

### Die Erlebniswelt als Stadt: Über reale und digitale Städte

Weiske, Christine; Hoffmann, Ute

Postprint / Postprint

Zeitschriftenartikel / journal article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Weiske, C., & Hoffmann, U. (1996). Die Erlebniswelt als Stadt: Über reale und digitale Städte. *Informationen zur Raumentwicklung*, 6, 365-375. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-80535-8>

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Basic Digital Peer Publishing-Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den DiPP-Lizenzen finden Sie hier: <http://www.dipp.nrw.de/lizenzen/dppl/service/dppl/>

#### Terms of use:

This document is made available under a Basic Digital Peer Publishing Licence. For more information see: <http://www.dipp.nrw.de/lizenzen/dppl/service/dppl/>

Christine Weiske  
Ute Hoffmann**Die Erlebniswelt als Stadt****Über reale und digitale Städte**Selbstauflösung der  
Stadt . . .

Die Stadt ist gefährdet. Anscheinend löst sie sich auf in der Wirkung vieler verstreuter und unübersichtlicher Entscheidungen, die viele vereinzelte Menschen treffen. Es gibt keinen Konsens zwischen ihnen - das Ergebnis ist eine Selbstzerstörung "unserer" Städte durch Auflösung.

. . . räumlich und zeitlich

Die Auflösung hat mehrere Dimensionen. Die eine betrifft tatsächlich den Ort, der auseinanderfließt, sich ausweitet und seine Begrenzungen aufgibt, so daß man nicht mehr sagen kann, wo die Stadt ist und wo nicht. Die andere betrifft die Dimension der Zeit. Die Dauerhaftigkeit der Stadt durch die Lebensdauer ihrer Häuser und Bauwerke wird verflüchtigt, weil die Materialien immer kurzlebiger werden, der Takt der Umbauten - kurzlebigen Zwecken dienend - schneller wird. Der Charakter der Stadt verliert sich im Tempo ihrer Veränderungen.

Diagnose von Soziologen  
und Architekten

Die apokalyptische Diagnose kommt von den Experten - zum Beispiel der Soziologie und der Architektur. Das ist nicht verwunderlich, denn Diagnose gehört zum Beruf. Für die einen zählt es zu ihrem professionellen Selbstverständnis, präzise Befunde über den Zustand von Gesellschaften zu geben. Die anderen sind professionelle Entwerfer künftiger Objekte und Verhältnisse in der Stadt. Die Stadt ist ihr Rahmen, in den der Status quo sie bindet.

Der Soziologe kann zum Beispiel Gerhard Schulze sein. Der Architekt Vittorio Magagnoli Lampugnani. Gemeinsam vertreten sie einen Kulturpessimismus, der sich an den Verlusten mißt. Die sind erheblich. Aber wer produziert diese Verluste?

**Wer ist für die Selbstauflösung unserer Städte verantwortlich zu machen?**

Bei Schulze sind wir es. "Wir, das Publikum, müssen erkennen, daß wir die Situation, in der wir uns befinden, nicht anders verdienen."<sup>1</sup> Dies sagt er nicht ohne masochistische Häme, weil wir die Lage herstellen, über die wir uns beklagen.

Publikum und Akteure

Lampugnani spricht von "uns allen" und von der "Gesellschaft".<sup>2</sup> Die Selbstbeziehung trifft zu und trifft nicht zu, denn eigentlich meinen beide weniger uns alle, vielmehr die heillosen Konsumenten - die sind die Verursacher. Mit denen leben wir in einer Gesellschaft - was aber nicht bedeutet, daß auch wir heillose Konsumenten sein müssen. Das Publikum sind wir - die Akteure sind die anderen. Ihre unstillbare Lust auf Erlebnisse setzt die Freßgier in Gang, die Stadt und Wald, den Fluß und die Liebe vertilgt. Der massenhafte Konsum und dahinter "der Druck eines mißverstandenen Liberalismus", so Lampugnani, setzen den Egoismus frei, der die Städte zu "anarchischen Müllhaufen" verkommen läßt.

Die Diagnosen sind eindrucksvoll und kenntnisreich argumentiert.

Künstliche Erlebnisorte  
aus stilllosem Ramsch  
anstelle von Urbanität

"Die Stadt als Erlebniswelt" ist das Negativ-Szenario der Realisierung genau dieser Diagnose. Die Erlebnisgesellschaft stellt ihre Orte her - die Erlebnisorte. Der schöne Schein setzt künstliche Welten der Shopping-Malls und der Musical-Theater, der Spaßbäder und der Erlebnisrestaurants in Existenz. Atopien, Unorte werden diese Welten genannt, die nur noch eine schrille Fiktion dessen sind, was Städte einmal waren, eine Erinnerung mit Comic-Qualität. Billige, schnelle Bauten, kalkuliert für ein paar Jahre, bis sie sich verwertet haben, bis der schnelle Spaß verbraucht ist, werden zu mehr oder weniger legitimen Bauaufträgen. Das sind keine Kulturgüter mehr, die noch in hunderten von Jahren von einer Bau-

kunst sprechen könnten. Ein heillos Ramsch von Säulen, Spiegeln, Wasserspielen und Plastebäumen kommt stillos zusammen. Die Urbanität der alten Stadt fällt dieser Art Modernisierung Stück für Stück zum Opfer.

### Könnte eine Hingabe der Stadtbewohner ans Erlebnis das Grundübel sein?

Tendenz zum oberflächlichen Erlebniskonsum

Der Architekturhistoriker Lampugnani schwelgt demgegenüber in der sinnlichen Ganzheit des Umgangs mit den Dingen des Lebens – mit Stühlen und Tellern, mit Mauern und Türen – die nicht aus dem "Mythos der Leichtigkeit" entstanden, sondern schwer sind. Die "Rückkehr zur Schwere"<sup>3</sup> scheint ihm Dauerhaftigkeit zu bedeuten in der Flüchtigkeit der oberflächlich unterhaltsamen Bilderflut.

Genau diese kritische Stimmung trifft auch Schulze mit seinem Slogan von der "Erlebnisgesellschaft" – der sich schon längst verselbständigt hat. Obwohl Schulze mehr als einen Slogan geschrieben hat, setzt sich als Fazit fest: Es gibt einen konstatierten und weit verbreiteten Zug hin zur "Erlebnisgesellschaft". Das schöne Leben und sein Genuß sind offenbar die wichtigsten Motive, die Handlungen auslösen können und Strukturen in die Gesellschaft legen.

