

Vertiefung Städtebau

Institut für Städtebau und Raumplanung

Dipl.-Ing. Wolfgang Andexlinger

Dipl. Ing. Martin Strele

what about...

Stadt und Utopie. Ein Andocken der Realitäten.

David Schildberger

0715734

Abgabe: 18.06.2009

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort / Einleitung	3
2. Definitionen	4
2.1. Stadt	4
2.2. Utopie	4
2.3. Realität vs. Virtualität	5
3. Die Utopien des 20. Jahrhunderts	6
4. Spielewelten	8
5. Vernetzung / Netzwerke	8
6. Soziale Welten / Soziale Netzwerke	9
6.1. Facebook & Co.	9
6.2. Second Life	9
6.3. MMORPGS	10
7. Auswirkungen auf die Stadt	10
7.1. Möglichkeiten für die Stadt	12
7.2. Gefahren für die Stadt	15
8. Resumee und persönliche Stellungnahme	16
9. Literaturverzeichnis	18

1. Vorwort und Einleitung

Die Utopie als faszinierender Ort, die Stadt als komplexes System und das Virtuelle als Möglichkeitsraum, haben mich schon seit meiner Diplomarbeit, mit dem Titel Eutopia – der andere Lebensraum an der FH Rosenheim, in ihren Bann gezogen. Aus dieser Arbeit heraus haben sich jedoch mehr Fragen als Antworten ergeben und daher versuche ich diesen Fragestellungen nun weiter nachzugehen.

Läuft der virtuelle Raum nun allmählich doch dem reellen den Rang ab? Immer mehr Bereiche driften in andere parallele Realitäten ab und schaffen dort ihre eigenen Utopien. Die Stadt, einst beliebtes Objekt utopischer Gedanken, ist nur noch der Ausgangspunkt für die Reise in die virtuelle Welt. Soziale Netzwerke wie Facebook und StudiVz, wie auch ganze virtuelle Welten wie Second Life und World of Warcraft ziehen immer mehr Nutzer in ihren Bann. Nicht nur das Freizeitverhalten der Nutzer wird mittlerweile stark von diesen Plattformen geprägt. Immer mehr Arbeitswelten finden dort ihren Platz. Die Computerspieleindustrie ist mittlerweile größer als die Filmindustrie. Welche Auswirkungen hat dies auf die soziale Wirklichkeit der Stadt? Welchen Einfluss haben diese parallelen Realitäten auf die zukünftige Entwicklung von Städten? Wird Utopia im digitalen Zeitalter zur Realität? Könnte dies auch neue Möglichkeiten für die Stadt erschließen? Was können Städteplaner von diesen teils perfekt durchstrukturierten Welten lernen? Welchen Einfluss hat das sich immer mehr durchsetzende Open-Source-Verhalten auf das Alltagsleben in der Stadt? Die Utopie feiert ihre Renaissance, denn sie scheint in vielen Bereichen so nah wie nie!

Diese Seminararbeit richtet ihren Focus auf die Verbindungen und Überschneidungen der unterschiedlichen Realitäten, wie der Stadt, der Utopie, der Realität und der Virtualität. Es wird versucht, einen Zusammenhang von den Utopien der 60er und 70er-Jahre zu den virtuellen Welten des Cyberspace herzustellen und deren Realitätsanspruch nachzuweisen. Kernfrage ist daher, ob man diese unterschiedlichen Räume noch getrennt voneinander diskutieren kann und eine klare Trennlinie zwischen diesen Welten überhaupt noch möglich ist. Weiters wird versucht, die teilweise noch nicht gänzlich absehbaren Auswirkungen der neuen Medien auf die Stadt aufzuzeigen. Der technologische Fortschritt wird neue Möglichkeiten für die Stadtplanung erzeugen und diese sollen in dieser Seminararbeit genauso durchleuchtet werden wie die möglicherweise daraus entstehenden Gefahren. Die zum Teil spärlich vorhandene Fachliteratur, bestehend aus Positionen der Medientheorie, den Utopien des 20. Jahrhunderts und der einzigen Publikation - Space Time Play - versuchen das Thema anhand von konkreten Beispielen aufzuarbeiten. Sie sind leider nur bedingt hilfreich. Dies ist meiner Meinung nach jedoch nur ein weiteres Zeichen dafür, dass es Zeit ist, dieses Thema genauer unter die Lupe zu nehmen.

Der methodische Aufbau der Arbeit basiert auf einer Grundlagenrecherche über die Bibliothek und das Internet. Zentrale Werke waren Space Time Play und Utopia. Weitere Anregungen fand ich in den Opensource-Philosophie-Vorlesungen von Prof. Hrachovec der Uni Wien, die indirekt in diese Seminararbeit eingeflossen sind und den Werken von Paul Virilio und Vilem Flusser.

2. Definitionen

2.1 Stadt

"Eine Stadt (von althochdt.: stat = Standort, Stelle; etymologisch eins mit Statt, Stätte; vgl. dagegen Staat) ist eine größere, zentralisierte und abgegrenzte Siedlung mit einer eigenen Verwaltungs- und Versorgungsstruktur im Schnittpunkt größerer Verkehrswege." (Stadt – Wikipedia, 10.06.2009)

Diese Definition ist sehr allgemein gehalten und soll im Kontext dieses Textes dadurch erweitert werden, dass die Stadt als Konzentrationspunkt menschlicher Aktivität angesehen wird, somit ein kulturelles Produkt und ein Abbild der Gesellschaft ist.

