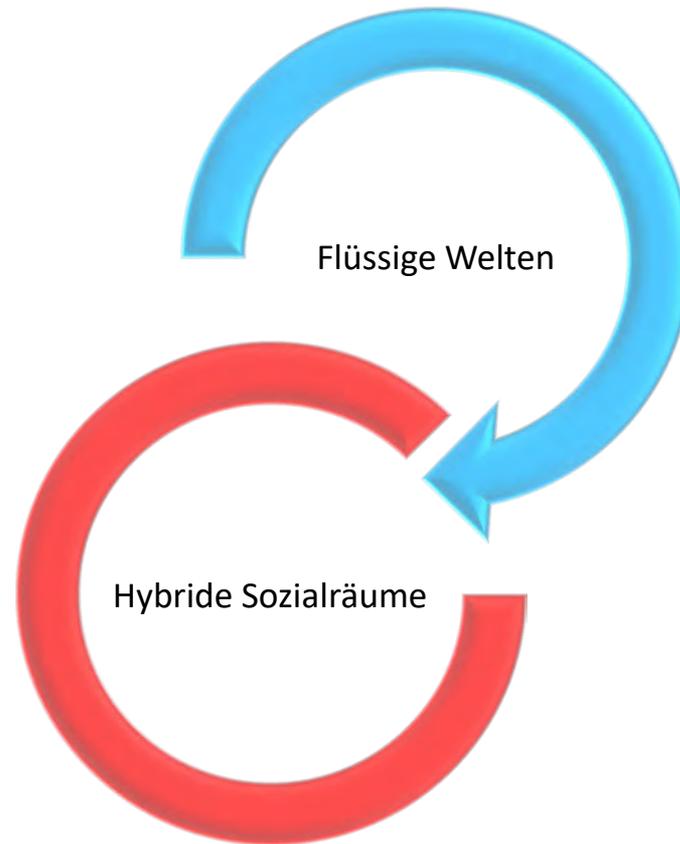


Hybride Sozialräume



Andreas Reiter

Agenda





Flüssige Welten

Die Welt ist im Umbruch

Traditionelle Strukturen
brechen auf, neue
Möglichkeitsräume
entstehen



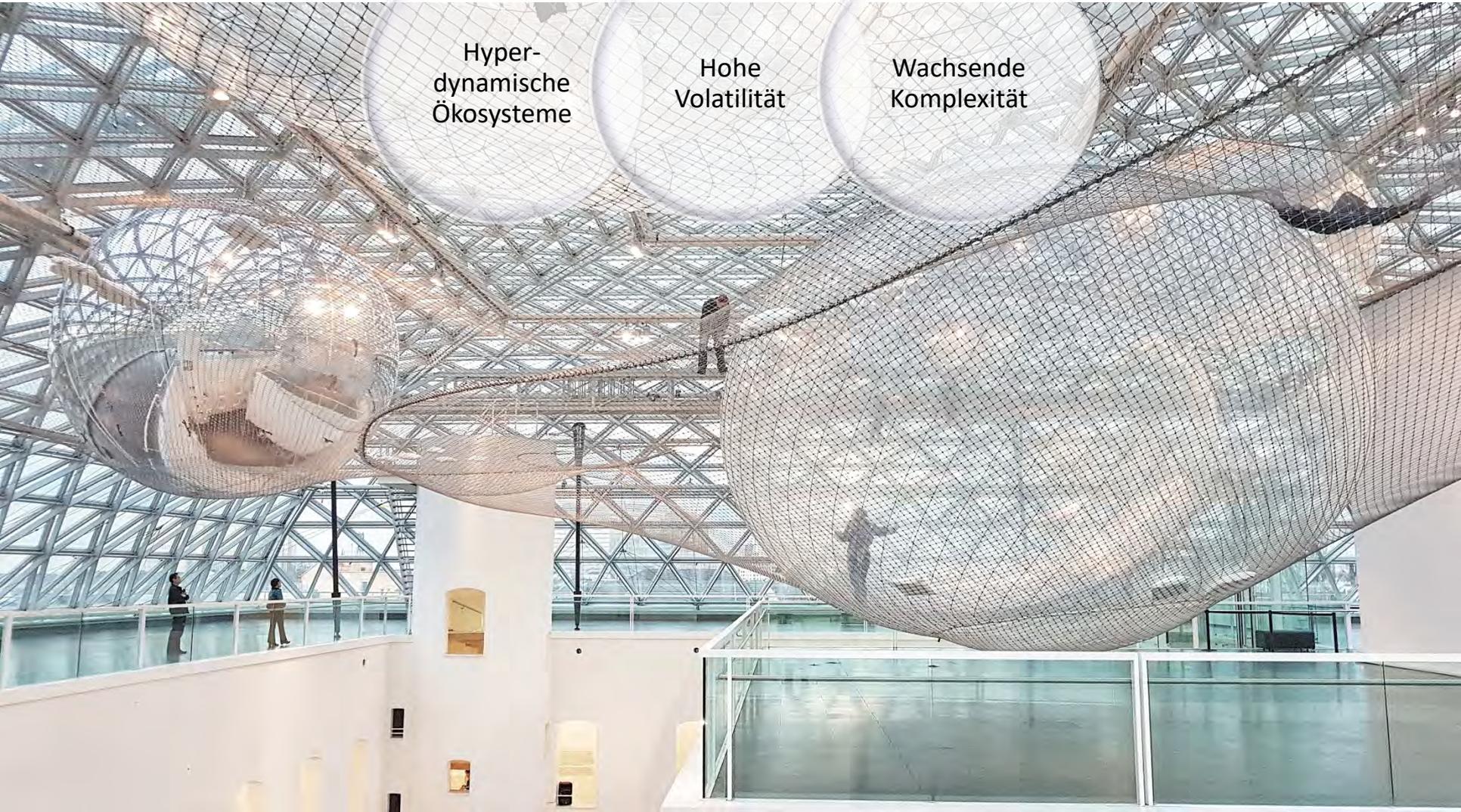
„Fluide Moderne“

(Zygmunt Bauman)

Hyper-
dynamische
Ökosysteme

Hohe
Volatilität

Wachsende
Komplexität



Treiber der Veränderung

Gesellschaftlicher Wandel

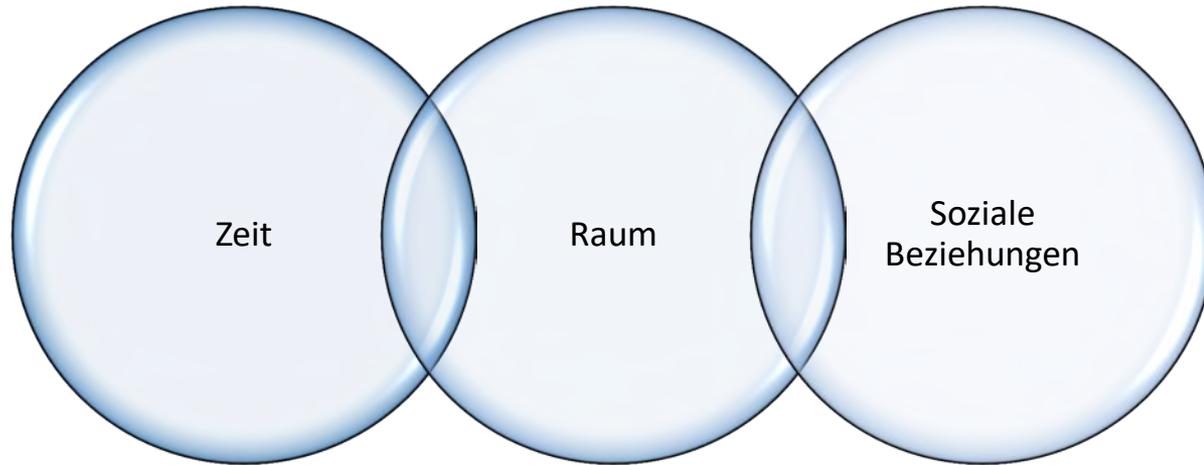
- Diversität (Beziehungen, Kultur etc.)
- Dekonstruktion (Alter, Biografie, Orte...)
- Soziale Fragmentierung

