

Aus Sicht der sozialräumlichen Forschung...

Digitale Teilhabe beginnt in der Stadtgesellschaft

„Offliner“ wären in Deutschland eine große Volkspartei

Ca. 15–22 % der Deutschen haben noch nie das Internet genutzt (s. Einführung). Stellen wir uns diese „Offliner“ – vor allem Menschen im Alter, in Erwerbslosigkeit oder mit Behinderung – als Wählergruppe vor: Sie würden eine der großen Volksparteien stellen. Doch diese Personengruppe wird vielfach vergessen, wenn über eDemocracy, eGovernment, eLearning, eHealth oder Smart Cities gesprochen wird.

Andere Länder zeigen, dass die Zahl der Offliner nicht in Stein gemeißelt ist – obwohl dieser Anteil in Deutschland zur Zeit stagniert (D21 2015: 54 f.) In Island und Norwegen liegt der Anteil der Offliner unter zehn Prozent, in den anderen skandinavischen Ländern, aber auch in der Schweiz, dem vereinigten Königreich und den Niederlanden unter 20 % (eurostat 2014).

Was machen diese Länder anders?

Bis weit in die 200x-er Jahre dominierte im Diskurs um „digitale Spaltung“ die Perspektive, dass Teilhabe an digitalen Medien vor allem eine Frage des technischen und finanziellen Zugangs sei. Breitbandanschlüsse in ländlichen Gebieten, preisgünstigere Zugänge und Verträge oder die Versorgung von Schulen mit Laptops waren typische Forderungen. Auch wenn die Problematik des Zugangs in Deutschland noch nicht in allen ländlichen Regionen gelöst ist – sie ist nicht die höchste Barriere, die sich jetzt einer breiteren gesellschaftlichen Teilhabe an der digitalen Welt entgegenstellt. Länder, die heute eine höhere Nutzung digitaler Medien ausweisen, können vor allem auf leichter zugängliche Inhalte

und eine offline Unterstützungsstruktur verweisen: Barrierefreie Websites, die Anwendung leichter Sprache und einfach nutzbare digitale Angebote sind eine Seite der Medaille (vgl. Europäische Kommission 2016); offline Unterstützungsangebote und medienpädagogische Konzepte die andere.

Aus Sicht der Forschung benötigen Menschen, die heute in Deutschland noch nicht online sind, vor allem unterstützende offline Lernorte, an denen sie Möglichkeiten haben, digitale Geräte zu nutzen und bei Fragen kompetente Hilfe finden (vgl. Bühler/Pelka 2014). Dabei geht es oft sehr banal darum, überhaupt einen Mehrwert digitaler Medien aufzuzeigen – also Neugierde und Motivation für eine Beschäftigung mit diesen zu erzeugen.

Orte digitaler Inklusion

Diese Orte sind daher keine hochgerüsteten Technologiereservoirs, sondern vielmehr Begegnungsorte,



Dr. Bastian Pelka
Sozialforschungsstelle der TU Dortmund

Foto: Peter Jakubowski

Empfehlungen

1. Stadtentwicklung mit der Perspektive Smart Cities muss Lernorte, ihre Erreichbarkeit und vor allem ihre Verankerung in den Communities der als „offliner“ zusammengefassten Menschen kennen, nutzen, ausbauen und in Entwicklungskonzepte integrieren.
2. Ein erster Schritt zu Smart Cities sollte daher über eine Erfassung, Kartographierung und Bewertung der vorhandenen Orte zur Unterstützung digitaler Teilhabe gehen. Dabei sind solche Orte von Bedeutung, deren Angebote bereits viele Menschen anziehen, niedrigschwellig sind und zielgruppengerecht digitale Kompetenzen vermitteln können.
3. Nicht nur räumlich sollte auf bestehende Strukturen zurückgegriffen werden. Bereits vorhandene „sozial“ arbeitende Fachkräfte wie Sozialarbeiter, Erzieher, Rehabilitationspädagogen, Altenpfleger und viele andere Berufsbilder sind auf das Empowerment verwundbarer Zielgruppen ausgerichtet und sollten (ebenso wie Ehrenamtliche und Angehörige) als Vermittler digitaler Kompetenzen zur Stärkung der in einer Zielgruppe vorhandenen Kompetenzen genutzt werden
4. Eine wichtige Rolle wird peer-Education Konzepten, d.h. Patensystemen unter Gleichaltrigen, zukommen. Auch Senioren-Computer-Clubs sowie Lernorten mit intergenerationellen Lernkonzepten wird eine wichtige Rolle beim digitalen Empowerment zukommen.

an denen benachteiligte Menschen niedrigschwellige Unterstützung, wertschätzende Atmosphäre, barrierefreie Räume und oft genug auch ein kulturelles Angebot oder einfach eine Tasse Kaffee finden. Es geht dabei darum, digitale Technologien in alle gesellschaftlichen Gruppen zu „mainstreamen“.