2.2 Utopie

"Eine Utopie (aus altgriechisch οὐ- ou- „nicht-“ und τόπος τόπος „Ort“) ist eine Wunschvorstellung, die sich dadurch auszeichnet, dass sie zwar denkbar und in vielen Fällen wünschenswert, vor dem jeweiligen historisch-kulturellen Hintergrund jedoch in vielen Fällen (noch) nicht oder nicht mehr realisierbar ist. Sie ist die Beschreibung einer Welt, eines Ortes, an dem derartige Vorstellungen verwirklicht sind. Im Sprachgebrauch wird Utopie auch als Synonym für einen von der jeweils vorherrschenden Gesellschaft vorwiegend als unausführbar betrachteten Plan, ein Konzept und eine Vision, benutzt." (Utopie – Wikipedia, 10.06.2009)

Der Begriff der Utopie basiert auf dem gleichnamigen Buch von Thomas Morus aus dem Jahre 1516. Das Buch handelt von einem Dialog zwischen Morus und Raphael Hythlodæus, der eine zeitlang auf einer Insel namens Utopia gelebt haben will. Hythlodæus beschreibt die dort vorherrschende ideale Form des friedlichen Zusammenlebens. Utopia besteht aus 54 Städten, die jeweils einen Tagesmarsch voneinander entfernt liegen. Das politische System ist patriarchalisch und demokratisch. Jeweils 30 Familien wählen jährlich ein neues Gruppenoberhaupt mit einem Vorsitzenden. Diese wiederum wählen in einer geheimen Wahl einen Fürsten auf Lebenszeit. Das wirtschaftliche System wird zentral gelenkt, wobei die produzierten Waren je nach Bedürfnis

verteilt werden. Es gibt kein Privateigentum und Geld spielt nur eine geringe Rolle, da es rein durch den Handel mit dem Ausland erwirtschaftet wird. Die Bewohner müssen täglich sechs Stunden Arbeit in der Landwirtschaft ableisten. Die Freizeit kann dazu benützt werden, sich musisch und wissenschaftlich zu bilden. Krieg, sexuelle Ausschweifungen sowie törichte Spiele werden verabscheut. Es herrscht Religionsfreiheit sowie der Glaube an die Unsterblichkeit der Seele. Ziel des utopischen Staates ist es, die Bürger von ihrer Knechtschaft zu befreien und dem Geiste eine Ausbildung zukommen zu lassen. Das Leben soll im Einklang von Natur, Gemeinwesen und der Bildung des Geistes ablaufen. Dies soll die Bürger von Utopia zum wahren Glück des Lebens führen.

Das Idealbild des gesellschaftlichen Zusammenlebens als Antwort auf die damaligen politischen und gesellschaftlichen Zustände in Europa und Großbritannien. Die Utopie als Nicht-Ort. Eine verärgerte Antwort auf die Realität. Eine Insel, die an einem unerreichbaren Ort zu sein scheint und trotzdem eine starke Verbindung zu ihrem Ausgangspunkt hat. Utopia scheint als Projektionsfläche für unerreichbare gesellschaftliche Wünsche verwendet zu werden und dient im Sinne von Platon als fiktive Politeia, das Idealbild des Staates. Der Staat und die Gesellschaft, sowie deren Abbild in der Stadt, gelten seit der Antike als eines der zentralen Themen der Philosophie. Utopia von Morus leitet von Platons Schriften zu denjenigen von Marx über. Bei Plato gelten die Philosophen als perfekte Menschen und die Gemeinschaft soll von der Akademie aus geleitet werden. Bei Marx soll die Macht von der arbeitenden Klasse ausgehen. Utopia ist eine große Familie, in der alle Menschen gleich(wertig) sind. Morus wollte die Menschen zu revolutionären Ideen inspirieren und das Denken der Menschen verändern.

2.3 Realität vs. Virtualität

Das Verhältnis der bestehenden Gesellschaft zu ihrer geistigen Wunschvorstellung könnte auch mit den Begriffen der Realität und Virtualität verglichen werden.

"Realität (lat. realitas, von res „Ding“) oder Wirklichkeit wird im allgemeinen Sprachgebrauch die Gesamtheit des Realen bezeichnet. Real ist dabei das, was auch außerhalb des Denkens existiert" (Realität – Wikipedia, 10.06.2009)

Das fiktive Konterfei des Realen ist die Virtualität, welche jedoch nicht als das Gegenteil zur Realität anzusehen ist. Seit der Entstehung der Computertechnologie und der Entwicklung des Cyberspace wurde der Begriff der Virtualität zu einem inflationär verwendeten Modewort und fälschlicherweise sehr oft als Gegensatz zur Wirklichkeit angesehen.

"Virtualität ist die Eigenschaft einer Sache, nicht in der Form zu existieren, in der sie zu existieren scheint, aber in ihrem Wesen oder ihrer Wirkung einer in dieser Form existierenden Sache zu gleichen. Das Wort führt über den französischen Begriff virtuell (fähig zu wirken, möglich) zurück auf das lateinische Wort virtus (Tugend, Tapferkeit, Tüchtigkeit, Kraft, Männlichkeit)." (Virtualität – Wikipedia, 05.06.2009)

Der Begriff des Virtuellen ist somit ein viel allgemeinerer als wir ihn in unserem alltäglichen Sprachgebrauch verwenden. Er hängt in seiner ursprünglichen Bedeutung eng mit der Wahrnehmung des Menschen zusammen. Technische Errungenschaften machten es möglich, die Wirkungsweisen des Virtuellen auszuweiten. Schon mit der Erfindung der Sprache als Medium der Bezeichnung trat der Mensch bereits in den virtuellen Raum ein.

"Da dem Menschen keine unmittelbare Wahrnehmung von Welt zu eigen ist, macht er sich Modelle dieser Welt. Er be-zeichnet, be-schreibt, er-zählt, erzeugt Zeichnungen, Schriften, Bilder, Gedichte, Romane, in denen das, was er für wahr und wirklich hält, der Möglichkeit nach vorhanden ist. Sie öffnen phantastische, glaubwürdige, fiktionale und überprüfbar gemachte Wahrnehmungsräume der Literatur, der Wissenschaften, der Poesie und der Kunst. Die Bewegung in diesen virtuellen Räumen war eine ausschließlich gedankliche. Durch die programmierten digitalen Virtuellen Realitäten sind die Bewegungen physikalische und physiologische, taktile und audiovisuelle Berührungen mit (stochastisch und kulturell) wahrscheinlichen Möglichkeiten geworden." (Faßler 1999, S. 256)

3. Die Utopien des 20. Jahrhunderts

Mit dem Beginn der industriellen Revolution im 19. Jahrhundert begann der Glaube an den technischen Fortschritt und läutete das Zeitalter der Moderne ein. Die Moderne, im Sinne von industrieller Produktion, wirtschaftlichem Wachstum, einem stetigen Fortschritt und dem Brechen mit der Tradition, sollte zu einer gesellschaftlichen Demokratisierung führen und Wohlstand für die Massen bringen. Diese Versprechen konnten jedoch nicht gänzlich eingelöst werden.

