

ÖFFENTLICHE RÄUME IM DIGITALEN ZEITALTER

0101010010010101010101000110101000110101010101011010100011010101010
100010101110100011100100110101
0111010010010010010001001010110010101010010001000101010101010101001
010101**ÖFFENTLICHE**1010101010001110001111010010100010101011001001010
10101011100111001000100101010101010101010101010101010100100101010
1010100011010100011010101010101101010001101010101010101010101010101
010101010101010101010100010101111010001110010011010101110100100100100
100010010101100101010100100010001010101010101010100100010110001101010
1010001110001111010010100010101011001001010101010101110011100100010
01010101010101010101010**RÄUME**010010010101010101000110101000110101
010101011010100011000
1010111101000111001001101010111010010010010010001001010110010101010
0100010001010101010101010010001011000110101010100011100011110100101
0001010101100100101010101010111001110010001001010101010101010101010
1010101010100100101010101010001101010001101010101010110101000110101
010001010111101000111001001
10101011101001**IM**001001001000100101011001010101001000100010101010101
0101001000101100011010101010001110001111010010100010101011001001010
101010101110011100100010010101010101010101010101010101010101001001010
1010101000110101000110101010101101010001101010101010101010101010101
0101010101010101010101000101011110100011100100110101011101001001001
001000100101011001010101001000100010101010101010101001000101100011010
101010001110001111010010100010101011001001010101010101011100111001000
10010**DIGITALEN**100100101010101000110
1010001101010101010110101000110101010101010101010101010101010101010
1010101010001010111101000111001001101010111010010010010010001001010
1100101010100100010001010101010101010010001011000110101010100011100
0111101001010001010101100100101010101010111001110010001001010101010
10101010101010101010101001001010101010001101010001101010101010110
101000110001010111101
0001110010011010101110100100100100100010010101100101010100100010001
0101010101010100100010110001101010101000111000111101001010001010101
1001001010101010101110011100100010010101010101010101010101010101010
1001001010101010100011010100011010101010101101010001101010101010101
01010101010101010101010101010100010101111010001110010011010101110
1001001001**ZEITALTER**001000100101011001010101001000100010101010101010
1001000101100011010101010001110001111010010100010101011001001010101
0101011100111001000100101010101010101010101010101010101001001010101
0101000110101000110101010101011010100011010101010101010101010101010
1010101010101010101000101011110100011100100110101011101001001001001
000100101011001010101001000100010101010101010101001000101100011010101
0100011100011110100101000101010110010010101010101011100111001000100
101010101010101010101010101010010010101010101000110101000110101
010101011010100011000

VERFASSER

LAURITZ BOHNE
1427559
LAURITZ.BOHNE@GMAIL.COM
+436603933548

LVA

260.039 WAHLSEMINAR STÄDTEBAU: LITERATURKOLLOQUIUM:
„THEORIEN ZUR STADT“

BETREUUNG

ANGELIKA PSENNER PROJ.ASS. DI DR.

ABGABETERMIN

AUG.2017

ABSTRACT

Öffentliche Räume, Orte der Kommunikation und sozialen Interaktion, prägen die gebaute Umwelt des Menschen. Die wachsende Bedeutung virtueller Kommunikations- und Interaktionsformen verändert die Art des sozialen Zusammenlebens und der Kommunikation.

Mit Dichte des Raumes wurde in der Stadt die Zeitbedingtheit aller seitherigen Lebensbedingungen überwunden. Stadt ersetzt durch Kommunikation die Zeitdifferenz, überwindet Zeitdistanz durch Raumdichte. Sie minimiert Distanz durch die verdichtete Existenz an einem Platz. Die Chance, an einem Ort zusammen zukommen, sich auszutauschen und damit Informationsdistanz zu überwinden, war essentiell für die Stadt:

Am Markt, in der Kirche, im Rathaus, im Haus, im öffentlichen Raum (vgl. Böhme 2000: 15).

Die ersten Netze der Telefongesellschaften ermöglichten den ständigen Wechsel von Sender und Empfänger, bargen in sich also schon wesentliche Elemente der Kommunikation mit Hilfe von elektronischen Netzen ohne die Bindung an einen gemeinsamen Ort und Raum.

Das Smartphone, und die damit einhergehende ständige Verbindung zum Internet, gehört für die meisten Menschen zur täglichen Gaderobe. Die Möglichkeit ständig in Kommunikation zu treten und Zugriff auf globales Wissen zu haben, ohne dabei an einen physisch realen Ort gebunden zu sein, scheint unabdinglich.

