
Urban Governance und „e-Participation“? Innovative Politik in der medialisierten Stadt

Frank Eckardt

Die rasante Entwicklung der Informations- und Kommunikationstechnologien und die erhöhte Mobilität von Personen, Gütern und Dienstleistungen haben eine radikal veränderte Geographie hervorgebracht, in der die Vernetzung und der Anschluss an die globalen Austauschnetze für die Städte entscheidend geworden ist. Obgleich nach wie vor in nationale und regionale Kontexte eingebettet, kann man die Entwicklungen der Städte nicht mehr nach ihrer „Eigenlogik“ beurteilen, sondern nur in einem Zusammenhang einer teilweise weitfortgeschrittenen medialen Urbanität, die die Verflüssigung von bis dahin räumlich fixierten sozialen Prozessen beschleunigt hat. Zwar haben auch in der modernen Stadt des 19. und 20. Jahrhunderts Mobilität und Migration das Leben in den Städten gekennzeichnet, doch erst in der heutigen Phase gesellschaftlicher Entwicklung, in der sich die unterschiedlichen Formen der Mobilität und der permanenten Kommunikation gegenseitig befeuern, werden Fragen der lokalen Steuerungsmöglichkeiten durch die „global flows“ essentiell transformiert. Dies hat dazu geführt, dass einerseits durch die technologische Aneignung der neuen Kommunikations- und Informationstechnologien – etwa durch die Einführung von e-Participation – das bestehende politische System aufrecht erhalten werden, andererseits werden die soziotechnologischen Innovationen dazu genutzt, eine andere politische Agenda zu betreiben. Letzteres hat zunächst zu einer vergleichbaren Verflüssigung der politischen Entscheidungs- und Umsetzungsstrukturen (Governance) geführt, die weitgehend als Adaption

F. Eckardt (✉)
Universität Weimar, Weimar, Deutschland
E-Mail: frank.eckardt@uni-weimar.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden 2016
M. Behrens et al. (Hrsg.), *Inclusive City*, DOI 10.1007/978-3-658-09539-0_9

161

und auch Ausbau der vorhandenen Machtstrukturen zu begreifen ist. In den letzten Jahren allerdings haben eben diese Innovationen auch zu Formen kreativer und direkter Demokratie, mithin also zu einer Innovation des Politischen geführt. Ob sich diese Polit-Innovationen, wie sie von Occupy Wall Street, M 19 bis hin zum Arabischen Frühling eindrucksvoll als Revitalisierung des öffentlichen Raums und des urbanen Lebens verstehen lassen, durchsetzen werden, soll im Folgenden anhand der Analyse der medialisierten Stadt mit Blick auf die Konsequenzen der Wissensgesellschaft auf die Stadt und die damit zusammenhängende Medialisierung des Urbanen und den Veränderungen des Politischen diskutiert werden. Hierbei soll angeführt werden, dass die neue urbane Governance und die eingeführten E-Participation-Formen, keine ausreichende Innovation des politischen Systems darstellen, um den Herausforderungen an die lokale Demokratie in den „globalen Flüssen“ der Bürger, Bilder und Ressourcen gerecht werden zu können.

1 Wissensrevolution und Stadt

Offensichtlich haben sich viele Aspekte im städtischen Leben durch den Einzug der nahezu omnipräsenten Technologien der Information und Kommunikation geändert. Ohne dass hier eine technodeterministische Sichtweise vertreten werden soll, so ist es dennoch auffällig, dass die Auswirkungen dieser technologischen Innovationen auf das urbane Zusammenleben bislang nur wenig systematisch erkundet wurden. Auch in diesem Beitrag können nur einzelne Aspekte aufgeführt werden, die sich auf der Ebene der wirtschaftlichen Restrukturierung der Städte und der sozial-kulturellen Ebene der Stadtgesellschaften andeuten. Ein vertiefendes Verständnis der sich anbahnenden „medialisierten Urbanität“ (Eckardt 2011), deutet daraufhin, dass sich durch die intensivierte Kommunikation, der erhöhten Mobilität und die schier unendliche Produktion von Informationen und Wissen das dialektische Verhältnis von gesellschaftlicher und technologischer Entwicklung neu ausrichtet. Die Konstitution der Gesellschaft als solcher hat in relevanter Weise die bestehenden Rahmen der nationalen Formen der Selbstorganisation der Gesellschaft verlassen und folgt einer anderen Logik der Vergesellschaftung insgesamt.

