

Gemeinwohl:

- **Inkludiert** die Idee alle Personen der angesprochenen Altersgruppe (z.B. Junge, Mädchen, Kleinkind, Teens)?
- Ist die Idee **barrierefrei** (nutzbar für gehandicapte und oder eingeschränkt mobile Menschen)?

In der Gesamtbetrachtung gab es **einen klaren Gewinner**. Danach war sowohl unter den Platzierten als auch den weiteren Arbeiten eine knappe Entscheidung, so dass es **einen Zweit- und zwei Drittplatzierte** gab.



Platz 1



Platz 2

Platz 1: „Moderne und umweltbewusste Stadt“ von ReezecRL & Luciendlich

Die Arbeit überzeugt die Jury in allen Punkten vollends und gibt sowohl auf kleine alltägliche als auch auf große zukünftige Fragen eine Antwort. Die Liebe zu den zahllosen Details erhöht nicht nur das Verständnis und die Nachvollziehbarkeit, sondern lassen einen wahrlich durch eine moderne und umweltbewusste Stadt spazieren.

Platz 2: „Hasenstall“ von Cottbus07

Der „Hasenstall“ avancierte schnell zum Juryliebling. Der auf den ersten Blick so einfach wirkende Beitrag überzeugt die Jury in weiten Teilen durch ihre Überlegungen und der Förderung von Nachhaltigkeit und Ehrenamt. Die Kleintierpension soll den Zusammenhalt im Stadtteil und damit das Gemeinwohl fördern und leistet durch selbst angebautes Gemüse einen wichtigen Beitrag zur gesunden Ernährung und nachhaltigen Arbeit im Stadtteil.

Zuschauerpreise (Voting)

- „Klimaneutraler Wohnraum“ von **JohnStoppa**
- „Umgestaltung des Rodelbergs in Sielow – Action und Entspannung für Jung und Alt“ von **Poldinio24**



Platz 3



Platz 3

Platz 3: „Hundertwasserturm“ von Cottbus10

Der „Hundertwasserturm“ zeigt, wie mit viel Kreativität Wissenschaft, Technik und Spaß miteinander verbunden werden können. Das Ganze schafft, gepaart mit einer interessanten Architektur, einen Interessenturm, der nicht nur in Cottbus/Chóšebuz fehlt, sondern auch international für viel Nachfrage sorgen würde.

Platz 3: „Ski-Arena“ von JoJoTheKing

Die Ski-Arena stellt auf den ersten Blick einen zu erwartenden Wettbewerbsbeitrag dar, überzeugt aber letztlich durch ihre Überlegung in vielerlei Hinsicht. Zu Beginn war dem Einreicher wichtig, nicht nur eine Attraktion zu entwerfen, sondern diese auch auf die Cottbuser Bedürfnisse anzupassen. Dabei waren neben dem Design auch der Maßstab der Stadt und der sparsame Umgang mit Boden ein wichtiges Thema. Die Nutzung von Solarenergie für die Kühlung und Schneeproduktion stellen weitere nachhaltige Aspekte der Arbeit dar.

Beteiligungsformat Resümee-Video

Zum Ende der aktiven Spielphase hat TheJoCraft in einem zehnmündigen Resümee-Video die Minecraft-Welt von Cottbus unter die Lupe genommen und sich die „Minecraft-Stadtentwicklungs-Brille“ aufgesetzt, um die Minecraft-Bauwerke der KuJ zu besprechen. Ziel war es, mit dem Video einzufangen und abzubilden, welche Ideen die KuJ mit Hilfe des Computerspiels Minecraft für ihre Stadt der Zukunft entwickelt haben, welche Gedanken sie sich machen und welche (realistischen) Bedürfnisse und Wünsche sie an die Stadt stellen. Das Video wurde über die Social-Media-Kanäle und die Projektwebseite geteilt und in politischen Gremien vorgestellt.



Dein Cottbus der Zukunft -
Resümee mit TheJoCraft

Ein weiteres Resümee-Video wurde von zwei jugendlichen Multiplikatoren erstellt, die über die Cottbuser Minecraft-Welt hinaus die gesamte Beteiligung in den Blick nehmen. Chapeau und vielen Dank für dieses gelungene Werk.