Erlebnis ist an sich ein konstitutives Element menschlichen Lebens

Was demgegenüber gesagt werden muß: Ohne Erleben hat niemand überhaupt ein Leben. Das Erlebnis ist ein inneres psychisches Ereignis, über das sich erst die Individualität jedes einzelnen Menschen strukturiert und ausbildet. Der Lebenslauf ist der Verlauf einer Vielzahl von Erlebnissen, die ihre Verankerung in der Realität haben. Es geht also gar nicht um die Erlebnisse, die unbestritten bleiben, es geht um ihre Verankerungen und Anlässe in der ersten Realität der physischen Objekte.

### Der Markt der Erlebnisse ist – auch – ein städtegründender Impuls

Wirkung des Marktes

Es ist zu einfach, die Hingabe ans Erlebnis als Ursache für die Auflösung der Städte auszumachen. Genausogut ist sie ein städtegründender Impuls. In der "Typologie der Städte" spricht Max Weber von der Wirkung des Marktes, der neben den politischen Funktionen der Verwaltung und der Repräsentation von Macht der einflußreichste Faktor ist, der Zentralität in einem Territorium bringt und Stadtgründungen bewerkstelligen kann. Dabei ist "der Markt" als Idealtypus durchaus aufgefaßt sowohl als ein möglicher realhistorischer Ort wie auch als ein ökonomisches Prinzip.

Psychische Dimensionen

Die eher psychischen Dimensionen des Marktes macht Georg Simmel zu seinem Thema, zum Beispiel in seinem Essay "Die Großstadt und das Geistesleben". Die Stadt wird die Szenerie für einen Markt der Gelüste, einen Markt der Eitelkeiten – das scheinen dieselben konsumtiven Beweggründe zu sein, die Schulze oder Lampugnani als destruktiv ausmachen –; bei Simmel sind sie konstitutiv für städtisches Leben, für seine Orte und Gestalten. Schillernd beschreibt er die Ambivalenz des Lebens in den großen Städten, das einerseits den Erlebnishunger stillen kann, andererseits aber ein unverzichtbares Mittel ist, sich selbst als Person zu finden und zu definieren. Der Pudding erweist sich, indem man ihn ißt – das bleibt wohl richtig. Aber der Esser erweist sich gleichfalls, indem er ißt. Nicht mehr zu essen, heißt eben auch, die Identität als Esser zu verlieren. Das Erlebnis ist somit nicht eindeutig luxuriös und der Lebensnotwendigkeit übersteigernd hinzugefügt, sondern das Erlebnis ist eine Notwendigkeit des Lebens – zumal des modernen Lebens.

Massenkonsum

Simmel hantiert mit den unauflöselichen Verschränkungen zwischen dem "Niedergangsszenario der Kultur" und "dem Prozeß der Höherentwicklung und Ausdifferenzierung von Individualität und Freiheit".<sup>4</sup> Ein wichtiges Glied dieser Verschränkungen ist fraglos der Massenkonsum.

Wählen ist Eingreifen

Dessen interne Logik beschreibt Schulze: "... das Subjekt handelt eher durch Wählen als durch Eingreifen"<sup>5</sup> – aber, so meinen wir, das sind doch keine alternativen Handlungstypen, sondern Wählen ist Eingreifen. Jeder Konsumentenboykott kann davon ausgehen, Shell hat's verspürt. Es kann nicht um Wählen schlechthin gehen, sondern es muß um die "schlechte" Wahl gehen.

### Die Erlebnisindustrie produziert billige Genüsse

Auch Schulze diffamiert nicht "das Projekt des schönen Lebens".<sup>6</sup> Im Mittelpunkt des Projekts steht der Genuß. Genuß ist legitim, um nicht zu sagen Pflicht. Aber was ist mit dem billigen Genuß? Der scheint am ehesten die schlechte Wahl zu sein.

Schlechte, manipulierte Wahl vorgefertigter, billiger Genüsse

Billige Genüsse sind solche, die von einer Erlebnisindustrie hergestellt werden wie Produkte vom Band, im Katalog zu besichtigen. Billige Genüsse sind die Erlebnisse von der Stange, deren äußere reale Anlässe in einer Massenkultur massenhaft produziert, umgeschlagen und vernutzt werden: irgendwelche Hosen und Snacks, irgendwelche CDs und Shirts, noch irgendwelche Parfüms und Bestseller, Reiseziele als Ferienparks oder Museen. Manipulation führt die Wahl ad absurdum, die vermeintliche Wahl ist das Ergebnis einer PR-Aktion. Die Lemminge stürzen hierhin und dorthin auf ihrer Suche nach dem großen Genuß. Schlechte Wahl, Manipulierbarkeit und billiger Genuß sind die Vorwürfe gegenüber dem "Publikum", damit bringt es uns in die mißliche Lage, in der wir uns befinden, auch wenn wir sie nicht besser verdient haben.

Oder doch?

Zerstört der Massenkonsum die Stadt?

Wie groß ist die Gefahr, die die Stadtbewohnerinnen und -bewohner für ihre Stadt bedeuten? Zerstören der Hunger auf Erlebnisse und die geschmacklose schlechte Wahl die alte Stadt? Wie berechtigt ist das Mißtrauen, das eine kulturelle Elite haben kann gegenüber der Masse, die einen "mißverstandenen Liberalismus" wie eine Lawine in Gang bringen kann – gebracht hat.

### Die virtuellen Städte im Netz bilden ein Experimentierfeld STADT

Exemplarisches Wahlverhalten der Internet-Gemeinde

Um diese Gefahr abzuschätzen, die das "Publikum" mit seiner schlechten Wahl heraufbeschwört, müßte man mehr wissen über das Wahlverhalten. Die virtuellen Städte könnten ein Experimentierfeld STADT sein. Das Surfen im Internet scheint die unendliche Wahl zu sein, so viele Optionen stehen gleichzeitig offen. Die Internet-Gemeinde bildet deshalb eine interessante Vorausgruppe (Avantgarde), deren Wahlverhalten exemplarisch sein könnte. Seit 1988 hat sich die Größe des Netzes mit jedem Jahr verdoppelt. Inzwischen umspannt das Internet über 90 Länder und rd. 5 Mio. Computer. Die Zahl der Nutzer wird auf 30-40 Mio. geschätzt. Können die kulturpessimistischen Einwände an die Internet-User gerichtet werden? Sitzen sie im Kämmerchen und lassen die Stadt austrocknen, brauchen sie die reale Stadt überhaupt noch?

Auflösung der Städte durch Telekommunikation?