Digitale Transformation

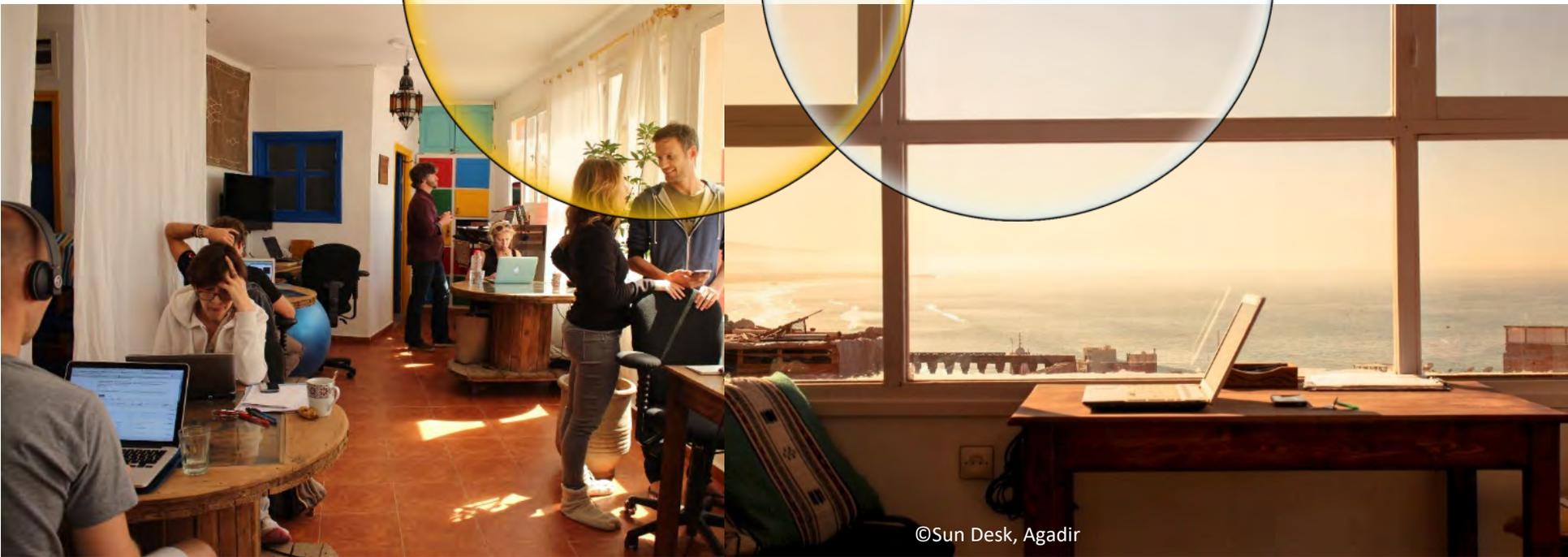
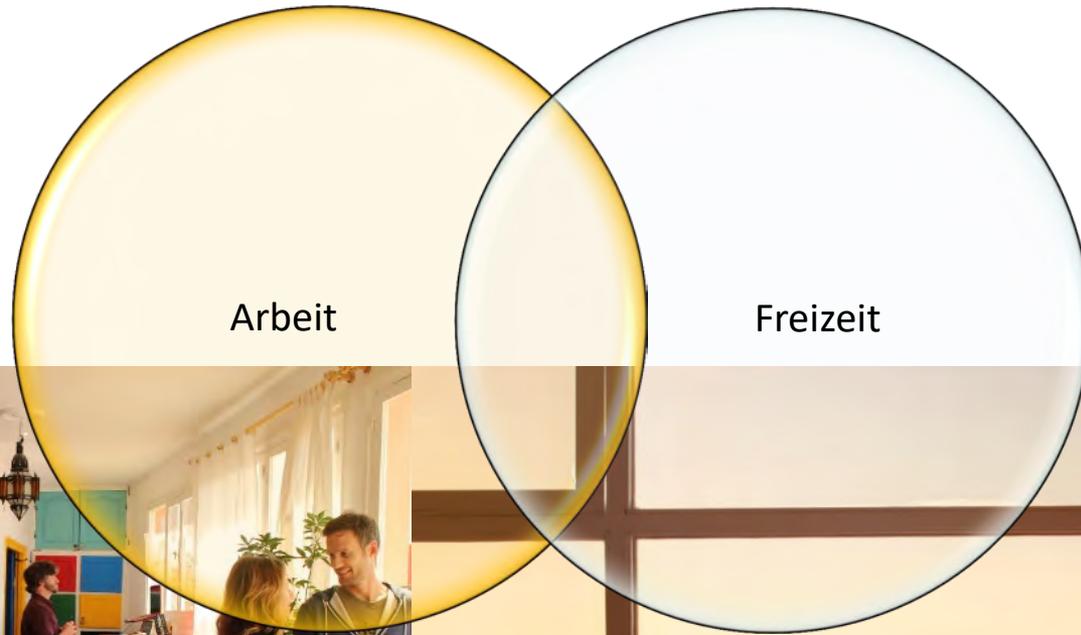
- Smarte Welt (Smart City, Smart Country, Smart Data)
- Co-Living Mensch-Künstliche Intelligenz
- Plattformen