Anstatt einer sich gleichmäßig verteilenden Anordnung von wirtschaftlichen Aktivitäten haben die Globalisierung des Wissens und die weltweiten Mobilitätssteigerungen zu einer neuen Zentralisierung von Räumen geführt, in der eine neue Logik der Konzentration von unterschiedlichen ökonomischen, sozialen und kulturellen Handlungssystemen vorherrscht. In der veränderten Wirtschaftsgeographie ist die Herausbildung von Cluster-Ökonomien (Porter 2000) zu beobachten, die

räumliche Nähe von Konkurrenten, Kunden und Zulieferern synergetisch nutzen. Dabei entwickeln Städte sich auch in der globalisierten Raumökonomie nach den bereits ausgeprägten Entwicklungspfaden, wie eine Vergleichsstudie zu 13 europäischen Städten von Musterd und Kovács (2013) nachgewiesen hat. Damit hat sich die Schwierigkeit ergeben, dass sie sich weder in ihrer Form noch in ihrer differenzierten Funktionalität radikal ändern, obwohl die interurbane Kompetenz für die wirtschaftliche Entwicklung entscheidend ist. Dennoch sind die Agglomerationseffekte, die die spezifisch lokalen Umstände prägen, durch Investitionen in Infrastruktur und Institutionalisierungen beeinflussbar. Dies hat damit zu tun, dass sich Städte als Räume intensiver Vernetzungen darstellen, durch die enorme Menge von Informationen kanalisiert werden. Die Struktur und die Inhalte dieser lokalen Netzwerke haben maßgeblich Einfluss auf die Lernprozesse, die Kreativität und die Innovation der Städte. Dies kann durch innovative Politik sehr wohl beeinflusst werden. Urbane Gesellschaften kennzeichnen sich durch eine hohe Dichte von digitalen Medien, sozialen Institutionen und ein großes Maß an individuellen kommunikativen, sozialen und kulturellen Kompetenzen ihrer Bürger aus.

Die Vorstellung von einer durch Cluster-Zentralisierung charakterisierte neue urbane Landkarte erfasst jedoch nur die Innovationen, die sich zumeist im Rahmen der Produktions- und Firmengeographien aufzeigen lassen. Spektakulär werden dabei jene Städte wahrgenommen, die eine gewisse Transformation aufweisen. Wenig sichtbar ist in dieser Perspektive jene inkrementalistische Produktionsinnovation, die in der tradierten Wirtschaftsgeographie jenseits der Cluster sich fortsetzt oder auch jene, die quasi vollkommen virtuell organisiert ist. Noch schwieriger lässt sich der Effekt der Wissensrevolution in jenen Bereichen urbanen Lebens nachweisen, die sich als konsumtiver Teil des Wirtschaftsprozess einordnen lassen. Hierbei ist die Logik der ökonomischen Tertiarisierung, das Entstehen der Stadt der Dienstleistungen, in der Ästhetisierungen und Kulturalisierungen ökonomischer Aktivitäten, die maßgebliche innovative Faktoren darstellen, noch überhaupt nicht konzeptionell integriert worden. Diese selektive Sichtweise auf die Effekte der Wissensrevolution weist auf eine konzeptionelle Schwäche, mit der die Theorien der „fließenden“ Stadt behaftet sind. Dies mag damit zu tun haben, dass zwischen „Informationen“ und „Wissen“ nicht hinreichend unterschieden wird. Wenn in den Netzwerken Informationen fließen und diese in den Städten infrastrukturell und produktiv medialisiert werden, dann bedeutet dies noch nicht, dass daraus auch lokale Handlungssysteme entstehen, in denen diese Informationsflüsse eine Bedeutung erhalten und Wertsteigerungen ermöglichen. Mit anderen Worten, die Materialität der Stadt wird nicht durch die ICTs aufgehoben, sondern sie wird im Rahmen neuer sozio-technologischer Logiken in den alltäglichen Handlungen und Orientierungen der Stadtbewohner, -beobachter und -besucher verändert (vgl. Rutherford

