

Webbasiertes social networking als städtebauliches Werkzeug

Projektion eines virtuellen Netzwerkes in die Großwohnsiedlung

Kurzexposé Masterthesis WS 08/09

Master-Thesis im Studiengang „Wohnen - Bestand + Entwicklung“

vorgelegt von Wolfgang Bankstahl
unter Betreuung von Dr. Immanuel Stieß (Erstbetreuer)
und Prof. Dipl.-Ing. Michael Spies (Zweitbetreuer)
im Wintersemester 2008/09 an der FH Mainz

Die Master-These thematisiert die Potentiale des Internets, und hierbei insbesondere des "Web 2.0" mit seiner partizipativen Ausrichtung, als Werkzeug zur Quartiersentwicklung in Hinsicht auf Mieteraktivierung und Dynamisierung des Quartiersmanagements.

Zusammenfassung / Herleitung

Architektur und insbesondere der Wohnungsbau können nicht nur aus baulicher, technischer Sicht betrachtet werden, sondern bedürfen einer soziokulturellen Grundlage. Gerade in der Verdichtung bedarf es einer stabilen Basis, welche ein Zusammenleben nicht nur räumlich, sondern vor allem auch auf sozialer Ebene sichert.

Betrachtet man allerdings die soziokulturelle Situation in vielen Großwohnsiedlungen und hier exemplarisch im Spessartviertel in Dietzenbach, so muss man sich in Anbetracht vielfältiger und schwer zu beeinflussender Faktoren (z.B. Image, Eigentümer, Sprachbarrieren) eine faktische Handlungsunfähigkeit und letztlich die „Unregierbarkeit“ durch klassische städtebauliche Mittel eingestehen.

Diese Situation gibt Anlass nach einer von dem eigentlichen baulichen Umfeld zunächst unabhängigen Ebene zu suchen, in der nicht die Eigentümer oder andere Akteure von Außen, sondern die Bewohner selber zu den zentralen Akteuren werden.

Die These sucht Lösungsansätze indem der statischen, festgefahrenen Lage im *realweltlichen* Quartier die hochdynamischen und demokratisch geprägten Entwicklungen im Bereich des *virtuellen* Internets entgegengesetzt werden. Das Web 2.0 bietet gesamtgesellschaftlich eine neue, weitgehend neutrale Ebene der Kommunikation und Interaktion. Dabei geht es wohl gemerkt nicht um Verlagerung von realen sozialen Kontakten ins „Virtuelle“ und die in diesem Zusammenhang oft diskutierten Prozesse von Isolation und Verkümmern in der Realwelt, sondern vor allem um die Nutzung neuer Eigenschaften und Möglichkeiten von Kommunikation, so dass Nutzer der neuen Medien im Allgemeinen mehr signifikante soziale Kontakte haben als Nichtnutzer.

Durch eine weitgehende Unabhängigkeit von Kategorisierungen nach sozialem Status, Nationalität oder Ähnlichem wird ein hohes integratives Potential generiert, so dass gerade auch Kontakt zwischen gesellschaftlichen Gruppen, die in der Realwelt überhaupt nicht die Möglichkeit hätten sich zu begegnen, ermöglicht wird. Dabei kann jeder Nutzer aus seiner gewohnten Umgebung heraus stressfrei, also mit von ihm selbst gewählter Intensität in Quantität und Qualität auf einer grundsätzlich neutralen Ebene agieren, wodurch insbesondere Berührungängste in und mit einer fremden Umgebung umgangen werden können.

Es geht um die Entwicklung eines städtebaulichen Werkzeugs, welches die sozialen Eigenschaften und Vorteile des Web 2.0 auf eine lokale Ebene projiziert; das *world wide web* also herunter bricht auf eine räumlich definierte, reale Umgebung.

Auf diese Weise könnte eine Veränderung von Innen angestoßen werden, ein dynamischer und demokratischer Prozess, der den Schwerpunkt vom Baulichen in das Soziale verlagert, um dann von Innen heraus nach Außen in die Siedlung zu wirken, anstatt, wie üblich, von Außen mit großem Aufwand auf die bauliche Substanz einzuwirken und dabei auf soziale Wirkungen im Inneren zu hoffen.

Gleichzeitig könnte eine solche, demokratische und aus der Innensicht geprägte, Internetplattform als Repräsentanz nach Außen eingesetzt werden; also nicht nur innerhalb des Quartieres wirken, sondern auch zur Verbesserung der Außensicht beitragen.

INHALT

- A EINLEITUNG / ZIELE DER ARBEIT
 - A1 Motivation / Bezugnahme
 - A2 Anlass / Thematik
 - A3 Methodik / Konzeption

 - B GRUNDLAGEN
 - B 1 Soziologie
 - B 1.1 Imagebildung / Planungskonzeption
 - B 1.1.1 Imagebildung von Großwohnsiedlungen
 - B 1.1.2 Quartiersmarketing
 - B 1.2 Bewohner / Integration
 - B 1.3 Gruppen und Netzwerke
 - B 1.4 Kontext Internet
 - B 1.4.1 Netzgemeinschaft / Community
 - B 1.4.2 Integration / Potentiale und Barrieren
 - B 1.4.3 Image / Linkebenen
 - B 1.4.4 Identifikation / Quartiersplattform
 - B 2 Hardware
 - B 2.1 Verfügbarkeit
 - B 2.2 zusätzliche Aktivierungspotentiale
 - B 2.3 potentielle Zielgruppe
 - B 3 Software
 - B 3.1 Einführung / Theorie
 - B 3.1.1 Web 2.0
 - B 3.1.2 Social Web
 - B 3.2 Anwendungen / Systeme
 - B 3.2.1 Social-Network
 - B 3.2.2 Chat / Instant Messaging
 - B 3.2.3 Wikis
 - B 3.2.4 Foren
 - B 3.2.5 Blogs
 - B 3.2.6 Social Sharing
 - B 3.2.7 Online Rollen-Spiele
 - B 4 Zwischenfazit

 - C PLATTFORM
 - C 1 Struktur
 - C 1.1 Grundlagen / Rollen
 - C 1.2 Gliederung / Konzept
 - C 1.3 Sitemap
 - C 2 Form und Funktion
 - C 2.1 mein Quartier (*Home*)
 - C 2.2 Wohnung (*Profil*)
 - C 2.3 Gruppen
 - C 2.4 Forum
 - C 3 Weitere Potentiale: Plug-Ins / Links
 - C 3.1 elektronische Planungsbeteiligung
 - C 3.1.1 Optimierung klassischer Beteiligungsprozesse
 - C 3.1.2 virtueller Umbau
 - C 3.2 wichtige Linkebenen
 - C 3.2.1 Google
 - C 3.2.2 Google Earth
 - C 3.2.3 Wikipedia
 - C 3.2.4 My Space
 - C 3.2.5 You Tube

 - D FAZIT / VISION.
- ANHANG
- Literatur
 - Internet
 - Abbildungen