



Prof. Dr. Jens S. Dangschat

# Die geteilte Welt der Kommunikation

## Wie das Web 2.0 die Stadt(teil)entwicklung verändert



Ist aktuell von Großstadtentwicklung die Rede, so wird meist erwähnt, dass seit ein paar Jahren weltweit die Hälfte aller Menschen in Städten leben würde. Doch hat dies mit Europa zu tun, wo der Urbanisierungsgrad bereits seit geraumer Weile zwischen 70% und 80% beträgt? Indirekt schon, weil den Herausforderungen des städtischen Wachstums erneut über den technologischen Wandel begegnet werden soll. Dies wird oft mit Bildern von gigantischen Hochhaus-Skylines, mit sechs- bis achtspurigen Stadtautobahnen, aber auch begrünten Fahrrad-Highways illustriert. Wer Bilder der „Stadt der Zukunft“ sehen will, muss auf die Homepages von Audi, Siemens oder SAP schauen, während die Zukunft der Automobilität von Google und Apple bestimmt werden wird.

### Stadtentwicklung – die „neue Unübersichtlichkeit“

Die Technologie verändert aber auch die Gesellschaften, insbesondere deren Kommunikation. Die gegenwärtigen Entwicklungen sind so dynamisch, dass die kommunalen Verwaltungen, die politischen Parteien und auch die Wissenschaft die aktuelle Vielfalt längst aus den Augen verloren haben – im vorgelegten vhw-Debattenbuch<sup>1</sup> über die neue Rolle der intermediären Akteure ist daher auch von „babylonischer Sprachverwirrung“ resp. vom „Kosmos der Netzwerke“ die Rede. Momentan sind sich die Auguren lediglich darin einig, dass die urbanen Gesellschaften einem nie dagewesenen Wandel unterworfen sind: Individualisierung, Beschleunigung, Ausweitung der Schere aus Wohlstand und Armut, Integration von Zugewanderten, Segregation und Gentrification sind beispielhafte Schlagworte. Zudem werden auch die Nutzung des Web 2.0, die neue Kultur des „Nutzen statt Besitzen“ (vgl. Scholl et al. 2010, Gossen 2012) und das Carsharing als Lösung des urbanen Verkehrschaos, aber auch PEGIDA- und Anti-PEGIDA thematisiert.

In diesem Beitrag sollen fünf Aspekte der Veränderung der Stadtgesellschaften im weiteren Sinne thematisiert und aufeinander bezogen werden:

- die Ausdifferenzierung der Stadtgesellschaft (Kap. „Spaltung und Vielfalt“),
- die erweiterten kommunikativen Möglichkeiten des Web 2.0 (Kap. „Technology makes the world go around“),
- die Auswirkung des Web 2.0 auf die Zivilgesellschaft und deren gewandelte Formen der Kommunikation (Kap. „Das Web 2.0 verändert die Kommunikation und die Zivilgesellschaft“),

- die neue Rolle der Bürger im Rahmen des ‚citizen science‘ (Kap. „Citizen Science – der neue Weg der Partizipation“)
- und die neue Form des Lernens und Entwickelns von Prozessen der Stadt(teil)entwicklung durch *urban living labs* (Kap. „Urban Living Lab“).

### Spaltung und Vielfalt – Stadtgesellschaften verändern sich

Stadtgesellschaften scheinen einem starken sozialen Wandel unterworfen zu sein. Es gibt einen Konsens über die folgenden vier Trends:

- Zunahme der sozioökonomischen Ungleichheiten (gleichzeitiges Wachstum von Wohlstand und Armut, Zunahme und Ungleichheit der Arbeitsmarkt-Risiken, zunehmende Alters-Armut etc.),
- soziodemografische Verschiebungen (alternde Gesellschaft, Zuwanderung und Integration, zunehmend kleinere Haushalte),
- neue Formen soziokultureller Muster (Wertewandel, soziale Milieus, Lebensstile).
- Die Ausdifferenzierungen in den drei genannten Dimensionen schlagen sich zudem aufgrund der Selektivität von Kaufkraft, Haushaltsform und Wertvorstellungen in zunehmenden sozialräumlichen Ausdifferenzierungen der Wohnstandorte (residenzielle Segregation) und der Nutzung städtischer Teilgebiete (Aktionsraum), insbesondere hinsichtlich der Nutzung des öffentlichen Raumes, nieder (vgl. Dangschat 2015).

