

Gutes Leben im Quartier 2048

Martina Brandt / Michael Cirkel / Franz Flögel / Maria Rabadjieva / Dajana Schlieter

»**B**edingungen guten Lebens gestalten sich am Lebensort« (BFSFJ 2016: 11).

Doch gilt diese Aussage aus dem Engagementbericht 2016 auch noch im Jahr 2048? Unser Beitrag nimmt beispielhaft zwei Entwicklungen unter die Lupe, welche das Leben im Quartier bis zum Jahr 2048 vermutlich maßgeblich verändern und beeinflussen werden: zum einen den Wandel des Engagements vor Ort und zum anderen die Abnahme der Ortsgebundenheit von Infrastrukturen der Versorgung bzw. der Daseinsvorsorge.

Beim bürgerschaftlichen Engagement lässt sich in den letzten Jahren zwar kein genereller Rückgang feststellen, es wird sogar eine Zunahme des Engagements der aktiven Jüngeren, insbesondere von 14- bis 19-Jährigen, beobachtet (BFSFJ 2016: 11). Dennoch verlieren gerade große Organisationen in Deutschland mit starken lokalen Bezügen weiterhin ungebremst an Mitgliedern. So sank die Zahl der Kirchenmitglieder (der beiden großen Konfessionen) von 51,26 Millionen im Jahr 2005 auf 45,5 Millionen 2016 (Statista 2018, Abbildung 1 und 2), und die Anzahl der Parteimitglieder (aller im Bundestag vertretenen Parteien) ging im gleichen Zeitraum um weitere 322.414

Personen auf 1.181.466 zurück (Niedermayer, 2017). Beide Entwicklungen sind besonders im Quartier spürbar, da Kirchengemeinden und Parteiortsverbände zusammengelegt werden müssen, womit die örtlichen Bezüge tendenziell verloren gehen und klassische ortsgebundene soziale Gruppen folglich erodieren. Doch das Quartier ist angesagter denn je und wird von vielen nachbarschaftlichen Gruppen, Organisationen und Projekten (mit-)gestaltet (Buttenberg, Overmeyer & Spars, 2014; Flögel & Gärtner, 2011). Dieses oft temporäre und personenabhängige Engagement benötigt jedoch *„neue Formen eines kooperativen Regierens und Verwaltens im Sinne einer Good Governance“* (BFSFJ 2016: 11) und steht zuweilen im Konflikt mit der repräsentativen Demokratie auf kommunaler Ebene.

Das Zusammenleben und die ökonomischen Aktivitäten im Quartier speisen sich gegenwärtig im Wesentlichen aus der Ortsgebundenheit der Versorgung und Daseinsvorsorge. Wir kaufen vor Ort ein, treiben Sport, erholen uns in Parks und Grünanlagen und auch die Arztpraxis, den Imbiss oder die Grundschule suchen wir um die Ecke auf. Diese Ortsgebundenheit erodiert bereits seit langem und ist sowohl durch regionale

Disparitäten gekennzeichnet als auch vom individuellen Lebenszyklus und Lebensstil abhängig. So gibt der in den letzten Jahren an Fahrt aufnehmende Onlinehandel einen Ausblick auf die Frage, was aus den Quartieren wird, wenn bislang weitestgehend ortsgebundene Funktionen ihren räumlichen Bezug verlieren, wenn wir also nicht mehr vor die Tür treten müssen, um uns zu versorgen. Was passiert, wenn die gegenwärtig noch in den Kinderschuhen steckenden Technologien von heute (z.B. Virtual und Augmented Reality, siehe unten) morgen den „Alltag“ darstellen? Verliert das Quartier als identitätsstiftender Raumbezug und öffentlicher Ort des Sozialen seine Bedeutung? Wie sieht eine positive Vision des Jahres 2048 aus, in der das Quartier Handlungs- und Begegnungsort bleibt und den Austausch und das Miteinander jenseits der „Filterblasen“¹ ermöglicht, und was muss getan werden, damit diese Vision Wirklichkeit wird?

¹ Der Internetaktivist Eli Pariser (2011) führte den Begriff „Filterblase“ ein und meint damit die durch Algorithmen unterstützte Filterung von Information, die dazu führt, dass der (Medien-)Nutzer von Informationen isoliert wird, die nicht seinem Standpunkt entsprechen. Die Nachbarschaft bzw. räumliche Nähe von andersdenkenden Menschen (z.B. unterschiedliche soziale Gruppen) wird als ein Mittel angesehen, ungefilterte Informationen zu erhalten.

Im Folgenden wird anhand eines Zukunftstrends – Virtuelle Realität – zunächst skizziert, warum Versorgung und unser soziales Zusammenleben zunehmend vom Ort gelöst werden kann und was dies für das Quartier bedeutet. Hierauf stützend werden die neuen Möglichkeiten der Digitalisierung für das Quartier beschrieben und neue physische Orte des Miteinanders diskutiert. Im Fazit skizzieren wir unsere Vision vom guten Leben im Quartier 2048 und gehen auf die eingangs gestellte Frage der Good Governance für das Quartiersleben ein. Unsere Elaboration und Vision befasst sich zwar mit globalen Trends, hat aber Deutschland und konkreter die gegenwärtigen Quartiere des Ruhrgebiets vor Augen.

Die virtuelle Revolution und das neue Ende der Geographie?

Angesichts zunehmender Individualisierungs- und Globalisierungstendenzen ist das Quartier als Handlungsraum in den letzten Dekaden zunehmend in den Blickpunkt von Wissenschaft und Politik gerückt. Nicht nur, um den sozialen Herausforderungen, wie sie sich im Zuge der gesellschaftlichen Alterung und der Integration von Menschen mit Migrationshintergrund darstellen, zu begegnen,

sondern auch, weil der unmittelbar erlebbare Sozialraum – durchaus im Sinne einer Wohlfühlzone – für die Menschen an Bedeutung zunimmt.