Diese Orte gibt es bereits in allen Städten und Gemeinden: Es sind Begegnungszentren, Stadteleinrichtungen, Kulturzentren, Bibliotheken, Senioreneinrichtungen, Jugend-Clubs oder Museen (vgl. Pelka Projektgruppe Interneterfahrungsorte 2014). Ihre Angebote reichen von der einfachen Bereitstellung von Zugängen (z. B. einen fest installierten Computer oder einfach offenes W-LAN) über Unterstützungsangebote (z. B. Fragestunde) bis zu umfassenden pädagogischen Ansätzen zur digitalen Teilhabe; diese lassen sich auf vier Ebenen von Angebotsqualität beschreiben:

Zwar existieren diese Orte, doch sind sie derzeit nur selten Teil eines städtischen Konzeptes zur Unterstützung digitaler Teilhabe. Ein erster Schritt müsste also über die Erfassung dieser Orte führen. Dazu liegt eine erste Heuristik vor (vgl. Pelka/Projektgruppe 2014): Diese beschreibt digitale Lernorte aus der Perspektive der Zielgruppen und legt drei Maßstäbe an: Die oben beschriebenen vier Ebenen von Angebotsqualität (Rissola 2010), Ausprägungen von Niedrigschwelligkeit (Hartmann 2008) und bestimmte Nutzertypen (Pelka/Projektgruppe 2014).

Diese Heuristik kann zur Analyse der im Stadtgebiet vorhandenen medienpädagogischen Orte herangezogen werden. Für das Stadtgebiet Dortmund wurden hier beispielsweise die vier Qualitätsstufen visualisiert:

Abbildung 4

Interneterfahrungsorte, stufenweise Kategorisierung der Angebotsqualität	
Stufe 1: Unterstützung auf Anfrage	Der Interneterfahrungsort hat eine passive Funktion und reagiert ausschließlich auf Anfrage der Nutzer.
Stufe 2: Stufe 1 + Bildungsangebote	Der Interneterfahrungsort bietet Bildungsangebote zu digitalen Kompetenzen an, zusätzlich werden aktiv Kunden angesprochen.
Stufe 3: Stufe 2 + Empowerment	Der Interneterfahrungsort agiert sozial unterstützend und inkludierend und hat neben der Vermittlung von digitalen Kompetenzen auch die Stärkung von Individuen („Empowerment“) sowie deren Autonomie als Ziel.
Stufe 4: Stufe 3 + Aktive Zielgruppenarbeit	Der Interneterfahrungsort zielt auf die Unterstützung und Stärkung lokal vorhandener Zielgruppen durch digitale Medien sowie für die Nutzung digitaler Medien.

Quelle: Rissola 2010, Übersetzung: Pelka

Abbildung 5

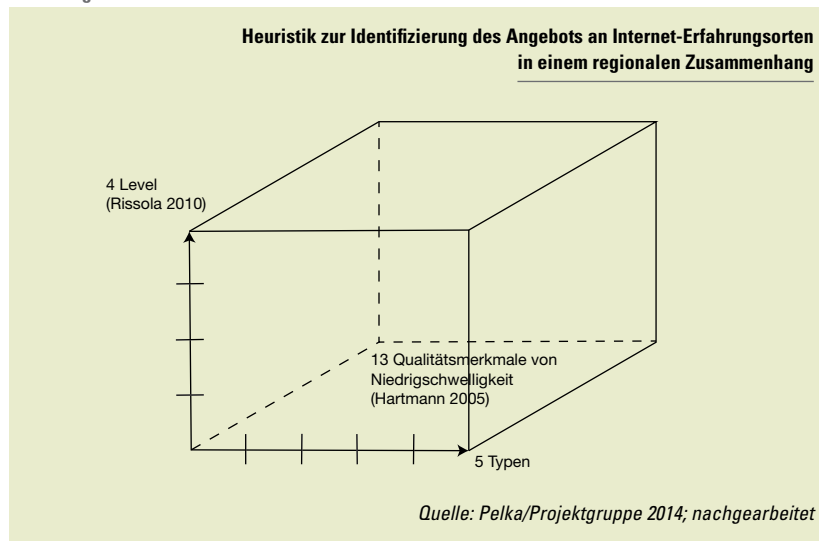
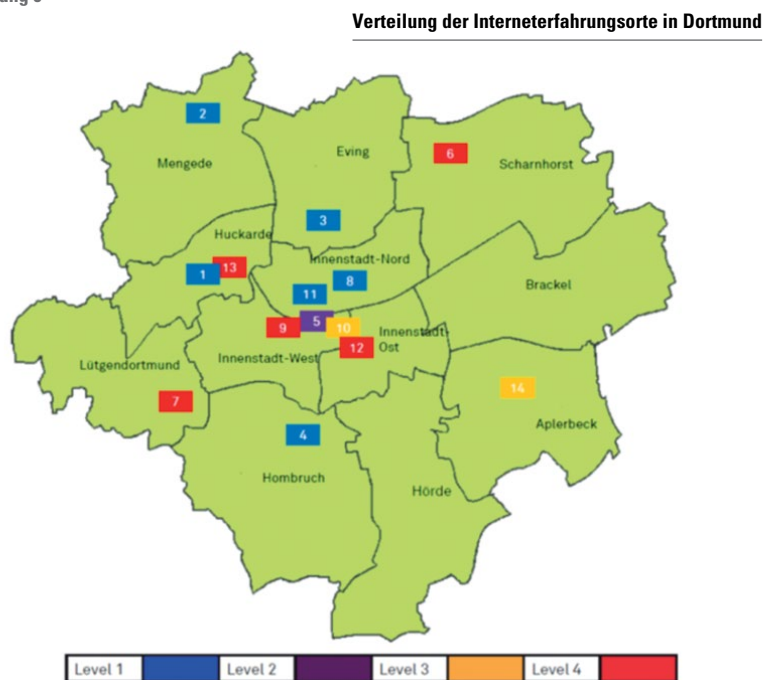