„Was wir Moderne nennen - also die Zeit zwischen der europäischen Aufklärung und dem Ersten Weltkrieg - hat uns mit idealistischen Zumutungen überlastet und mit humanistischen Idealen geködert. Deshalb haben wir heute eine ambivalente Einstellung zur Moderne: sie ist Utopie und Alptraum zugleich. Deshalb fällt es uns so schwer, souverän in eine neue Zeit einzutreten. Wir haben ein Entwöhnungstrauma der beendeten Moderne.“ (Theorie der Müdigkeit - Theoriemüdigkeit, 1997 - Google-Suche)

Die Auflösung der CIAM (Internationale Kongresse Moderner Architektur) in den 50er Jahren und das Abwenden vom modernen Funktionalismus in der Architektur führte zu einem neuen Humanismus, der von Personen wie Aldo van Eyck, Alison and Peter Smithson und den Mitgliedern von Team X, getragen wurde. Constant und andere Gruppierungen wie die Europäischen Situationisten fokussierten ihr Schaffen darauf, die bestehenden Regeln der funktionalistischen und mechanischen Städte zu brechen und komplett neue Visionen in der Realität zu installieren.

Die daraus entstandene Postmoderne mit ihrem wachsenden Bewusstsein für Pluralität, brach nun komplett mit der Tradition, erzeugte bunte Bilder und versuchte so, eine Individualisierung der Massen hervorzurufen. Abermals sollte der technische Fortschritt zum Wohlbefinden jedes Individuums beitragen bzw. dieses sogar hervorrufen. Freiheit und Selbstbestimmung standen im Mittelpunkt und führten zu einer Fokussierung der Veränderungen im Freizeitverhalten jedes Einzelnen. Constants New Babylon war als totaler Gegenentwurf zur Realität gedacht. In seiner entworfenen Welt musste niemand arbeiten – die Ludic City war geboren. Die Urbane Utopie von Constants New Babylon sollte der spielerischen Natur des Menschen eine räumliche Form verleihen. Spontane Aktionen, hervorgerufen von einem Menschen, der ständig in Bewegung ist und die grenzenlose, sich dadurch ständig verändernde Umwelt, prägen das Bild von New Babylon.

Wie bei der Ludic City stand beim Fun Palace von Cedric Price die Gestaltung der individuellen Freizeit im Mittelpunkt seines Theaters für die Massen. Price wollte einen Ort schaffen, der eine kreative, lehrreiche und konstruktive Gestaltung der Freizeit ermöglichen sollte.

Archigram überschrieben mit ihren phantastischen Ideen die reale Stadt und bildeten damit eine Alternative für den individuellen Konsumenten, der sich aus der Nachkriegsbewegung heraus entwickelte. Ideen wie die der Plug-In City sowie der Walking City blieben alle in einem gedanklichen und bildhaften Zustand und wurden nie in eine gebaute Realität umgesetzt. Sie gelten jedoch bis heute als die letzten urbanen Visionen und handelten damals schon von einer „architecture without architecture“.

Da alle oben genannten Projekte nie in die Praxis umgesetzt wurden, erhalten sie einen virtuellen Charakter und sind vielleicht genau aus diesem Grunde bis heute im urbanen Diskurs überaus relevant. Aus heutiger Sicht könnte man Projekte wie New Babylon als Vorläufer bzw. Prototypen der virtuellen Welten des Cyberspace bezeichnen.

"With no timetable to respect, with no fixed abode, the human being will of necessity become acquainted with a nomadic way of life in an artificial, wholly "constructed" environment." (Nieuwenhuys 1974)." (Borries et al. 2007, S. 218)

4. Spielewelten

Mit dem Ende der urbanen Utopien der Moderne und der sechziger und frühen siebziger Jahre, begann das Zeitalter der digitalen Welten. Erste virtuelle Welten tauchten in Form von textbasierten Rollenspielen in den frühen siebziger Jahren auf, gefolgt von graphischen Spielen wie Pong (1972) und Pac-Man (1980). Die erste massentaugliche Spielekonsole erschien im Jahre 1977 von Atari, der *Atari VCS 2600*. Die Spiele waren vor allem durch ihre graphische Einfachheit, mittels eines comicartigen Stils und ihren levelartigen Spielaufbau gekennzeichnet. Erste Strategiespiele wie z.B. Sim City, die sich vom reinen Funcharakter der Jump' n Run Spiele unterschieden, wurden Ende der 80er Jahre entwickelt. Alle diese Spiele hatten bis zum Beginn der 90er Jahre gemein, dass sie reine 2D Welten darstellten. Erst Wolfenstein 3D brachte den Durchbruch in die scheinbare dritte Dimension. Aus der der sogenannten „first-person-view“ konnte der Spieler kleinere dreidimensionale Welten erforschen. Diese 3D Spielewelten stellen mittlerweile einen Großteil der Spielewelten dar und kommen durch die steigende Rechenleistung der Computer einer photorealistischen Darstellung immer näher.

5. Vernetzung/Netzwerke

Mit der Erfindung der Eisenbahn, des Autos sowie von telegraphischen Systemen bildete sich ab dem 19. Jahrhundert ein weltumspannendes Netzwerk. Die Einführung des Telefons, des Radios sowie des Fernsehens führten zu einer unaufhaltbaren Verflechtung in allen Lebensbereichen. Was zu Beginn nur lineare Verbindungen von Sender und Empfänger ermöglichte entwickelte sich schnell zu einem non-linearen Netzwerk. 1969 entwickelte das US-Verteidigungsministerium den Vorläufer des heutigen Internets, das ARPANET, das zur Vernetzung von Universitäten und Forschungseinrichtungen benutzt wurde. Rasanten Auftrieb und schlussendlich den Durchbruch als Massenmedium erzielte es ab dem Jahre 1993, als das World Wide Web, kurz WWW und der erste grafikfähige Webbrowser eingeführt wurden. Diese Vernetzung verbindet nicht nur einzelne Knotenpunkte miteinander sondern spannt mittlerweile unterschiedlichste Räumlichkeiten auf.