Dekonstruktion



Ortlosigkeit & De-Codierung des Raums



Co-Living für die Digital Natives



Work Life-Blending

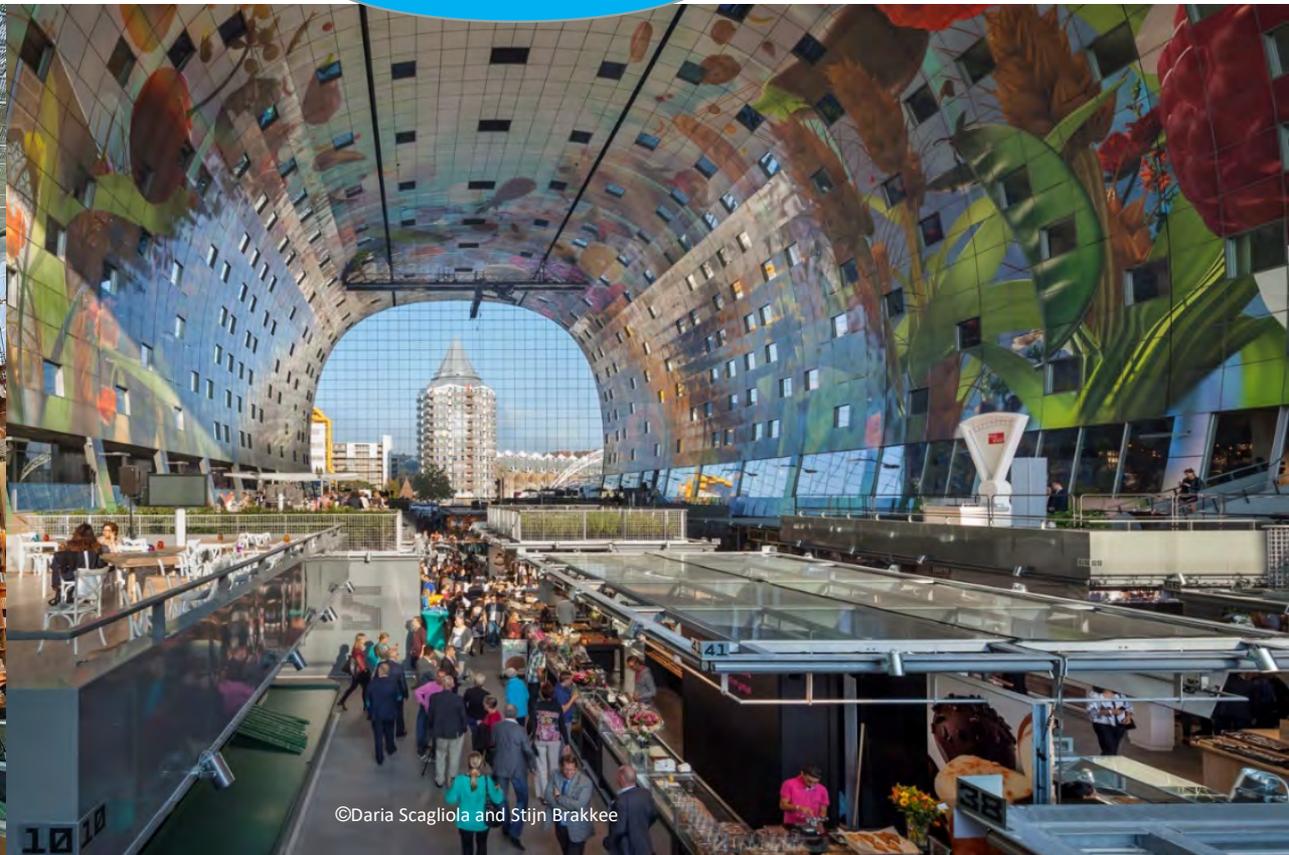


Fotos ©Twenty Two, London

Hybride Welten, flüssige Formate

„Die Digitalmoderne... hat ein Faible für das Hybride... Sie privatisiert das Öffentliche, veröffentlicht das Private, sie verunklart den Ort und die Zeit und die Funktionen.“

(Hanno Rauterberg, Wir sind die Stadt)



©Daria Scagliola and Stijn Brakkee

Analoge & virtuelle Sphären überlagern sich



📶 📍 📶 39% 19:12

WienBot ⋮

Servus! Wie kann ich helfen?

Ich brauche eine Zeckenimpfung.

Mit Beginn der warmen Jahreszeit haben auch Zecken wieder Hochsaison. Das Frühjahr ist daher die beste Zeit für eine Impfung. 😊

Impfungen werden in allen Bezirksgesundheitsämtern angeboten.
www.wien.gv.at/gogv/l9gesundheitsamt

⋮

🎤

Kultur des Digitalen



SHIBUYA
MARK CITY

渋谷マークシティ

Referentialität

(Das Analoge wird digital verfügbar gemacht und umgekehrt)

Gemeinschaftlichkeit

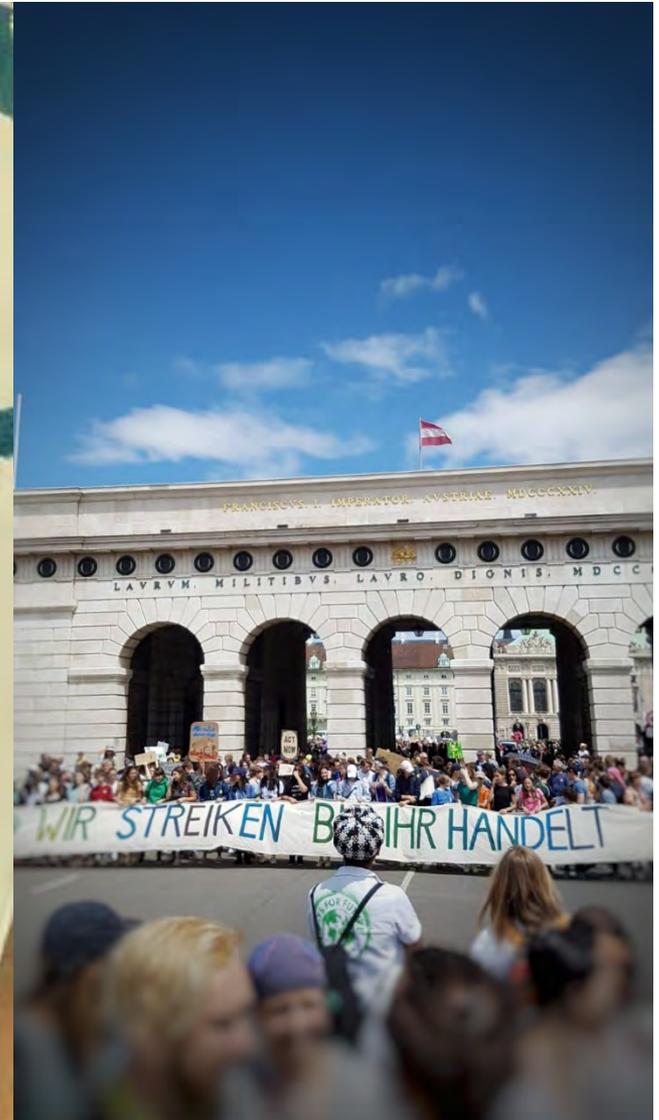
(Vernetzte Individuen)

Algorithmizität

(Sortierung und Ordnung)

Quelle: Felix Stalder,
Kultur der Digitalität

Digital Natives als Agenten des Wandels



Partizipatives Werteset



Mindset: vom User zum ProdUser

Maker Society
(Do-it-yourself z.B. mit 3D-Druck etc...)

