



Martin Bangratz, Agnes Förster

# Die digitalen Graswurzeln der Stadt

## Was zivilgesellschaftliche Initiativen zur digitalen Transformation in Städten beitragen und umgekehrt

**An der Schnittstelle zwischen Stadt und Technologie finden sich nicht nur globale Konzerne und innovative Start-ups. Auch zivilgesellschaftliche Akteure schließen sich zusammen, um die Stadt mit technologischen Hilfsmitteln zu gestalten. Dabei eignen sie sich Räume ebenso an wie Technologien und entwickeln sie kreativ fort. Sie entwickeln Lösungen für Herausforderungen, die sie in ihrer Stadt oder Nachbarschaft wahrnehmen, ohne dabei an wirtschaftliche oder politische Entscheidungen gebunden zu sein. Doch können sie den Hoffnungen gerecht werden, zu einer gerechteren und nachhaltigeren Stadtentwicklung beizutragen? Dieser Beitrag soll dazu anregen, über dieses Potenzial nachzudenken und Erfahrungen zu digitalem Stadtmachen zu sammeln.**

### Digitales Stadtmachen an der Schnittstelle konvergierender Trends

Beobachtet man aktuelle Trends in der Debatte und im Aktivismus rund um Digitalisierung und Stadtentwicklung, so lassen sich schnell einige Parallelen feststellen. Vor allem die Rolle der Zivilgesellschaft wird verändert dargestellt: von passiv Konsumierenden hin zu aktiv mitgestaltenden Protagonisten des Wandels. In der Stadtentwicklung übernehmen vielerorts zivilgesellschaftliche Initiativen zunehmend Verantwortung – ob als Stadtmachen, DIY, Guerrilla oder Tactical Urbanism betitelt (z. B. Avis 2016; Beck 2018; Beck/Schnur 2016; Willinger 2014). Gleichzeitig wird die Zivilgesellschaft zunehmend fähig, sich Technologie anzueignen und selbst (weiter-)zuentwickeln – wie es beispielsweise in der Hackerkultur elementar verankert ist und auch in Open-Source-Software, offenen Daten und Wikis zum Ausdruck kommt (z. B. Cardullo/Kitchin 2018; de Waal/de Lange 2019; Taylor et al. 2015). Zum einen wird dieser Prozess ermöglicht durch neue Technologien und Instrumente sowie durch eine relative Offenheit seitens der Gesetzgebung, zumindest im deutschsprachigen Raum. Zum anderen wird er befeuert von der bewussten Bestrebung, theoretische Kritik und alternative Praxis zur Entwicklung von Technologie und Städten durch wirtschaftliche Interessen und insbesondere globale Konzerne zu bieten.

Bei näherer Untersuchung wird deutlich, dass diese beiden Trends eigentlich nicht parallel verlaufen, sondern vielmehr konvergieren. An der Schnittstelle beider Entwicklungen finden sich Prozesse, die wir als digitales Stadtmachen bezeichnen. Für eine ausführlichere Beschreibung und Definition dieses Konzepts möchten wir auf unseren Artikel „Local Data and Global Ideas“ in PND 2/2021 verweisen. Zusammenfassend haben wir digitales Stadtmachen dort als Prozesse der Stadtentwicklung mit folgenden Merkmalen definiert:

- Sie beziehen zivilgesellschaftliche Akteure in einer aktiven Rolle mit ein, mit dem Ziel, die Bedürfnisse der Zivilgesell-

schaft zu bedienen (vgl. Albers/Höffken 2014; Cardullo/Kitchin 2018; Foth 2018; Milan/Velden 2016; Vanolo 2014).

- Sie beziehen digitale Technologie in mindestens eine Phase des Entwicklungsprozesses ein (vgl. de Waal/de Lange 2019; Foth 2017), um die Qualität des Prozesses selbst und/oder die Qualität seiner Ergebnisse zu verbessern.
- Sie sind in einem bestimmten räumlichen Umfeld angesiedelt und wollen darauf einwirken (vgl. Taylor et al. 2015), sind aber gleichzeitig auch in globale Netzwerke eingebunden und tragen zu übergeordneten Debatten über Governance bei (vgl. Beckwith/Sherry/Prendergast 2019; Micheli/Ponti/Craglia/Berti Suman 2020).
- Sie werden ohne einen ausdrücklichen externen Auftrag initiiert (vgl. Petrin/Wildhack 2015).

Digitales Stadtmachen bietet somit eine alternative Konzeption von Digitalisierung in Städten.