Für immer mehr Aufgaben kommen neue Medien, digitale Techniken und intelligente Infrastrukturen zum Einsatz. Es ergibt sich die Frage, welche Auswirkungen diese technischen Veränderungen auf den Einzelnen, die Gesellschaft und damit auf das System Stadt haben:

WELCHE ROLLE SPIELT DIE STADT MIT IHREN ÖFFENTLICHEN RÄUMEN ALS MEDIUM FÜR KOMMUNIKATION UND REALE INTERAKTION IN EINER DIGITALEN GESELLSCHAFT?

ABSTRACT

Public spaces, places of communication and social interaction shape the picture of our built environment. The increasing importance of virtual communication changes the ways of social interaction and face to face communication. A city enables people to overcome time by compactness. Cities replace time difference by communication, overcome time distance by space density. That means: communication minimizes distance by space density. The possibility of coming together at public places is essential for cities: at markets, in churches, at the city hall (vgl. Böhme 2000: 15).

The invention of the phone enables for the first time to change immediately between sender and receiver as well as to communicate constantly without being bound on physical space. Through their smartphones people are connected constantly with the world wide web. The possibility to communicate and have access to global knowledge without being bound on physical space seems indispensable.

For more and more tasks and needs new media, digital technologies and intelligent infrastructure are employed. The question of this work is which effects will have these technical changes on the society and the city.

WHICH ROLE PLAYS CITY WITH ITS PUBLIC SPACES AS MEDIUM FOR COMMUNICATION AND REAL INTERACTION IN A DIGITAL SOCIETY?

INHALT

ABSTRACT 2

VORWORT 4

STADT MIT IHREN ÖFFENTLICHEN RÄUMEN 4

ALS MEDIUM FÜR KOMMUNIKATION UND REALE INTERAKTION 6

IN EINER DIGITALEN GESELLSCHAFT 7

EXKURS INTERNET 8

ROLLE DER STADT 10

LITERATURVERZEICHNIS 12

VORWORT

Wir befinden uns am Anfang des digitalen Zeitalters. Mir scheint es daher verfrüht konkrete Antworten zu geben, als viel mehr Vermutungen anzustellen. Das Ziel meiner Arbeit ist daher eher meine Fragestellung in ihren Einzelteilen zu untersuchen und Gedanken bezüglich der einzelnen Kapiteln zu erörtern. Dabei sind wiederum neue Fragen erstanden, die teils unbeantwortet blieben.

STADT MIT IHREN ÖFFENTLICHEN RÄUMEN

Öffentlichkeit wurde in der Stadtforschung bisher als prägendes Wesensmerkmal der europäischen Stadt beschrieben (vgl. Siebel 2004). Öffentliche Räume sind ein wichtiger Teil der „DNA der Stadt“. Eine in diesem Sinne „gute“ Stadt bietet öffentliche Räume, die dem Einzelnen die Möglichkeit offeriert, frei zu handeln, sich mit anderen zu versammeln und an Öffentlichkeit teilzuhaben.

Def.: Privat (von lat. Privatus, PPP von privare, „abgesondert, beraubt, getrennt“, privatum, „das Eigene“ und privus, „für sich bestehend“) bezeichnet Gegenstände, Bereiche und Angelegenheiten, die in sich geschlossen sind, also nicht offenstehen. Im allgemeinen Sprachgebrauch wird privat meist als Gegensatz von „öffentlich“ gebraucht.¹

Die Philosophin Hannah Arendt — und später auch der französische Medienphilosoph Jean Baudrillard — verweisen darauf, dass ein Mensch ein Stück weit von den alltäglichen, sein Privatleben essenziell betreffenden Dingen befreit oder entlastet sein muss, um sich für die Belange der Allgemeinheit interessieren und an Öffentlichkeit teilnehmen zu können.

„Der Raum des Gesellschaftlichen entstand, als das Innere des Haushalts mit den ihm zugehörigen Tätigkeiten, Sorgen und Organisationsformen aus dem Dunkel des Hauses in das volle Licht des öffentlich politischen Bereichs trat“ (Arendt 1987: 38).