Dezentralisierung

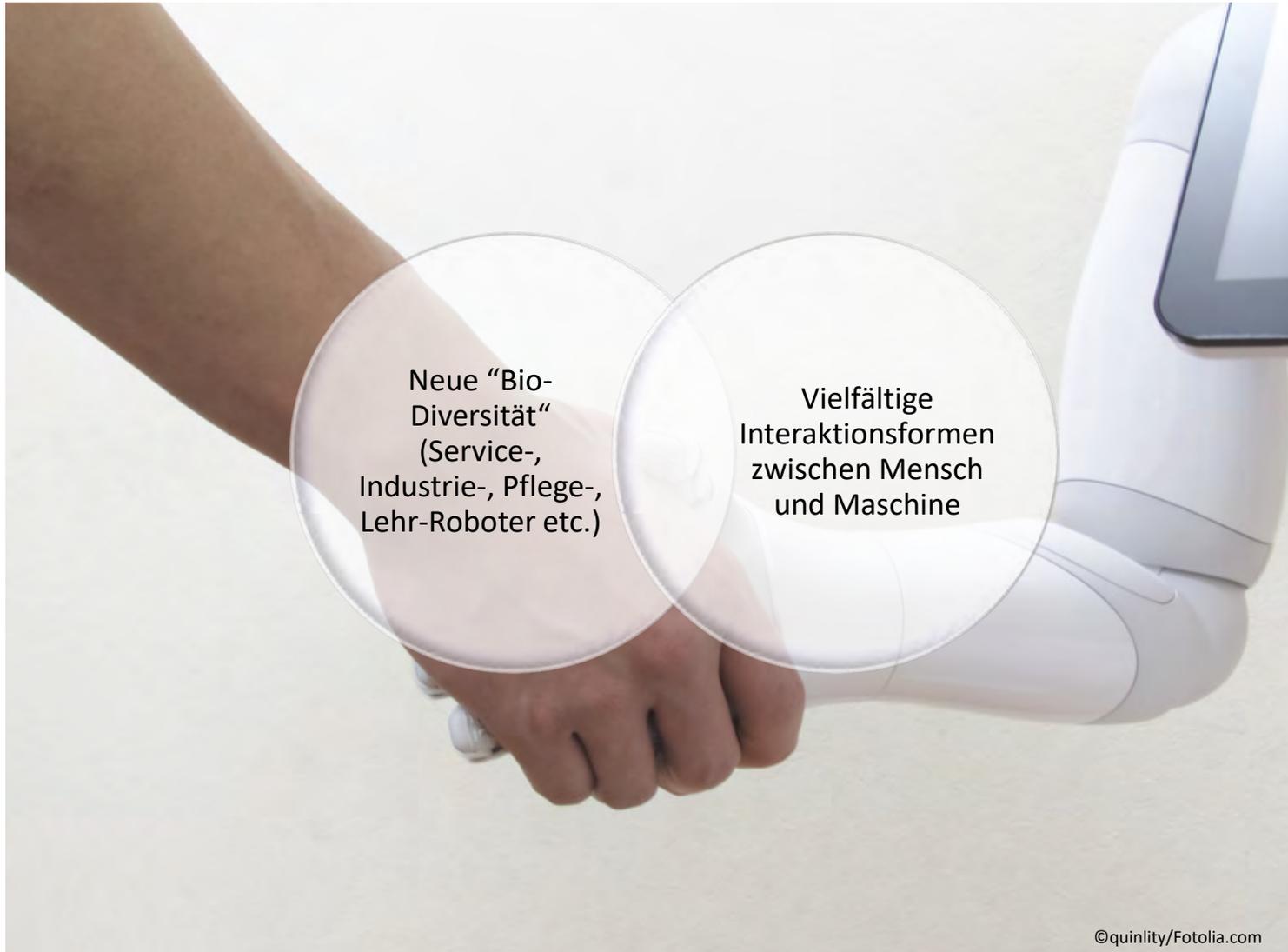
(z.B. Energie:
Einbindung von
Nutzern in lokale
Netze und Aufbau
neuer Mieterstrom-
Modelle)