Vernetzung löst die territorialen Dimensionen von Orten auf. Telekommunikation ersetzt bei gleichzeitiger Dezentralisierung und Globalisierung räumliche Nähe. So gesehen, ist die Entscheidung für den Cyberspace scheinbar zwingend eine Wahl gegen die Stadt. Marshall McLuhan etwa war schon in den 60er Jahren überzeugt davon, daß es mit der Ausbreitung der computermediatisierten Kommunikation zu einem Verschwinden der Städte und einer Rückkehr zum Leben auf dem Lande komme ("innerhalb von zehn Jahren wird man New York abbrechen").<sup>7</sup>

Virtuelle Stadt im Netz

Lange Zeit prägende Vorstellungen eines "global village" oder "electronic cottage" bekommen heute zunehmend Konkurrenz durch Konzepte wie "Telepolis", "CyberCity", "Digitale Stadt" oder "Virtual City". In solchen Metaphern schwingt nicht mehr der Zerfall urbaner Strukturen, sondern die Herausbildung einer

"neuen Urbanität"<sup>8</sup> mit. Die entstehende, noch unbekannte Form der Tele-Existenz orientiert sich nicht mehr am alten Bild eines Dorfes, sondern konstituiert nun selbst einen neuen Typ von Stadt - die virtuelle Stadt im Netz.

City of Bits

"Mein Name ist wjm@mit.edu (obwohl ich noch viele andere Decknamen besitze) und ich bin ein elektronischer Flaneur. Ich halte mich im Netzwerk auf."<sup>9</sup> So beginnt ein Plädoyer für die Loslösung des Lebens aus den alten Städten und eine neue Architektur mit dem virtuellen, elektronisch erweiterten Körper als Zentrum. Der da spricht ist Dekan der School of Architecture and Planning am Massachusetts Institute of Technology. "City of Bits" ist als Hypertext entworfen und über das World Wide Web (WWW) zugänglich ([http://www-mitpress.mit.edu/City\\_of\\_Bits/](http://www-mitpress.mit.edu/City_of_Bits/)). Durch Mausklick gelangt man beim Lesen von einer Oberfläche zu einer tieferliegenden; "links" führen zu anderen WWW-Seiten an unterschiedlichen geographischen Orten. Nach demselben Prinzip sind die digitalen Städte im Internet gestaltet.

**"De digitale Stad Amsterdam", die erste Stadt im Netz, wurde 1994 "gegründet"**

Digitale Stadt ...

Die erste dieser im virtuellen Raum befindlichen Städte ist "De digitale Stad Amsterdam" (<http://www.dds.nl>). Gegründet Anfang 1994 auf Initiative einer Gruppe von Hackern, Medienwissenschaftlern und -künstlern, fand die digitale Stadt schnell Anklang bei der Amsterdamer Bevölkerung. Anfang 1996 zählt De digitale Stad bereits mehr als 30 000 "Einwohner"; täglich kommen mehrere tausend "Touristen" zu Besuch. Jeder, der einen Computer und ein Modem hat, kann sich einloggen. Der Zugang ist aber auch über eine Reihe öffentlicher Terminals möglich.

... in stadträumlicher Anordnung

De digitale Stad besteht aus einem miteinander verbundenem Geflecht teils öffentlicher, teils zugangsbeschränkter Orte (vgl. Abb. 1). Eine stadträumliche