Der Einzelne muss aus seinem privaten Umfeld heraustreten. Der Diskurs über die Dinge der Allgemeinheit findet demnach stets in öffentlichen Räumen statt. Wobei „Raum“ hier eher als Metapher zu verstehen ist. Der Kunsthistoriker André Corboz erinnert daran, dass Raum in diesem Zusammenhang als eine Art „Leere zwischen den Körpern“ (Corboz 2001: 26), als „Abstand“ oder „Schicht“ zwischen dem Ich und dem Anderen zu verstehen ist. Raum ist hier etwas, das eine Art Herauslösung aus dem rein Privaten ermöglicht. Raum beginnt, wo der Körper bzw. das Ich aufhört. So ist auch der Begriff „öffentlicher Raum“ hier noch sehr abstrakt zu verstehen — im Sinne einer wie auch immer gearteten Möglichkeit für das Ich, mit anderen in Kontakt zu treten, sei es in einem virtuellen oder einem physisch-realem Raum. Öffentlichkeit war und ist einer der zentralen Begriffe der bürgerlichen Gesellschaft

¹ Vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/Privat>

und der demokratischen Staatsform. Dabei war Öffentlichkeit von vornherein stets mehr als die Öffentlichkeit des öffentlichen Raums der Stadt, war an unterschiedlichste Formen und Institutionen der Kommunikation gebunden. Im Begriff Kommunikation sind Gemeinsamkeit und die räumlich gebundene Gemeinschaft von Menschen, ursprünglich auch die gleichzeitige Anwesenheit an einem Ort, enthalten. Der öffentliche Raum der europäischen Stadt mit ihren Straßen und Plätze wurde, überhöht in der Gestalt der Agora und der Foren der antiken Stadt, zum Urbild bürgerlicher Öffentlichkeit, zu ihrer symbolischen Darstellung: Meinungsbildung und Wahrheitsfindung alle gemeinsamen, also öffentlichen Aufgaben betreffend in der Diskussion im öffentlichen Raum (vgl. Bott 2000: 8). Die Agora war so dimensioniert, dass sich ein großer Teil der Bürgerschaft zusammenfinden konnte und sich auf dem Platz in der Masse als „Teil einer einzigen zusammengehörigen Gemeinschaft“ (Benevolo 2000: 96) fühlen konnte. Das Rathaus (Bouleuterion) und das Verwaltungshaus (Prytaneion) lagen hier, ebenso Verwaltungsgebäude (Stoa) und Archive (Metroon) wie auch, Gerichtsgebäude, ein Theater (Odeion) und eine Vielzahl von heiligen Stätten und Tempeln. Der Platz selbst wurde als Marktplatz genutzt, Kolonnadengänge am Platz dienten für Vier-Augen-Gespräche.² Die Agora war ein gebautes Kommunikations- und Netzwerkssystem, ein real gebautes „Mini-Internet“ für 40.000 Bewohner einer Stadt.³

Auch für den Philosophen Jürgen Habermas spielen öffentliche Räume eine besondere Rolle in der Vermittlung zwischen Bürgern und Politik. Wenn sich die Bürger einer Gesellschaft nicht mehr kennen oder aufgrund der Bevölkerungsgröße kein direkter Kontakt zwischen Politik und Bürgern hergestellt werden kann, sondern Werte nur über Normen und Abstraktionen vermittelt werden, dann braucht diese Gesellschaftsform öffentliche Vermittlungsräume. Diese Orte dienen nach Habermas dem Prozess der öffentlichen Meinungsbildung. Sie müssen für jeden offen sein, dass heißt jeder hat das Recht, sich am Prozess der politischen Meinungsbildung zu beteiligen. Dabei stellt sich die Frage, von wem und in welcher Form diese Vermittlungsräume und Partizipationsmöglichkeiten angeboten werden. Kann innerhalb des massenmedialen Systems die Möglichkeit der Teilhabe durch E-Governance⁴ und E-Government⁵ gestärkt werden? Kann man sich darauf verlassen, dass rein digitale Kommunikationsmittel in Zukunft ausreichen? Oder müssen nicht auch reale öffentliche Räume weiterhin vorgehalten werden? Kann man davon ausgehen, dass souveräne Bürger in Zukunft selbst in der Lage sind, ihren Weg zur Politik und Teilhabe am politischen Diskurs zu finden und sich die dafür nötigen Interaktionsräume selbst schaffen oder aneignen?