Maker Faire OWL@city2science

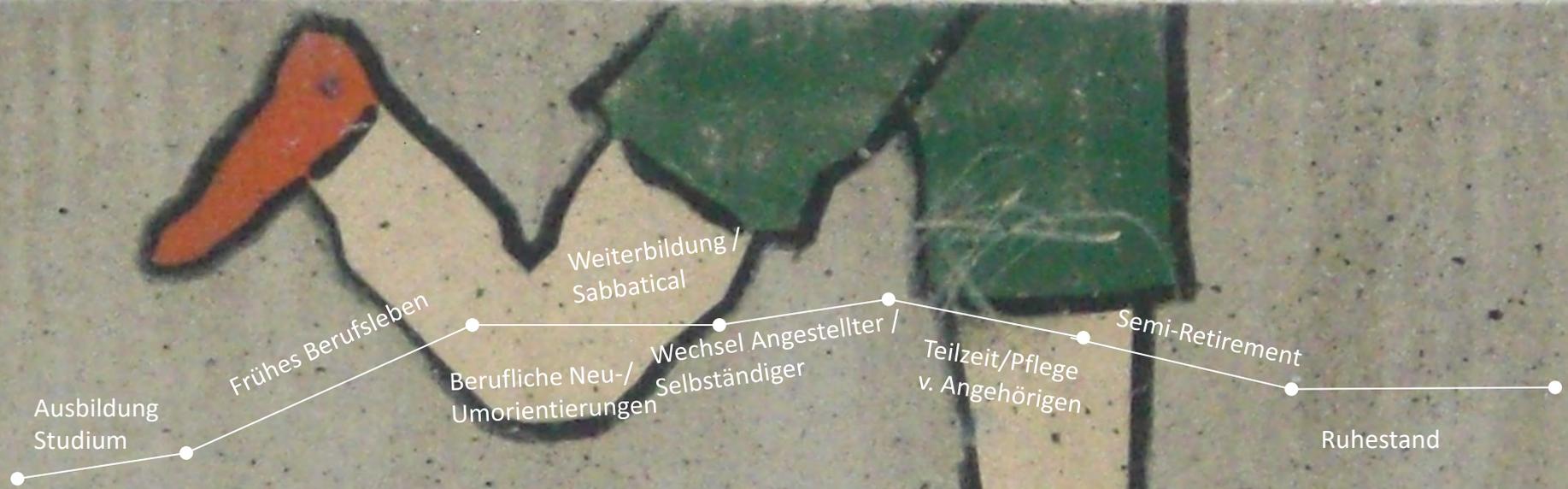


©Iwan Baan

Co-Working 2030: hybride Teams aus Menschen und kollaborativen Robotern



Ende linearer Biografien



0-25	26-44	45-59	60-74	75+
Kindheit/Jugend	Postadoleszenz/ Early Adults	Reife Erwachsene	Ältere Erwachsene	Alter/Ruhestand



„War „Identität früher eine
„Lebensaufgabe“, ist sie heute
eine Frage des Augenblicks.
Sie ist nicht mehr auf ewig
angelegt, wir müssen sie
ständig neu zerlegen und
wieder zusammensetzen...“
Zygmunt Bauman