2011). Die Wissensökonomie basiert auf einem riesigen Areal von infrastrukturellen Räumen und gebauter Umwelt, die bis hin zur Energiegewinnung und -versorgung skizziert werden muss. Dem schließt sich eine vorbereitende Ortsproduktion im Sozialen und Kulturellen an, die mit der Neugestaltung von Inneneinrichtungen von Wohnhäusern, Firmen, Schulen und Versorgungseinrichtungen einhergeht. Diese weit in das Privatleben reichenden Veränderungen der Raumgestaltung sind nur denkbar, wenn sie emotional und atmosphärisch auf „Nutzer“ trifft, die durch medialisierte Vorstellungswelten in der Weise sozialisiert sind, dass sie ein kongruentes Vergesellschaftungsmodell in diesen für sich entdecken können.

2 Mediale Urbanität

Die Stadt der Wissensgesellschaft ist paradoxerweise eine hochgradig emotionale mit einer eigenen Rationalität. Dieser Befund ergibt sich zunächst aus der mediensoziologischen Erkenntnis, dass die Nutzung des Internets vor allem durch eine neue Soziabilität gekennzeichnet ist, die sich als eine Form der Gemeinschaftsbildung verstehen lässt. Erste Untersuchungen in diesem Themenbereich widmeten sich hierbei der Frage, welche Effekte „online-Vergesellschaftungen“ (Jäckel und Mai 2005) haben, etwa mit Bezug auf bestimmte soziale Gruppen wie Jugendliche. Eine teilweise aufgeregte und besorgte öffentliche Debatte motivierte Forschungen dazu, sich mit den Auswirkungen von (zu) viel Internet-Nutzung und dem eventuellen Zusammenhang mit psychischen Krankheiten und Gewalt auseinanderzusetzen. Die soziale Frage wurde vor allem als eine Frage nach der Zugänglichkeit formuliert, die den „Digital divide“ als eine neue Form der sozialen Exklusion beschrieb.

Angesichts der quasi omnipräsenten Anwesenheit von mobilen und online-Kommunikationsmöglichkeiten erscheinen diese Fragestellungen heute als zu eng gefasst. Zu beobachten ist, dass die Unterscheidung zwischen off- und online für die meisten Menschen wesentlich an Bedeutung verloren hat und „drin“ zu sein zu einer weitgehenden Selbstverständlichkeit geworden ist, so wie auch die permanente Erreichbarkeit und Kommunikationsmöglichkeit nichts Ungewöhnliches mehr sind. Die ubiquitäre Vernetzung und die permanente Kommunikation scheinen dabei zugleich Spiegelbild und Motor einer neuen Form des Zusammenlebens zu sein, das sich in einer veränderten Urbanität, die eben diese omnipräsente Virtualisierung räumlich ausbildet und weiter ausbreitet, umsetzt. Die Stadt als ein räumlich-fixierter Ort mit einem lokal überlieferten Sinnzusammenhang wird abgelöst von einer allgemeinen, abstrakten und nach globalen Kommunikations-codes funktionierenden Ortsproduktion, die dem Einzelnen neue Bedeutungszu-

sammenhänge und Handlungsoptionen herstellen kann. „Cyberspace radicalized the necessity of the navigator to become a metareader“ (Veel 2003, S. 171) Welche Bedeutung ein Ort hat, wird nicht mehr durch lokale Funktions- und Machtstrukturen dominiert, sondern ist einem unübersichtlichen Meer von Interpretationen überlassen. Über diese Interpretationsprozesse Deutungshoheit zu erzielen, ist das eigentliche Ziel der überall boomenden Branding-Aktivitäten von Stadtpolitik und -planung. Doch die Notwendigkeit einer narrativen Verortung geht weit über diese intelligiblen Marketingnotwendigkeiten hinaus. Diese korrespondieren vielmehr mit den Prozessen der externen und internen Narration über die Stadt (vgl. Jensen 2007). Mit anderen Worten, die lokale Textproduktion über die Stadt hat sich entlokalisieren und wird nun individualisiert neu hergestellt.