2 [https://de.wikipedia.org/wiki/Agora_\(Athen\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Agora_(Athen)) (02.07.2017, 01:39 Uhr)

3 Hier gemeint: Agora Athen

4 E-Governance ist ein umfassender Begriff, der die Gestaltung von Lebensbereichen im Zeichen der Informationsgesellschaft meint. Maßgeblich ist dabei die neue Erreichbarkeit, dass heißt die Tatsache, dass Informationsübertragung, Kommunikation und Transaktion zu jeder Zeit und an beliebigen Orten möglich ist

5 Unter E-Government (dt. E-Regierung) im weiteren Sinn versteht man die Vereinfachung und Durchführung von Prozessen zur Information, Kommunikation und Transaktion innerhalb und zwischen staatlichen, kommunalen und sonstigen behördlichen Institutionen sowie zwischen diesen Institutionen und Bürgern bzw. Unternehmen durch den Einsatz von digitalen Informations- und Kommunikationstechnologien.

Für diese Selbstaneignung und Selbstschaffung öffentlicher Räume ist gerade die Europäische Stadt ein gutes Beispiel.

So zeigt Habermas, dass mit der für merkantile Zwecke eingerichteten Fernhandelskommunikation zwischen den Städten des 13. Jahrhunderts im Laufe der Jahrhunderte eine neue bürgerliche Öffentlichkeit entstand, die sich von der damals herrschenden politischen Ordnung abhob (vgl. Habermas 1962: 71ff.). Diese bürgerliche Öffentlichkeit machte Kommunikationssysteme (aufkommendes Pressewesen) oder Orte der Stadt (Kaffeehäuser, Theater) zu ihren politischen und sozialen öffentlichen Orten und es gründeten sich Clubs, Vereine, Organisationen und Körperschaften, die diese als Gruppe stärkten. An diesen Orten organisierten sie sich und sie verschafften sich durch sie politisches Gehör.

Werden wir also bald beobachten, wie sich nun die digitale Gesellschaft ihre eigenen politischen Räume und Foren erschließen wird, so dass wir einen zweiten, dass heißt digitalen „Strukturwandel“ der Öffentlichkeit erleben werden?

Aus medientheoretischer Sicht nähert man sich dem Begriff der Öffentlichkeit und dem öffentlichen Raum anders. Der Medientheoretiker Niklas Luhmann wirbt dafür, sich bei der Erklärung der Begriffe vom Raum als Determinante zu lösen. Er weist darauf hin, dass es seit der Einführung von Schrift, Büchern, Zeitungen, Fernsehen und Internet nur noch in einem geringen Maß nötig ist, dass Individuen sich physisch real treffen, dass heißt in einem realen Raum zur gleichen Zeit körperlich anwesend sind (vgl. Bürk 2004: 95). Luhmann folgert daraus, dass sich die Bildung von Öffentlichkeiten oder Gesellschaften nicht mehr anhand von Raumkategorien erklären lässt. Stattdessen stellt er den Aspekt der Kommunikation in den Fokus.

ALS MEDIUM FÜR KOMMUNIKATION UND REALE INTERAKTION

Def.: Kommunikation (lat. *communicatio*, ‚Mitteilung‘) ist im ursprünglichen Wortsinne ein Verhältnis, etwas Wechselseitiges, eine Auseinandersetzung von Subjekten oder Gruppen, wobei im Bewusstsein eine Veränderung eintritt. Information ist nur ein Moment der Kommunikation – wenn auch deren Voraussetzung (vgl. Bott 2000: 8).

Durch Kommunikation bilden sich Systeme: das politische System, das Gesundheitssystem, das Kunstsystem, das Rechtssystem, das Wissenschaftssystem, das Erziehungssystem. Allen Systemen gemeinsam ist, dass sie für die Gesellschaft (die Gesamtheit aller Kommunikationen) eine spezifische Funktion übernehmen (vgl. Gerth 2005). Öffentlichkeit ist in diesem Sinn ein Kommunikationssystem, das Themen und Meinungen sammelt, verarbeitet und weitergibt, die für das jeweilige System wichtig sind. Ein öffentlicher Raum ist hier ein Ort/ein Bereich/ein Medium, in dem man Informationen aufnimmt, die über das Private hinausgehen, wobei der Kreis der Rezipienten nicht beschränkt ist. Kommunikation geschieht dabei über Medien. Der Publizistikwissenschaftler Harry Pross unterscheidet primäre (Sprache, Mimik, Gestik), sekundäre und tertiäre Medien. Um ein sekundäres Medium zu verbreiten, muss der Sender ein Gerät benutzen, z.B. Flyer; für das tertiäre Medium ist für beide ein Gerät nötig, z.B. Telefone. Vor der Erfindung der Schrift war Kommunikation fast nur in primärer Form