Als Idealbild wird hier ein Sozialraum gesehen, der überschaubar ist, in dem wichtige Versorgungsfunktionen angesiedelt sind, in dem soziale Teilhabe durch Begegnungsmöglichkeiten und Treffpunkte ermöglicht wird und der insgesamt einen Ruhe- und Rückzugsort angesichts einer beschleunigten Umwelt bietet (Cirkel, 2017). Doch wird diese Vorstellung auch in Zukunft Bestand haben oder werden sich zentrale Funktionen, wie sie heute noch gerne im Quartier verortet und gewünscht sind, in völlig andere Räume verlagern? Denn während die Autoindustrie noch am autonomen Fahren arbeitet, dabei aber in den Kategorien des klassischen Individualverkehrs denkt, sind andere bereits dabei, das Fahren überflüssig zu machen. Ein Blick auf die großen Zukunftsmessen (z.B. mobile world congress Barcelona; SXSW in Austin, Texas) eröffnet völlig neue Dimensionen der Nutzung und Gestaltung virtueller Realitäten (VR).

Auch wenn die verschiedenen Devices und Gadgets heute noch überwiegend singulär

stehen, lässt sich absehen, dass zukünftige Entwicklungen nicht nur die weitere Miniaturisierung, sondern auch die Integration einzelner Bestandteile vorantreiben werden. Die realitätsnahe Abbildung virtueller Räume rückt damit immer näher und wird – weit über die heute schon übliche Verwendung im Gaming Sektor² – für unterschiedlichste Bereiche attraktiv. Präzise 360-Grad-Controller und Headset-Tracking, Room-Scale, Eye-Tracking, Positional Tracking, realistische Graphiken, Sprachsteuerung und bidirektionales Audio sorgen bereits heute für einen hohen Immersionsgrad. An anderen sensorischen Schwachpunkten wie der mangelnden Haptik (Wolfangel, 2018) und dem Geruch

² Beispielsweise bei Virtual Area (2018), Holocafe (2018) und Vive (2018)



(z.B. Moodo-Duftbox) wird intensiv geforscht und gearbeitet.

Außerhalb der Spiele- und Filmindustrie wird zurzeit kaum nennenswerte Wertschöpfung mit VR-Anwendungen erzielt. Neben der noch unzureichenden Technologie fehlt es, mit Ausnahme spezieller Trainingsanwendungen, noch an Szenarien, in denen Mitarbeiter/innen und Kundschaft von der Einsicht in die virtuelle Realität (VR) bzw. in die Augmented Reality (AR), d.h. die digital unterstützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung, profitieren. Eine naheliegende und mit einer durchsetzungsstarken Marktposition unterlegte Anwendung könnte z.B. das virtuelle Einkaufszentrum sein. Durch den VR-Einsatz gehen dem stationären Einzelhandel ein großer Teil seiner Alleinstellungsmerkmale aus (u.a. IFH Köln, 2017). VR-Shopping simuliert das gewohnte „Vor-Ort-Einkaufserlebnis“, nur mit dem Unterschied, dass Kunden/innen sich nicht mehr physisch zum Händler begeben müssen, sondern ihre Avatare auf Shoppingtour schicken und diese die digitalen Zwillinge der gewünschten Produkte kaufen. Dabei ermöglicht eine perfektionierte Sprachsteuerung eine einfache Kommunikation; die virtuelle Haptik ermöglicht das Ertasten z.B.

von Stoffqualitäten, der 3D-Körper-Scanner sorgt für den perfekten Sitz von Bekleidung und Schuhen, Duftsensoren ermöglichen den Duftwilling wahrzunehmen, und die Kunden/innen können entscheiden, ob sie das Einkaufszentrum für sich haben möchten oder im Multi-Consumer-Modus mit allen oder ausgewählten anderen Kunden/innen durch die Geschäfte schlendern und mit ihnen kommunizieren – und das ohne die Behinderung durch volle Einkaufstüten, denn die Waren werden selbstverständlich nach Hause geliefert. Und: der Eventcharakter kann im virtuellen Raum Sensationen bieten, die real kaum umsetzbar sind: Bademoden werden am Südseestrand ausgewählt, Skibekleidung in Zermatt, und die Maßschneiderei in der Savile Row wird durch den integrierten 3-D-Körperscanner ersetzt.

Auf der Angebotsseite sorgen selbstlernende und autonome Systeme dafür, dass eine individuelle Anpassung an Kundenbedürfnisse erfolgt und die Beratungsleistung durch diese – aus den entsprechenden Wissensdatenbanken gespeisten digitalen Verkäufer/innen – besser ist als je zuvor.