Als Beispiel gesellschaftlicher Ausdifferenzierungen wird zudem in den traditionellen Medien aus „neuen Nischen“ der Gesellschaft berichtet. Zum einen wird die neue Haltung des

<sup>1</sup> Vgl. Beitrag von Sebastian Beck in diesem Heft.



„Nutzen statt Besitzens“ resp. des „Teilens und Tauschens“ hervorgehoben: ‚Car sharing‘, ‚urban gardening‘, Baugruppen, neue Netzwerke der Versorgung mit Nahrungsmitteln („grüne Kiste“) spielen dabei ebenso eine Rolle, wie auch die Programmierung der Smartphones und Tablets durch Applikationen (Apps) und deren Anwendungen.

Ein anderer Aspekt ist das stark zunehmende ‚maker movement‘ (vgl. Anderson 2013). Hier treffen sich unterschiedliche „Macher“ (traditionelle Handwerker, Hobby-Bastler, aber auch LuK-Bastler, professionelle Netzwerker, crowd funder) auf Messen, Plattformen und virtuellen ‚co-working places‘. Welche Bedeutung diese Bewegung bereits in den U.S.A. hat, mag zeigen, dass Firmen wie Facebook, Google, Microsoft, LG, aber auch Toyota, BMW und sogar der Disney-Konzern und die NASA dort präsent sind.

Diese „neuen sozialen Gruppen“, die über Lebensstile beschrieben resp. bestimmten sozialen Milieus zugeordnet werden, gelten als Hoffnung für soziale Innovationen und eine nachhaltigere Lebensweise (Mobilität, Ernährung, Energiekonsum und -erzeugung, kooperatives Arbeiten) (vgl. Ornetzeder/Rohracher 2012). Viele von ihnen sind in Netzwerken organisiert, engagieren sich über ihr unmittelbares Umfeld hinaus und gelten als Hoffnung für eine „neue Beteiligungskultur“, die sich jedoch nur schwierig in die traditionell top-down gewährten Beteiligungsverfahren eingliedern lassen. Multi-Modalität gilt als Lösung urbaner Mobilität, in denen die stationsungebundenen Car-sharing-Organisationen eine entscheidende Rolle spielen. Diese Systeme sparen sicherlich ruhenden Verkehr, erzeugen aber mehr Fahrten, weil Umweltschutz und betriebswirtschaftliche Vorteile (man erspart sich den Kauf eines eigenen Kfz) nicht die einzigen Motive sind, sondern auch Bequemlichkeit, befreit sein von Verantwortung und letztlich „just in time-Befriedigung“.

Vor dem Hintergrund einer zunehmenden gesellschaftlichen Ungleichheit und Vielfalt spielt der Zusammenhalt innerhalb der Stadtgesellschaft eine zunehmende Rolle und damit die Frage, wie sich Stadt(teil)entwicklung sozial integrativ gestalten lässt. Zentral ist dabei, die einzelnen sozialen Gruppen zu erreichen, zu aktivieren und in die Beteiligungsprozesse einzubinden. Dass dieses in der Vergangenheit nicht wirklich der Fall war, ist wohl allen einschlägig beschäftigten Akteuren bekannt – man hat sich damit arrangiert resp. versucht nach wie vor, diese kulturellen Barrieren zu überwinden.

## Technology makes the world (of communication) go around ...

Der technologische Wandel erzeugt ambivalente Reaktionen und hinterlässt für die künftige Entwicklung gegenwärtig wohl die größten Fragezeichen. Zum einen werden erhebliche Veränderungen durch die Vernetzung und das „Internet der Dinge“ (IoT), vorhergesagt, welches die Voraussetzung für die

‚industry 4.0‘ ebenso ist, wie es die technologisch gesteuerte Kontrolle der Energieeffizienz und die künftige urbane Mobilität bestimmend wird. Dem steht eine wachsende Skepsis gegenüber, inwieweit ‚big data‘ und das „Absaugen“ von Informationen über Menschen aufgrund der räumlichen Ortung der Endgeräte resp. die Informationen über die Nutzenden im Rahmen sozialer Netze zur technologischen Überwachung und des Missbrauchs von privaten Informationen genutzt wird. Gestützt auf komplexe Algorithmen wird schon heute das individuelle Verhalten in vielfältiger Weise erfasst, analysiert und mit potenzieller Nachfrage assoziiert – das Ergebnis ist gezielte Werbung, die unerbetene Zusendung von Waren (mit kostenlosem Rücksenderecht) oder das Überwachen der Kommunikation.