möglich. Dafür mussten die Menschen physisch zusammenkommen, um sich an einem Ort zur gleichen Zeit zu treffen. War die vorindustrielle Gesellschaft vor allem von mündlicher Kommunikationsform geprägt (Oralität), entwickelt sich seit der Aufklärung eine Hochphase der literalen Kommunikation (Schrift) (vgl. Pross 1972). Die Kommunikationskulturen und der Medieneinsatz einer Zeit haben Einfluss auf die Lebensweisen der Menschen, ihre Formen der Interaktion und damit auch auf die Rolle der Stadt, hier verstanden als ein durch Dichte entstandenes System der Kommunikationsermöglichung. Stellt man den Begriff „Kommunikation“ in das Zentrum von stadtbegründeten Elementen, dann liegt in der Tat in der Minimierung von Zeitverlusten durch Raumbedingungen der entscheidende Aspekt von Stadt (vgl. Böhme 2000: 15). „Kommunikation minimiert Distanz durch die verdichtete Existenz an einem Platz“ (Böhme 2000: 15). Die Chance an einem Ort zusammenzutreffen, sich auszutauschen, zu kommunizieren, also Informationsdistanz zu überwinden ist essenziell für die „alte Stadt“. Eine Stadt, in der ortlos kommuniziert wird, wäre dann im Gegenteil zu einer solchen „alten Stadt“ nicht raum-, sondern zeitverdichtet, also raumlos; die neue und entscheidende Chance wäre dann, Raumgegebenheiten nicht mehr räumlich kommunikativ, sondern durch Zeitminimierung zu überwinden, also via Satellit und Daten-Kommunikation omnipräsent zu sein.

Der virtuelle Raum scheint grenzenlos zu sein. Solange der Mensch sterblich ist und Raumüberwindung Zeit beansprucht kann man dem physischen Ort dieses Attribut nicht zuschreiben. Wird bei omnipräsenter Kommunikation die traditionelle „Einheit von Ort und Zeit“ und das Heraustreten aus der Privatheit als Bedingung öffentlicher Kommunikation obsolet werden?

Oder anders ausgedrückt: Kann der virtuelle Raum den physischen Ort und die leiblichen Anwesenheit im Raum durch seine scheinbar grenzenlose Öffentlichkeit und visuell-akustischen Sensationen ersetzen? Fallen damit, architektonisch-räumlich gesehen, Öffentlichkeit und Privatheit endgültig ineinander? Bedeutet dies, dass der physische öffentliche Raum zur Bedeutungslosigkeit verdammt ist?

IN EINER DIGITALEN GESELLSCHAFT

Mann kann bereits die Verdopplung des Individuums konstatieren

- das körperlich-geistige Individuum einerseits, das an einem konkreten Ort und architektonischen Raum gebunden ist
- und die Summe der elektronisch verfügbaren Daten über dieses Individuum und die es nach außen darstellenden Medien, sozusagen seine „elektronische Oberfläche“ wie, e-mail Adresse, Facebook Account, Google Account etc., die das Individuum bereits als entlokalisiert, ohne Raum- und Ortsbezug darstellen und in Kommunikation treten lassen.

Bündelt man all diese Funktionen in einer virtuellen Figur, die sich „in das Netz stellt“, deren Gestalt man aus einem breiten Angebot auswählen oder selbst entwerfen kann, hat man die figürliche Verdopplung.

Der Mensch mutiert zum Avataren und tritt unter Aufgabe der Einheit von Zeit, Ort, Handlung im „öffentlichen Medienraum“ in Kommunikation.

Caféhaus und Facebook - Melange in Wien und Demonstration in Hamburg
Piazza del Campo und Amazon - italienische Pasta und ein neues Objektiv
Arbeitsplatz und Instagram - Überstunden und Fotos aus dem letzten Urlaub

Durch die Verdopplung des Individuums durch digitalen Medien können wir bereits eine Veränderung der Begriffe „privat“ und „öffentlich“ registrieren.

Während Menschen physisch an privaten Orten existieren, erleben sie gleichzeitig Öffentlichkeit in virtuellen Räumen. Auf der anderen Seite gelangen immer mehr private Informationen durch steigend frequentierte, tertiäre Medien, in eine virtuell öffentliche Welt.