Abbildung 1 Plan der digitalen Stadt Amsterdam

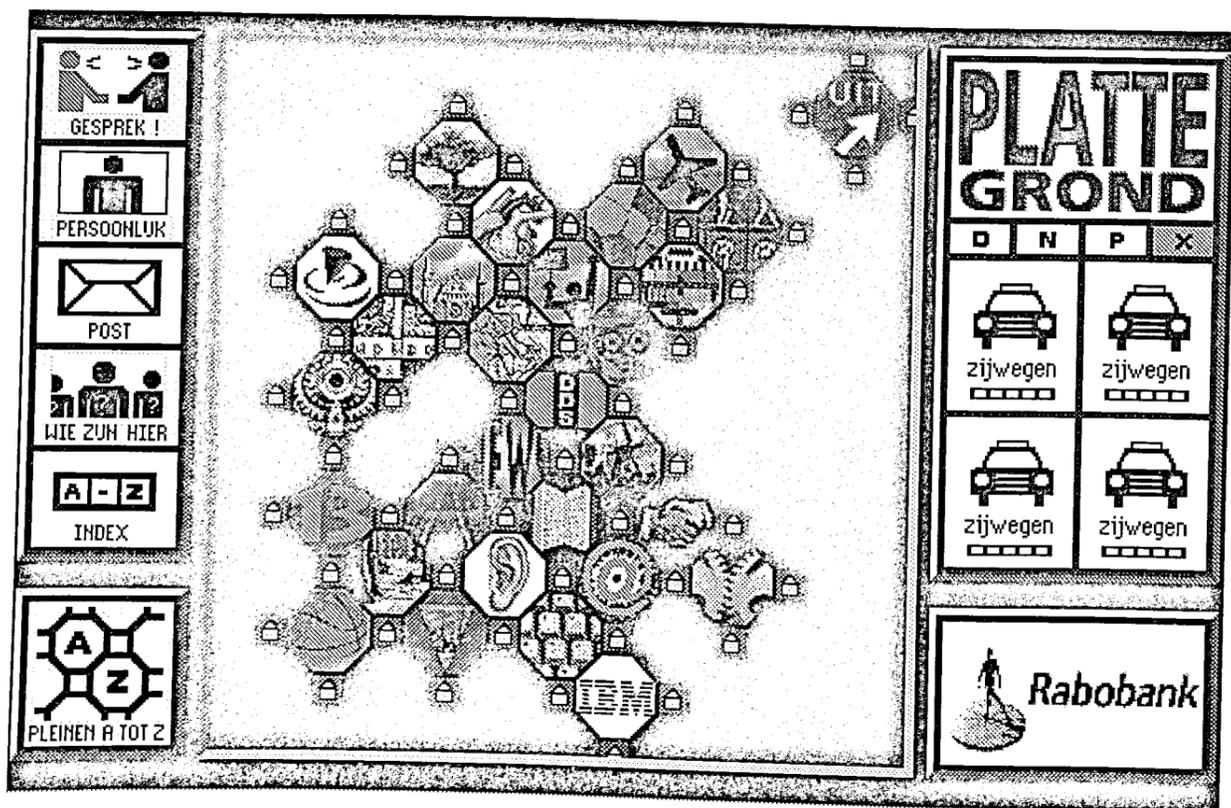
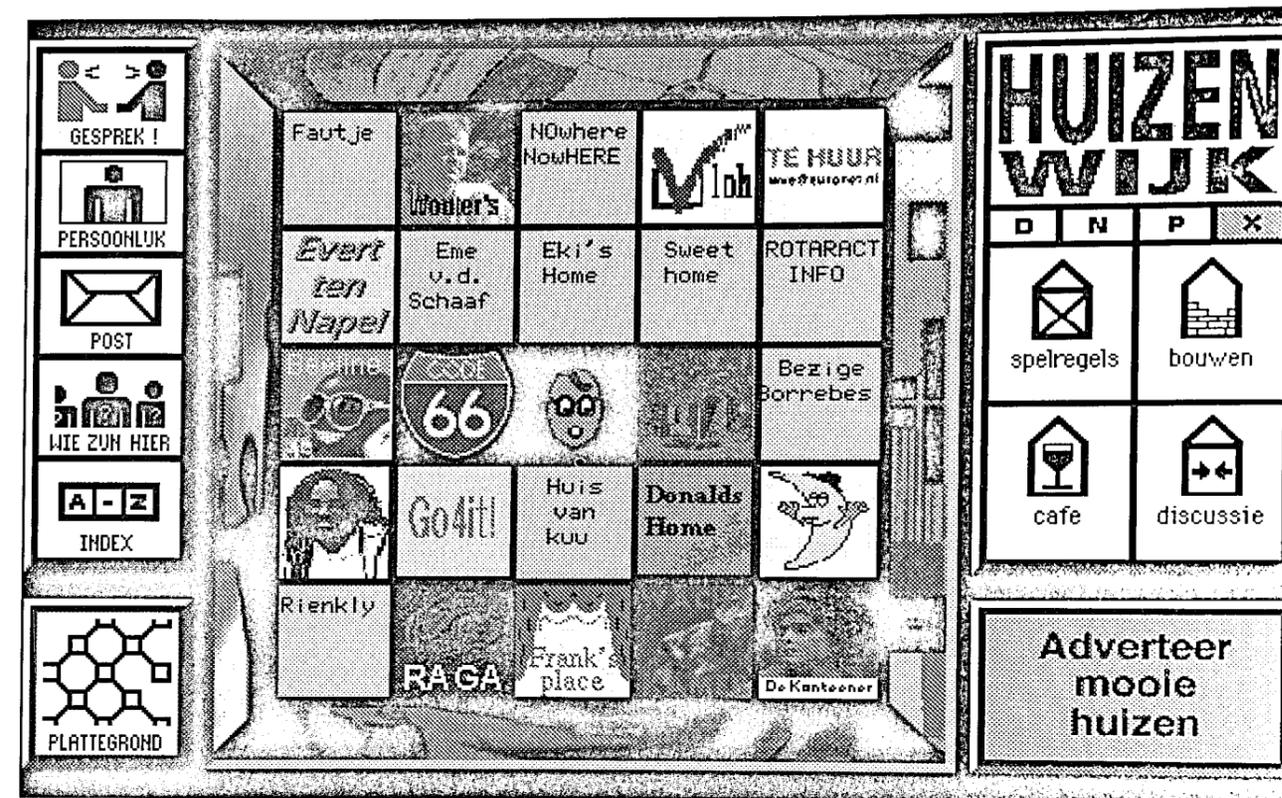


Abbildung 2 Zugang zu den Homepages von Bewohnern der digitalen Stadt Amsterdam



Anordnung stiftet Orientierung. Auf dem Cultuurplein (ndl. plein = Platz) lädt ein Café zu einer Online-Unterhaltung ein. Auf dem Gezondheidsplein hat sich ein virtuelles Hospital niedergelassen. Rund um die Plätze gruppieren sich Geschäfte, Dienste und städtische Einrichtungen. Die Bewohner siedeln sich entlang von Straßen, in Häusern und Wohnungen an und stellen sich mit ihrer "Homepage" zur Schau (vgl. Abb. 2).

Interaktive "Bewohner"

Die "Bewohner" der digitalen Stadt sind also mehr als nur Konsumenten. Jede(r) kann der Möglichkeit nach sowohl Verbraucher als auch Anbieter von Informationen sein und so das Bild der Stadt und das Leben in ihr mitgestalten. Jede(r) kann zugleich an den Ressourcen der digitalen Stadt partizipieren und zu ihrer Vermehrung beitragen.

Charakteristika digitaler Städte

**In den virtuellen Städten verwandelt sich das Netz die "Stadt als Medium" an**

Das Kommunikationsmodell der digitalen Stadt Amsterdam wurzelt in der Internet-Kultur. Grundprinzipien sind der freie Fluß der Informationen, Dezentralität und Reziprozität.<sup>10</sup> Daran orientieren sich auch die anderen, nach dem Amsterdamer Vorbild entstandenen digitalen Städte wie die "Internationale Stadt Berlin" (<http://www.is.in-berlin.de>) oder Bremen (<http://194.77.113.7/IS-Bremen/>). Digitale Städte sind der Versuch, die Möglichkeiten eines dezentral vernetzten und interaktiven Mediums auszuschöpfen, um im öffentlichen Datenraum auf zweifache Weise eine Metastruktur zu implementieren. Zum einen bilden sie in der Integration von unterschiedlichen Diensten (E-Mail, Diskussionsgruppen, Chat, das gleichzeitig und parallel viele Verbindungen hergestellt werden können. Zum anderen installieren sie Kommunikationsstrukturen, die von den Verbindungen

Digitale Stadt als Metapher für "soziale Architektur" . . .

her global, was die Sprache angeht national und bezogen auf den Kommunikationskontext lokal sind.

Die Stadt-Metapher reizt als produktive Formel Macher und Nutzer gleichermaßen. Die Visualisierung der Stadtarchitektur ist dabei von geringerem Interesse als die digitale Stadt als "soziale Architektur": STADT als Metapher, innerhalb derer sich soziale Beziehungsmuster ausdrücken lassen. Der digitale Stadt-Raum revitalisiert die Idee des öffentlichen Platzes jenseits von Arbeit und Wohnung und reinszeniert die Stadt als Sammelpunkt und Spannungsfeld des Ungleichen und Ungleichzeitigen, als Terrain des distanzierten Umgangs, des Flanierens und Konsumierens, als Versprechen von Überraschungen und Spektakel, als Umgebung, in der Freunde und Fremde zusammentreffen.