Das Web 2.0 ist aber auch die Voraussetzung dafür, dass sich völlig neue Kulturen der Kommunikation und Selbst-Organisation gebildet haben. Der entscheidende Unterschied zu den klassischen Medien und letztlich auch zur klassischen Nutzung des Internets ist die sog. many2many-Kommunikation. Im Rahmen sozialer Netze ist es möglich, mit einer Information alle ‚friends‘ und ‚follower‘ zu erreichen und Plattformen einzurichten, auf welche die ‚community‘ zugreifen kann, um beispielsweise die private Hilfe für Flüchtlinge zu organisieren.

## Das Web 2.0 verändert die Kommunikation und die Zivilgesellschaft

Den Jüngeren unter 35 Jahren wird nachgesagt, dass sie „im Netz leben“, zumindest benutzten sie ihre Endgeräte in einer Weise, dass es oft zu Generationskonflikten mit ihren Eltern kommt. Über soziale Netze kann natürlich die Zeit „verdaddelt“ werden, können aber auch die Verabredungen unter Freunden, Verwandten und Kollegen getroffen werden, kann man auf YouTube Filme hochladen oder einstellen, kann man Aktionen im eigenen Interesse starten und politischen Protest organisieren. Neuere Wohnsiedlungen weisen zudem häufig ein internetbasiertes Nachbarschaftsnetz auf, über das nachbarschaftliche Hilfen organisiert, die Gemeinschaftsräume verwaltet und ein Mobilitätskonzept umgesetzt werden können.

Statistiken zum technologischen Wandel warten mit steigenden Zahlen des Zugangs zum Internet auf. Die wachsende Verbreitung der Internet-Nutzung und die steigende Zahl an Smart Phones und Tablets sagt jedoch wenig darüber aus, wie diese Endgeräte genutzt werden und welchen Anteil sie an der Gestaltung von Arbeit, Freizeit und Alltagsorganisation haben. Der Unterschied der ‚digital natives‘ zu den ‚digital immigrants‘ oder den ‚digital oldies‘ ist, dass Erstere ihr tägliches Leben über die Web 2.0-Kommunikation gestalten, während die anderen nur einen Teil der technischen Möglichkeiten nutzen. Ein großer Unterschied besteht zudem in der Tatsache, dass die Jüngeren in eine ‚open source‘-Welt hinein sozialisiert wurden, was das ‚sharing‘ und das Bilden von Vertrauen völlig verändert. Hier besteht ein kultureller Bruch zwischen den



Generationen der 13- bis 35-jährigen gegenüber den Älteren, die das Netz nur ausschnittshaft nutzen oder den Kontakt zu den aktuellen Technologien verloren haben.

Die Jüngeren und ein großer Teil der neuen sozialen Gruppen kommunizieren aber in neuer, bisweilen vom Establishment kaum wahrgenommener Weise im Rahmen der technischen Möglichkeiten des Web 2.0. Im Rahmen der „sozialen Netze“ (Facebook, Google+, Twitter) und die zunehmende Vielfalt von Apps nutzend, organisieren sich Teil-Gesellschaften in völlig neuer Art, mit heterogener Zielsetzung, die zudem oft anlass- und projektgebunden ist. Dabei gibt es kaum Schnittstellen zur Stadtverwaltung und Kommunalpolitik – es sind eher zwei berührungslose Welten, auch wenn die Städte begonnen haben, sich auf E-governance und E-participation einzulassen.<sup>2</sup>



Abb. 1: Die neuen sozialen Gruppen kommunizieren in neuer, bisweilen vom Establishment kaum wahrgenommener Weise (Foto: Annick Rietz)

Ein weiterer neuer Aspekt ist das Phänomen des ‚user generated content‘ in sog. ‚Wikies‘ oder ‚weblogs‘ (kurz: ‚blogs‘) (vgl. Tapscott/Williams 2007). In der Regel werden hier eine Fülle von Informationen zusammengetragen, geordnet und als ‚open source‘ im Netz zur Verfügung gestellt. Zunehmend finden Fachdebatten innerhalb von ‚blogs‘ statt: Das sind eine Sammlung von thematisch gebundenen Dateien (Texte, Bilder, Filme, Links), die gelesen, heruntergeladen, kommentiert und gemeinsam weiterentwickelt werden. Speziell zu Fragen der Stadt(teil)entwicklung gibt es bereits ein umfangreiches ‚urban blogging‘, d.h., einzelne Bürger, Bürgerinitiativen und themenbezogene Netzwerke beschäftigen sich mit urbanen Entwicklungen und beeinflussen auf diese Weise die stadtplanerische Diskussion.<sup>3</sup> Das vhw-Debattenbuch über intermediäre Akteure könnte auch im Rahmen eines Blogs weiterentwickelt werden.