Abbildung 6



Quelle: WIKIMEDIA (n.d.): Stadtbezirke Dortmund. Online verfügbar unter: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Stadtbezirke_Dortmund_benannt.png [7.10.2016]

Literatur

- Binder, Thomas; De Michelis, Giorgio; Ehn, Pelle; Jacucci, Giulio; Wagner, Ina, 2011: Design Things. Cambridge.
- Bourdieu, Pierre, 1977: Outline of a Theory of Practice. Cambridge.
- Bühler, Christian; Pelka, Bastian, 2014: Empowerment by Digital Media of People with Disabilities. Three levels of support. In: Miesenberger, Klaus; Fels, Deborah; Archambault, Dominique; Peñáz, Petr; Zagler, Wolfgang (Hrsg.): Computers Helping People with Special Needs. 14th International Conference, Paris
- Digital Opportunities Task Force, 2002: Digital Opportunities for All: Meeting the Challenge, Zugriff: G8, http://www.g8.utoronto.ca/summit/2002kananaskis/dotforce_reportcard.pdf [abgerufen am: 8.09.2016]
- DIVSI (2016): DIVSI Internet-Milieus 2016: Die digitalisierte Gesellschaft in Bewegung.
- Ehn, Pelle, 2008: Participation in Design Things. In: Proceedings of Participatory Design Conference, Bloomington, S. 92–101
- Europäische Kommission (Hrsg.), 2016: Digital Economy and Society Index – Germany. Zugriff: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/scoreboard/germany> [abgerufen am 15.09.2016].
- Eurostat (Hrsg.), 2014: Frequency of internet use. Zugriff: [http://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/File:Frequency_of_internet_use,_2014_\(%25_of_individuals_aged_16_to_74\)_YB15-de.png](http://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/File:Frequency_of_internet_use,_2014_(%25_of_individuals_aged_16_to_74)_YB15-de.png) [abgerufen am 15.09.2016]
- Findeli, Alain; Brouillet, Denis; Martin, Sophie; Moineau, Christophe; Tarrago, Richard, 2008: Research Through Design and Transdisciplinarity. A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research. In: Focussed. Current Design Research Projects and Methods. Bern, Kap. 4, S. 67–91.
- Foth, Marcus; Forlano, Laura; Satchell, Christine; Gibbs, Martin (Hrsg.), 2011: From Social Butterfly to Engaged Citizen. Urban informatics, social media, ubiquitous computing and mobile technology to support citizens engagement. Cambridge.
- Greenhow, Christina; Robelia, Beth, 2009: Informal learning and identity formation in online social networks, in: Learning, Media and Technology, Ausgabe 34, Nr. 2, S. 119–140.
- Gurstein, Michael, 2003: Effective use: A community informatics strategy beyond the Digital Divide, in: first Monday, Ausgabe 8, Nr. 12. Zugriff: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1107/1027#author> [abgerufen am: 8.9.2016]
- Hartmann, Mirjam, 2008: Frühe Hilfen für Schwangere und Familien – Anforderungen an Angebotsgestaltung, niedrigschwellige Zugänge und interdisziplinäre Kooperation. Zugriff: http://www.fes.de/integration/pdf/080626_Hartmann.pdf [abgerufen am 15.09.2016].
- Hourcade, Juan Pablo; Bullock-Rest, Natasha; Schelhowe, Heidi, 2011: Designing Technologies for Marginalized Children. In: User Experience. 10/ 1, 1st Quarter, S. 32.
- Initiative D21 (Hrsg.), 2015: D21-Digital-Index 2015. Die Gesellschaft in der digitalen Transformation. Zugriff: http://www.initiatived21.de/wp-content/uploads/2015/11/D21_Digital-Index2015_WEB2.pdf
- Jenkins, Henry, 2006: Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century, https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/free_download/9780262513623_Confronting_the_Challenges.pdf [abgerufen am 15.09.2016]
- Jonas, Wolfgang, 2006: Research through DESIGN through research – a problem statement and a conceptual sketch. In: Design Research Society. International Conference in Lisbon
- Katterfeldt, Eva-Sophie, 2015: Making Models: Vom Selbermachen stofflich-digitaler Artefakte als Modellbildung. Bremen. Zugriff: <http://elib.suub.uni-bremen.de/edocs/00104375-1.pdf> [abgerufen am: 15.09.2016].
- Marres, Nortje, 2012: Material Participation: Technology, the Environment and Everyday Publics. Palgrave Macmillan.
- National League of Cities, 2016: How Cities Can Grow. The Maker Movement. Washington DC
- Peek, Gerd-Joost; Troxler, Peter, 2014: City in Transition: Urban Open Innovation Environments as a Radical Innovation. In: Proceedings REAL CORP 2014, Wien, S.151–160.

