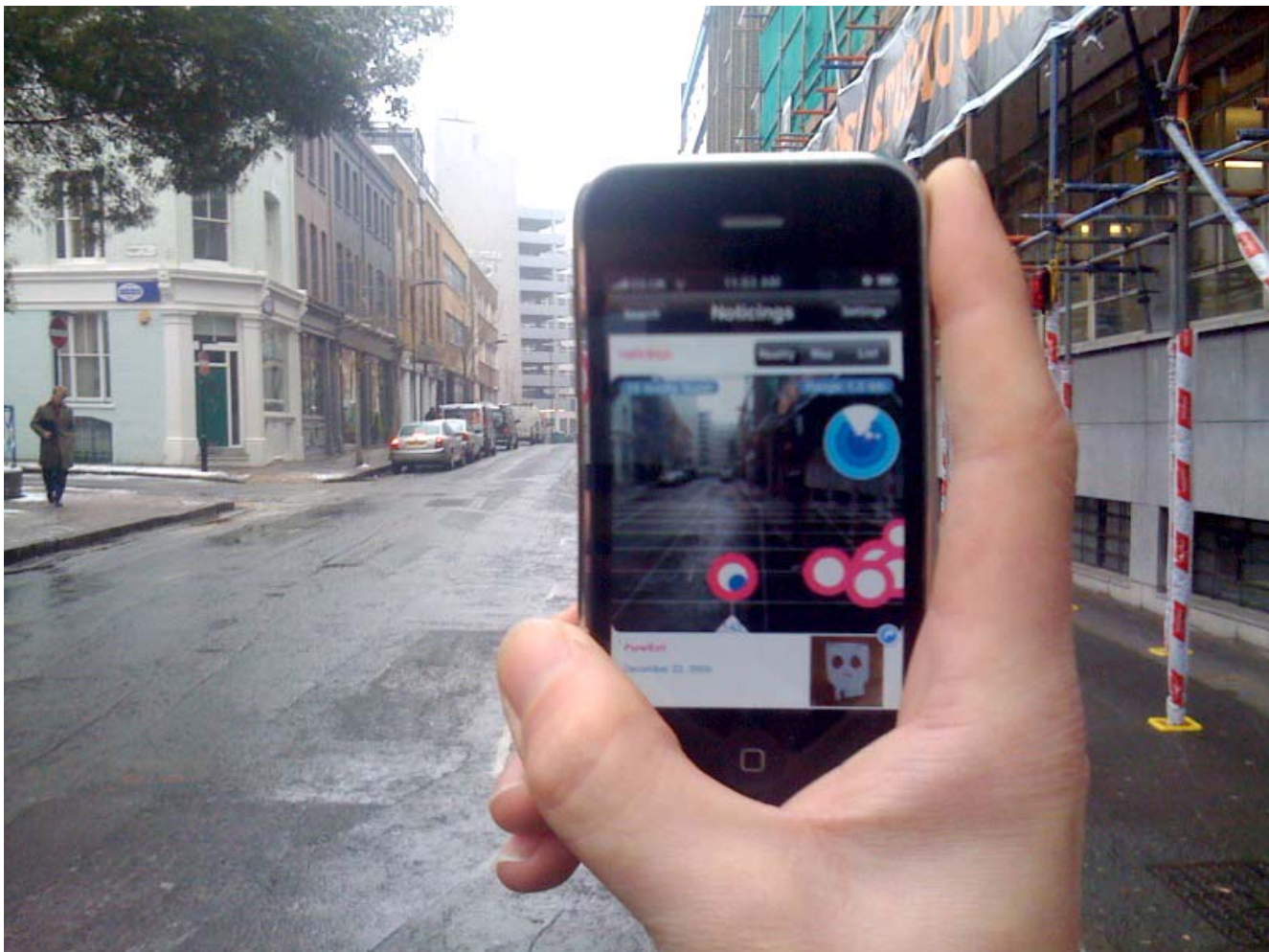




**Bildung** und Sport

## Das mobile Internet verändert Stadträume

Selbstlernmaterialien



### **Stadträume und mobiles Internet -**

Selbst der gut dokumentierte Raum europäischer Innenstädte beinhaltet einen stetig wachsenden und bisher kaum erfassten Zwischenraum.