<sup>2</sup> Zur Entwicklung einer internetbasierten Strategie einer Bürgerbeteiligung und deren Umsetzung wurde für Europäische Städte ein Referenzrahmen entwickelt (vgl. bvbs 2013).

<sup>3</sup> Beispielsweise <https://educationalurbanism.wordpress.com/>, <https://gentrificationblog.wordpress.com/>, [www.urbanophil.net](http://www.urbanophil.net) oder [www.popupcity.net](http://www.popupcity.net)

Die EU in ihren strategischen Überlegungen zu Horizon 2020, Stadtverwaltungen, die Immobilienwirtschaft und letztlich auch die Wissenschaften beginnen, sich mit den Möglichkeiten des technologischen Wandels, des Entwickelns sozialer Innovationen, mit den neuen Kommunikationsformen und den Strategien der Selbst-Organisation auseinanderzusetzen. Zwei Sichtweisen spielen hierbei eine zentrale Rolle: ‚Citizen Science‘ und ‚Urban Living Labs‘.

## Citizen Science – der neue Weg der Partizipation

Ziel des Citizen Science-Ansatzes ist es, Bürger in die Sammlung von Informationen, deren Interpretation und Schlussfolgerungen einzubinden. Dieser Ansatz wurde im Rahmen der europäischen Horizon 2020-Strategie als neue Schnittmenge zwischen Wissenschaft und Zivilgesellschaft entwickelt (vgl. EC 2013, EC 2014). Im EU-Grünbuch über Citizen Science wird definiert:

„Citizen Science refers to the general public engagement in scientific research activities when citizens actively contribute to science either with their intellectual effort or surrounding knowledge or with their tools and resources“ (EC 2013, S. 6).

Mit diesem Ansatz soll sich die Wissenschaft stärker an den Interessen, Bedürfnissen und Erwartungen der Zivilgesellschaft orientieren und diese stärker in Horizon 2020-Aktivitäten einbinden. Dieser Hinweis ist wohl eher an die Technik- und Ingenieurwissenschaften gerichtet, denn die angewandte Sozialforschung, das Quartiersmanagement und die Stadt(teil)entwicklung setzen bereits seit längerem im Sinne des ‚action research‘ (vgl. Reason/Bradbury 2008) auf die Integration von Bürgern und die Vertreter des politisch-administrativen Systems (vgl. Belz/Schrader 2012).



Abb. 2: Bitte fotografieren – und nicht nur Misstände im öffentlichen Raum dokumentieren! (Foto: Annick Rietz)

Die Ursprünge zum ‚citizen science‘ kommen jedoch nicht aus den angewandten Sozialwissenschaften oder der sozialen Arbeit, sondern aus der Medizin und den Naturwissen-



schaften. In der Medizin sind die Vorteile offensichtlich: Hier werden entsprechende Daten zum Zustand des Körpers online den behandelnden Ärzten übermittelt – Patienten sparen sich Zeit und Geld und die Mediziner greifen auf die Daten flexibel zu. In den Naturwissenschaften geht es überwiegend um Beobachtungen in der Natur (Zählen von Vogelnestern, Feststellen der Zahl des Nachwuchses, Zählen von Bienenvölkern etc.) – von einem partizipativen Zugang kann hier keine Rede sein. Doch nur „Alter Wein in neuen Schläuchen“, weil die luK-Community dieses Feld nun für sich entdeckt hat und übernehmen will? In den nun als zukunftsweisend erkannten Ansätzen sollen ganz explizit die Sozialwissenschaften einbezogen werden (sic!) – allerdings auch hier mit einem technologisch-systemischen Zugang (*global systems science*) und mittels Umwelt-Beobachtungs- und Informationssystemen über Tracking-Verfahren und andere „neuen“ Apps zu Erdbeobachtungsverfahren (vgl. EU 2013, S. 15).