### Graswurzelninitiativen als Hoffnungsträger

Motiviert nicht von Profitgedanken, sondern von dem Wunsch, das eigene Umfeld positiv zu verändern, werden Graswurzelninitiativen zu Hoffnungsträgern in der Technologieszene – mit Bewegungen wie Civic Hacking und Code for Good – ebenso wie in der Stadtmacherszene mit dem Traum einer gerechteren oder nachhaltigeren Stadt. Doch können sie diesem Traum tatsächlich gerecht werden, oder agieren sie innerhalb gesetzter Rahmenbedingungen und reproduzieren somit zum Teil dieselben Ungerechtigkeiten, die im System programmiert sind? So haben beispielsweise nur bestimmte Gruppen Zugang zu den notwendigen Ressourcen, die ihnen die Möglichkeiten des Stadtmachens eröffnen – seien es Zeit, Technologie, Wissen oder Verbindungen zu Entscheidungstragenden. Den kommunalen und wirtschaftlichen Akteuren wird ihrerseits vorgeworfen, das Engagement beispielsweise durch Hackathons für eigene Zwecke zu kooptieren (Morozov/Bria 2018).





In der obersten Ebene finden sich offizielle Institutionen, die lokale Initiativen vernetzen und unterstützen: Stiftungen, wie die Open Knowledge Foundation, und Non-Profits, wie mySociety und Digital Democracy.

Die zweite Ebene ist die der überörtlichen Netzwerke, die mehrere lokale Initiativen miteinander vernetzen – allen voran das bereits erwähnte Code-for-All-Netzwerk und dessen nationale Ableger. Mit ihrem selbsterklärten Ziel, neue Technologien auszuprobieren und damit die eigene Nachbarschaft oder Stadt positiv zu beeinflussen, erfüllen diese Gruppen genau das wichtigste Merkmal digitalen Stadtmachens. Im September 2022 bestand das Netzwerk aus 31 „Civic-Tech“-Organisationen rund um die Welt (Code for All, n.d.-b).

Der größte Teil der Sammlung sind lokale Initiativen oder Prozesse an sich (mittlere Ebene), die als Gruppen lokaler Akteure mit regelmäßigen Aktivitäten verstanden werden können. Sie umfassen die lokalen Brigades und Labs des Code-for-All-Netzwerks. Doch natürlich gibt es auch sehr passende Beispiele für lokale digitale Stadtmacherinitiativen, die nicht Teil des Netzwerks sind, wie *senf.koeln*. Die digitale Beteiligungsplattform wurde von einem multidisziplinären Team von Studierenden in Köln gegründet. Eine interaktive Karte zur Einreichung von Ideen für die Stadt war Ausgangspunkt für Kampagnen auf Instagram, in denen das Team die beliebtesten Ideen visualisiert. Ein Augmented-Reality-Filter für die App erlaubt es den Nutzenden, städtebauliche Elemente, wie Straßenmöbel oder Hochbeete, mitten im realen Raum zu visualisieren. Darüber hinaus hat die Initiative einen Bauwagen ausgebaut, um die digitalen Angebote direkt in den physischen Stadtraum zu bringen und so einen möglichst breiten Schnitt der Bevölkerung zu erreichen (siehe Interview auf *What/Next* 2022).

Eine Ebene darunter finden sich einzelne Projekte, die zum Teil von lokalen Initiativen entwickelt werden. Das können einmalige Aktivitäten oder Produkte sein, wie etwa das *EqualStreetNames*-Projekt von Open Knowledge Belgium, das das Geschlecht von Straßennamen in Brüssel auf einer Karte visualisiert und so zur Debatte von Ungleichheit im öffentlichen Raum beitragen möchte. Doch hier finden sich auch viele Produkte, die nicht auf einen bestimmten lokalen Raum wirken, sondern in verschiedenen Städten eingesetzt werden. Dazu gehören Plattformen, wie das *Anti-Eviction Mapping Project*, ein Kollektiv, das Datenvisualisierung, kritische Kartografie und multimediale Narrative zur Dokumentation von Enteignung und Widerstand in gentrifizierten Städten nutzt.

Die unterste Gruppe stellt Ressourcen dar, die nicht für ein spezifisches Projekt entwickelt wurden, aber von verschiedenen Initiativen als Grundlage genutzt werden können. Das können sowohl Daten als auch Software oder Infrastruktur sein. Ein weit verbreitetes Beispiel ist die *OpenStreetMap* als kollektive, offene Karte, die von zahlreichen Initiativen,

wie *MapKibera* oder *WheelMap*, als Grundlage für Visualisierungen, Apps und Beteiligungsinstrumente genutzt wird.