Es handelt sich um den Raum zwischen lokalem/ realem und globalem/ virtuellem (Stadt)raum. Beide überlappen sich teilweise, verschwimmen miteinander und bilden einen Bereich in dem global operierende Player aus dem digitalen Raum wie Google und Apple auf gewachsene lokale Stadtgeografie und „reale“ Menschen treffen.

Offensichtliche Beispiele für diese Überlappung reichen vom Einsatz ferngesteuerter Drohnen an der afghanischen Grenze über Videoüberwachung in Städten oder das Auslesen von RFID Chips bis hin zu Flugsimulatoren. Wie die Diskussion um Google *Streetview* 2010 zeigte existiert dieser Zwischenraum auch in Europas Städten. *Streetview* ist jedoch nur ein kleiner Ausschnitt aus einem hochdynamischen Feld in dem es immer mehr Teilnehmer, Interessen und Konflikte gibt<sup>1</sup>. Der wichtigste Zugang zu diesem Zwischenraum geschieht über mobile Datennetzwerke,

### **Der reale öffentliche Raum**

Im Gegensatz zu vielen US amerikanischen Städten<sup>2</sup> scheint der öffentliche Raum in Europa noch intakt. Versammlungen jeder Art finden auf öffentlichen Plätzen statt, Fußgänger flanieren ohne Einschränkung durch die Innenstädte. In Wirklichkeit wird auch hier sukzessive privatisiert. Aus finanziellen Gründen sind z.B. Fußgängerzonen wie in Hamburg bereits an Firmen vermietet. Sämtliche deutschen Bahnhöfe sind seit längerem ausgewiesene Privatgelände, deren temporäre Nutzung geduldet wird und die gleichzeitig von einer durch die Öffentlichkeit bezahlten Polizei kontrolliert werden. Es gilt die Hausordnung.

Auch die scheinbar lokal gut integrierte Anlage der Fünf Höfe im Münchner Stadtzentrum gehört mittlerweile zu einem japanischen Luxuskonzern, der keinerlei Interesse an lokalen Gegebenheiten oder Wünschen haben dürfte<sup>3</sup>.

Erst durch die allmähliche Loslösung des Internets von Modem und Kabel beginnen die (zunehmend miniaturisierten) Mobilgeräte laufen zu lernen. Mit Smartphones<sup>4</sup> und Pads konnten zunächst von jedem Ort aus Informationen abgerufen werden. Mittlerweile können auch über jeden Ort genauso wie über jeden Internetuser lokal Informationen abgerufen werden. Virtueller und realer Raum überlagern sich. Sei es über Software wie Layar (s.u.) oder über die Nutzung von Datenbrillen (Head Mounted Displays).

Durch Mobilgeräte ändert sich die Wahrnehmung unserer Umgebung vor allem im städtischen Raum. Die entsprechenden Smartphone Anwendungen (Apps) werden als *Location Based Services* bezeichnet.

---

<sup>1</sup> Dieser Raum wurde auf einer Tagung in der Ev. Akademie Tutzing, initiiert durch die Münchner *Urbanauten*, thematisiert und von verschiedenen Blickwinkeln beleuchtet.

<sup>2</sup> In zahlreichen US Städten übernimmt der Privatraum z.B. von Shopping Malls die Aufgabe eines pseudoöffentlichen Raums, da in Autobasierten Kulturen kaum Flaniermeilen oder öffentliche Plätze benötigt und damit erhalten werden. Dieser Raum kann natürlich nach Gutdünken der Eigentümer geöffnet oder geschlossen werden. In Europa findet sich unter anderem aus geschichtlichen Gründen bis heute eine höhere Einwohnerdichte. Damit einher geht ein besserer Ausbau des öffentlichen Nahverkehrs aber auch eine stärker auf Fußgänger oder Fahrradfahrer ausgerichtete Infrastruktur.

<sup>3</sup> In größerem Umfang trifft dies auch auf die Chinesischen Staatsfonds zu die im Moment weltweit Ackerflächen aufkaufen und damit z.B. Hungersnöte in den Afrikanischen Ländern vor Ort auslösen weil die Ernte nach China wandert und nicht mehr vor Ort zur Verfügung steht.