Abb. 3: Herausforderung: traditionelle Beteiligungsformen – wie face-to-face – mit den neuen Netzwerk-Communities zusammenführen (Foto: Jost)

Dieser Zugang ist sicherlich kaum dafür geeignet, sozialräumliche Problemlagen zu erkennen und sie konstruktiv zu gestalten. Systemische Zugänge bauen auf „Durchschnittsmenschen“ auf, die zudem nur im Sinne eines *homo oeconomicus* handeln können. Es bedarf also eines differenzierteren Zugangs, die netzbasierten und *face-to-face*-Erlebniswelten zusammenzuführen und hinsichtlich der jeweiligen Vorteile in Prozesse der Stadt(teil)entwicklung im Rahmen von *urban living labs* einzubinden (*blended participation*). Aber ein Teil der Zivilgesellschaft wartet nicht, bis sie von der Wissenschaft oder dem lokalen politisch-administrativen System „entdeckt“ und in die eigenen Vorhaben eingebunden werden. Sie entwickeln auf der Basis einer *open source software* eigene Apps, mit denen sie Informationen über „ihre Stadt“ zusammentragen und als *open data* Interessierten zur Verfügung stellen.

Ob Stadtverwaltungen dieses wahrnehmen und wie sie darauf reagieren (oder „reagieren sollten“), ist bislang eine offene Frage. Einzelne Städte wurden jedoch bereits selbst aktiv,

Informationen von den Bürgern in bestimmten Feldern einzufordern und zu sammeln.<sup>4</sup> Über ihre Smartphones und Tablets dokumentieren Bürger dabei Missstände (Fotos oder Tonaufnahmen von nicht funktionierenden Fahrstühlen und Rolltreppen, Schlaglöchern, Verschmutzungen oder Störendes im öffentlichen Raum etc.) und übermitteln diese an eine zentrale Sammelstelle in der Stadtverwaltung (*participatory sensing*), in der Hoffnung, dass die Missstände rasch abgebaut werden.

## **„Urban Living Lab“ – Wissenschaft, Wirtschaft und das politisch-administrative System: Alle drei müssen neu lernen**

Das Konzept des *Living Lab* wurde zu Beginn der 2000er Jahre entwickelt. Nach Bergvall-Kåreborn et al. (2003, S. 1) ist ein *Living Lab*

*„... a gathering of public-private partnerships in which businesses, researchers, authorities, and citizens work together for the creation, validation, and test of new services, business ideas, markets, and technologies in real-life contexts. The purpose of a Living Lab is to create a shared arena in which digital services, processes, and new ways of working can be developed and tested with user representatives and researchers. Hence, a Living Lab is an environment in which people and technology are gathered and in which the everyday context and user needs stimulate and challenge both research and development, since authorities and citizens take active part in the innovation process.“*

Nach Niitamo et al. (2006, S. 350) bezieht sich das Konzept des *Living Lab* auf Methoden, mit denen Innovationen für Service, Produkte oder Anwendungserweiterungen mit einem menschzentrierten Ansatz in realen Umgebungen entwickelt und evaluiert werden. Das Ziel ist, eine gut gemischte Stichprobe von Nutzenden in die Entwicklungsebene von Produkten und Prototypen vor der Markteinführung am realen Markt einzubeziehen (Prosumenten, Kunstwort aus „Produzenten“ und „Konsumenten“). Nach anderen Definitionen ist *Living Lab* ein menschzentrierter Forschungs- und Entwicklungsansatz, durch den Innovationen im luK-Bereich mitgestaltet, getestet und in offenen kollaborativen und kontextabhängigen Alltagssituationen evaluiert werden. Es wird damit in den methodologischen Kontext von *open innovation*, *crowdsourcing* und *involving lead users* gestellt.

Zum einen wird von produzierenden Firmen auf die *maker*-Bewegung zugegriffen (Adidas, Freitag, BMW etc.). Weltweit gibt es bereits mehr als 550 *fabrication labs*, in denen vor allem die Möglichkeit des 3D-Druckens ausprobiert wird. Nach Schätzungen werden bis zum Jahr 2017 mehr als die Hälfte aller Lösungen im Internet der Dinge (IoT) von jungen *start ups* geleistet werden (vgl. Anderson 2013).