. . . und öffentlichen Platz

Faßt man die Idee des öffentlichen Platzes im Verständnis von Hannah Arendt, gebildet am Selbstverständnis der antiken Polis, dann geht es hier um die "Tätigkeiten . . ., die sich auf eine allen gemeinsame Welt richten".<sup>11</sup> Es sind gerade die, die nicht von der Notwendigkeit erzwungen werden. Dadurch wird der öffentliche Platz ein Raum des Politischen und ein Sitz der Freiheit, wenn Freisein heißt, "weder Herrschen noch Beherrschtwerden".<sup>12</sup>

Kommunikatives Potential existiert in digitalen wie in realen Städten nur der Möglichkeit nach

Warum die Gründer und Macher digitaler Städte sich von der Stadtmetapher inspirieren lassen, scheint also geklärt. Ihre Projekte proben die Mimesis der Kommunikativität "wirklicher" Städte, denn: die Stadt lag immer schon im Mittelpunkt der räumlichen Verortung von Kommunikativität. "Vernetztheit, gleicher Zugang und Anschluß waren schon immer Charakteristika der Stadt."<sup>13</sup> Wie bei ihren realweltlichen Schwestern existiert dieses kommunikative Potential in den digitalen Städten allerdings nur der Möglichkeit nach. Die von der digitalen Stadt gebotenen Optionen sind vielfach banal, und diese Banalität bezeugt gerade den Mangel an jener Dichte und Heterogenität, das Fehlen jenes Spannungsfeldes, welches Kreativität und Entwicklung hervorbringen soll. Der Überschuß der digitalen Stadt als regulative Idee über ihre Wirklichkeit ist in praxi unverkennbar.

### Individualisierung in der Vergemeinschaftung, Heimat in der Fremde: paradoxe Effekte des Aufbruchs ins Netz

Es gibt viele Möglichkeiten, sich in das Internet einzuwählen. Warum wählen Internet-Nutzer eine digitale Stadt? Und wenn sie eine digitale Stadt (an)wählen, was gewinnen sie, indem sie die Stadt erleben?

Der "elektronische Flaneur" . . .

Der Drang, in Telepolis einzuwandern, scheint dem Wunsch zu entspringen, der Einsamkeit zu entkommen und dauernd und immer, jedenfalls solange man will, mit anderen Menschen verbunden und woanders sein zu können, anstatt sich in der Einsamkeit auszubreiten. Der "elektronische Flaneur", der sich durch die Stadt im Netz bewegt, plaudert mit fremden Menschen über abseitigste Themen, flirtet mit manchen, hält nach interessanten WWW-Seiten Ausschau und stellt sich selbst in einer solchen dar - dem öffentlichen Leben ausgesetzt und dieses suchend.

. . . kann spielerisch mit Kommunikationsformen experimentieren, ohne seine Anonymität preiszugeben

Der elektronische Flaneur ist wie sein literarisches Pendant ein nach außen gewandter Mensch - mit einem Unterschied. Das Flanieren im Datenraum ist nicht mehr das Eintauchen in der Masse. Es steigert vielmehr die individualistische Möglichkeit der Selektion von Kontakten und fördert das Leben in Gruppen, deren Mitglieder sich "persönlich" gar nicht kennen müssen. Digitale und vernetzte Medien fördern die mobilitätssteigernde Wirkung der Individualisierung. Die Anonymität des Netzes ist dabei die Bedingung für das spielerische Experimentieren mit den Regeln des Kommunizierens und des Sich-Zeigens. In Verbindung zu treten und zu bleiben, wird oft zum Inhalt der Kommunikation.

Gemeinschaftsformen

Die Raummetapher des Cyberspace - der elektronische Raum der globalen Computernetze - hebt auf die Transzendierung nationaler und physischer Begrenzungen ab. Die digitale Stadt bietet ihren Bewohnern und Besuchern einen Schutz gegen die hochauflösende Fähigkeit der neuen Teletechnologien. Sie ist

Netz als Wanderung in die Fremde

eine praktische Anpassungsform an eine neue Kommunikationsumwelt und erlaubt das Experimentieren mit Gemeinschaftsformen, die bereits auf den individualistischen Gegebenheiten des urbanen Lebens aufbauen und sie weitertreiben.

Sind die virtuellen Räume überhaupt Orte?

Die Stadtmetapher ermöglicht es, das Netz als Wanderung in die Fremde aufzufassen, als Raum der Erkundungen, der im Prinzip offen und damit unkalkulierbar ist. "Gerade weil das Wandern an und für sich individualisiert und isoliert, weil es den Menschen auf sich selbst stellt, treibt es ihn zu engem, jenseits der sonstigen Unterschiede stehendem Zusammenschluß. Indem es den Individuen die Stützen der Heimat, zugleich aber deren feste Abstufungen nimmt, legt es ihnen gerade nahe, die Schicksale der Wandernden, Vereinsamung und Haltlosigkeit, durch möglichststen Zusammenschluß zu einer mehr als individuellen Einheit zu ergänzen."<sup>14</sup>

Ein Ort wird über seine Bestimmungen "fest"

Sind die virtuellen und metaphorischen Räume der digitalen Stadt überhaupt Orte? Gewiß sind hier bedeutungsvolle Räume am Entstehen, in denen sich Orte kristallisieren. Der Cyberspace ist mehr als eine fluide Konstruktion aus Bits, er schafft eine Umgebung von Emotionen. Die psychischen Prozesse, die bei der Interaktion im Netz intern im Ego und zwischen den realen und fiktiven Alteri ablaufen, sind doch so real wie irgend möglich. Die physische Qualität der Anlässe für die psychischen Erlebnisse ist eine besondere: eine elektronische - aber was heißt das für die psychische Realität? Nichts.

Orte sind Fixierungen im Raum, die bestimmt sind. Über seine Bestimmungen wird ein Ort "fest" über die Dauer hinweg, mit der die Bestimmungen ihre Geltung behalten. Mit diesen Bestimmungen strahlt ein Ort Orientierung aus und ist wiederzufinden für jemanden, der ihn sucht. Wanderung ist dann das Verlassen von Orten und das Zurückkommen zu Orten - Heraustreten aus Bestimmungen und Eintreten in Bestimmungen. Und Herstellen von Bestimmungen.

Es entstehen also Orte mit den und in den digitalen Städten als Vorraussetzungen für Individualisierung und Vergemeinschaftung.

Über ihre Bestimmungen erlangen die Orte eine Qualität, die ihre fluide Konstruktion aus Bits weiter verfestigt, die sie immobil macht. Sie können dabei die Qualität von Immobilien annehmen.