6. Soziale Welten/Soziale Netzwerke

6.1 Facebook & Co.

"Facebook ermöglicht es dir, mit den Menschen in deinem Leben in Verbindung zu treten und Inhalte mit diesen zu teilen." (Willkommen bei Facebook! | Facebook)

Facebook ist ein web-basiertes soziales Netzwerk. Jeder angemeldete User verfügt über eine eigene Profilseite, auf der er sich mittels Texten, Bildern und Videos präsentieren kann. Jeder Nutzer kann sich einen eigenen Freundeskreis aufbauen und mit diesen auf unterschiedliche Art und Weise in Kontakt treten. Interessant hierbei ist, dass der Nutzer unter seinem eigenen Namen auftritt und private Inhalte der Öffentlichkeit bzw. denen die er zu seinem Freundeskreis zählt zur Verfügung stellt. Der Nutzer befördert sich hier in eine Position, die dem gläsernen Menschen recht nahe kommt. Dies geschieht jedoch nicht durch die Überwachung des Informationssuchenden sondern durch die freiwillige zur Schauellung des Informationsträgers.

6.2 Second Life

"Second Life ist eine kostenlose digitale Online-Welt, die von ihren Einwohnern erdacht und erschaffen wurde. Sobald Sie Second Life betreten, entdecken Sie eine schnell wachsende digitale Welt voller Menschen, Unterhaltung, Erfahrungen und Möglichkeiten." (Second Life. Ihre Welt. Ihre Fantasie)

In die Rolle einer anderen Person (Avatar) zu schlüpfen ist seit jeher ein Wunschtraum der Menschheit. Diese Möglichkeit wird einem in der Welt von Second Life offeriert. Der Spieler bzw. User kann sich seinen persönlichen Avatar bzw. seine ganze Umwelt nach seinen Wünschen selbst gestalten. Die Handlung beschränkt sich, möglichst realitätsnah, auf das Meistern von alltäglichen Lebenssituationen. Das Pflegen von Kontakten zu anderen Spielfiguren, die Interaktion mit diesen und das Erleben von unterschiedlichsten Ereignissen stehen im Zentrum des Spielkonzepts. Die Spielwelt folgt hier realen Regeln und erfordert einerseits das Verdienen von Geld, ermöglicht allerdings auch das Konsumieren von virtuellen Gütern. Geld kann sowohl durch das Gestalten und Verkaufen von eigenen Gegenständen erwirtschaftet werden oder aber auch durch reale Währung erstanden werden. Second Life unterhält somit eine eigene Ökonomie.

6.3 MMORPG Massively Multiplayer Online Role-Playing Games

Bis zur Einführung von Facebook & Co. sowie Second Life, dominierten die spielerisch geprägten virtuellen Welten gegenüber den sozialen virtuellen Welten. Die sogenannten Massively Multiplayer Online Role-Playing Games unterscheiden sich von den sozialen Welten dadurch, dass sie eine Hintergrundgeschichte haben und somit ein meist vorgegebenes Spielziel beinhalten. Ein zentrales Merkmal dieser Spiele ist, dass die virtuelle Welt nie still steht. Das Spiel verändert sich auch während der Spieler nicht online ist. Das derzeit bekannteste und wohl auch erfolgreichste MMORPG ist World of Warcraft der Firma Blizzard.

"In World of Warcraft können tausende Spieler online zusammenkommen und miteinander die Klänge kreuzen. Spieler aus der ganzen Welt haben hier die Möglichkeit, ihren Alltag zurückzulassen und in eine faszinierende Welt voller Abenteuer und eines echten Helden würdiger Herausforderungen einzutauchen." (World of Warcraft Europe, 01.01.1970)

Mittlerweile hat World of Warcraft 10 Millionen Abonnenten weltweit. Das Spiel zeichnet sich durch seine bunte und abwechslungsreiche Grafik aus und ist auch für Einsteiger sehr leicht zugänglich. Vieles im Spiel selbst erinnert an Attraktionen aus Vergnügungsparks. Wie in allen Rollenspielen nimmt, neben den obligaten Monstern, der eigene Held die zentrale Rolle des Spieles ein. Jeder Spieler erschafft zu Beginn einen Charakter, der fortan als sein Alter Ego in der virtuellen Welt agiert. Dieser Charakter wird vom ärmlichen Anfänger zum Held mit allen nur möglichen Accessoires und Fertigkeiten ausgestattet und erreicht so im Laufe des Spieles einen höheren Status. Der Spieler kann in einem bestimmten Rahmen seinen Charakter und seine Umwelt selbst gestalten. Die Grenzen werden dabei nur von der Technik und der Handhabbarkeit gesetzt. Weiters erfordern und fördern MMORPG kooperatives Verhalten, da ohne ein strategisches Zusammenspiel mit anderen Charakteren das Spielziel nicht erreicht werden kann. Wie bei Second Life entwickelt sich in WOW eine eigene Ökonomie. Hinzu kommt, dass bei WOW eine monatliche Nutzungsgebühr anfällt.