<sup>4</sup> Smartphones sind aktuelle Handys, die Internetzugang und die Installation von Programmen (Apps) ermöglichen.

### **Beispiel Foursquare und Facebook Places**

Ein auf den ersten Blick wenig ansprechendes App-Konzept erlebt im Moment hohe Wachstumsraten. Bei Foursquare, einer für verschiedene Handyplattformen erhältlichen App „checken“ Smartphone Nutzer in verschiedenen (kommerziell orientierten) Orten wie Geschäften, Cafes etc. „ein“ d.h. sie registrieren ihren gegenwärtigen Aufenthalt. Als Gegenleistung erhalten dafür im jeweiligen Geschäfte Rabatte oder Sonderangebote sowie sogenannte Badges, virtuelle Orden. Der häufigste „Einchecker“ an einem Ort wird zum Bürgermeister (Mayor) des Ortes ernannt und kann ggf. ebenfalls auf weitere Vergünstigungen hoffen.

Foursquare setzt auf eine krude Mischung aus Exhibitionismus, kontinuierlicher Vernetzungspflicht und „Geiz ist geil“ Mentalität („bei Preisgabe Ihres Aufenthalts und Werbung für unsere Bude erhalten Sie eine CocaCola® GRATIS“) setzt. In US Großstädten ist Foursquare bereits zur Vorzeige App avanciert<sup>5</sup>.

Entsprechend hat auch *Facebook* mit der Zusatzfunktion *Places* nachgezogen. Dort wird (noch auf Wunsch, aber das ändert sich bekanntermaßen bei *Facebook* ständig) der gegenwärtige Aufenthaltsort an alle Freunde mitgeteilt.

So kann es zum Beispiel zu folgenden Situationen kommen.

1. Sie sind hungrig und allein unterwegs. *Facebook Places* zeigt Ihnen an dass es einen Bekannten gibt der sich augenblicklich in Ihrer Nähe befindet und sie können sich spontan verabreden.
2. Ihr Partner durchsucht Ihr *Places* Profil und stellt fest dass Sie verschiedentlich oder zum gegenwärtigen Zeitpunkt nicht die Wahrheit über Ihren Aufenthaltsort gesagt haben. Genauso wird es natürlich verdächtig, wenn Sie *Places* abschalten wahrscheinlich, weil Sie gerade etwas zu verbergen haben.

### **Die Suche nach Vorlieben; Qype und Hunch**

Ortsdienste wie *Qype* zeigen nicht nur die gewünschten Restaurants in der Unmittelbaren Umgebung (mit Kundenbewertung) an sondern senden aufgrund des gesammelten Nutzerverhaltens auch gezielt Werbung, z.B. für Geschäfte in der Umgebung die ebenfalls den eigenen Geschmack treffen könnten.

Firmen wie *Hunch* (*hunch.com*) gehen noch ein Stück weiter und versuchen weitergehende Vorhersagemöglichkeiten zu finden und den nächsten Wunsch des Nutzer voraus zu berechnen. Ein erstes Nutzerprofil wird mit nur 20 Alltagsfragen erstellt. Verfeinert wird das Profil (auf Wunsch!) mit der Eingabe aller vernetzten Freunde aus *Facebook* und *Twitter*. Daraus scheinen sich bereits sehr genaue Vorhersagen z.B. über die Lieblingsmedien generieren zu lassen aber eben auch darüber, wo Sie sich wie lange und in welchem Geschäft aufhalten<sup>6</sup> ! Diese Daten sind natürlich von großem Interesse für Firmen jeder Art. Eine Folge dieser Entwicklungen ist z.B. dass auch Geschäfte in Nebenstrassen ebenso attraktiv und sichtbar werden wie ihre Konkurrenten auf der Hauptstrasse. Vorausgesetzt natürlich sie setzen auf Location Based Marketing.

---

<sup>5</sup> Wie *Amie Ninh* korrekt anmerkt sind auch 50% der Handynutzer in den USA immer noch ohne Smartphone.

<sup>6</sup> Das dahinter liegende Menschenbild geht natürlich davon aus dass wir im Kunde sehr ähnlich und leicht vorhersagbar sind.