Dein Cottbus der Zukunft -
Resümee mit JoJoTheKing

Die KuJ in Cottbus/Chóšebuz brauchen öffentliche Räume!

Aus den Hinweisen und Projektideen, die im Rahmen der durchgeführten Beteiligungsformate von den KuJ abgegeben und evaluiert wurden, wurden **Handlungsempfehlungen** für Cottbus/Chóšebuz abgeleitet, mit denen konkrete Aussagen zu den Zukunftsaufgaben der Stadtentwicklung getroffen werden können.

Themenfeld 1: Städtebau, Quartier und Wohnen

- H1.1**
Hybride Stadträume schaffen, insbesondere in Hinblick auf multifunktionale Nutzungskonzepte
- H1.2**
Integrierte Quartierskonzepte erstellen und Stellen zum Sanierungsmanagement schaffen
- H1.3**
Brachflächen durch temporäre Zwischennutzungen (u.a. durch Vereine, Interessengruppen, Initiativen, Schulen, Kinder- und Jugendliche) reaktivieren und als Experimentierräume für gemeinwohlorientierte, bürgerschaftliche Projekte zur Verfügung stellen
- H1.4**
Einrichtung von Rückzugsräumen für Kinder und Jugendliche im Stadtraum, z.B. durch Lärm- und Sichtschutz
- H1.5**
Flächen für gemeinschaftlich nutzbare Räume in Quartieren identifizieren und für die Zivilgesellschaft zur Verfügung stellen

Themenfeld 2: Freiraum, Klima und Energie

- H2.1**
Erhöhung der Biodiversität von Grün- und Freiflächen durch nachhaltige Bepflanzungskonzepte
- H2.2**
Projekte identifizieren, in denen innovative Pflegekonzepte wie Governance-Modelle getestet werden können
- H2.3**
Förderung nachhaltiger Bauprojekte und Start einer Kommunikationskampagne zu nachhaltigem Bauen
- H2.4**
Stärkung einer nachhaltigen Energieversorgung durch den Ausbau regenerativer Energien in der Stadt
 - Ausbau von Photovoltaikanlagen auf Dach- und Freiflächen
 - Erstellung von Sanierungsfahrplänen mit kommunalen Immobilieneigentümer*innen
 - Ausbau strategischer Wärmeplanung

Themenfeld 3: Mobilität und Erreichbarkeit

- H3.1**
Sanierung und Ausbau des Radwegenetzes, insbesondere in Hinblick auf die Erhöhung der Sicherheit nicht motorisierten Verkehrs
- H3.2**
Nachhaltige Mobilitätsangebote im Sharing-Modell einführen
- H3.3**
Lade- und Versorgungsinfrastruktur für alternative Antriebe (Wasserstoff, Elektromobilität) ausbauen
- H3.4**
Erstellung eines Klimamobilitätsplans

Themenfeld 4: Freizeit, Sport und Kultur

- H4.1**
Sanierung der bestehenden Spiel- und Freizeitangebote
- H4.2**
Modernisierung und Erweiterung der Sportinfrastruktur, insbesondere für die Sportarten BMX, Mountain-Bike, Inliner und Skateboard
- H4.3**
Anlaufstelle für Kinder und Jugendliche in Form eines Jugendtreffs ausbauen
- H4.4**
Legale, öffentliche Graffiti-Wände ausweisen
- H4.5**
Generationenübergreifende Treffpunkte schaffen

Themenfeld 5: Technik und Digitalisierung

- H5.1**
Smarte Infrastrukturlösungen im öffentlichen Raum etablieren, z.B. im Rahmen der Umsetzungsphase im Modellprojekt Smart City

Abbildung Potenzialräume, Partizipationskultur und Quick-Win-Projekte

- Cottbuser Ostsee als Impulsgeber für eine zukunftsfähige Stadt
- Städtische Brachfläche als Experimentierraum für temporäre Zwischennutzungen
- Ehemaliger Busbahnhof als multifunktional nutzbarer öffentlicher Raum
- Verstetigung einer **Partizipationskultur**, z.B. durch die Entwicklung von Leitlinien zur Kinder- und Jugendbeteiligung oder der Einrichtung einer permanenten Anlaufstelle für Kinder- und Jugendbeteiligung
- Einrichtung einer **Aktions- oder Begleitgruppe** „Nachhaltige Stadtentwicklung“ zur Vernetzung