Die Konsequenzen, die sich aus dieser Entkoppelung der narrativen Ortsproduktion ergeben, begrenzen sich nicht auf die technologisch vermittelte Kommunikation, sie stellen vielmehr die essentialistischen Erzählungen über die Stadt, die durch eine Insider-Outsider-Dualität gekennzeichnet war und durch diese die Autorität über den Ort durch Erzählrituale sichergestellt hat, in Gänze in Frage. Dies hat emanzipatorische und entfremdende Effekte, je nachdem ob die sozialpolitische Funktion der imaginären Stadterzählung eher integrativ-tolerant oder eher exklusiv-repressiv ausgestaltet war. „The distinction between the place and the image is anything but clear and the crossover between the place and the mediated image has come to shape the city both as a place and as non-place. What media do on a daily basis is to reaffirm the identity of the city as an ambivalent location between the real and the virtual. (...) The ambivalence of the place takes its shape through the media – the ambivalence of the location as neither fully grounded in a place nor as fully virtual avoids being a contradiction. Rather, it becomes a way to think of and to recognize a city.“ (Georgiou 2011, S. 346). Die Wissensrevolution ermöglicht nicht nur fast unbegrenzten Zugang zu den Stadtbildern, -vorstellungen und -erzählungen, sie erlaubt deren wahllose Pluralisierung, Subversion, Rekombination und Neuerfindung. Die galaktischen Ausmaße dieser Optionalität erzeugen aber umso mehr ein Bedürfnis nach Identifizierbarkeit, Wiedererkennungseffekten und dem Wunsch nach Gleichheit. Dieser wird durch eine neue, gebaute und personifizierte Visualität und kohärente Repräsentation erzielt.

3 Politisierung des Lokalen

Das Aufbrechen des Nexus zwischen lokaler Verortung, fixierter Kommunikationsmuster und begrenzter Ortsnarration bewirkt, dass die Möglichkeiten der Verständigung über konfliktreiche Interpretationen darüber, was an einem Ort

geschehen soll, schwieriger werden und teilweise wegfallen. Lokale Politik in der modernen Stadt bedeutete, dass es eine übersichtliche Anzahl von Akteuren gibt, die teilweise repräsentativ für größere Gruppen von durch politische Entscheidungen betroffenen sein konnten. Die Repräsentanz ergab sich einerseits durch ähnliche programmatische Vorstellungen oder zum anderen durch abstrakte persönliche Identifizierung. Im Ergebnis wurden oftmals viele gestalterische und planerische Aufgaben durch einen Konsens ermöglicht, der Partikularinteressen und parteipolitische Zuordnungen überstieg. Ganz offensichtlich haben dies die Faktoren Zeit und Anwesenheit ermöglicht, die heute allerdings nicht mehr in dieser Form konsensbildend wirken. Die Stadt der Wissensrevolution kennzeichnet sich hingegen durch eine Ausdifferenzierung von Zeit und Dauer, Anwesenheit und Nähe aus. Zeit und Präsenz werden zu Ressourcen in der entterritorialisierten Auseinandersetzung um wichtige Aspekte der Stadtgesellschaft. Proteste der „Alteingesessenen“ nutzen diese, um auf „ihre“ Anliegen aufmerksam zu machen, wobei es grundlegend darum geht, wieviel eigentlich die Symbolik des Lokalen global gilt. Dies schlägt sich in eine allumfassende lokale Identitätspolitik um (vgl. Tajbakhsh 2001). Dabei handelt es sich zumeist um ein Projekt der Eliten oder aber nur bestimmter Teile der Stadtbevölkerung. Die integrative Kraft, die sich aus der dauerhaften Präsenz und Auseinandersetzung vor Ort ergibt, kann aber durch diese neuen Narrative nicht entspringen, da die Mobilität und Vernetzung und Vergemeinschaftungen nicht mehr an diese gebunden sind. Die Politisierung und damit auch die Frage nach Machtstrukturen verlagern sich damit teilweise von den institutionalisierten Formen der Aushandlung von Normen in den öffentlichen Raum. Dieser wirkt durch die neuen Routinen der Kommunikation aber sozialisatorisch anders (vgl. de Souza e Silva und Frith 2012). Vertrauen und Sicherheit sind die sozialpsychologischen Bedürfnisse, die die Grundlage für das Weiterfunktionieren der Machtstrukturen bilden und die durch atmosphärische Wiedererkennung im gebauten und im virtuellen Raum symbolisch angesprochen werden und die dann durch neue Routinen vom e-commerce bis zur Partnerbörse, von den augmentierten Orten bis zum online-Anwalt, online-Arzt, online-Professor etc. bestätigt werden müssen. Im Ergebnis bedeutet dies, dass die moderne Unterscheidung zwischen privat und öffentlich, innen und außen, abwesend und anwesend ihre richtungsweise Orientierung verloren hat. Dies bedeutet, dass die Auseinandersetzung und die Geltung von Normen zusammenfallen und eine Mega-Ebene fehlt, auf der Konflikte über Normen ausgetragen werden könnten. Im Ergebnis entwickelt sich dadurch eine klinisch-sanitäre Urbanität, in der öffentliche Räume erst wieder als potentielle Begegnungsorten organisiert werden, weil spontane Begegnungen durch ausgeklügelte Kleidungs-, Körper- und Konsumgestik visuelle Gemeinschaften herstellen und auf diese Weise nur noch eine selektive Wahrnehmung der