Alles, was fest war, wird flüssig



Physische &
virtuelle Realität

Mensch &
Technologie

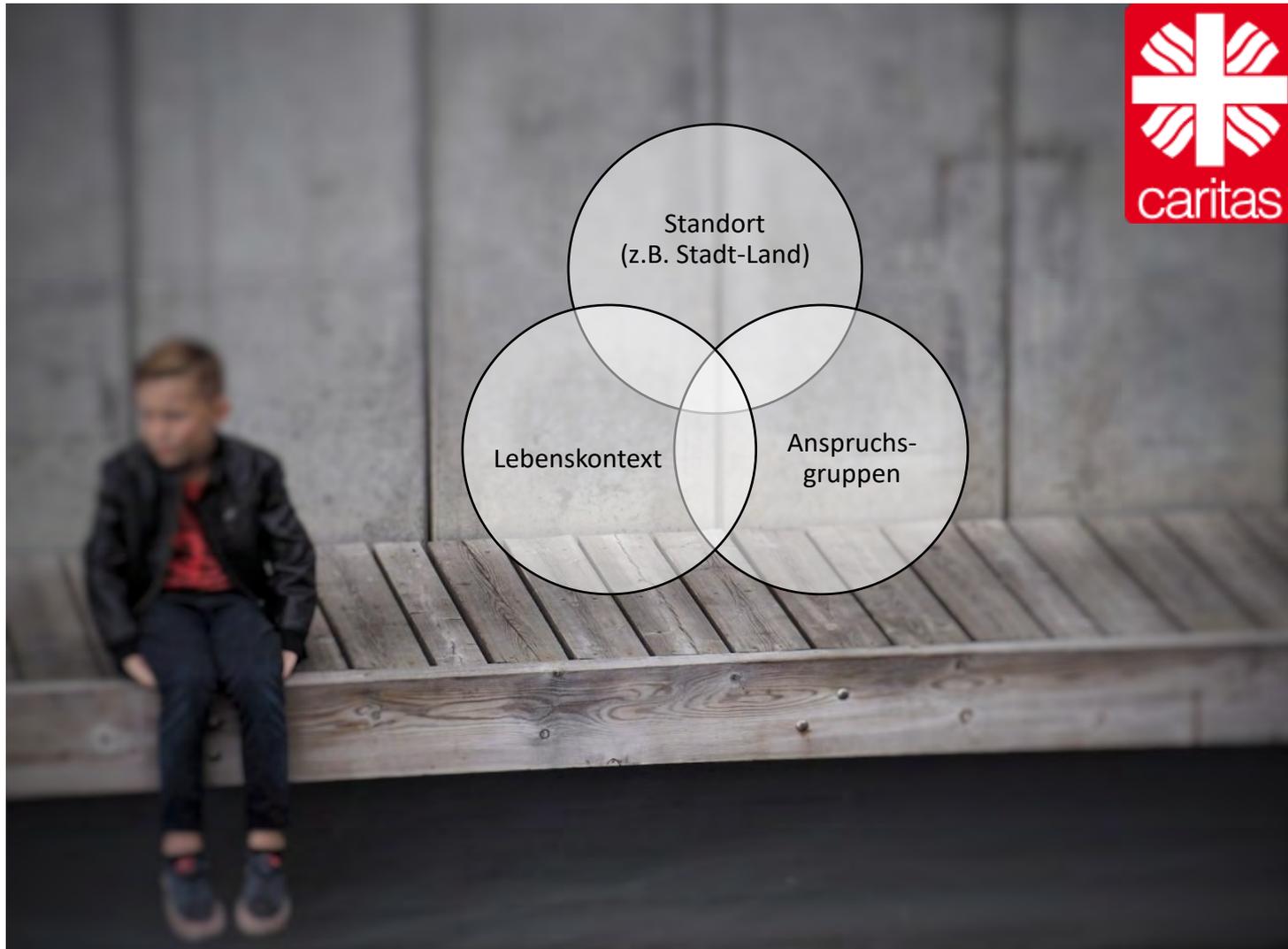
Bricks & Clicks

Produzent &
Konsument



Hybride
Sozialräume

Wie fluide muss/kann/darf die Caritas in ihren Leistungen werden?



Caritas & die Zukunft



Caritas
Deutschland

82% 10:31



Sie sind hier: [caritas.de](#) > [Hilfe und Beratung](#) >
[Online-Beratung](#) > [Kinder und Jugendliche](#)