- der lokalen städtischen Akteure (Verwaltung, Wirtschaft, Forschung, Zivilgesellschaft) aus den Themenfeldern Mobilität, Stadtumbau, Strukturwandel, Smart City mit Aktionen und Formaten speziell für junge Cottbuser*innen
- Veranstaltung von regelmäßigen **Stadtlaboren**, um gemeinschaftlich Ideen für eine nachhaltige Stadtentwicklung weiterzuentwickeln
- Kindern und Jugendlichen **Experimentierräume** und/oder Flächen zur Verfügung stellen, die sie mit lokaler Unterstützung selbstbestimmt verantworten und entwickeln können

Erwartungen, Erfahrungen, und Hürden des Modellprojektes aus Sicht des Fachbereichs

Ein Springbrunnen vor dem Einkaufszentrum, ein Park zum Entspannen, die Spree als Verkehrsweg, eine Pension für Kleintiere, ein Hyperloop-Bahnhof oder eine grüne und für alle Verkehrsteilnehmer gerechte Seeachse. Dies sind nur einige beispielhafte Projekte, welche die Kinder und Jugendlichen im Rahmen des Förderprojekts „Dein Cottbus/Chósebus der Zukunft“ entwickelt haben.

Auf dem eigens dafür bereitgestellten Server wurde durch erfahrene Gamer sogar die Innenstadt von Cottbus/Chósebus - die „Cottbus-Welt“ - nachgebaut. Hier können die eigenen Entwürfe in Ihrer Größe und Gestaltung anhand der gebauten virtuellen Realität beurteilt werden. Die Teilnehmer*innen haben viel Zeit in das Projekt investiert und mit Begeisterung sowie Elan an ihren Projekten gearbeitet. Das Spiel Minecraft war den meisten bekannt, jedoch konnten auch neue Spieler*innen gewonnen werden.

Der Fachbereich Stadtentwicklung sowie die Kinder- und Jugendbeauftragte konnten einen großen Erfahrungsgewinn aus dem Projekt ziehen. Die zur Anwendung gekommenen Formate der Beteiligung waren in Cottbus/Chósebus bisher einmalig. Ausgehend von der Idee des Einsatzes von Gamification in der Stadtentwicklung, stand die Stadtverwaltung zu Beginn vor der Aufgabe, dafür ein Verfahren zu entwickeln und zu testen, welches bislang noch nicht existierte. Klar war lediglich, einen neuen und innovativen Weg zu gehen. Analoge Verfahren, wie z.B. „Die Stadtentdecker“, in dem sich Schüler*innen von Grundschulen mit ihrem Heimatort und allgemeinen Fragen zur Stadtentwicklung auseinandersetzen, sind bereits mehrfach und erfolgreich in Cottbus/Chósebus praktiziert worden.

Wie eine Beteiligung mittels Gamification gelingen kann, war bisher nicht bekannt.

Mit dem hier gewählten digitalen Ansatz wurden neue und zusätzliche Wege genutzt, um KuJ zu erreichen. Dafür kamen ein Instagram-Kanal, jugendliche Multiplikator*innen und virtuelle Räume für digitale Meetups zum Einsatz. Trotz dieses Ansatzes und der Nutzung unterschiedlicher Plattformen gestaltete sich die Ansprache der Zielgruppe zunächst als große Herausforderung. Es stellte sich heraus, dass die Kinder und Jugendlichen zunächst direkt und nicht über Dritte, wie z.B. Schulen oder Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit, angesprochen werden müssen. Der Aktivierungsprozess derartiger „neuer“ Beteiligungsformen bedurfte der persönlichen Kontaktaufnahme durch Mitarbeiter*innen der Verwaltung auf den Pausenhöfen der Schulen oder Freunde und Bekannte. Die durch die Corona Pandemie bedingten Einschränkungen erschwerten diesen Weg zusätzlich. Nur wenige Schulhöfe durften nach Absprache mit den Schulleitungen betreten werden. Der Einsatz jugendlicher Multiplikator*innen als Schnittstelle zwischen Verwaltung und Zielgruppe war im darauffolgenden Prozess ein weiterer, unentbehrlicher Faktor. Bei zukünftigen Beteiligungen kann auf diese Erfahrungen zurückgegriffen werden.