Def.: 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.⁶

EXKURS INTERNET

„Regierungen der industriellen Welt, ihr müden Riesen aus Fleisch und Stahl, ich komme aus dem Cyberspace, dem neuen Zuhause des Geistes. Ich bitte Euch aus der Vergangenheit uns in Ruhe zu lassen. Ihr seid nicht willkommen unter uns. Ihr habt keine Macht über den Ort, an dem wir uns versammeln“, erklärte John Barlow, Songtexter der Grateful Dead und einer der idealistischen Gurus des digitalen Zeitalters in seiner „Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace“ aus dem Jahr 1996.⁷

Aber Barlow lag damals falsch in seiner Vorstellung, wonach der von ihm als „Cyberspace“ bezeichnete Raum keinerlei Verbindung zum physischen Raum habe. Auch wenn das Internet virtuell ist, so hat es eine reale Geschichte. Und in eben dieser konkreten Geschichte der digitalen Architektur lässt sich die Tragödie des virtuellen öffentlichen Raums in unserem vernetzten Zeitalter nachlesen.

Zu Anfang wurde das Ideal des öffentlichen Raums von den Pionieren des Cyberspace hochgehalten. Die Väter des Internets, wie Vannevar Bush, J.C.R. Licklider und Norbert Wiener, waren der festen Überzeugung, eine alternative Realität zu erschaffen, von der die Menschheit gerade aufgrund des öffentlichen Charakters dieser neuen Form des gemeinsamen Raumes profitieren würde.

⁶ Vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/Virtualit%C3%A4t> (21.07.2017, 23:47 Uhr)

⁷ entommen aus: Schaar Peter, 2015, Das digitale Wir: Unser Weg in die transparente Gesellschaft

Zwischen den ausgehenden 1940er-Jahren und den frühen 1990er-Jahren wurde die Erfindung und Entwicklung des Internets von öffentlichen Einrichtungen wie der Advanced Research Project Agency (ARPA) finanziert; diese Regierungsorganisation baute 1966 mit einem Startgeld von einer Millionen US-Dollar das ARPANET, das erste Computernetzwerk, auf. Die erste Kommunikation zwischen verschiedenen Computern wurde durch die digitale Technologie des „packet sharing“ ermöglicht, eine Entwicklung der mit öffentlichen Geldern unterstützen Wissenschaftler Paul Baran und Donald Davies. Sie fand 1969 zwischen Computern vier öffentlicher Universitäten an der amerikanischen Westküste statt. 1981 umfasste das ARPANET-Netzwerk bereits 213 meist öffentliche Institutionen, bevor diese tragende Säule des Internets 1985 vom ebenfalls öffentlich finanzierten National Science Foundation Network (NSFNET) ersetzt wurde. In dieser Zeit entstanden auch weitere, im Wesentlichen ebenfalls öffentlich finanzierte, digitale Kommunikationsnetzwerke, darunter das französische CYLCLADES, das funkbasierte PRNET und das Satellitennetzwerk SATNET.⁸

In der nächsten Phase dieser Geschichte des virtuellen Raums wurden diese Netzwerke miteinander verbunden, was eine Vorbedingung für die Schaffung eines einzigen öffentlichen Raums der Kommunikation zwischen Computern darstellte. Zum ersten Mal gelang dies zwei amerikanischen Hochschulprofessoren der UCLA, Bob Kahn und Vint Cerf, die zwei sich ergänzende Protokolle, TCP und IP, entwickelten, mit denen man netzübergreifend kommunizieren konnte. TCP/IP waren öffentliche Protokolle, die es den Nutzern von ARPANET, SATNET, PRNET, CYLCLADES und allen anderen Netzwerken erlaubten, elektronische Briefe miteinander auszutauschen. Das Internet besaß nun einen Postversand, und er war öffentlicher Besitz, der allen Computernutzern zu Verfügung stand. Die Apotheose des öffentlichen Internets war 1989 mit Tim Berners-Lees Erfindung des World Wide Web erreicht. Berners-Lee war ein britischer Forscher im Dienst der Europäischen Organisation für Kernforschung (CERN) in Genf und ersann das, was selbst als „Verbindung“ der bereits von Pionieren wie Davies Baran, Kahn und Cerf gemachten technologischen Fortschritte beschreibt. Sein Ziel war es, eine Verbindung zwischen den Menschen, den Computern und den Projekten des CERN herzustellen, und damit schuf er etwas revolutionär Neues – einen virtuellen Raum, an dem wir alle in gleichem Maße teilhaben könnten.

„Angenommen, alle Informationen, die auf Computern in der ganzen Welt gespeichert sind, würden miteinander verknüpft, dachte ich mir“ (Berners Lee 1999: 14), schrieb Berners-Lee später in seiner Autobiographie über die Erfindung des World Wide Web.