Probleme der Verfügbarkeit im Ladengeschäft und der Lagerhaltung gehören durch

verbesserte Zentrallogistik und Fertigung *on demand* der Vergangenheit an ebenso wie der Umtausch aufgrund einer falschen Größe oder Verluste durch Ladendiebstähle. Produktionsseitig werden individualisierte Fertigung, kurze Lieferzeiten und vor allem die Übereinstimmung des Endproduktes mit seinem digitalen Zwilling ausschlaggebend sein, um die virtuelle und die reale Welt wieder zusammen zu führen. Das virtuelle Produkt als Basis der Kaufentscheidung muss also exakt dem realen Endprodukt entsprechen oder frei nach Peter Bichsel: „Ein Tisch ist ein Tisch.“

Die digitale Transformation der produzierenden Wirtschaft nimmt an Fahrt auf. VR-Anwendungen werden bereits in vielen Teilen der Welt in Entwicklung und Warenpräsentation eingesetzt, Mass-Customization-Konzepte sind in der Umsetzung, und mit Open-Innovation-Plattformen wird auf die Schwarmintelligenz zur Optimierung der Produktentwicklung gesetzt. Zu erwarten ist eine Umwälzung von Geschäfts- und Produktionsprozessen in nahezu allen Branchen. Die durchgängige Digitalisierung und Vernetzung aller Prozesse ist die Bedingung zur vollen Nutzung der technologischen Potenziale. Sie ermöglicht neue Chancen der Wert-

schöpfung, innovative Geschäftsmodelle und zukunftsweisende Formen der Kooperation wie der Arbeit (Dettweiler, 2017).

Zwar stecken die VR-Simulationen noch in den Kinderschuhen (z.B. haptische Rückmeldungen und Gerüche), dennoch ist der Effekt der Immersion, des Eintauchens in künstliche Erlebniswelten, bereits heute überraschend real. Allerdings sind die Auswirkungen einer kontinuierlichen VR-Nutzung noch gänzlich unerforscht (Albrand, 2017; Weber, 2017) sowohl hinsichtlich ihrer psychischen als auch der physischen und sozialen Konsequenzen. Längst ist es an der Zeit, sich Gedanken über die Rahmenbedingungen der Nutzung und des Einsatzes zu machen. Bereits 2006 forderte das ZTC (Zukünftige Technologien Consulting) laut Dr. Axel Zweck: *„Erforderlich ist eine Reflexion darüber, wie diese neue Welt aus kultureller, soziologischer, rechtlicher oder auch ethischer Perspektive beschaffen sein könnte“*, ohne dass dies bisher Niederschlag in Politik oder Wissenschaft gefunden hat.

Im Bereich der sozialen VR dürfte die Skepsis noch weitaus größer sein als im kommerziellen Bereich. Völlig offen ist z.B. die Frage, ob und inwieweit ein Avatar seiner

realen Nutzerin bzw. seinem realen Nutzer entsprechen sollte und welche Effekte und Auswirkungen die Nutzung von Avataren und generell der VR-Technik hat. Sind wir auf dem Weg zum „virtuellen Sozialraum“, werden wir dadurch sozial und körperlich verkümmern, oder geht es um eine Neuordnung klassischer Verhaltensweisen und Sozialbeziehungen?

Die Diskussion hinsichtlich der sozialen Wirkungen der digitalen Transformation gesellschaftlicher Beziehungen ist dabei häufig von Voreingenommenheit geprägt:

„Ein häufiges Vorurteil gegenüber Virtual Reality lautet, dass die Technologie sozial isoliert. Aber das stimmt nur zum Teil. Zwar können VR-Brillen von der Außenwelt abschotten. Die digitale Kommunikation und Interaktion wird jedoch von manchen viel persönlicher erlebt als über Messenger, E-Mail oder Video-Telefonie. Dafür könnten in Zukunft virtuelle Avatare mit glaubhafter Mimik und Gestik sorgen, die ein Präsenzgefühl vermitteln. Man telefoniert nicht, man verbringt Zeit miteinander - virtuell.“ (Albrand, 2017)

Psychologen der Stanford University sind zu dem Ergebnis gekommen, dass der Perspektivwechsel, den VR-Anwendungen ermöglichen, *„positive Veränderungen fördert wie verbesserte Lernfähigkeit, Abbau von stereotypischem Denken und eine zwischenmenschliche Kommunikation. Vereinfacht gesagt: Jemand, der sich in eine andere Person hineinversetzt, begegnet neuen Ideen anschließend aufgeschlossener und ist eher dazu bereit, auf fremde Menschen zuzugehen.“* (ebd.). Weiterhin bleibt aber die Frage bestehen, welche Funktionen Nachbarschaft und Quartier vor diesem Hintergrund zukünftig aufweisen.

Online Nachbarschafts- und Quartiersengagement – »Back to the real world!«³

Auch in der Nachbarschaft ist die Digitalisierung auf dem Vormarsch, und informelles bürgerschaftliches Engagement geht verstärkt in Richtung digitale Organisation (BFSFJ, 2016). E-Mail-Verteiler, Facebook- und WhatsApp-Gruppen oder spezifische Internetseiten zum Tauschen und zur Nachbarschaftshilfe genießen mittlerweile große Popularität (Masden, Grevet, Grinter, Gilbert & Edwards, 2014). Geleitet aus der Idee der

³ Schmalstieg & Höllerer 2016: xix

Sharing Economy oder Collaborative Consumption werden Lebensmittel, Werkzeuge oder sogar Gartenstücke online getauscht, und das unter Nachbarn/innen, die sich sonst nicht persönlich kennen. Darüber hinaus existiert schon eine bunte Palette an Online-Plattformen zur Nachbarschaftsorganisation. Sie werden als Kontaktbörsen genutzt, um gleichgesinnte Menschen in physischer Nähe zu finden, um über bestimmte Themen zu diskutieren oder um soziale Beziehungen und Netzwerke lokal aufzubauen (Schnur & Günter, 2014). Das alte physische Quartiersleben wird immer mehr online organisiert. Das wirft die Frage auf, wie sich das Quartiersmanagement zivilgesellschaftlich und auf Stadtebene zukünftig verändern wird. Wie wird sich das Onlinequartier weiterentwickeln, und wie wird sich das auf die physische Realität auswirken?