Als eine besondere Herausforderung stellte sich das Thema des Datenschutzes heraus. Aufgrund der hohen verwaltungsinternen Anforderungen war es notwendig, ein umfangreiches Datenverarbeitungskonzept zu erarbeiten. Dies nahm viel Zeit in Anspruch. Die Zielgruppe, KuJ (also Minderjährige), stellt eine besonders zu schützende Bevölkerungsgruppe dar. Hier hätte bereits im Vorfeld der Konzepterarbeitung eine interne Abstimmung mit dem Datenschutzbeauftragten der Stadtverwaltung Klarheit über die Grenzen der Datenerfassung bringen können.

Rückblickend betrachtet ist die ursprüngliche Idee, die Beteiligung von KuJ an der Stadtentwicklung in Cottbus/Chósebus durch verschiedene neue, zielgruppenaffine Formate und populäre Kommunikationsmedien weiterzuentwickeln, voll aufgegangen. Das Ziel war ausdrücklich die ergebnisoffene Erprobung, was auch die Möglichkeit der Rücknahme und Veränderung des konzipierten Weges miteinschloss. Das allseitige Hinzulernen, wie Themen der Stadtentwicklung für KuJ noch attraktiver gestaltet und die Erreichbarkeit der Zielgruppe erhöht werden können, stand im Vordergrund. Dies gilt auch für die Kooperation mit den Netzwerkpartner*innen und dem Influencer, deren Erfahrungen und Knowhow einen wesentlichen Faktor an der

erfolgreichen Umsetzung darstellen. Dieses Potenzial kann nun bei zukünftigen Beteiligungen hinzugezogen werden.

Die erprobten Formate sollen zukünftig und an geeigneter Stelle zum Einsatz kommen, um die Ideen der Kinder und Jugendlichen adäquat einzufangen. Mit dem erarbeiteten Konzept stehen der Verwaltung und der Stadtpolitik durch Gamification zusätzliche Möglichkeiten zur zukunftsweisenden und altersgerechten Beteiligung an der Stadtentwicklung in Cottbus/Chósebus zur Verfügung. Der Kreativität sind dabei kaum Grenzen gesetzt.

2. Preis Polis-Award

Das Beteiligungsprojekt „Dein Cottbus/Chósebus der Zukunft“ erhielt beim Polis Award 2022 den 2. Platz in der Kategorie Kommunikative Stadtgestaltung.



Weitere Informationen
zum Polis Award

Akteure, Projektteam und Netzwerk

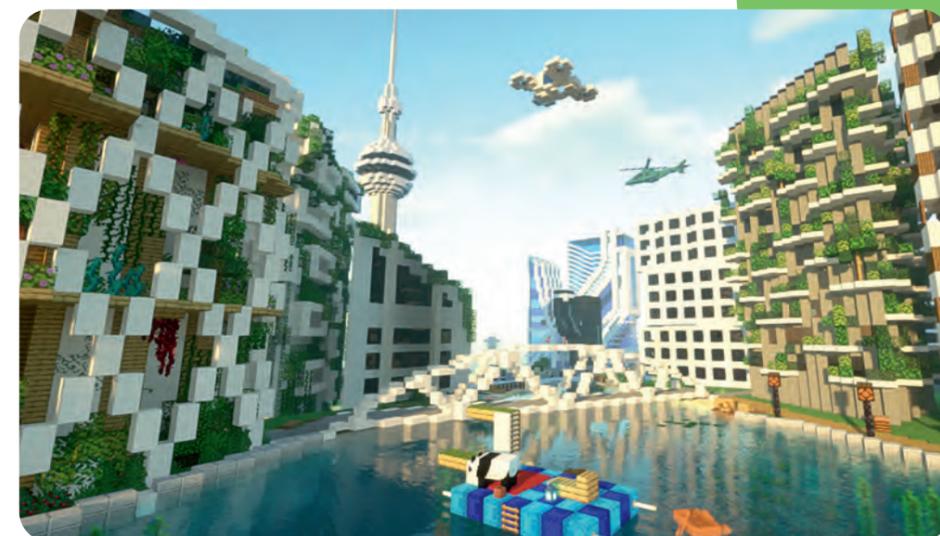
Für eine gelingende Kinder- und Jugendbeteiligung sind die Akteure vor Ort zentral, die Lust und Interesse haben, bei diesem Prozess mitzuwirken, Verantwortung zu übernehmen und die notwendigen Voraussetzungen zu schaffen. Die Beteiligung für „Dein Cottbus/Chósebus der Zukunft“ wurde mit einem breiten Netzwerk umgesetzt. Dazu gehören Akteure aus Politik, Verwaltung und pädagogischer Praxis, die lokales Wissen, weitreichende Kontakte und wertvolle Unterstützung mitbringen.