Diese Art der Einteilung gibt erste Anhaltspunkte für die Beantwortung der Frage, über welche Mechanismen digitales Stadtmachen in Städten Wirkung erzielt. Es geht nämlich einerseits um das Nutzen und Aneignen existierender Technologien, andererseits um das Teilen von Ideen und Wissen in Netzwerken. Doch auch bei diesen digital unterstützten Projekten wird klar, dass der gemeinsame Nenner, der Ausgangspunkt und das Ziel der Bemühungen, letztendlich ein realer, lokaler (Stadt-)Raum ist.

## Fazit: Warum digitales Stadtmachen?

Welchen Mehrwert diese Initiativen ihren Städten bieten, kann noch nicht abschließend beantwortet werden – es ist aber davon auszugehen, dass dieser sehr stark vom Kontext der jeweiligen Stadt abhängt. In Gesellschaften und Städten, die sich partizipative Digitalisierung auf die Fahnen geschrieben haben, wie es in Deutschland durch die *Smart City Charta* deutlich wird, finden sich die Initiativen sicherlich in einer anderen Rolle als in Ländern, die den Zugang zu Technologie und Medien gezielt einschränken und überwachen. Genau diese Unterschiede und Gemeinsamkeiten zu reflektieren, kann zu neuen Erkenntnissen führen.

Die Untersuchung digitalen Stadtmachens reiht sich ein in die Debatte, ob und wie zivilgesellschaftliche Initiativen in die formelle Stadtplanung integriert werden sollten. Willinger (2014, S. 149) beschreibt diese als „vielversprechende Bausteine“, die längerfristige und großmaßstäbliche Planung ergänzen können. Doch so sehr Unterstützung und Anerkennung auch gewünscht werden, sind es eben Bausteine, die von Natur aus zu spontan und in gewissem Maße unplanbar sind, als dass sie als eine bestimmte „Phase“ in Planungs- oder Verwaltungsprozessen standardisiert werden könnten. Als Ziel sehen es manche Autorinnen und Autoren daher, die Initiativen nicht zu integrieren, sondern ihnen vielmehr den unabhängigen Freiraum zu gewähren, der ihnen die Kreativität, den experimentellen Charakter und die Flexibilität verleiht, die sie den relativ starren hoheitlichen Prozessen voraushaben (Gebhardt/Klemme/Wiegandt 2014).

Dennoch kann digitale Technologie genau dabei helfen, zwischen diesen beiden Sphären der formellen und informellen Stadtentwicklung zu vermitteln – indem die Daten transparent gemacht werden, die zu Entscheidungen führen, indem direkte Kommunikationskanäle geöffnet oder indem statistische Daten durch situierendes, lokales Wissen ergänzt werden. Stadtmachen stellt im digitalen Zeitalter somit noch stärker als bisher einen Missing Link zwischen den organisatorischen, technischen und epistemischen Strukturen von Zivilgesellschaft und Verwaltung dar. Der langfristige Erfolg und eine nachhaltige, gerechte Stadt-



entwicklung können nur erzielt werden, wenn alle die Möglichkeit haben, sie aktiv mitzugestalten – und das betrifft nicht nur städtische Commons, wie den öffentlichen Raum, sondern auch digitale Commons, wie raumbezogene Daten. Die hier im Überblick gezeigten Initiativen sollten weiter beobachtet werden, weil alle voneinander lernen können – Initiativen selbst genauso wie städtische Akteure.



**Mag. Martin Bangratz, M.Sc.**  
Wissenschaftlicher Mitarbeiter, Lehrstuhl für Planungstheorie und Stadtentwicklung, RWTH Aachen



**Prof. Dr. Agnes Förster**  
Universitätsprofessorin, Inhaberin des Lehrstuhls für Planungstheorie und Stadtentwicklung, RWTH Aachen

### Quellen:

Albers, H.-H./Höffken, S. (2014): Vernetztes Stadtmachen – die Bürger kommen, in: vhw Forum Wohnen und Stadtentwicklung, Heft 5/2014.

Avis, W. R. (2016): Urban Governance (Topic Guide). Birmingham, UK: [https://gsdrc.org/wp-content/uploads/2016/11/UrbanGov\\_GSDRC.pdf](https://gsdrc.org/wp-content/uploads/2016/11/UrbanGov_GSDRC.pdf).