ONLINE-BERATUNG

Beratung für Kinder und Jugendliche

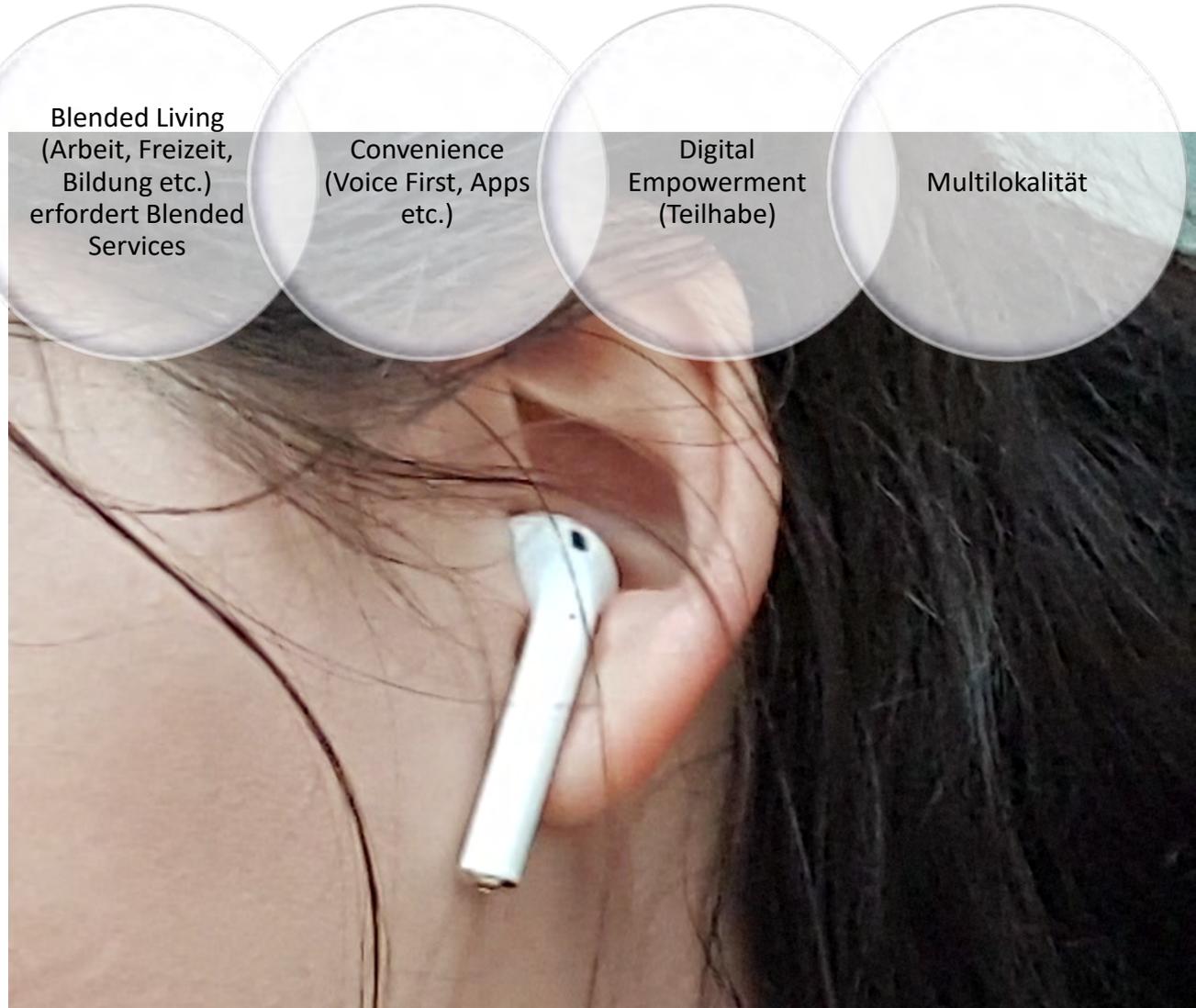
Fragen? Stress? Sorgen? Wir helfen Dir. Stell unseren erfahrenen Beraterinnen und Beratern gerne online Deine Fragen, sie werden vertraulich behandelt. Trau Dich – die Beratung kostet nichts, außer dem Mut über Deine Probleme zu

Blended Living
(Arbeit, Freizeit,
Bildung etc.)
erfordert Blended
Services

Convenience
(Voice First, Apps
etc.)