Umgebung stattfindet, die das „Andere“ ausblendet – und das trifft auch auf die sozialen Anderen zu. „Location awareness“ wird durch die technologische Kommunikation hergestellt, die aber nichts mehr mit der Aneignung von (fremden) Orten zu tun hat, die noch das Leben in der modernen Stadt kennzeichnete, mit dem ein gewisses Eintauchen in einen andere, manchmal exotisierte lokalen Symbolwelt bedeutete. Mit den neuen ICTs hingegen bedeutet das Lokalisieren, das man seine vorgegebene selektive Wahrnehmung mit der momentanen Situation abcheckt und bei Übereinstimmung durch das Ausführen von vorhandenen Handlungsprogrammen bestätigt. Die medialisierte Urbanität birgt in dieser Hinsicht eine eher normenkonservierende Gesellschaft in sich, die zwar Offenheit für unterschiedliche Interpretationen der bestehenden Normen ermöglicht, diese aber selber nicht in Frage stellen kann, weil dazu die über den Moment hinausgehende Konfliktsituation nicht hergestellt wird. Die Politisierung des Lokalen, wie etwa die Beispiele aus der Türkei, Ägypten oder Brasilien sehr eindringlich zeigen, bedeutet weder, dass eine Oppositionsbewegung entsteht, die sich programmatisch und auch nur personell als Gegenentwurf zu einer beschreibbaren Politik versteht. Auffallend ist dabei eher, dass es sich um zeitliche, programmatisch eher diffuse und ohne „Leitwolf“ sich kurzzeitig organisierende Ereignisse handelt. Sicherlich ist in der medialisierten Stadt nicht ausgeschlossen, dass diese Ereignisse zu so etwas wie einer Opposition mutieren, wie dies ansatzweise auch in den genannten Beispielen zu beobachten war, dennoch geht es am Charakter dieser lokalisierten Politik vorbei, die auch keine „One Issue“-Bewegungen wie der Protest gegen „Stuttgart 21“ sind, die lediglich die ICTs für sich zu nutzen wissen.

4 Governance in der „Media City“

Die Politisierung des Lokalen schließt in vieler Hinsicht nicht an die Weiterentwicklung von der repräsentativen zur direkten Demokratie an, sondern an politische Veränderungen, die mit der Entwicklung teilweise ko-evolutionär und teilweise nur zeitgleich seit den neunziger Jahren zu beobachten sind. Die Stichworte hierfür liegen schnell auf der Hand (vgl. die Beiträge in Eckardt und Elander 2009). Die Effektivitätssteigerungen des Regierens bzw. deren „Ohnmacht“ angesichts der Steuerungsschwierigkeiten einer pluriformen, komplexen Gesellschaft haben zu politischen Innovationen geführt, die sich als eine Erweiterung der Handlungsmöglichkeiten der Steuerungsinstitutionen beschreiben lassen, wobei die urbane sich nicht von der allgemeinen Governance-Entwicklung unterscheidet. Je nach Standpunkt wird man die veränderte, zumeist eher auf Netzwerk-Steuerung bezogene Governance-Strategien als verknüpft mit realem Wettbewerbsdruck der Städ-

te, im Sinne der oben aufgeführten Cluster-Studie, sehen oder eher als Ergebnis einer ideologischen Neuausrichtung auf neoliberale Politikvorstellungen (Geddes 2005).