Orte in den digitalen Städten werden zu Immobilien

In De digitale Stad Amsterdam sind die - wenn auch vermutlich nicht alle - Hacker inzwischen Bürger geworden, um die Stadt betreiben zu können. Pro Jahr sind dafür 750 000 Gulden nötig. Die Verwaltung besteht aus zehn bezahlten Mitarbeitern. Die Stadt hat Einnahmen aus der Vermietung von "Gebäuden, Flächen und Wohnungen" - z.B. kosten zehn Megabyte Speicherplatz 275 Gulden monatlich. Es entstehen die guten und die weniger guten Lagen in der Stadt an Plätzen mit hohem bzw. seltenem Datenaufkommen. Je immobil und bestimmter die Kommunikationsbedingungen werden, desto absichtsvoller werden die Kommunikationsinhalte, desto sicherer tauchen kommerzielle Gesichtspunkte auf.

### Kommt es im Netz zu einer Neuerfindung der Stadt? Hat die Stadt im Netz eine utopische oder prothetische Qualität?

Keine einhellige Antwort

Auf diese Frage haben die Autorinnen verschiedene Antworten, die vorläufig nicht zusammenzubringen waren. Deshalb stehen sie unvermittelt hintereinander.

**Ute Hoffmann:** Ist die virtuelle Stadt im Netz womöglich die moderne Großstadt, die von der Trägheit ihrer materiellen Existenz entbunden wird - sozusagen das Prinzip Großstadt? Und wird damit so etwas wie die "reine" Urbanität möglich? Wohl kaum.

Tummelplatz einer qualifizierten Minderheit

Eine Stadt, die nachts nicht anders ist als tagsüber, deren Bevölkerung eher homogen (ganz überwiegend männlich, unter dreißig, akademisch ausgebildet) als gemischt ist, läßt weniger an eine Metropole als an eine spezifische Provinz denken. Angesichts der Leichtigkeit der Kontakte, des Scheins der Klassenlosigkeit und der Möglichkeit sanktionsloser Regression sehen manche im Cyberspace denn auch weniger die Stadt der Zukunft heranwachsen, sondern den "großen Strandurlaub des 21. Jahrhunderts" ausbrechen.<sup>15</sup>

Was nicht ist, kann ja vielleicht noch werden. So gibt es bereits den Plan, einen "Berliner Platz" in De digitale Stad Amsterdam und ein "Holländisches Viertel" in der Internationalen Stadt Berlin einzurichten, um "explizite Schnittstellen zwischen den Einwohnern der beiden Städte zu schaffen. Dies ist vielleicht der Anfang einer virtuellen Megalopolis mit einer großen kulturellen Vielfalt."<sup>16</sup>

STADT ist nicht mehr als eine Hülle, die sich der digitale Konstruktivismus überzieht

Die Stadt im Netz wenn nicht als Utopie, so vielleicht als Prothese? De digitale Stad erschien zu einem Zeitpunkt im Cyberspace, als es mit der Stadt Amsterdam als Verwaltungseinheit endgültig vorbei war. Für manche scheint die "Transformation verlorengegangener Funktionalitäten realer Städte in elektronische Netzwerke"<sup>17</sup> schon gewiß. Das Netz ist jedoch ein instabiles Medium, das sich fortwährend erneuert und morgen eine völlig andere Richtung einschlagen kann. Die Benutzer sollten sich daran gewöhnen und ihren Vorteil daraus ziehen. STADT ist eine Hülle, die sich der digitale Konstruktivismus überzieht, mehr nicht.

**Christine Weiske:** Nicht mehr? Was dieser digitale Konstruktivismus zeigt, ist doch eine sehr weitgehende Bestätigung für die Erfindung und die Lebensform STADT in der ersten Realität.

Avantgarde und Versuchsgruppe

Selbst wenn die Avantgarde in einer sozialstrukturellen Hinsicht einseitig ist und somit für niemanden als für sich stehen kann, hat sie eine wichtige Fähigkeit, nämlich die der - wenn schon nicht freien so doch großen - Wahl. Das macht sie geeignet, im Experiment zum Verschwinden der Städte durch die schlechte Wahl ihrer Bewohner und Nutzer als Versuchsgruppe zu gelten.

Wenn die Struktur der Kommunikation frei gewählt werden kann, dann wird sie als STADT gewählt. Der Form nach ist es vor allem die regulierende Wirkung von Orientierung durch Begrenzung, die dieser Konstruktivismus braucht, um zu Konstruktionen zu kommen. Und es ist das spannungsvolle Verhältnis zwischen Freiheit und Ordnung, zwischen Chaos und Reglement.

Rollen der Teilnehmer in der Kommunikation

Über diese Strukturen können die Rollen kreiert werden, in denen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in die Kommunikation eintreten wollen oder können. Die Loslösung vom Leib erlaubt noch mehr Selbststilisierung als zum Beispiel die Kleidung, die nach einer Mode gerichtet werden kann und sich gerade um den Leib dreht. Die Mode folgt gleichzeitig zwei "soziale(n) Tendenzen, die . . . zusammenkommen müssen, nämlich dem Bedürfnis des Zusammenschlusses einerseits und dem Bedürfnis der Absonderung andererseits"<sup>18</sup>. Sie setzt eine Gesellschaft voraus, deren Mitglieder wissen, mit wem sie sich zusammenschließen und von wem sie sich absondern wollen oder sollen, in der die Grenzziehung "Klassen" formiert und gegen deren "Vermischung und Verwischung" sie gerichtet ist, sagt G. Simmel. Ohne die Präsenz des Körpers wird die Rolle noch essentieller.

Spiel mit der Identität

In einer Gesellschaft, in der die Identität nicht eindeutig zugewiesen wird, sondern bewußt erworben werden muß, zeigt der Flaneur im Netz, wie das Spiel mit der Identität gehen kann. Eine Homepage ist eine Maske, ist eine Eröffnung, ist eine Werbung, ist eine Provokation. Sie richtet sich an alle und an keinen. Die Grenzziehungen zwischen denen - alle und keiner - müssen verhandelt werden und entstehen prozessual. Nur entlang der Grenzziehungen können Identitäten definiert werden. Wenn die Globalisierung sozialer Prozesse in der ersten Realität Grenzen und Identitäten aufhebt, ist es sinnvoll, in einer anderen Realität nachzuverhandeln. Wenn es also so aussieht, als bestünde die Telekommunikation darin, Verbindung herzustellen und Verbindung zu halten, dann scheint es mir darum zu gehen, sich des Zusammenschlusses mit den einen und der Absonderung von den anderen zu versichern. Amorphes muß strukturiert werden

Raum, in dem sich soziale Milieus konstituieren können

und Orientierung muß gewonnen werden. Die Metapher STADT enthält die Zugänge zu mehreren oder vielen Realitäten, das macht sie zur geeigneten Struktur, in der diese Verhandlungen bewegt werden können.