Zurzeit lassen sich acht überregionale und lokale Nachbarschaftsplattformen identifizieren, die Anzahl von darüberhinausgehenden digitalen Plattformen und deren Nutzern/innen lässt sich nicht genau bestimmen (Schreiber, Becker, Göppert & Schnur, 2017). *Nextdoor.de*, *alleNachbarn.de* oder *Nebenan.de* sind die sozialen Medien für die Nachbarschaft. Durch Verifizierung der Adresse

wird die lokale Zugehörigkeit aller Mitglieder sichergestellt. Durch Webseiten, mobile Applikationen und verschiedene Plattformwerkzeuge (z.B. E-Mail-Listen, Benachrichtigungssysteme, interaktive Karten etc.) wird nach einem benutzerfreundlichen Erlebnis auf den Plattformen gestrebt (Masden et al. 2014). Deren primäres Ziel ist es, soziale Kohäsion, lokale Identifikation und Engagement zu ermöglichen (Schnur & Günter, 2014), und zwar in einer Zeit und Umgebung, in der die Selbstorganisation von Nachbarschaft nicht mehr selbstverständlich ist. Zudem erleichtern sie Menschen mit eingeschränkter Mobilität die Kontaktaufnahme zu anderen (MWIDE, 2018). Durch niedrighschwellige Eintrittsbarrieren und milieuübergreifende Aktivitäten kann sich eine Stärkung der sozialen Integration ergeben (Schnur und Günter, 2014). Zusammengefasst lässt sich feststellen, dass das Potenzial von Onlineplattformen für Quartiersorganisation im Jahr 2018 verstärkt wahrgenommen wird.

Jedoch bleiben die Fragen offen, inwieweit dadurch aktive Verbindungen gefördert und wie sich diese Plattformen auf das bürgerschaftliche Engagement auswirken. Die Plattform könnte durch die Benutzer/innen als eine Art „alert System“ verstanden werden,

ohne dass je ein Kontakt zu anderen Angemeldeten vollzogen wird (Masden et al., 2014). Zudem vermitteln solche Plattformen immer noch das Gefühl, als eine Art Bulletin für das Geschehen in der Nachbarschaft zu funktionieren, und zeichnen sich durch eine gewisse Statik der mitgeteilten Information aus. Es fehlt eine aktive Überlappung der Online- und physischen Welt. Eine Erweiterung der Realität auf digitaler Ebene oder - anders gesagt - erweiterte Realität (AR, s.o.) können sich solche Plattformen zunutze machen.

Ähnlich wie VR existiert die AR-Technologie schon lange, wird aber auf Quartiersebene kaum eingesetzt. Ein jüngeres Beispiel für AR-Anwendung in der breiten Gesellschaft stellt das Spiel *Pokémon Go* dar, bei dem die physische Realität mit einer digitalen Welt überlappt wurde, um ein bestimmtes Erlebnis, in dem Fall das Finden von kleinen Figuren, zu erschaffen. Ähnliche Applikationen, die auf GPS-Lokalisierung oder Bildererkennung basieren, bieten bereits heute die Möglichkeit, das eigene Handy als Scanner zu benutzen, um interessante Orte in der Nähe zu finden (z.B. Yelp Monocle) (Schmalstieg & Höllerer, 2016). Auch wenn die Technologie immer noch nicht so weit entwickelt

ist, ist es vorstellbar, Quartiersorganisation mit AR zu verknüpfen, so dass die physische Welt durch digital verfügbare Informationen erweitert wird. Das mobile Gerät kann in realer Zeit die *statische* Information aus der Onlineplattform auf einer interaktiven Karte der Nachbarschaft darstellen und ständig aktualisieren. Die Bürger/innen können mit ihrem Handy oder der AR-Brille durch die Nachbarschaft laufen und direkt vor Augen mitbekommen, was gerade passiert oder später stattfinden wird. Jedoch bleiben immer noch die Fragen bestehen, wo ein Onlinequartier endet und ein neues anfängt, welche Informationen den Nutzern/innen zur Verfügung gestellt bzw. gefiltert werden und wer sich um die gespeicherten Daten kümmert. In anderen Worten: Wie wird die Steuerung dieser erweiterten Quartiersorganisation aussehen?

Nextdoor z.B. überlässt es den Nutzern/innen, Onlinenachbarschaften zu „gründen“ und die Grenzen dieser zu bestimmen (Masden et al., 2014). Durch die Verifikation der Adresse aber sind die neu Angemeldeten gezwungen, in einer bestimmten Nachbarschaft „unterwegs“ zu sein. Zudem werden solche Plattformen heute zwar meistens von privaten Unternehmen oder Personen

betrieben, aber auch schon von Kommunen oder Gemeinden selbst initiiert. Diesbezüglich stellt sich die Frage: Wird das „neue“ Quartiersmanagement privaten Händen überlassen, oder wird es vom öffentlichen Sektor verwaltet? Bereits jetzt herrscht ein starker Konkurrenzdruck zwischen den Plattformen: *„Allein im ersten Halbjahr 2017 stellten mehrere Nachbarschaftsplattformen ihren Betrieb ein, weil sie sich nicht mehr finanzieren konnten“* (Schreiber et al., 2017, S. 214). Eine mögliche Entwicklung wäre, die Onlinequartiere als eine Erweiterung der physischen Quartiere auf Stadtebene zu verwalten. Zusammen mit der physischen Anmeldung im Bürgeramt bspw. können die Bürger/innen eine Anmeldung für das Onlinequartier bekommen mit der Option, sich auch für weitere Onlinequartiere anzumelden. Dieser Entwicklung folgend wird die Stadt sowohl für die physischen als auch für die Online-Daten der Bürger/innen Verantwortung tragen. Zudem sind kooperative Formen der Onlinequartiersorganisation denkbar, bei denen ein Teil der Verantwortung (z.B. Datenschutz) öffentlichen Behörden überlassen wird, während die inhaltliche Verwaltung von Themen, Veranstaltungen etc. auf lokaler Ebene von engagierten Nachbarn/innen übernommen wird.