7. Auswirkungen auf die Stadt

"Das 19. Jahrhundert war gekennzeichnet von der Revolution der Massenverkehrsmittel, das 20. Jahrhundert von der Revolution der Übertragungstechniken. Eine tiefgreifende Veränderung im ersten Fall, eine Kommutation im zweiten, die sich in der Weise sowohl auf den öffentlichen als auch auf den privaten Raum auswirken. Hinsichtlich ihrer Realität sind sie nicht mehr sicher, denn nach der Urbanisierung des Realraums erleben wir mit der Einführung der Technologien für

die Teleaktion anstelle der klassischen Fernsehtechnologien den Beginn der Urbanisierung der Echtzeit." (Virilio 2001, S. 20)

Der städtische Raum wurde seit jeher als Ort empfunden, an dem Güter und Informationen ausgestellt, ausgetauscht, gehandelt und empfangen wurden. Der Private Raum war der Ort, an dem diese Güter und Informationen hergestellt, gelagert und weiterverarbeitet wurden. Neue Technologien formten diese Tatsache um. Der öffentliche Raum drang durch Zeitungen, Radios, Telefone, Fernsehen und das Internet in den privaten Raum ein. Umgekehrt wurde das Private durch das Internet teilweise expliziert. Der städtische öffentliche Raum wird nicht mehr als primärer Kommunikations- und Versammlungsraum angesehen. Es kommt zu einem Rückzug in die scheinbare Privatheit.

"Auf die Urbanisierung des Realraums folgt also die Urbanisierung der Echtzeit, die letztlich diejenige des individuellen Körpers des Stadtbewohners, dieses Terminal-Bürgers, ist, der schon bald mit interaktiven Prothesen überrüstet sein wird und dessen pathologisches Modell der "Gehbehinderte" darstellt, der über entsprechende Hilfsmittel verfügt, um seine häusliche Lebenswelt zu kontrollieren, ohne sich physisch fortbewegen zu müssen." (Virilio 2001, S. 34)

Flusser hingegen sieht uns in ein neues nomadisches Zeitalter eintreten, in dem wir endlich von der Notwendigkeit der Sesshaftigkeit befreit werden und uns wieder in die weite Welt hinausbewegen können.

"Nicht mehr Besitz, sondern Informationen (nicht mehr Hardware, sondern Software) ist, was Macht ermöglicht, und nicht mehr Ökonomie, sondern Kommunikation ist der Unterbau des Dorfes (der Gesellschaft). Beide Formeln besagen, jede auf ihre Art, dass die sesshafte Daseinsform, also das Haus, und a fortiori der Stall, das Feld, der Hügel und der Fluss nicht mehr funktionell sind." (Flusser, Bollmann 2008, S. 155)

Der Mensch befreit sich somit selbst aus dem Gefängnis des Raumes. Er beginnt wieder, sich zu nomadisieren. Die neuen Technologien ermöglichen eine Überwindung der Schranken von Raum und Zeit und führen zu einem Verlust an Bedeutung von Begrifflichkeiten, wie Entfernung und Standort. Soziale Kontakte, die früher wegen ihrer unüberwindbaren Distanz nicht aufrecht-erhalten werden konnten, bekommen heute eine andere Gewichtung im sozialen Alltag jedes Einzelnen.

Begriffe wie Privat und Öffentlich sind im urbanen Kontext nicht mehr nur mit den Begriffen der Stadt und der Architektur abzudecken. Die Stadt ist in die Architektur eingedrungen bzw. hat die

Architektur zum Teil die Stadt ersetzt. Die Grenzen verschieben sich ständig, da immer wieder neue technische Interfaces diese Begriffe neu verorten. Dieser Rückzug ins Private kann jedoch auch als Scheinprivatheit angesehen werden, da die einzelnen Bürger mehr denn je private Informationen in den virtuellen öffentlichen Raum explizieren können. Der Mensch sucht hierbei den Weg des geringsten Widerstandes. Er nimmt auf seiner Couch Platz und erkundet von dort aus die große weite Welt und platziert sich dann darin an einer von ihm gewünschten Stelle.

Die Auswirkungen auf die Ökonomie beziehen sich nicht nur auf veränderte Kriterien in der Standortwahl sondern trotz spektakulärer Pleiten und „Dot-com-Sterben“ bilden die Firmen der Neuen Medien mittlerweile einen großen neuen Wirtschaftsteil der Kreativindustrie. Diese bilden eine neue Gruppe von digitalen Handwerkern. Nach der Industrialisierung kommt es hier wieder zur Rückbesinnung auf das Potential einzelner Individuen. Diese konzentrieren sich trotz totaler Vernetzung auf spezifische Regionen der Welt bzw. auf bestimmte Stadtteile. Diese „jungen Kreativen“ produzieren ihre eigene autonome Umwelt, die in einem ständigen Prozess des Wandels steht und dabei mit einer rasanten Geschwindigkeit von Stadtteil zu Stadtteil wandert. Städte wie Berlin haben dadurch in den letzten beiden Jahrzehnten einen unglaublichen Aufschwung erleben können. Die Flexibilität des Berufsbildes trifft hier auf das richtige urbane Umfeld, welches Veränderungen zulässt und das Schaffen von dynamischen veränderbaren Umwelten ermöglicht. Bestens sichtbar wird dies an der immensen Vielfalt an temporären Rauminterventionen in Berlin und anderen Großstädten, die nicht rein von einer hoheitlichen Ökonomie gesteuert werden.

7.1 Möglichkeiten für die Stadt

"Die Sache, die wir die "Living City" nennen, beinhaltet viele Ideen und Gefühle und kann für jeden eine andere Bedeutung haben: man mag sie oder man mag sie nicht, man versteht sie oder man versteht sie nicht. Dies ist abhängig von den eigenen Vorstellungen. Es besteht kein Verlangen danach, sich mit jedem zu unterhalten. Man tut dies nur mit Menschen, mit denen man die eigenen Gedanken und Gefühle teilen kann." (Sadler 2005, S. 69)

Diese Idee von Archigram zu einer lebendigen Stadt aus dem Jahre 1963 könnte heute als realisierte Utopie wahrgenommen werden. Die Möglichkeit sich mit gleichgesinnten Menschen in einer individualisierten Welt an einem Ort ihrer Wahl zu treffen, ist ein großer Zugewinn an Freiheit. Durch die verstärkte Verlinkung von Realität und Virtualität könnten neue Potentiale für die Stadt freigelegt werden. Wenn in Zukunft mehr auf die unterschiedlichen Raumeigenschaften und Qualitäten eingegangen wird, könnte dies zu neuen, erfrischenden Ideen im Bezug auf die Stadt führen.