Bangratz, M./Förster A. (Producer) (2022): Voicing Ideas. Podcast in German: Kathrin Krienke and Christian Wild von Hohenborn, recorded September 14, 2021. <https://www.pnd-what-next.de/podcasts/voicing-ideas/>.

Beck, S. (2018): Stadtmacherinnen und Stadtmacher. Eine Positionsbestimmung. [https://www.vhw.de/fileadmin/user\\_upload/06\\_forschung/Stadtmacher/PDF/Stadtmacher\\_Positionspapier\\_21\\_Februar\\_2018.pdf](https://www.vhw.de/fileadmin/user_upload/06_forschung/Stadtmacher/PDF/Stadtmacher_Positionspapier_21_Februar_2018.pdf).

Beck, S./Schnur, O. (2016): Mittler, Macher, Protestierer. Intermediäre Akteure in der Stadtentwicklung. Berlin: Jovis Verlag.

Beckwith, R./Sherry, J./Prendergast, D. (2019): Data Flow in the Smart City: Open Data Versus the Commons. In: de Lange, M./De Waal, M. (Eds.): The Hackable City (S. 205-221).

Cardullo, P./Kitchin, R. (2018): Smart Urbanism and Smart Citizenship: The Neoliberal Logic of „Citizen-Focused“ Smart Cities in Europe. Environment and Planning C: Politics and Space, 37(5), S. 813-830. doi:10.1177/0263774x18806508.

Civic Tech Field Guide (2022): Civic Tech Field Guide. <https://civictech.guide/>.

Code for All (n.d.-a): About Us. <https://codeforall.org/about-us/>.

Code for All (n.d.-b): Our Global Network. <https://codeforall.org/our-global-network>.

De Waal, M./De Lange, M. (2019): Introduction – the Hacker, the City and Their Institutions: From Grassroots Urbanism to Systemic Change. In: de Lange, M./de Waal, M. (Eds.): The Hackable City. Singapore: Springer.

Foth, M. (2017): Lessons from Urban Guerrilla Placemaking for Smart City Commons. Paper presented at the Proceedings of the 8th International Conference on Communities and Technologies.

Foth, M. (2018): Participatory Urban Informatics: Towards Citizen-Ability. Smart and Sustainable Built Environment, 7(1), S. 4-19. doi:10.1108/sasbe-10-2017-0051.

Gebhardt, L./Klemme, M./Wiegandt, C.-C. (2014): Bürgerbeteiligung und Bürgerengagement in Zeiten der Digitalmoderne – drei Thesen. disP - the Planning Review, 50(3), S. 111-120. doi:10.1080/02513625.2014.979050.

Micheli, M./Ponti, M./Craglia, M./Berti Suman, A. (2020): Emerging Models of Data Governance in the Age of Datafication. Big Data & Society, 7(2). doi:10.1177/2053951720948087.

Milan, S./Velden, L. v. d. (2016): The Alternative Epistemologies of Data Activism. Digital Culture & Society, 2(2), S. 57-74. doi:10.14361/dcs-2016-0205.

Morozov, E./Bria, F. (2018): Rethinking the Smart City. New York: The Rosa Luxemburg Stiftung.

Participedia (2022): Participedia. <https://participedia.net/>.

Petrin, J./Wildhack, A. (2015): Ein Inkubator für Bürgerprojekte – Stadtmacher erproben einen neuen Ansatz. PlanerIn, 3/15, S. 25-27.

Taylor, A. S./Lindley, S./Regan, T./Sweeney, D./Vlachokyriakos, V./Grainger, L./Lingel, J. (2015): Data-in-place: Thinking through the Relations Between Data and Community. Paper presented at the Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems.

Vadiati, N. (2022): Alternatives to Smart Cities: A Call for Consideration of Grassroots Digital Urbanism. Digital Geography and Society, 3. doi:10.1016/j.diggeo.2022.100030.

Vanolo, A. (2014): Smartmentality: The Smart City as Disciplinary Strategy. Urban Studies, 51(5), S. 883-898. doi:10.1177/0042098013494427.

Willinger, S. (2014): Informeller Urbanismus (Bundesamt für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR) im Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung (BBR) Ed.). Stuttgart: Franz Steiner Verlag.



## Zukunftsorientierte Kommunen gesucht!

Schicken Sie Ihre Stadtmacher in unser Weiterbildungsprogramm 2023: Hier bekommen sie das Werkzeug und das Wissen, um ihre Stadt zukunftsfähig zu gestalten. #machtstadtgemeinsam



Schreiben Sie jetzt an: [stadtmachen@vhw.de](mailto:stadtmachen@vhw.de)