<sup>4</sup> Vgl. die Dokumentation zu verschiedenen Ansätzen zum Unterstützen sozialer Innovationen im Rahmen von URBACT II – URBACT 2015



Das Konzept des ‚Living Lab‘ baut im Gegensatz dazu auf einem systematisierten transdisziplinären kommunikativen Ansatz auf, mit dessen Hilfe Ideen von Alltagsmenschen in Forschungs- und Innovationsprozesse eingebunden werden. Ergebnisse entstehen durch gemeinsames Entwickeln, Experimentieren und Evaluieren von innovativen Ideen, Szenarien, Konzepten und darauf bezogene technologische Artefakte in konkreten Anwendungsfällen. Die (End-)Nutzenden sind als ‚co-creators‘ keine Konsumenten, sondern gleichwertige Produzenten von Wissen.



Abb. 4: Mit Smartphone immer „online“ (Foto: thewanderingwasp)

In den letzten Jahrzehnten sind in den Sozial- und Kulturwissenschaften eine Reihe von Forschungsmethoden entwickelt worden, welche die ursprünglich als Forschungs-Objekt angesehenen Menschen in ihren Wahrnehmungen und Bewertungen einbezogen haben: Aktionsforschung, ‚community informatics‘ und verschiedene Formen der Design-Produktion. Die Vertreter des ‚Living Lab‘-Ansatzes gehen davon aus, dass die traditionellen sozial- und kulturwissenschaftlichen Ansätze daran

gescheitert seien, die Alltagsmenschen dazu in die Lage zu versetzen, in offenen Entwicklungs-Umgebungen gemeinsam Ideen, Dinge und Prozesse zu entwickeln. Im Gegenteil habe es sich gezeigt, dass das Web 2.0 Voraussetzung dafür sei, dass Gemeinschaften (‚crowds‘) sowohl neue Produkte entwickeln können (‚new product development‘), als auch massenhafte kollaborative Prozesse wie das Wikipedia oder das crowdsourcing umsetzen (‚wisdom of crowds‘).

Jenseits der Technikbasierung werden ‚Living Labs‘ auch dem Konzept des experimentellen Lernens zugerechnet (vgl. Banerjee 2010). Hierbei sind die Teilnehmenden in einen kreativen sozialen Raum eingebunden, um die eigene Zukunft zu entwickeln und zu gestalten. ‚Living Labs‘ können daher auch von Politikern und öffentlichen Verwaltungen im Rahmen von Alltags-Szenarien dazu eingesetzt werden, um Ideen für neue Politikstile und politische Entscheidungen zu „erfinden“, zu entwickeln, damit zu experimentieren und zuzuspitzen, bevor diese umgesetzt werden.

Neben der Entwicklung von Produkten werden ‚Living Labs‘ daher zunehmend auch in einem örtlichen Kontext wie einem Stadtbezirk, einer Stadt(region) oder einer (ländlichen) Region

angewendet (→ ‚urban living lab‘, ‚regional living lab‘). In der aktuellen entwickelteren Form werden innerhalb einer ‚public-private-people partnership‘ innovative Prozesse angestoßen und in einen Forschungsprozess integriert (vgl. EC 2009). Die große Herausforderung besteht darin, die Ergebnisse der traditionellen Beteiligungsformen (face-to-face in Arbeitsgruppen, World Cafés und Fishbowls), die darin geführte Diskussion und Meinungsbildung der Communities und ‚votings‘ in den Netzwerk-Communities des Internets zusammenzuführen (‚blended participation‘, aufbauend auf dem ‚blended learning‘-Ansatz). Beide Zugänge sind sozial selektiv, d.h., sie sprechen soziale Gruppen unterschiedlich gut an, was dazu führt, dass bestimmte soziale Gruppen über-, andere unterrepräsentiert sind.

Die Kenntnis über den Grad der Selektivität ist jedoch meist gering: Bei der Netz-Kommunikation weiß der Provider sehr viel, die Teilnehmenden der Diskussion jedoch sehr wenig über die jeweiligen Akteure. Aber auch in den klassischen Formen von Beteiligungsverfahren wird nicht differenziert genug unterschieden, denn Geschlecht, Alter, Bildung oder Nationalität sind nur grobe, selten Einstellungs- und Verhaltensunterschiede gut erklärende Variablen. Ob der Zugang über Mikro-Milieus hier eine bessere Unterscheidung dafür liefert, um zu analysieren, wer wie angesprochen werden sollte, um ein Interesse an der Stadt(teil)entwicklung zu wecken, muss sich im Rahmen des vhw-Städtenetzwerkes noch zeigen.