Der Cyberspace scheint mir ein Raum zu sein, in dem sich soziale Milieus konstituieren können, und das in einer globalen Ausdehnung. "Das Gefühl unter vielen Internet-Nutzern, das sich vor allem in der On-line-Kommunikation übers Netz herstellt, sich mit anderen in demselben Raum zu befinden, ist einfach da und mehr als pure Einbildung: schließlich interagieren die Leute ja."<sup>19</sup> Diese Milieus sind im Prinzip nicht mehr auf dem Background einer Sozialstrukturtheorie zu fassen, die auf eine nationale Bevölkerung rekurriert - aber das ist hier nicht das Thema. Und wenn schon nicht die Stadt im Netz neu erfunden wird, dann wird das Prinzip STADT im Netz fortgesetzt, gepflegt und erweitert.

Rückschlüsse für die realen Städte

Im Verhältnis zu Ute Hoffmann, die viel mehr von digitalen Städten versteht als ich, bin ich doch eher geneigt zu denken, die Stadt im Netz könnte uns etwas lehren, selbst wenn die schier zahllosen Optionen durch Banalitäten besetzt werden, wovon man sich als Besucherin in der digitalen Stadt auch überzeugen kann. Viel wichtiger ist, daß es diese Optionen und kein (neuerdings muß man sagen: fast kein) Reglement über die Inhalte gibt. Die Banalität, noch dazu da sie authentisch ist, schränkt das Möglichkeitsfeld kaum ein. So frage ich also doch, ob es Konstellationen und Eigenschaften der digitalen Stadt gibt, die rückübertragen werden können auf die realen Städte, gibt es etwas wie planerische Konsequenzen aus der digitalen Stadt?

#### Planerische Konsequenzen aus der digitalen Stadt?

Zuerst kann mit Genugtuung gesehen werden, daß sich die Idee von der Stadt, die Stadt als kulturelles Muster, nicht auflöst, sondern daß sie eine Bestätigung bekommt in einem anderen Medium. Es überzeugt vor allem die orientierende und regulierende Kraft der Metapher STADT, die sie für den Austausch aller Art zwischen Menschen vorschließen kann. In das neue Medium wird ihre urbane Qualität übernommen. Damit bestätigt sich über das Wahlverhalten des Publikums, daß Urbanität in erster Linie ein soziales Ereignis ist, das eine ästhetische Fassung braucht. Die Entwerfer, die von "innen nach außen" arbeiten, die Lebensinhalte in eine ästhetische Form bringen wollen, von der Orientierung und Regulierung ausgehen kann, werden damit bestärkt.

Stadt als kulturelles Muster wird bestätigt

Das Material der digitalen Stadt ist ein anderes, eines, das mit hoher Instabilität einhergeht. Allerdings spricht das nicht gegen Dauerhaftigkeit. Etwas mag von kurzer Dauer sein, aber wenn es dauert, dann dauert es. Nicht das Material macht die Dauer, sondern die Vereinbarung über die Geltung. Auf diese Weise bekommt der Titel, den Lampugnani gewählt hat, eine weiterreichende Geltung auch für die digitalen Städte: Die Modernität des Dauerhaften.

Nicht das Material bestimmt die Dauerhaftigkeit

Dafür sorgen auch die Bewohnerinnen und Bewohner der digitalen Stadt. Indem sie sich konventionell verhalten, sorgen sie für Dauer. Hier relativiert sich auch unser Vorwurf der Banalität, die gerade angetan ist, Strukturen festzuhalten mit einem vertretbaren Aufwand. Reziprozität als ein wesentliches Grundprinzip im Netz läßt es zu, daß die Positionen von Konsumenten und von Produzenten gewechselt und getauscht werden können - in der digitalen Stadt kann jeder Nutzer und Anbieter zugleich sein.

Reziprozität festigt die Strukturen der digitalen Stadt

Auch diese Reziprozität trägt zur Dauer der Strukturen bei und zeigt damit ein weiteres Mal, wie unsinnig die Entfremdung zwischen Konsumenten und Produzenten ist. Die Heillosigkeit des Konsums entsteht mit der Reduktion eines einzelnen auf die Rolle des Konsumenten allein. Somit erhält auch die planerische Debatte um bzw. für Partizipation einen Impuls aus der Betrachtung der digitalen Stadt. Gemessen an der Effizienz, mit der eine Planung abgewickelt und durchgesetzt werden kann, gibt es wenige Argumente dafür, daß sich Experten - Planer und Architekten - auf die Partizipation von Laien einlassen. Sie verlieren dabei nur Zeit und Äquivalente für Zeit und Definitionsmacht. Geht es aber um

Nicht der Erlebnishunger, sondern die Erlebnisindustrie zersetzt die reale Stadt

etwas anderes - z. B. um Urbanität - dann kann nur jede Relativierung von Positionen recht sein. Eine Netz-Identität ist eine sehr relative Position.

Es soll hier durchaus darauf hinauslaufen, den Erlebnishungerigen Vertrauen entgegenzubringen. In der Erlebniswelt als digitaler Stadt verhalten sie sich konstitutiv und durchaus verantwortlich. Die Integrationskraft von Gemeinschaften durch Nähe erweist sich auch im nächsten Medium. Wenn die reale Stadt zersetzt wird, dann nicht durch die Suche nach Erlebnissen, sondern durch die Industrialisierung dieser Suche in einer Erlebnisindustrie.

So wie es möglich ist, nach oder neben einer industrialisierten Landwirtschaft einen ökologischen Landbau zu betreiben, ist es möglich, von "Tradition" und "Kultur des Handwerks"<sup>20</sup> für die Zukunft zu reden. Und genauso sollte man, oder sollten auch "wir alle", über eine Strukturkrise der Erlebnisindustrie nachdenken - ausgelöst durch einen Konsumentenboykott vielleicht.

Der muß ja nicht den Diskurs in der Expertenschaft behindern. Denn es sind doch Architekten, die die Shopping-Malls entwerfen, Planer, die die "anarchischen Müllhaufen" zusammenkommen lassen. Was gibt es schon für gute Gründe, einen unmoralischen Auftrag anzunehmen?