In jedem Fall kann davon ausgegangen werden, dass das Quartiersengagement weiterhin online organisiert sein und zukünftig durch AR-Technologie unterstützt wird. Das setzt aber auch eine digitale Stadtorganisation voraus, damit die Online-Realität mit dem physischen Quartier in Einklang steht. Darüber hinaus wird die Verbreitung von VR-Technologien die Notwendigkeit von physisch erreichbaren Orten im Quartier komplett in Frage stellen. Die Notwendigkeit zum Ausleihen von Gartengeräten würde entfallen, sobald virtuelle Gärten jedermann zur Verfügung stehen. Genauso wie zum Supermarkt könnten die virtuellen Avatare zu Quartiersversammlungen, Nachbarschaftsfeiern oder sogar Kommunalwahlen geschickt werden. Dadurch bleibt die Frage offen, welche physischen Räume erhalten bleiben und was deren primärer Zweck sein wird. Bleiben notwendige Funktionen der Versorgung und Daseinsvorsorge, die nicht digitalisiert werden können, übrig oder führt uns nur noch das romantische Bedürfnis nach der *guten alten* physischen Begegnung aus dem Haus?

Das Quartier als Experimentier- und Begegnungsort

Wir wissen nicht, ob Menschen in 30 Jahren noch das Haus verlassen müssen, um sich zu versorgen, gehen aber davon aus, dass der physische Kontakt zwischen ihnen - die persönliche Begegnung - auch 2048 noch relevant ist und den Lebensalltag der Menschen (mit-)bestimmen wird. Auch diese Annahme kann nicht als gesichert gelten, da soziale Kontakte und soziale Teilhabe bereits heute auch durch mittelbare Kommunikation stattfinden. Jedoch sind aus medizinischer Sicht unmittelbare Kontakte lebensnotwendig: *„Um emotionell und körperlich gesund zu sein, ist ein Mindestmaß an Hautkontakt nötig“*, so der Mediziner Hartl (2016). Der direkte Kontakt zu anderen Menschen sowie das Erleben von Natur wird zumindest bis 2048 wahrscheinlich noch keine optimale Entsprechung in der virtuellen Welt erfahren haben und verlangt so noch einen direkten Kontakt. Ebenso werden Themen wie Freiräume für Bewegung und Begegnung und damit Aspekte wie Walkability und Bikeability an Bedeutung zunehmen. Auch gibt es in manchen Städten sog. „Freiluftwohnzimmer“ oder Urban-Gardening-Projekte, die mit den Themen Entschleunigung, Selbstversor-

gung und Schaffung von grünen Oasen im Quartier in Verbindung gebracht werden. Das gemeinschaftliche Nutzen einer Fläche zum Gärtnern und der „Garten“ als ein Treffpunkt (z. B. für die Nachbarschaft, als Ort für Workshops und Feste) oder die Möglichkeit, Wissen weiterzugeben können so Bestand haben (Dams, 2011).

Hinzu kommt, dass die physische Realität von Gebäuden und Infrastrukturen auch 2048 noch vorhanden sein wird, sodass sich zwar viele Funktionen des täglichen Versorgens von Zuhause aus oder von unterwegs erledigen lassen, aber das (Um-)Nutzen von

Leerständen umso wichtiger sein und die Freiheitsgrade in der Nutzung von Orten (Gebäuden und Flächen) zunehmen werden.

Bei einem Blick in die Quartiere urbaner Räume von heute lässt sich feststellen, dass neben Geschäften, traditionellen Cafés und Restaurants auch vermehrt Orte entstehen, die alternative Konzepte wie Co-Working-Spaces, Sharing-, Reparatur- und Upcycling-Initiativen, die eine nachhaltige Lebensweise unterstützen, beinhalten. In Zeiten des Rückgangs des stationären Einzelhandels werden leerstehende Ladenlokale mit neuen Nutzungen besetzt, die dem Stadtteil und



den dort lebenden Bewohnern/innen dienen. So gibt es Foodsharing-Stellen, an denen nicht selbst verbrauchtes Essen geteilt und weitergegeben werden kann oder ein Unverpackt-Supermarkt, dessen Verkaufsangebot teilweise bereits über eine Abfrage via Social Media ermittelt und entsprechend den Bedürfnissen der Nutzer/innen ausgerichtet wird. In diesem Zusammenhang ist häufig auch von einer Do-it-yourself- oder Bastelkultur die Rede, die im gemeinschaftlichen Gärtnern ihren Ausdruck findet, aber auch in Reparaturwerkstätten (sog. Offenen Werkstätten) und Fablabs, in denen beispielsweise der 3D-Druck für Bürger/innen ermöglicht wird und in der Gemeinschaft organisierte Hilfe zur Selbsthilfe (Baier, Quante & Hansing, 2015) stattfindet. Entscheidend für diese Entwicklung „*sind eine neue Sensibilität und ein Interesse für materielle Produktion, verbunden mit einer erstaunlichen Begeisterung für Materialität und für das Machen, nicht nur bei Intellektuellen und einer Internet-Bohème, sondern auch bei Stadtteilgruppen und Jugendlichen*“ (Läpple, 2016, S. 28). Auch entstehen mancherorts kleine urbane Manufakturen, die vor Ort in der Nähe ihrer Kunden/innen produzieren und mit hochwertigen, design-orientierten und nachhaltigen Produkten werben und

sowohl durch ihre offenen Produktionsstätten als auch durch spezielle Mitmach-Events und Engagement im Quartier in Erscheinung treten (Brandt et al., 2017; Friedman, 2016; Zukunftsinstitut, 2015).