Abb. 5: Analoge Stadterfahrungen (Foto: streetwalker.si)

## Zusammenfassung

Der aktuelle soziale Wandel wird als zunehmende Polarisierung und Zunahme gesellschaftlicher Vielfalt interpretiert – jedoch statistisch oder empirisch nachgewiesen ist nur ein Teil dieser Trends. Nur ein kleiner Teil der notwendigen Indikatoren ist Bestandteil der amtlichen Statistik (vorwiegend soziodemografische Daten), diese scheinen jedoch immer weniger die Unterschiede von Einstellungen und Handlungsweisen erklären zu können. Sozioökonomische Ungleichheiten werden



selektiv erhoben und lediglich auf hoch aggregiertem Niveau dargestellt; zu den soziokulturellen Informationen gibt es keine Statistiken und nicht abgestimmte und widersprüchliche Informationen aus empirischer Forschung. Daher sind auch die räumlichen Verteilungen unterschiedlicher sozialer Gruppen im stadtreionalen Raum völlig unbekannt (vgl. Dangschat 2015). Das schließt nicht aus, dass man über Bewohner in einem städtischen Teilgebiet – beispielsweise in einem Erneuerungsgebiet im Rahmen des Bund-Länder-Programms „Soziale Stadt“ – recht gut Bescheid weiß. Wenn es der planenden Verwaltung, der Immobilienwirtschaft und den Gesellschaftswissenschaften als wichtig erscheint, die aktuellen Tendenzen gesellschaftlicher Entwicklungen angemessen einordnen zu können, um daraus differenzierte Ziele, Strategien und Maßnahmen zu formulieren und umzusetzen, dann sollte eindeutiger eingefordert werden, die notwendigen Informationen auch verfügbar zu haben.

Eine zweite Herausforderung besteht darin, die neuen gesellschaftlichen Trends der Kommunikation und Selbst-Organisation besser und differenzierter kennenzulernen und zu den „neuen“ Kulturen anschlussfähiger zu werden – das ist die Aufgabe einer interdisziplinären, aber sozialwissenschaftlich geleiteten Arbeit innerhalb prozessbezogener Forschung. Die Aufgabe von der Wirtschaft sollte – neben dem Interesse am Absaugen von Informationen über die Nutzer und das gemeinsame Designen von Endprodukten hinaus – um ein partizipatives Spektrum erweitert werden: Sie sollte sich im Rahmen einer ‚*local corporate social responsibility*‘ stärker in lokalen und regionalen Belangen engagieren und dabei die sozialen Innovationen der Zivilgesellschaft unterstützen. Für die Lokalpolitik und die kommunale Verwaltung gilt es, sich zu den neuen kommunikativen Formen zu öffnen, die Denkweisen und Ziele der Akteure besser kennenzulernen und an ihre Strategien und Maßnahmen „anzudocken“.

Univ. Prof. Dr. Jens S. Dangschat

Fachbereich Soziologie (ISRA), Department für Raumentwicklung, Infrastruktur- und Umweltplanung, Fakultät für Architektur und Raumplanung an der Technischen Universität Wien

## Quellen:

Anderson, Chris (2013): *Makers: Das Internet der Dinge: die nächste industrielle Revolution*. München: Karl Hanser.

Banerjee, Ian (2010): „Educational Urbanism“ – The strategic alliance between educational planning, pedagogy and urban planning. In: M. Schrenk/V.V. Popovich/D. Engelke/P. Elisei (Hrsg.): *Real Corp 2010 Proceedings*. <[http://publik.tuwien.ac.at/files/PubDat\\_193027.pdf](http://publik.tuwien.ac.at/files/PubDat_193027.pdf)>, Zugriff am 10.03.2015, s. auch seinen Blog unter <<https://educationalurbanism.wordpress.com/>>.

Belz, Franz-Martin/Schrader, Ulf (2012): Nachhaltigkeitsinnovationen durch Nutzerintegration? In: G. Beck/C. Kropp (Hrsg.): *Gesellschaft innovativ. Wer sind die Akteure?* Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 205-216.