Einen wichtigen Beitrag für das Beteiligungsvorhaben hat der **Cottbus eSports e.V.** eingebracht mit der kostenlosen Erstellung einer Cottbuser Minecraft-Welt und der kostenlosen Bereitstellung eines Minecraft-Servers inklusive Support während des gesamten Beteiligungszeitraums. Ebenfalls von großer Bedeutung war die Zusammenarbeit mit **M2B e.V.**, einer medienpädagogischen Werkstatt,

die bei der Aktivierung des Projekts tatkräftig unterstützte, technische Ausrüstung für die Zukunftswerkstätten samt Support zur Verfügung stellte und während der digitalen Meetups „analoge“ Arbeitsplätze für KuJ eingerichtet und ermöglicht hat. Ein großes Dankeschön geht auch an die **BTU Cottbus-Senftenberg** sowie an die **Lutki-Grundschule in Sielow/Żyłow** für die kostenlose Bereitstellung der Räumlichkeiten für die Zukunftswerkstätten. Für das Netzwerk wichtig waren auch die **Cottbuser Jugendlichen** – sie unterstützten auf großartige Weise die Beteiligung als Minecraft-Expert*innen, als Betreiber*innen der Social-Media-Kanäle und durch ihre Mitwirkung bei der Mobilisierung von Gleichaltrigen. **ZebraLog** – eine Agentur für Partizipation mit Sitz in Berlin und Bonn – gestaltete und unterstützte als Fachexpertin für crossmediale Beteiligung das gesamte Verfahren.



Projektteam mit den Teilnehmenden der ersten Zukunftswerkstatt



Impressum

Herausgebende

Stadtverwaltung Cottbus/Chóseebuz
Fachbereich Stadtentwicklung
Karl-Marx-Straße 67
03044 Cottbus
stadtentwicklung@cottbus.de
www.cottbus-stadtentwicklung.de

Ansprechpartner*innen Projektteam:

Fachbereich Stadtentwicklung

Stefan Simonides-Noack
Marco Laske
Patrick Iglück

Kinder- und Jugendbeauftragte

Lea Brunn

Agentur für Beteiligung

Zebralog GmbH
Oranienburger Str. 87/89
10178 Berlin
www.zebralog.de

Projektteam Zebralog

Leanie Simon, Sophie Linse, Lea Kinkler, Farina Runge, Peter Kube

Redaktion & Gestaltung: Zebralog GmbH

Fotos und Abbildungen

© Franjoli Productions
© Stefan Simonides-Noack
© Zebralog GmbH

Die Broschüre wurde im Rahmen des Beteiligungsvorhabens „Dein Cottbus/Chóseebuz der Zukunft“ erarbeitet, welches vom Ministerium für Infrastruktur und Landesplanung (MIL) des Landes Brandenburg im Rahmen der Landesinitiative „Meine Stadt der Zukunft“ gefördert wurde.

Ein herzlicher Dank an dieser Stelle an alle Akteure und Institutionen, sowie an alle Kinder und Jugendlichen, die sich bei der Beteiligung engagiert und eingebracht haben.

Ein Handbuch für die eigenständige Durchführung von Kinder- und Jugendbeteiligungen mit Minecraft stellt der Fachbereich Stadtentwicklung online zur Verfügung unter:
www.cottbus-stadtentwicklung.de/minecraft

Cottbus/Chóseebuz 2022