„Angenommen ich könnte meinen Computer so programmieren, dass er einen Raum bildet, in dem alles miteinander verknüpft werden kann. Alle Informationen auf allen Computern am CERN und auf dem ganzen Planeten stünden mir und allen anderen zur Verfügung, es gäbe einen einzigen globalen Informationsraum.“(Berners Lee 1999: 14).

Und dieser „einzige globale Informationsraum“ so hätte Berners-Lee hinzufügen können, ist ein ganz und gar öffentlicher Raum.

⁸ vgl. <http://www.wissen.de/die-entstehung-des-internets> (28.07.2017, 14:32 Uhr)

Bis 1991 war das Internet ein öffentlich organisiertes Netzwerk, betrieben von der Regierung der USA. Unternehmen, die Zugang zum NSFNET, der tragenden Säule des Netzwerks, haben wollten, mussten eine „Acceptable Use Policy“ (Allgemeine Nutzungsbedingungen) unterschreiben, die die Nutzung durch die Unternehmen auf nichtkommerzielle „Forschung und Bildung“ beschränkte.

Berners Lee, dem das Internet als öffentlicher Raum, der jedem die freie Nutzung seiner World-Wide-Web Technologie erlaubt, äußerst wichtig war, setzte sich insbesondere für dessen nichtkommerzielle Entwicklung ein.

Doch leider wurde das, was Berners-Lee zu verhindern versuchte, bald Standard im World-Wide-Web.

Der virtuelle Raum veränderte sich Anfang der 1990er-Jahren dramatisch, als die Regierung der USA das NSFNET schloss und den Betrieb der tragenden Säule des Internets an kommerzielle Internetdienstleister (Internet Service Provider) übergab. Der virtuelle öffentliche Raum war auf einen Schlag privatisiert worden, was eine beispiellose Goldgräberstimmung auslöste.

Der erste Internetboom der 1990er-Jahre lies milliardenschwere, von Risikokapital finanzierte Start-ups wie Netscape, Amazon und Yahoo entstehen. Aber das war vergleichsweise nichts zu dem, was dann mit dem sogenannten Web 2.0 der vergangenen 15 Jahren folgen sollte, mit dem eine neue Riege von milliardenschweren global aufgestellten Giganten wie Google, Facebook, Twitter, Youtube und Instagram entstanden, die mittlerweile sowohl die Wirtschaft als auch die Kultur unseres jungen digitalen Zeitalters definieren. (vgl. Keen 2016: 18).

ROLLE DER STADT

Rein theoretisch ist es nicht mehr zwingend notwendig den physischen öffentlichen Raum zu betreten, den privaten Ort, zu verlassen. Alle Güter die wir benötigen, um unsere physische Existenz zu bewahren, könnten wir online bestellen. Es ist uns möglich von zu Hause aus zu arbeiten, uns zu belustigen und uns zu unterhalten, zu kommunizieren und zu informieren bis hin uns theoretisch zu reproduzieren.

Die besagten Internet-Giganten haben allerdings nicht die Intension, uns an unseren Wohnort zu fesseln, sondern sind vielmehr Vermittler und Zeugen von - zwar oft gefilterten – Informationen und Bildern einer physischen Welt. Virtuelle Räume versuchen (noch) nicht den öffentlichen Raum in seiner physischen Existenz zu ersetzen. Solange wir also an unsere physische Existenz erinnert werden, und nicht à-la-Matrix⁹ in Kapseln lebend, mit Schläuchen gepflegt werdend, eine virtuelle Realität erleben, wird der physische Raum eine Bedeutung haben.

„Stadt war und wird sein, wo das Gedächtnis das Erinnern ihrer Menschen dauert. Vielgliedrig in ihrer Einheit lebt Stadt auch heute weiterhin von der Spannung von Herrschaft und Legitimation, von Befehl und Dialog. Fehlt diese Freiheit, fehlt dieser Kern, verslumpt, stirbt Stadt. Ohne Kerne keine Stadt“ (Böhme 2001: 32).

⁹ Hier gemeint: Science-Fiction Film aus dem Jahr 1999.

Welche Rolle spielt die Stadt also mit ihren öffentlichen Räumen als Medium realer Interaktion und Kommunikation in einer digitalen Gesellschaft?

Wir brauchen öffentliche Räume, denn sie sind, wie Jürgen Habermas sagt, Vermittler zwischen Bürgern und Politik. „Schwindet Öffentlichkeit, schwindet auch die Demokratie“ (Horster 2007: 1). Öffentlichkeit, die ausschließlich in virtuellen Räumen entsteht kann für eine demokratische Gesellschaft nicht ausreichend sein, denn diese Öffentlichkeit läuft Gefahr, stark gefiltert zu werden.