Es scheint also – trotz aller Angebote im World Wide Web – weiterhin den Wunsch nach physischen Orten im Quartier zu geben, welche sich in der Zukunft noch besser ergänzen und aufeinander aufbauen könnten, um auch in Kombination mit neuen technischen Möglichkeiten und virtueller Welt neue innovative Angebote zu schaffen. Insgesamt scheint der Eventcharakter von Angeboten aller Art (Gastronomie, Einkauf, soziale Einrichtung, Bildung etc.) ein wichtiger Faktor zu sein, der es schafft, die Menschen – neben einer Präsenz in der virtuellen – in der physischen Welt zu versammeln. Die Möglichkeiten einer multifunktionalen Nutzung von Gebäuden werden vielfältiger, und insbesondere das Prinzip der kooperativen Räume kann eine immer größere Rolle spielen, da die Grenzen zwischen Freizeit und Arbeitsleben immer fließender und Erwerbsbiographien immer lebensphasenabhängiger werden (Eichhorst & Buhlmann, 2015). So kann das Quartier ein Experimentierraum sein, Altes und Neues zu mischen und bestimmte

(handwerkliche) Fertigkeiten zu erhalten bzw. zu erlangen, aber auch ein Identifikationsraum für Menschen unterschiedlicher Herkunfts- und Altersklassen, die sich zu verschiedenen Themen engagieren und aktiv Lebenswelt mitgestalten wollen.

Wie diese zahlreichen Beispiele andeuten sollen, entstehen im Quartier, gerade aufgrund des Rückgangs klassischer Versorgungseinrichtungen, neue Freiheiten in der Nutzung von Gebäuden und (ehemaliger) Verkehrsinfrastrukturen, die es zu gestalten gilt. Doch wer nimmt sich dieser Gestaltungsaufgabe an? Die Schaffung und Gestaltung dieser Orte im Quartier erfolgt gegenwärtig einerseits vermehrt durch zivilgesellschaftliche Akteure, aber auch durch städtische Akteure und Stiftungen mithilfe von Projektmitteln und speziell dafür konzipierten Programmen. Womöglich liegt es zukünftig vermehrt in der Verantwortung der Stadtverwaltungen, Wege zu finden, die Bürger/innen in produktive, aktive und erfolgreiche Systeme und Formate zu lenken. Im Sinne des Ansatzes der Koproduktion (wirkungsorientierte Form der Zusammenarbeit zwischen Verwaltung, Rat und Bürgerschaft) (Löffler, Timm-Arnold, Bovaird & Van Ryzin, 2015) gilt es, lebendige Quartiere zu erhal-

ten und Bürger/innen aktiv in den Prozess zukünftiger Quartiersgestaltung und ihrer Freiräume miteinzubeziehen. Es bleibt offen, wie sich innovative, offene oder partizipative Systeme administrativ implementieren lassen. Diese Aufgabe erscheint uns zu relevant, als dass sie privaten Unternehmen und engagierten Einzelpersonen überlassen wird. Aus heutiger Sicht könnte das vielerorts geschaffene Quartiersmanagement diese Aufgabe, auch im Sinne einer Bündelung und aktiven Förderung verschiedener Initiativen, vorantreiben, allerdings verstärkt mit dem Ziel verknüpft, neue Formen der Mediengestaltung und -nutzung (z.B. Veranstaltung eines Makeathon⁴) und auch VR zu implementieren und Aktivitäten über – zum Teil bereits bestehende – Plattformen zu organisieren sowie einen gleichberechtigten Zugang zu nachbarschaftsrelevanten Informationen zu ermöglichen.

⁴ Ein Makeathon (zusammengesetzt aus „to make“ und „Marathon“) ist ein interaktives Format für das gemeinsame Entwickeln von Ideen für gesellschaftliche Herausforderungen. In heterogen zusammengesetzten Gruppen (z.B. Bürger, Studierende, Kommunen und Wirtschaft) wird u.a. gemeinsam gedacht, diskutiert, gestaltet und programmiert (Höffken, 2016).

Fazit

Aufgrund der aktuellen, insbesondere aber zukünftigen technischen Entwicklungen werden Funktionen, welche das Quartier für seine Bewohner/innen noch heute hat, an Bedeutung verlieren. Hierdurch entstehen Freiheiten in der Gestaltung von Quartieren, da Gebäude und Infrastrukturen nicht mehr benötigt werden. Schon jetzt sind zahlreiche Stadtteile durch leerstehende Ladenlokale gekennzeichnet, in denen sich neue (inklusive, soziale, produktive) Nutzungen eingerichtet haben, die durchaus erkennen lassen, dass das Quartier 2048 gutes Leben für seine Bewohner/innen verspricht. Es gilt jedoch diese Freiheiten zu gestalten. Die Frage danach, wer diese Freiheiten gestaltet, führt uns zum Ausgangspunkt der Diskussion, da auch die klassischen ortsgebundenen sozialen Organisationen erodieren. Gerade das digital vermittelte bürgerschaftliche Engagement im Quartier wurde hier als eine Ergänzung zu den Ortsverbänden, Kirchengemeinden, Ortsbeiräten/Bezirksvertretungen diskutiert.