Die architektonischen Utopien der 60er Jahre könnten in unerwarteter Weise Pate für eine transformierte Stadt und ihr aktivistisches Potential stehen, vor allem in dem Punkt, dass sie die Grenzen der Architektur und des Städtebaus abermals aufbrechen und den Gestaltern wieder eine soziale Verantwortung übertragen.

"Space as a psychic dimension (abstract space) cannot be separated from the space of action (concrete space)." (Nieuwenhuys 1974)." (Borries et al. 2007, S. 221)

Pervasive games / ubiquitous games / wie das Virtuelle spielerisch in den Stadtraum eindringt

Bei sogenannten pervasive games dehnt sich der Spielraum in die reale Welt aus. Der Spieler ist dabei mit einem mobilen Computer (GPS, Kameras, Mikrofone usw.) ausgestattet und bewegt sich damit durch den realen Raum. Sensoren prüfen den jeweiligen Verbleib des Spielers sowie deren Zustand. Das Spiel verbindet sich mit der alltäglichen Welt, an jedem Ort und zu jeder Zeit. (Human Pacman) Der reale Raum wird zur Projektionsfläche für jegliche spielerischen Handlungen. Urbane Rollenspiele könnten so die Umwelt neu definieren. Der öffentliche Raum könnte so wiederbelebt werden und eine neue Spielwiese ausbilden.

Augmented space / erweiterte Realität

Die bestehende Realität wird mit zusätzlichen Informationen angereichert. Der User agiert nicht in einem abgeschlossenen virtuellen Raum, sondern bestückt die Realität mit zusätzlichen Layern. Dies könnte neue Perspektiven für Architekten und Stadtplaner ermöglichen. Virtuelle Layer werden in Zukunft über dem gebauten Stadtraum liegen und diesen auf unterschiedlichste Art und Weise bereichern. Wesentlicher Punkt hierbei ist, wie sich diese unterschiedlichen Qualitäten miteinander verknüpfen lassen. Der virtuelle Layer und seine beinhaltenden Informationen könnten speziell auf den Nutzer abgestimmt werden. Dieser benötigt nur das passende Interface und könnte sich somit dynamisch an gewünschte Gegebenheiten anpassen. Diese Layer könnten wie bei der Freskenmalerei der Architektur einen informativen Charakter verleihen und auf dieselbe Art und Weise unterschiedlichste Welten miteinander verbinden.

Serious fun / Urban Design vs. Game Design

Wenn die Stadt als Raum zu sehen ist, den Menschen im Kollektiv gestalten können, muss die Stadtplanung es unterstützen, dass nicht physische Räume in den Stadtraum Einzug finden. Die Städte müssen hierbei die nötige Infrastruktur zur Verfügung stellen bzw. es ermöglichen, dass die nötigen Interfaces installiert werden. Die Stadt muss mit ihren Rahmenbedingungen und Regeln,

einerseits auf herkömmliche Fakten wie den Wasserverbrauch, das Verkehrsaufkommen, den Wohnungsbedarf, usw. eingehen, andererseits aber auch dem Ungewissen eine Chance geben und ein Risiko kalkulieren. Die Stadt muss es ermöglichen, dass Unerwartetes eintreten kann und man in ihr immer wieder aufs Neue überrascht werden kann. Nur so ist es möglich, dass neue Identitäten geschaffen werden können. Diese Partizipationsmöglichkeiten müssen über die gewöhnlichen Eingriffe in die Hardware der Stadt hinausgehen und einen leichteren Zugang zu Gestaltungsmöglichkeiten schaffen.

Ein weiteres Modell der Implementation von Spielen in die Stadtplanung zeigt sich am Beispiel von SpaceFighter von MVRDV. Es versucht unterschiedlichste fiktive urbane Prozesse und deren Kettenreaktionen miteinander zu vergleichen. Hier wird auf eine numerische, algorithmische Weise versucht, die komplexen Abläufe und Zusammenhänge zu fassen und zu deuten. SpaceFighter verbindet hier die Idee der biologischen Emergenz mit der urbanen Realität.

In weiterer Hinsicht können diese Analysen und Erkenntnisse in eine prozess- und regelbasierte Stadtplanung einfließen und so vielleicht in Zukunft die Instrumentarien der Stadtplanung bereichern oder teilweise sogar ersetzen. Planung und Masterplan könnten durch Prozesse und Handlungsanweisungen ersetzt werden.

Sichtbare und unsichtbare Hände müssen die Stadt gestalten, ganz im Sinne von Adam Smiths „unsichtbarer Hand“, in dem jeder Bürger seinen Teil zum Funktionieren der Gesellschaft beiträgt. Die Frage ist hierbei, welchen Zugang, welches Interface der Bürger zur Stadt bekommt. Welche Aufgabe und Verantwortung kommt dem Einzelnen im Bezug auf seine Umwelt zu? Die Gesellschaft muss diese Fragen für sich selbst klären und neue Rahmenbedingungen dafür schaffen und das Neue zulassen. Ein reaktionärer Umgang mit Fortschritt würde zu nichts Gutem führen. So erging es schon der Stadt San Gimignano im 13. Jahrhundert. Die Stadt erließ eine Anweisung, dass kein Turm höher als der des Rathauses sein dürfe. Die finanzkräftigen Bürger wandten sich durch diese Überreglementierung von San Gimignano ab. Die benachbarte Stadt Florenz kam daraufhin zu ihrer Blüte. Die Aussage „form follows rule“ findet hier ihren Ausdruck.