### Reale und virtuelle Städte wachsen zusammen

Was bleibt? Die Gewißheit, daß auch digitale Städte sich nicht vom realen Raum lösen, sondern darin verankert bleiben. Städte sind das Absprungbrett in den Cyberspace: Hier befinden sich die Server der Netzdienste.

Brücken zwischen digitalen und realen Städten

Die digitalen Städte exportieren das soziale Muster Stadt in die Netzwelt. Neuerdings wölbt sich der Cyberspace zurück in die realen Städte. Die derzeit allorts wie Pilze aus dem - in der Regel städtischen - Boden schießenden Cybercafés sind mehr als nur die neueste Variante der Erlebnisgastronomie.<sup>21</sup> Diese Kaffeehäuser mit Internet-Anschluß sind ein sichtbares Zeichen für die Herausbildung von Zwischenzonen, die eine Brücke schlagen zwischen der Netz- und der sogenannten Realwelt. Die Stadt gewinnt mit ihnen an Kommunikativität, an Gelegenheiten für zwanglose Kontakte. Der elektronische Flaneur bewegt sich weiterhin im öffentlichen Raum, auch wenn seine Bewegungen nicht mehr im Raum der traditionellen Stadt erfolgen. Die Erfahrung, gleichermaßen hier und dort zu sein, verankert im wirklichen Leben und körperlichen Selbst und in einem virtuellen Anderswo, scheint tatsächlich neu und schafft eine ganz eigene Erlebniswelt.

Im Zentrum der bisherigen Stadtforschung standen sozial heterogene Stadträume. Was bislang fehlt, ist eine Epistemologie materiell heterogener Stadt-Räumlichkeiten und ihrer Bewohner. Sie müßte dann von Real- und von Netzstädten, ihren Durchdringungen und Übergängen handeln. Der Kern der persönlichen Raumsphäre ist der Leib. Die Grenzen dieser Raumsphäre sind in Bewegung geraten.

Auch für diese Art der Grenze gilt: "Die Grenze ist nicht eine räumliche Tatsache mit soziologischen Wirkungen, sondern eine soziologische Tatsache, die sich räumlich formt."<sup>22</sup>

### Anmerkungen

- (1) Schulze, Gerhard: Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart. - Frankfurt a.M., New York 1993, S. 549
- (2) Lampugnani, Vittorio M.: Die Modernität des Dauerhaften. Essays zu Stadt, Architektur und Design. - Berlin 1995, S. 29
- (3) Ebd., S. 58
- (4) Müller, Lothar: Die Großstadt als Ort der Moderne. Über Georg Simmel. In: Die Unwirklichkeit der Städte. Großstadtdarstellungen zwischen Moderne und Postmoderne. Hrsg.: Klaus R. Scherpe. - Reinbeck b. Hamburg 1988, S. 24
- (5) Schulze, G.: Die Erlebnisgesellschaft, a.a.O., S. 35
- (6) Ebd.
- (7) McLuhan, Marshall; Fiore, Quentin: Krieg und Frieden im globalen Dorf. - Düsseldorf, Wien 1971, S. 205
- (8) Rötzer, Florian: Telepolis. Urbanität im digitalen Zeitalter. - Mannheim 1995, S. 8
- (9) Mitchell, William J.: City of Bits. Space, Place and the Infobahn. - Cambridge, Mass. 1995 (erscheint September 1996 in deutscher Übersetzung bei Birkhäuser, Basel)
- (10) Helmers, Sabine: Per Mausclick zur Couchpotatoe. Über die Welt des Internet, gewachsene kulturelle Ordnungen und gegenwärtige Turbulenzen. In: Jugend auf der Datenautobahn. Sozial, gesellschafts- und bildungspolitische Aspekte von Multimedia. Dokumentation der gleichnamigen Fachtagung vom 19.-21. Mai 1995 in Bonn. Hrsg.: F. Schell, B. Schorb und H.-J. Palme. - München 1995, S. 42
- (11) Arendt, Hannah: Vita activa oder Vom tätigen Leben. - München, Zürich 1994, S. 31
- (12) Ebd., S. 34
- (13) Maier-Rabler, Ursula: Die Stadt als Medium. Annäherungen an eine kommunikationswissenschaftliche Theorie der Stadtentwicklung im Informationszeitalter. In: Medien Journal (1995) 1, S. 11
- (14) Simmel, Georg: Soziologie des Raumes. In: Simmel, G.: Schriften zur Soziologie. Eine Auswahl. Hrsg.: Heinz-Jürgen Dahme und Ottheim Rammstedt. - Frankfurt a.M. 1983
- (15) Rilling, Rainer: EnterNet. In: Soziologische Ausflüge. Festschrift für Hans Jürgen Krysmanski. Hrsg.: G. Ahrweiler, R. Rilling und R. Schellhase. - Opladen 1995/96 (<http://staff-www.unimarburg.de/~rilling/bdweb/texte/enter.html>)
- (16) Blank, Joachim: Die Stadtmetapher im Datennetz. In: Telepolis Journal für Theorie und Kultur im Internet. <http://www.lrz-muenchen.de/MLM/telepolis/deutsch/ejournal/blank.htm>
- (17) Die ideale Stadt im Netz. Bremen 1995. <http://194.77.113.7/IS-Bremen/Service/Office/IS.html>
- (18) Simmel, Georg: Die Mode. In: Simmel, G.: Philosophische Kultur. Über das Abenteuer, die Geschlechter und die Krise der Moderne. - Berlin 1986, S. 44
- (19) Ute Hoffmann in einem Brief vom 14.2.1996 mit Vorarbeiten zu diesem Artikel an mich
- (20) Lampugnani, V.: Die Modernität des Dauerhaften, a.a.O., S. 23
- (21) Ein weltweites Verzeichnis von Cybercafés findet sich im Internet unter <http://www.easynet.co.uk/pages/cafe/ccafe.htm>; für den deutschsprachigen Raum unter [http://www.cyberyder.de/cafe\\_ger.html](http://www.cyberyder.de/cafe_ger.html)
- (22) Simmel, G.: Soziologie des Raumes, a.a.O., S. 229

Prof. Dr. Christine Weiske  
Technische Universität Chemnitz  
Philosophische Fakultät  
Reichenhainer Straße 41  
09107 Chemnitz

Dr. Ute Hoffmann  
Wissenschaftszentrum Berlin  
für Sozialforschung  
Reichpietschufer 50  
10785 Berlin