Klar ist, dass durch digital vermittelte Kommunikation und verbesserte Logistik nicht nur ortsnahe Versorgungs- und Daseinsinfra-

strukturen an Bedeutung verlieren, sondern physische Orte auch für das soziale Miteinander keine so zwingende Bedeutung mehr haben werden wie in der Vergangenheit. Neue technische Möglichkeiten rufen dabei nicht zwingend das Ende gemeinschaftlichen Lebens im Quartier hervor, noch können sie dieses magisch wiederbeleben (Schreiber et al., 2017; Hampton & Wellman, 2003). Besitzt das Internet heute die Funktion eines Instrumentes – zum Lernen, Vernetzen und Handeln – ist für das Jahr 2048 zu erwarten, dass dieses darüber hinauswächst und sich als umfassender Wirtschafts-, Bildungs-, Sozial- und Kulturraum etabliert, der neben der physischen Umwelt existiert. Die Auseinandersetzung mit den Chancen, Potenzialen, Herausforderungen und Risiken nicht nur aus technischer Sicht, sondern auch unter ethischen, rechtlichen und sozialen Aspekten ist aufgrund dessen, dass sich kaum jemand dieser Entwicklung entziehen kann, von großer Bedeutung.

Das Quartier mit seinen physischen Gegebenheiten und virtuellen Repräsentanzen (Nachbarschaftsplattformen, AR, place-based services, etc.) könnte ein entscheidender Ort des Miteinanders unterschiedlicher sozialer Gruppen werden, gerade auch als

Ausgleich zur Filterblase. Damit dies gelingt, gilt es jedoch die virtuellen Repräsentanzen des physischen Quartiers zu verbinden (ungefilterte Störungen von „fremden“ sozialen Gruppen zuzulassen). Andernfalls droht die Gefahr, dass ein gefilterter Blick durch virtuelle Repräsentanzen gerade das Miteinander und gegenseitige Verständnis von Nachbarn/innen in unterschiedlichen Lebenslagen weiter erschwert. Dieses sicherzustellen könnte bzw. sollte eine neue Daseinsvorsorgeaufgabe der öffentlichen Hand sein (gerade vor dem Hintergrund datenschutzrechtlicher Herausforderungen), die weit über gegenwärtige soziale Medienbemühungen des Quartiersmanagements hinausgehen. Die Stadt- und Quartiersentwicklung wird somit auch Netzpolitik.

Unsere Vision vom guten Leben im Quartier 2048 umfasst ein human gestaltetes Quartier, das von zahlreichen Belastungen gegenwärtiger Quartiere (starker Verkehr, banale Versorgungsinfrastrukturen) befreit ist. Es ist jedoch kein störungsfreies Quartier, sondern vielmehr physischer und virtueller Begegnungs- und Austauschort von unterschiedlichen Menschen und damit Ausgleich zur Algorithmus gesteuerten Filterblase. Im Quartier werden neue Konzepte des Mit-

einanders ausprobiert und (physisch greifbare) Formen des gemeinsamen Lernens, Produzierens, Entwickelns/Forschens und (nachhaltigen) Konsumierens erprobt. Urbane Produktion und Entwicklung/Reparatur im Quartier reduzieren den Logistikverkehr stark, und auf die individuellen Bedürfnisse der Nachfrager angepasste Produkte ermöglichen einen nachhaltigeren Konsum (bei Bedarf werden Produkte repartiert und den neuen Anforderungen entsprechend modifiziert). Die Kommune garantiert die nötigen digitalen Infrastrukturen (Plattformen) für das bürgerschaftliche Miteinander vor Ort als selbstverständliche Aufgabe der regionalen Daseinsvorsorge. Sie bildet somit einen (neutralen) Gegenpol zur Fremdsteuerung durch große (Internet-)Konzerne.

Literatur

- Albrand, C. (05. Oktober 2017): Virtual Reality und 360°-Videos – Der Zuschauer wird zum Augenzeugen. Abgerufen von http://www.ard.de/home/ard/Was_ist_Virtual_Reality/3364362/index.html
- Baier, A., Quante, L., & Hansing T. (2015). RepaRieRen. Projekte, Orte und Akteure einer Bewegung.

München: Anstiftung. Abgerufen von https://anstiftung.de/jdownloads/reparatur-initiativen/anstiftung_reparatur_broschuere_rz_download_korr_2.pdf

BFSFJ – Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.) (2016). Zweiter Engagementbericht 2016. Demografischer Wandel und bürgerschaftliches Engagement: Der Beitrag des Engagements zur lokalen Entwicklung. Abgerufen von <https://www.bmfsfj.de/blob/115588/53875422c913358b78f183996cb43eaf/zweiter-engagementbericht-2016--engagementmonitor-2016-data.pdf>

Brandt, M., Butzin, A., Gärtner, S., Hennings, G., Meyer, K., Siebert, S. & Ziegler-Hennings, C. (2017). Produktion zurück ins Quartier? Neue Arbeitsorte in einer gemischten Stadt. Gelsenkirchen, Dortmund: IAT, StadtRaumKonzept. Abgerufen von <https://www.iat.eu/aktuell/veroeff/2017/Produktion-zurueck-ins-Quartier.pdf>

Buttenberg, B., Overmeyer, K. & Spars, G. (Hrsg.) (2014). Raumunternehmen. Wie Nutzer selbst Räume entwickeln. Berlin: Jovis.

Cirkel, M. (2017). Altengerechte Quartiersentwicklung - Erfahrungen und Strategien. Forschung Aktuell, 2017 (1).Gelsenkirchen: IAT

Dams, C. (2011). Gärten gehören zur Stadt! Zur städtebaulichen Relevanz der urbanen Landwirtschaft. In C. Müller (Hrsg.), Urban Gardening. Über die Rückkehr der Gärten in die Stadt (S. 160-172). München: Oekom.