Das Worldgame von Buckminster Fuller war ein weiteres, sehr frühes Experiment der Partizipation von Individuen am Gemeinwesen. Dieses Spiel sollte dem Einzelnen ermöglichen, nicht nur Zuseher sondern Teilnehmer beim Herausfinden von neuen Antworten zu werden die die Menschheit beschäftigen. Themen wie Klima, Energie, Nahrung, Kommunikation, Gesundheit usw. rückte er schon damals ins Zentrum der Diskussion. Auf spielerische Weise sollten unterschiedliche Szenarien erarbeitet werden, die aus verschiedenen, vom Einzelnen entwickelten Prototypen bestehen. Diese Prototypen werden im Kollektiv diskutiert, verändert und notfalls

wieder entfernt. Bei diesem dynamischen Planspiel wird der Einzelne in ein Ganzes eingebunden. Eine narrative Geschichte, die gewissen Regeln folgt, bildet den Überbau. Diese Varianten der Einbindung des Einzelnen findet man heute in sozialen Welten wie Second Life beinahe 1:1 wieder. Second Life ist ein ideales Versuchslabor, um die Ideen des Einzelnen im Kollektiv zu diskutieren und zu überprüfen.

7.2 Gefahren für die Stadt

Technologische Entwicklungen haben die Stadt in der Vergangenheit immer wieder verändert. Die Industrialisierung hat die Stadt für lange Zeit in einen dystopischen Zustand versetzt. Sie wurde lange Zeit als zentrales Ziel vieler Ideologien missbraucht. Die heutigen Ideen folgen, im Vergleich zu jenen der Moderne und der 60er Jahre, keiner Ideologie mehr, sondern entstehen meist aus einem neoliberalen Markt heraus. Dies kann jedoch zu einer weiteren Kommerzialisierung des öffentlichen Raumes führen und würde eine weitere Beschneidung der Handlungsfreiheit im öffentlichen Raum bedeuten.

Um die neuen Räume nicht der Anarchie zu überlassen, in der sich die Ökonomie das Recht des Stärkeren zu Nutze macht, ist es dringend notwendig, die Frage eines greifbaren Rechtssystems für den virtuellen Raum zu beantworten. Die Basis der Freiheit im virtuellen Raum müsste ein an unser Rechtssystem und Rechtsempfinden angepasstes Regelwerk darstellen. Hierbei entstehen dieselben Schwierigkeiten wie bei der Findung eines europäischen oder eines globalen Rechts.

Die Freiheit im virtuellen Raum endet auch dort, wo die Freiheit des Anderen beginnt. Die Probleme, die in der Realität bestehen, breiten sich auch im virtuellen Raum sehr rasch aus. Chinese Gold Farmers nennt man Menschen in ärmeren Ländern, die das digitale Handwerk verstehen und die virtuellen Welten zu ihrem Arbeitsplatz machen. Ihr Geld verdienen sie mit dem Verkauf von Spielecharakteren, virtuellen Waffen und Eigenschaften, die sie in MMORPGS wie World of Warcraft aufbauen und als Trophäen in die westliche Welt verkaufen. Aus Softmoney wird Hardmoney. Die Utopie wird zur altbekannten Realität.

Neue Gedankenmodelle wie die einer Opensource-Gesellschaft, in der jegliches produzierte Wissen frei zur Verfügung gestellt wird, werfen viele neue Fragen auf. Das Auflösen von sichtbaren Hierarchien, hin zu einer scheinbar radikalen Mehrheitsdemokratie, die eine repräsentative Demokratie langsam ablöst, in der jeder Bewohner - egal ob Laie oder Spezialist - das Recht hat, in allen Belangen mitzuwirken, wird auch grundlegende Veränderungen für die Stadt bedeuten. Wie wird eine Ökonomie in einer Wissens- und Informationsgesellschaft aussehen, die für Begriffe

wie Raub oder Tausch noch keine klare Definition hat und noch keine einheitlichen gesetzlichen Rahmenbedingungen dafür schaffen konnte? Diese und viele weitere Fragen sind auf allen Ebenen des gesellschaftlichen Zusammenwirkens noch nicht beantwortet.

Ein Regelwerk muss den Nutzer auch vor dem total Explizitwerden seiner selbst schützen. Der gläserne Mensch als immer wiederkehrender dystopischer Begriff. Die Nutzer von Facebook & Co. sind auf dem besten Weg, gänzlich freiwillig alle interessanten Informationen über sich selbst preiszugeben. Diese Plattformen werden mehr und mehr die Basis für Marktforschungen. Einmal preisgegebene Informationen sind nicht mehr zurück zu bekommen. Die „Truman Show“ als perfektes Beispiel für die totale Überwachung in einer Scheinwelt: einer Welt, in der Schein und Sein eins geworden sind.

Eine weitere treibende Kraft im Bezug auf erweiterte Realitäten ist die Kriegsindustrie. Das technische Equipment zur Überlagerung von Realitäten und Einspeisung von wichtigen Informationen wird für den Kriegsschauplatz entwickelt. Photorealistische Ego-Shooter werden als Training für den Ernstfall verwendet, um möglichst realistisch unterschiedliche Szenarien trainieren zu können. Abermals ist ersichtlich, dass es auf die Absicht ankommt, mit der man unterschiedliche Werkzeuge und Medien zum Einsatz bringt.

8. Resumee und persönliche Stellungnahme

Das Telefon hat Plätze miteinander verbunden, das Internet hat neue Plätze geschaffen. Jetzt gilt es, diese neuen Plätze nicht nur an der richtigen Stelle mit der Realität zu verbinden, sondern diese gemeinsam zu denken. Die Antwort auf die Kernfrage ist ganz eindeutig: Begriffe wie Realität und Virtualität dürfen nicht mehr getrennt voneinander gedacht werden. Die einstigen Utopien haben längst in die Realität Einzug genommen. Sie werden sich schon bald von den Wohnzimmern wieder über die Stadt verteilen. Nun gilt es, dass die Stadtplaner und Architekten sich die nötigen Werkzeuge aneignen und damit umzugehen lernen. Davon sind wir aber derzeit noch recht weit entfernt.