Zugleich greifen die Governance-Entwicklungen eine veränderte Kommunikationssituation auf, die in vielen Städten nicht mehr durch die repräsentative und auf begrenzte Räume und Milieus zu beschränkende Politik integriert werden kann. Hierzu gehören die Neuen Sozialen Bewegungen und die Zivilgesellschaft, die sich thematisch politisch einbringen und dementsprechend eine Kommunikation mit den Bürgervertretern und nicht durch deren Wahl herstellen (möchten). Mit der vernetzten Lokalpolitik geht deshalb für viele auch das Versprechen nach mehr Bürgerbeteiligung einher. Die Entwicklung der ICT bezogenen Formen der Planung und Politik spielen in das Entstehen von Governance-Strukturen und ihrer Ambivalenz, die sich zwischen den konservierenden, nur auf mehr Effizienz zielenden und den progressiven, mehr Bürgerbeteiligung anstrebenden Polen bewegt, mit ein und verstärken die jeweilige Tendenz. Erste Untersuchungen zu Beginn der 2000er Jahre zeigten einerseits sehr deutlich, dass immer mehr Bürger das Internet für die Kommunikation mit der Lokalpolitik nutzen, diese Kommunikation allerdings einseitig verlief (Thomas und Streib 2003). Dennoch zeichnete sich bereits damals eine Dynamik ab, die sich auf zunehmende Interaktivität bewegte. Dies war schon von Evans-Cowley und Manta Conroy (2006) in einer umfassenden Untersuchung von 611 Städten in den USA deutlich geworden. Sie kategorisierten die Internet-Aktivitäten der Städte nach einem von McMillian (2002) ausgearbeiteten Kategorien-Schema (Monologie, Feedback, Responsive Dialogue, Mutual Discourse), wobei sich ein allgemeiner Trend abzeichnet, der sich zu einer diskursiven Form der Stadtplanung fortzusetzen scheint. Nachdem die Programmatiken der „E-Government“ und „E-Participation“ von vielen Städten realisiert wurden, ist eine weitergehende Interpenetration zwischen den kulturellen und politischen Sphären der Stadtgesellschaft zu beobachten, so dass heute die Lokalisierung des Politischen nur noch in einer Weise analysiert werden kann, dass dies ein Geflecht von Faktoren bedeutet, die die Politik in der medialisierten Stadt ausmachen, die Jessop (2009, S. 501) als Wechselbeziehung beschreibt: „reciprocal relationship between economic behaviour, the politics of representation and identity, state power geometrics, and the sedimentation of these practices in space-time which are rich in political strategy, territorial awareness and cultural expression.“ Damit sind simplifizierende Vorstellungen über Veränderungen durch Netzwerke oder Partizipation ausgeschlossen und werden in ein jeweils spezifisches Setting zu übertragen sein, in der die wechselseitigen Durchdringungen zum eigentlichen Ort des Politischen werden.