- Pelka, Bastian/Projektgruppe Interneterfahrungsorte (Hrsg.), 2014: Interneterfahrungsorte in Dortmund. Eine niedrigschwellige Unterstützungsform zur Teilhabe an der digitalen Gesellschaft. In: Beiträge aus der Forschung, Band 189, Zugriff: <http://www.sfs.tu-dortmund.de/sfs-Reihe/Band%20189.pdf> [abgerufen am 15.09.2016].
- Rissola, Gabriel (Hrsg.), 2010: Suturing the digital Gash. A European transnational project. Barcelona
- Robben, Bernd; Schelhowe (Hrsg.), 2012: Be-Greifbare Interaktion. Der allgegenwärtige Computer: Touchscreens, Wearables und Ubiquitous Computing.
- Schelhowe, Heidi, 2010: Zum Code der Digitalen Kultur. In: Theunert, Helga (Hrsg): Medien. Bildung. Soziale Ungleichheit. Differenzen und Ressourcen im Mediengebrauch Jugendlicher. München, S.119–131.
- Schelhowe, Heidi, 2013: Digital Realities, Physical Action and Deep Learning - FabLabs as Educational Environments? In: Walter-Herrmann, J.; Büching, C. (Hrsg.): FabLab – Of Machines, Makers and Inventors, Bielefeld.
- Schneidewind, U./Scheck, H., 2013: Die Stadt als „Reallabor“ für Systeminnovationen, in: Rückert-John, J. (Hrsg.): Soziale Innovationen und Nachhaltigkeit, Wiesbaden, S. 229–248.
- Statistisches Bundesamt, 2015: Pressemitteilung Nr. 466 vom 16.12.2015: https://www.destatis.de/DE/PresseService/Presse/Pressemitteilungen/2015/12/PD15_466_63931.html [abgerufen am 23.05.2016].
- Star, Susan L., 1999: The Ethnography of Infrastructure, University of California, San Diego American Behavioral Scientist vol. 43, no. 3, S. 377–391.
- Tippelt, Florian, Kupferschmitt, Thomas, 2015: Social Web: Ausdifferenzierung der Nutzung – Potenziale für Medienanbieter, Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2015, in: Media Perspektiven 10/2015, S. 442–452.

Herausgeber

Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR)
im Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung (BBR)
Deichmanns Aue 31–37
53179 Bonn

Bearbeitung/Ansprechpartnerin

Eva Schweitzer
eva.schweitzer@bbr.bund.de

Redaktion

Friederike Vogel

Satz und Gestaltung

Marion Kickartz

Bildnachweis

Design Research Lab, Berlin, S. 2
Melina Schlösser, S. 3
Dr. Peter Jakubowski, S. 7 und 9
Jennifer Schubert, Design Research Lab, Berlin, S. 12

Druck

Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung, Bonn

Bestellungen

gabriele.bohm@bbr.bund.de
Die BBSR-Berichte KOMPAKT erscheinen in unregelmäßiger Folge. Interessenten erhalten sie kostenlos.

ISSN 1867-0547 (Printversion)

ISBN 978-3-87994-609-9

Newsletter „BBSR-Forschung-Online“

Der kostenlose Newsletter informiert monatlich über neue Veröffentlichungen, Internetbeiträge und Veranstaltungstermine des BBSR.

www.bbsr.bund.de/BBSR/newsletter