### **Augmented Reality**

Smartphone Apps wie *Layar* verbinden Virtualität und Realität. Sie zeigen 3D Abbildungen und Informationen zu den Gebäuden, auf die wir die Handycamera halten. Sie zeigen aber auch historische Entwicklungen eines Ortes indem sie beispielsweise in Berlin die ehemalige Berliner Mauer in das aktuelle Handyfoto des Brandenburger Tors einblenden.

Wir bewegen uns also in einem Meer von Empfehlungen anderer Nutzer oder Facebook Freunde von Check In zu Check In. In vielen Großstädten übernimmt das Smartphone zunehmend die Rolle einer Organisators in allen Lebenslagen. Suche von Sonderangeboten Vor Ort, Verabredungen und Check der Hintergrundinfos des Gesprächspartners, Wahl und Tischreservierung im Restaurant, Kochrezepte und Einkaufslisten; auch die Parkplatzsuche lässt sich schon mit Diensten wie *Roadify* online vereinfachen. „*Wir sind dabei unsere Smartphones zunehmend wie ausgelagerte Teile unseres Gehirns zu gebrauchen*“<sup>7</sup> Die Vereinsamung vor dem Computerbildschirm löst sich wieder auf. Ohne Datenverbindung allerdings wird das umgebende Datenmeer zur Informationswüste. Wir sitzen allein mit unserem Smartphone und sind wieder auf unsere Fünf Sinne reduziert.

Die Daten von Smartphones wecken Begehrlichkeiten von allen Seiten. Städte werden digitalisiert, als 3D Modell digital erfassbar gemacht. Bewegungsprotokolle im Stadtraum werden mit oder ohne Wissen des Benutzers erstellt und mit anderen Daten verbunden.<sup>8</sup>

### **Die neue Öffentlichkeit: Flashmobs, Geocaches etc.**

Der Umgang mit dem öffentlichen Raum ist heute zwangloser als noch vor 20 Jahren. Joggen, Geld abheben oder Massage im öffentlichen Raum sind normale Tätigkeiten. Der öffentliche Raum wird gegenwärtig aber auch durch verschiedene Aktivitäten und Gruppenbewegungen neu belebt. *Parcoursing, Guerilla-Gardening, Public Viewing, Outdoor-Clubbing* oder *Flashmobs* - über Online Communitys und Handys organisierte Menschenansammlungen, die sich gemeinsam plötzlich („flash“) als Gruppe („mob“) sammeln und „etwas“ zusammen tun um sich anschließend wieder in der Menge aufzulösen<sup>9</sup>. Eine weitere beliebte und medienbezogene Nutzung der Orts erkundung über GPS und Internet ist das Aufspüren von virtuellen Schätzen (sog. *Geocaches*) im realen Raum. Viele Autoren schöpfen hier neue Hoffnung auf eine Wiederbelebung der Öffentlichkeit und eine Auflösung der Isolierung vor dem Computerbildschirm<sup>10</sup>.

Wie genau sich diese Wiederbelebung außerhalb von kurzen Spaß-Events wie Kissenschlachten äußert bleibt abzuwarten. Sicher ist jedoch, dass sich der öffentliche Raum mit Hilfe neuer Medien auch weiterhin in konstanter Veränderung befindet.

---

<sup>7</sup> Von Sherry Turkle Professorin für Soziologie am MIT in Boston

<sup>8</sup> Facebook hat ab 2011 angefangen die Statusmeldungen von „Facebook Freunde“ mit denen wenig kommunikativer Austausch stattfindet nicht mehr anzuzeigen. Dies spart Facebook Speicherplatz und führt laut Untersuchungen zu zufriedeneren Nutzern weil nun lediglich ähnliche Meinungen angezeigt werden.

<sup>10</sup> Die Ursprünge liegen in der Performance und Happening Kunst der 70 Jahre in der sich größere Menschenmengen zu einer Art gemeinsamem Kunstwerk zusammenfanden. Die zentrale Organisation einer großen Gruppe, die unter Anleitung die gleiche Tätigkeit ausübt weckt natürlich auch militärische oder faschistoide Assoziationen. So kann möglicherweise erst eine neue Dynamik entstehen wenn sich Flashmobs von unten, von selbst zusammenfinden und nicht zentral organisiert werden müssen