Die Recherche zu diesem Thema hat sich größtenteils in recht seichten Gewässern abgespielt. Es fehlt derzeit noch an theoretischen Abhandlungen, die einzelne Teilthemen nicht nur wie in einem Produktkatalog nebeneinander betrachten, sondern gesamtheitlich an diese Thematik herangehen. Die Komplexität der involvierten Themenbereiche setzt ein multidisziplinäres Denken und Arbeiten unbedingt voraus. Da sich das Spielfeld des virtuellen Raumes immer mehr in die Stadt ausbreitet, ist es an der Zeit, dass sich auch Stadtplaner mit dieser Thematik auseinandersetzen, denn nur so

können qualitativ hochwertige Mixed Reality Modelle entstehen. Es wird sowohl zum Terminal-Bürger kommen wie Virilio ihn beschreibt und zum Menschen, der wieder in ein nomadisches Zeitalter entlassen wird. In dieser Hinsicht können die urbanen Utopien der 60er und 70er-Jahre wieder als Vorbild dienen. Von ihren Ideologien befreit und ohne den Hintergedanken, die Welt damit retten zu müssen, könnten sie als interessanter Denkansatz für die Implementierung von neuen technischen Errungenschaften in den Stadtraum dienen. Man darf den technischen Fortschritt jedoch nicht in den Mittelpunkt der Diskussion stellen, sondern muss seinen Nutzen hinterfragen und die Möglichkeiten des Digitalen nicht überschätzen.

Die Utopie wird nicht automatisch zur Realität; sie bietet uns nur einen Schlüssel zu einem neuen Raum an, dessen Grenzen mit den Grenzen unserer Phantasie einhergehen. Sloterdijk hat den virtuellen Raum einmal mit dem Weltraum verglichen. Dieselben Probleme, die hier auf Erden vorherrschen, werden auch in diesen Raum projiziert und übertragen. Die Wahrscheinlichkeit, dort auf eine Utopie zu treffen, ist genauso wahrscheinlich wie im alltäglichen Leben. Der virtuelle Raum ist etwas Künstliches, vom Menschen geschaffen, ein Produkt unserer Kultur. Er stellt nur einen weiteren Möglichkeitsraum dar, in dem es an uns liegt, ihn richtig zu nutzen. Stadt und Utopie, Realität und Virtualität sind nur die Kehrseiten der gleichen Medaille. Sie bieten Platz für unsere Wunschvorstellungen, Träume und Geschichten. Es gibt nur eine Realität, in der die Virtualität, wie wir sie kennen, ihren Platz einnimmt. Raum und Zeit müssen in Bezug auf ihre Multidimensionalität auch von den Architekten und Stadtplanern neu gedacht werden. Man darf der „guten alten romantischen mittelalterlichen Stadt“ nicht nachweinen und muss den vorherrschenden reaktionären Kräften mit neuen spannenden Konzepten entgegenwirken. Die Bedürfnisse der Menschen haben sich seit ihrem Bestehen nicht grundlegend verändert. Es kommt immer wieder nur zu neuen Ausdrucksformen. Zwei davon sind Stadt und Utopie.

9. Literaturverzeichnis

- Borries, Friedrich; Böttger, Matthias; Walz, Steffen P. (Hg.) (2007): Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level. Basel: Birkhäuser Basel (Springer-11641 /Dig. Serial]).
- Faßler, Manfred (1999): Cyber-Moderne. Medienevolution, globale Netzwerke und die Künste der Kommunikation. Wien: Springer.
- Flusser, Vilém; Bollmann, Stefan (2008): Medienkultur. 5. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl.
- Hrachovec, Herbert: Vorlesung: Open Source Philosophie.
- Kaminski, Winfred (2006): Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit ; [... Beiträge der ersten 'International Computer Game Conference Cologne', die im März 2006 ...]. München: kopaed.
- Lober, Andreas (2007): Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business. 1. Aufl. Hannover: Heise.
- Maresch, Rudolf; Rötzer, Florian (Hg.) (2004): Renaissance der Utopie. Zukunftsfiguren des 21. Jahrhunderts. Orig.-Ausg., 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- More, Thomas; Günther, Horst; Kothe, Hermann (2002): Utopia. 1. Aufl., [Nachdr.]. Frankfurt am Main: Insel-Verl.
- Peter Weir (1998): Die Truman Show, USA. Spielfilm, 99 min.
- Realität – Wikipedia (2009). Online verfügbar unter <http://de.wikipedia.org/wiki/Realit%C3%A4t>, zuletzt aktualisiert am 10.06.2009, zuletzt geprüft am 14.06.2009.
- Sadler, Simon (2005): Archigram. Architecture without architecture. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Schildberger David: Eutopia - der andere Lebensraum, Diplomarbeit FH Rosenheim.
- Second Life. Ihre Welt. Ihre Fantasie. Online verfügbar unter <http://de.secondlife.com/>.
- Stadt – Wikipedia (2009). Online verfügbar unter <http://de.wikipedia.org/wiki/Stadt>, zuletzt aktualisiert am 10.06.2009, zuletzt geprüft am 14.06.2009.
- Stöcker, Christian (2007): Second life. Eine Gebrauchsanweisung für die digitale Wunderwelt. 1. Aufl. München: Goldmann.

Theorie der Müdigkeit - Theoriemüdigkeit, 1997 - Google-Suche. Online verfügbar unter <http://www.google.at/search?q=Theorie+der+M%C3%BCdigkeit+-+Theoriem%C3%BCdigkeit+%2C+1997&ie=utf-8&oe=utf-8&aq=t&rls=org.mozilla:de:official&client=firefox-a>, zuletzt geprüft am 15.06.2009.

Utopie – Wikipedia (2009). Online verfügbar unter <http://de.wikipedia.org/wiki/Utopie>, zuletzt aktualisiert am 10.06.2009, zuletzt geprüft am 14.06.2009.

Virilio, Paul (2001): Fluchtgeschwindigkeit. Essay. 2. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer.

Virtualität – Wikipedia (2009). Online verfügbar unter <http://de.wikipedia.org/wiki/Virtualit%C3%A4t>, zuletzt aktualisiert am 05.06.2009, zuletzt geprüft am 14.06.2009.

Willkommen bei Facebook! | Facebook. Online verfügbar unter <http://www.facebook.com/>, zuletzt geprüft am 15.06.2009.

World of Warcraft Europe (1970). Online verfügbar unter <http://www.wow-europe.com/de/index.xml>, zuletzt aktualisiert am 01.01.1970, zuletzt geprüft am 15.06.2009.