5 Politische Innovation

Wenn man dementsprechend die technologischen Innovationen der neuen Medien nicht mit politischen verwechselt, stellt sich die Frage nach den Reformmöglichkeiten der vorhandenen politischen Systeme und Kulturen unserer Städte. Die Effekte der verstärkt diskursiv sich entwickelnden Lokalpolitik haben sich zunächst in der veränderten Rolle der Stadtplanung niedergeschlagen, die sich nun in einer diversifizierten Erwartungslandschaft zurechtfinden muss. In ihrer Erforschung der Rollen von Stadtplanern in zehn niederländischen Städten kommt Seltested (2009) zu dem Ergebnis, dass eine umfassende Hybridisierung der Stadtplanung durch eine veränderte Rolleninterpretation zustande kommt, in der durch vernetzte Governance, Meta-Governance und die Orientierung auf Projekt-Planung unterschiedliche Profile, die sich als ein Gemisch aus professionellen und kommunikativen Auffassungen generieren. Erfolgreiche Stadtplanung kann dementsprechend erreicht werden, wenn Stadtplaner die Fähigkeit besitzen, um die unterschiedlichen Rollen in den verschiedenen Planungssituationen zu reflektieren, zu kombinieren und auszubalancieren. Damit hat die Stadtplanung ohne viele Worte den Abschied von der modernen, allumfassenden Master- und strategischen Planung vollzogen, der sich durch die ICTs noch eine andere Qualität annehmen kann. Wie erste Pilotstudien aus Boston zeigen, ermöglichen Ansätze der „augmented deliberation“ (Gordon und Manosevitch 2010), bei der partizipative Planungsprozesse gleichzeitig in virtueller und physischer Anwesenheit verlaufen, dass sich die Qualitäten von face-to-face-Begegnungen und multimediale Gruppenprozesse in der Weise entwickeln lassen, dass produktive und sinnvolle öffentliche Verhandlungsprozesse wieder möglich werden. Entscheidend ist dabei, dass die oftmals wenig bedeutungsvolle Partizipationsverfahren zu starken Erfahrung des Einzelnen werden, in dem sich die demokratische Teilhabe als wirklich und damit nachhaltig erweist. Eine solche, auf Erfahrung von Demokratie ausgerichtete Inkorporation von ICT unterscheidet sich dabei von den technikunterstützten Verfahren, wie sie etwa von GeoMed oder den Ansätzen des New Urbanism genutzt werden, die sich nicht um eine Innovation des Partizipationsverfahrens als solchem bemühen. In diesen Ansätzen wird dabei übersehen, dass die Beteiligung über web-basierte Verfahren andere Qualitäten hat und die Bevorteilung der Gutsausgebildeten und bereits Aktiven in den Partizipationsverfahren weiter begünstigt und daher demokratisch bedenklich ist, wenn sie traditionelle Beteiligungsverfahren ersetzen soll (Stern 2009).

Die entscheidende Erkenntnis dürfte hierbei die neue Bedeutung der Erfahrung der Demokratie haben. Mit dem Begriff der Erfahrung ergibt sich eine Analyse der medialisierten Urbanität und ihrer politischen Verfasstheit, die jene Dimensionen der rationalen Planung und der deliberativen Politik, in der das beste Argument

und nicht die Stärke der Interessen gelten soll, aussparen, die aber durch die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien wieder einen Raum bekommen: Spiel, Spaß, Lust, Ästhetik, Gefühle und Sinnsuche. Schon Simmel hatte die Erfahrung als eine individuelle Basis für Vergesellschaftungen gesehen, die die rein rationale Erkenntnis übersteigt. Für Simmel vollzieht sich das geistige Erkennen über die sinnliche Erfahrung zum sozialen Erleben, das durch Erkennen und Erfahren vorgebildet wird (Simmel 1992, S. 365 ff.). In der Tradition des Amerikanischen Pragmatismus war diese Erkenntnis grundlegend aufgegriffen worden und hat deshalb eine Betonung der Handlungskontexte und der Situation den Vorzug in der Theoretisierung der demokratischen Gesellschaft vor abstrakten, ortlosen System-Ansätzen erhalten. Der Erfolg der ICTs kann als eine erneute Einforderung jener, auf persönliche Erfahrung beruhenden, lokal-situativen Konzepte von Politik verstanden werden, in der es vor allem um Kreativität geht. Folgerichtig bestünden politische Innovationen darin, kritische Imaginationen und auch Gegenöffentlichkeiten zu erproben. Ziel und Ausgangspunkt einer innovierten kreativen Demokratie müsste es sein, dass wir die Produktion unserer Vorstellungswelten dahingehend hinterfragen, wie sie auf unsere Lebenswelt Einfluss nehmen: „Exercising critical imagination requires humans to understand the constructed nature of our society and the process by which we create our social world through communicative action.“ (Swartz et al. 2009, S. 40). Die Erfahrbarkeit von kommunikativen Handlungen ergibt sich vor allem aus dem Erleben von Gegensätzen. Diese Gegensätze übersteigen – sie heben sich überhaupt nicht auf! – die Interessenskonflikte, die die moderne Stadt noch kanalisieren konnte. Die medialisierte Stadt hingegen hat dafür keine Verfahren, weshalb sie sich immer wieder um politische Reterritorialisierungen bemühen muss und ihre virtuellen und realen Bürger somit situationell, körperlich, sinnlich, künstlerisch, kreativ und individuell die Orte der Stadt aufsucht, die sie symbolisch neu interpretieren. Die Diversität dieser individualisierten und sich neu konfigurierenden Assoziationen des Urbanen anzuerkennen, wäre der Ausgangspunkt für eine politische Innovation. „The most obvious starting point is to recognize the need to challenge the particular and socially-learned modes of thought and behaviour which have been passed down from modernity“, schlussfolgert Nasser (2004) in Anschluss an die Dekonstruktion der modernen Narrative durch Stephen Toulmin. Anstelle von Hierarchien und Rigidität, Standardisierung und Uniformität träte dann ein Narrativ aus ökologischer Perspektive, die Unterschiede und Diversität hervorhebt und Gleichheit und Adaptivität befördert. Mit diesen neuen Narrativen wäre dann wieder Platz für die Entwicklung auch von antagonistischen Pluralitäten.