Bergvall-Kåreborn, Birgitta/Holst, Marita/Ståhlbröst, Anna (2009): *Concept Design with a Living Lab Approach*. Proceedings of the 42nd Hawaii International Conference on System Sciences. <<https://pure.ltu.se/portal/files/2637469/Article.pdf>>, Zugriff am 7.1.2015.

bvbs (Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung) (2013): *Bürgerbeteiligung 2.0 für den RFSC. Social Media im Referenzrahmen für nachhaltige europäische Städte*. Bonn: bvbs. <[http://www.nationale-stadtentwicklungspolitik.de/NSP/DE/Forschung/Ressortforschung/SocialMedia/Anlagen/social\\_media\\_handbuch.pdf?\\_\\_blob=publicationFile&v=1](http://www.nationale-stadtentwicklungspolitik.de/NSP/DE/Forschung/Ressortforschung/SocialMedia/Anlagen/social_media_handbuch.pdf?__blob=publicationFile&v=1)>, Zugriff am 26.09.2015.

Dangschat, J.S. (2015): *Gesellschaftliche Vielfalt – Heraus- oder Überforderung der Raumplanung?* In: J.S. Dangschat/M. Getzner/M. Haslinger/S. Zech (Hrsg.): *Energie.Raum.Planung. Jahrbuch Raumplanung 2015*. Wien: Neuer wissenschaftlicher Verlag, S. 13-36.

EC (European Commission, Information Society and Media, Unit F4: New Infrastructure Paradigms and Experimental Facilities) (2009): *Living Labs for user-driven open innovation. An overview of the Living Labs methodology, activities and achievements*. Luxemburg: European Commission.

EC (European Commission, Digital Science Unit) (2013): *Citizen Science for Europe – Towards a better society of empowered citizens and enhanced research*. Green Paper on Citizen Science. PDF unter <<http://ec.europa.eu/digital-agenda/en/news/green-paper-citizen-science-europe-towards-society-empowered-citizens-and-enhanced-research>>, Zugriff am 26.09.2015.

EC (European Commission, Digital Science Unit) (2014): *White Paper on Citizen Science*. <[https://www.zsi.at/object/project/2340/attach/White\\_Paper-Final-Print.pdf](https://www.zsi.at/object/project/2340/attach/White_Paper-Final-Print.pdf)>, Zugriff am 26.09.2015.

Gossen, Maïke (2012): *Nutzen statt Besitzen: Motive und Potenziale der internetgestützten gemeinsamen Nutzung am Beispiel des Peer-to-Peer Car-Sharing*. Schriftenreihe des Instituts für ökologische Wirtschaftsforschung (IÖW) 202/12. Wien: ÖIW.

Niitamo, Veli-Pekka/Kulkki, Seija/Eriksson, Mats/Hribernik, Karl A. (2006): *State-of-the-art and good practice in the field of living labs*, Proceedings of the 12th International Conference on Concurrent Enterprising: Innovative Products and Services through Collaborative Networks, Mailand, S. 349-357.

Ornetzeder, Michael/Rohracher, Harald (2012): *Nutzerinnovationen und Nachhaltigkeit: Soziale und technologische Innovationen als zivilgesellschaftliches Engagement*. In: G. Beck/C. Kropp (Hrsg.): *Gesellschaft innovativ. Wer sind die Akteure?* Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 171-190.

Reason, Peter/Bradbury (2008): *The SAGE Handbook of Action Research. Participative Inquiry and Practise*. London: Sage.

Scholl, Gerd/Schulz, Lasse/Süßbauer, Elisabeth/Otto, Siegmund (2010): *Nutzen statt Besitzen – Perspektiven für ressourceneffizienten Konsum durch innovative Dienstleistungen*. Paper zu Arbeitspaket 12: „Konsumenten- und kundennahe Ressourcenpolitikooptionen“ des Projekts „Materialeffizienz und Ressourcenschonung“ (MaRes). Wuppertal: <[http://ressourcen.wupperinst.org/downloads/MaRes\\_AP12\\_4.pdf](http://ressourcen.wupperinst.org/downloads/MaRes_AP12_4.pdf)>, Zugriff am 12.08.2014.

Tapscott, Don/Williams, Anthony D. (2007): *Wikinomics: die Revolution im Netz*. München: Hanser.

URBACT (2015): *Social innovation in cities*. Saint Denis: URBACT. <[http://urbact.eu/sites/default/files/03\\_socialinn-web.pdf](http://urbact.eu/sites/default/files/03_socialinn-web.pdf)>, Zugriff am 26.09.2015.