Dettweiler, M. (11. September 2017). Besser die VR-Brille aufsetzen, wenn es mal ernst wird. Frankfurter Allgemeine Zeitung. Abgerufen von <http://www.faz.net/aktuell/beruf-chance/beruf/ingenieure/virtuelle-realitaet-besser-die-vr-brille-aufsetzen-wenn-es-mal-ernst-wird-15188413.html>

Eichhorst, W. & Buhlmann, F. (2015). Die Zukunft der Arbeit und der Wandel der Arbeitswelt. IZA Standpunkte, Nr. 77. Abgerufen von <http://ftp.iza.org/sp77.pdf>

Flögel, F. & Gärtner, S. (2011). Raumunternehmen als Raumkapital: Welches monetäre Kapital benötigen sie? Institut Arbeit und Technik: Geschäftsbericht 2010/2011, S. 41-48.

Friedman, A. (2016). The State of Urban Manufacturing. Presented to the Small Business Committee, U. S. House von Representatives at 22. Februar 2016. Abgerufen von http://smallbusiness.house.gov/uploadedfiles/2-22-2016_friedman_testimony.pdf

Hampton, K. & Wellman, B. (2003). Neighboring in Netville: How the Internet Supports Community and Social Capital in a Wired Suburb. City & Community, 2 (4), S. 277-311.

Hartl, T. (2016). Körperkontakt: Jeder Mensch braucht Berührung. Abgerufen von <http://www.forumgesundheits.at/portal27/forumgesundheitsportal/content?contentid=10007.767656>

Höfken, S. (19.09.2016). Makeathon & Verlosung. Abgerufen von <http://www.urbanophil.net/digitale-stadt/makeathon-verlosung/>
Holocafe (2018). Abgerufen am 05. Juni 2018 von <http://holocafe.de>

IFH Köln (Hrsg.) (2017). Catch me if you can - Wie der stationäre Handel seine Kunden einfangen kann. Abgerufen von <https://www.ifhkoeln.de/blog/details/catch-me-if-you-can-wie-der-stationaere-handel-seine-kunden-einfangen-kann/>

Läpple, D. (2016). Produktion zurück in die Stadt. Ein Plädoyer. Stadt Bauwelt: Die Produktive Stadt, 35, S. 22-29.

Löffler, E., Timm-Arnold, P., Bovaird T., & Van Ryzin, G. (2015). Koproduktion in Deutschland. Studie zur aktuellen Lage und den Potenzialen einer partnerschaftlichen Zusammenarbeit zwischen Kommu-

nen und Bürgerinnen und Bürgern. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung.

Masden, C., Grevet, C., Grinter, R., Gilbert, E., & Edwards, K. (2014). Tensions in Scaling-up Community Social Media: A Multi-Neighborhood Study of Nextdoor. In Proceedings of the 32nd annual ACM conference on Human factors in computing systems, (S. 3239-3248). DOI: 10.1145/2556288.2557319

Mobile World Congress (2018). Abgerufen am 05. Juni 2018 von <https://www.mobileworldcongress.com>

Niedermayer, O. (2017). Parteimitglieder in Deutschland: Version 2017. Arbeitshefte a. d. Otto-Stammer-Zentrum: FU Berlin, 27.

MWIDE – Ministerium für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.) (2018). Bürger vernetzen Nachbarschaften – Quartiersentwicklung nutzt digitalen Wandel. Gemeinsam. Digital. Vernetzt. Abgerufen von https://www.quartiersakademie.nrw.de/quartier/de/home/file/fileId/430/name/2018_02_01_Brosch%C3%BCre_BvN.pdf

Schmalstieg, D. & Höllerer, T. (2016). Augmented Reality: Principles and Practice. Boston, Massa-

chusetts: Addison Wesley Professional.

Schnur, O. & Günter, H. (2014). Collaborative Consumption, Sozialkapital und Quartier. Eine Annäherung. Raumforschung und Raumordnung, 72 (5), S. 401-413.

Schreiber, F., Becker, A., Göppert, H. & Schnur, O. (2017). Digital vernetzt und lokal verbunden? Nachbarschaftsplattformen als Potenzial für sozialen Zusammenhalt und Engagement - ein Werkstattbericht. Forum Wohnen und Stadtentwicklung, 4/2017, S. 211-216.

Statista (2018): Zahl der Katholiken und Protestanten in Deutschland. Abgerufen von <https://de.statista.com/themen/125/religion/>

Virtual Area (2018). Abgerufen am 05. Juni 2018 von <http://virtual-area.de>

Vive (2018). Abgerufen am 05. Juni 2018 von <http://www.vive.com>

Weber, C. (05. Februar 2017). „Ich war so erschöpft wie nach einem Langstreckenflug“. Süddeutsche Zeitung. Abgerufen von <http://www.sueddeutsche.de/wissen/virtual-reality-ich-war-so-erschoept-wie-nach-einem-langstreckenflug-1.3361858>

Wolfangel, E. (21. Februar 2018): Zurück zum Spüren. Die Zeit. Abgerufen von <https://www.zeit.de/2018/09/haptik-digitalisierung-forschung-sinneseindruecke>

Zukunftsinstitut (2015). Made in the City: Urban Manufacturing. Die kreative Stadt im digitalen Zeitalter verschafft auch Manufakturen eine Renaissance: Gerade in den Metropolen finden sie Entfaltungsräume und Anhänger. Zukunftsinstitut. Abgerufen von <https://www.zukunftsinstitut.de/artikel/made-in-the-city-urban-manufacturing/>

Zweck, A. (2006). Virtuelle Realität Spiel oder Kultur prägender Faktor? Zukünftige Technologien, Nr. 66. Abgerufen von https://www.vditz.de/fileadmin/media/publications/pdf/Virtuelle_Realitaet.pdf