Literatur

- De Souza e Silva, A., & Frith, J. (2012). *Mobile interfaces in public spaces: Locational privacy, control, and urban sociability*. New York: Routledge.
- Eckardt, F. (2011). Mediale Urbanität: Paradigmenwechsel von der europäischen zur medialen Urbanität. In O. Frey & F. Koch (Hrsg.), *Die Zukunft der Europäischen Stadt* (S. 173–188). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Eckardt, F., & Elander, I. (2009). *Urban governance in European cities*. Berlin: Berliner Wissenschaftsverlag.
- Evans-Cowley, J., & Manta Conroy, M. (2006). The growth of E-government in municipal planning. *Journal of Urban Technology*, 13(1), 81–107.
- Geddes, M. (2005). Neoliberalism and local governance – Cross national perspectives and speculations. *Policy Studies*, 26(3), 359–377.
- Georgiou, M. (2011). Media and the city: Making sense of place. *International Journal of Media and Cultural Politics*, 6(3), 343–350.
- Gordon, E., & Manosevitch, E. (2010). Augmented deliberation: Merging physical and virtual interaction to engage communities in urban planning. *New Media & Society*, 13(1), 75–96.
- Jäckel, M., & Mai, M. (2005). *Online-Vergesellschaftung? Mediensoziologische Perspektiven auf neue Kommunikationstechnologien*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Jensen, O. B. (2007). Culture stories: Understanding cultural Urban branding. *Planning Theory*, 6(3), 211–236.
- Jessop, B. (2009). Place space: Geography, relational thinking, and beyond. *Progress in Human Geography*, 33(4), 487–506.
- McMillian, S. J. (2002). A four-part model of cyber-interactivity. *New Media and Society*, 4(2), 271–291.
- Musterd, S., & Kovács, Z. (2013). *Place-making and policies for competitive cities*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Nasser, N. (2004). From multicultural Urbanities to the postmodern cosmopolis: A praxis for Urban democracy. *Built Environment*, 30(1), 5–16.
- Porter, M. E. (2000). Location, competition, and economic development: Local clusters in a global economy. *Economic Development Quarterly*, 14(1), 15–34.
- Rutherford, J. (2011). Rethinking the relational socio-technical materialities of cities and ICT's. *Journal of Urban Technology*, 18(1), 21–34.
- Seltstedt, K. (2009). Urban planners as network managers and metagovernors. *Planning theory & practices*, 10(2), 245–263.
- Simmel, G. (1992). Zur Psychologie der Mode. In V. G. Rammstedt (Hrsg.), *Georg Simmel Gesamtausgabe* (Bd. 5, S. 105–115). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Stern, E. (2009). Web-based and traditional public participation in comprehensive planning. *Environment and Planning B: Planning and Design*, 36(6), 1067–1085.
- Swartz, O., Campbell, K., & Pestana, C. (2009). *Neo-pragmatism, communication, and the culture of creative democracy*. New York: Peter Lang.
- Tajbakhsh, K. (2001). *The promise of the city: Space, identity, and politics in contemporary social thought*. Berkeley: University of California Press.

-
- Thomas, J. C., & Streib, G. (2003). The new face of government: Citizen-initiated contact in the era of E-government. *Journal of Public Administration Research and Theory*, 13(1), 83–102.
- Veel, K. (2003). The irreducibility of space: Labyrinths, cities, cyberspace. *Diacritics: A Review of Contemporary Criticism*, 33(3), 151–172.