Der reale öffentliche Raum ist beständig und universell. Wenn wir einen öffentlichen Platz, eine Straße oder ein öffentliches Gebäude betreten, verändern diese nicht ihre Form oder ihr Wesen entsprechend unserer Person. Aber im Internet ist die virtuelle Realität so privatisiert – was im Silicon Valley euphemistisch „personalisiert“ genannt wird – ,dass das Universelle durch das absolut Spezielle ersetzt wurde. So präsentiert uns der Algorithmus, beispielsweise beim Einkauf auf Amazon, das, was wir, wie er angesichts unserer früheren Käufe annimmt, kaufen wollen. Das Internet ist damit zu einem riesigen Spiegel, einer Filterblase geworden, in der die persönliche Meinung die öffentliche Ethik ersetzt hat. Die virtuelle Realität ist heute eine private Realität. Das Internet ist daher zu einem gigantischen Panoptikum geworden, in dem unser Verhalten, unsere Wünsche, unsere Identität und unsere zwischenmenschlichen Beziehungen unablässig nach Rentabilitätsgesichtspunkten durchleuchtet werden (vgl. Keen 2016: 18).

Trotz allem haben die neuen Kommunikationsstrukturen das Potential, den öffentlichen Raum obsolet werden zu lassen, da sie den Bedarf an räumlicher Dichte, gemessen an der Notwendigkeit von Kommunikation und realer Interaktion im öffentlichen Raum, überflüssig machen könnten. Um eine Öffentlichkeit erhalten zu können, ist die Wiedergewinnung und Bewahrung des einmaligen Ortes so entscheidend. Hier kann all das emotional überschießende reflektiert, gestaltet und sogar Form annehmen. „Stadt ist letztlich immer ein Kunst-, Kulturprodukt, lebte vom Prinzip der demonstrativen Öffentlichkeit und der realen Sicherheit durch die Pflicht zur Partizipation, das heißt Stadt lebte durch die eingeübte und erlernte Zeichenverständigung“ (Böhme 2001: 34).

Die Frage die am Ende dieser Arbeit offen steht lautet:

Wie entwickelt sich Stadt in Zukunft räumlich, ohne notwendig mit räumlicher Dichte noch konfrontiert zu sein?

Stadt steht im Zeichen von Digitalität in der Herausforderung, ihr altes Erbe Raumverdichtung im Zeichen von Zeitverdichtung umzuschreiben, neu zu schreiben. Sie ist gefordert durch die globale Zeitverdichtung, Stadt-Räume neu zu begreifen und zu gestalten, um neue Medien und deren „User“ zu integrieren.

Der öffentliche Raum als kommunizierendes Bindeglied ist der Widerstand gegen die Fragmentierung von Alltag, Wohnen und Arbeit. Er ist wichtiger Bestandteil der europäischen Stadt und Teil ihrer Kultur, die, wie ich finde, in unserer zunehmend globalisierten Welt, geschützt werden muss.

LITERATURVERZEICHNIS

Arendt, Hannah: Vita activa oder vom tätigen Leben. — München 1960

Baudrillard, Jean u.a.: Philosophien der neuen Technologie — Berlin 1989

Benevolo, Leonardo: Die Geschichte der Stadt — Frankfurt/M. 2000

Berner-Lee, Tim: Der Web-Report — München 1999

Bott, Böhme u.a.: Stadt und Kommunikation im digitalen Zeitalter
— Frankfurt/M. 2000

Bürk, Thomas: Raumtheoretische Positionen in angloamerikanischen und deutschsprachigen sozial und kulturwissenschaftlichen Publikationen seit 1997. Ein Literaturbericht — Berlin 2004

Corboz, André: Die Kunst, Stadt und Land zum Sprechen zu bringen — Basel-Boston-Berlin 2001

Habermas, Jürgen: Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft — Neuwied 1962

Keen, Andrews/ Hoidn, Barbara: Demopolis: Das Recht auf öffentlichen Raum — Zürich 2016

Pross, Harry: Medienforschung. Film - Funk - Presse - Fernsehen — Darmstadt 1972

Schaar, Peter: Das digitale Wir: Unser Weg in die transparente Gesellschaft
— Hamburg 2015

INTERNETVERZEICHNIS

Gerth, Michael: Kleine Einführung in die Systemtheorie nach Niklas Luhmann,
<http://www.luhmann-online.de> (20.07.2017, 15:44) — 2005