Digital
Empowerment
(Teilhabe)

Multilokalität



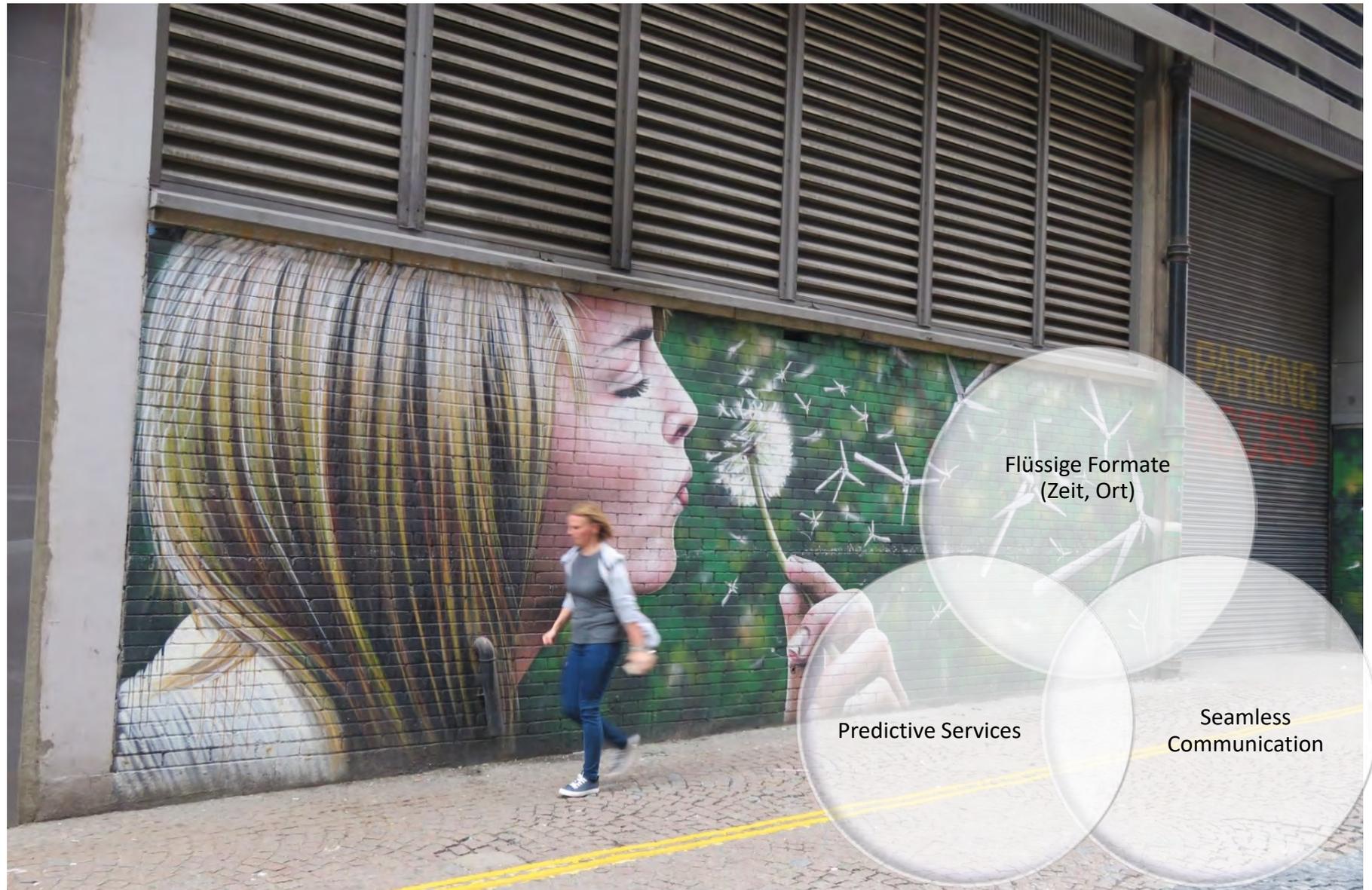
Land unter?



2050 wohnen nur noch 16 Prozent der Deutschen auf dem Land (derzeit knapp ein Viertel)

Die Jungen ziehen weg, auf dem Land bleiben die 3 A's zurück – die Alten, die Ausrangierten, die Abgehängten

Virtuelle Daseinsvorsorge



Flüssige Formate
(Zeit, Ort)

Predictive Services

Seamless
Communication

Virtuelle Organisation

(z.B. Grätzelhotel, Wien)

Plattform-
Modell



Anspruchsgruppen: Zugang und Empowerment



Kommunikation auf Augenhöhe



ARBEITEN IM HOTEL SO:



UND BEI UNS SO:



prizeotel sucht Leute in allen Bereichen!
Bewirb dich jetzt. prizeotel.com/jobs

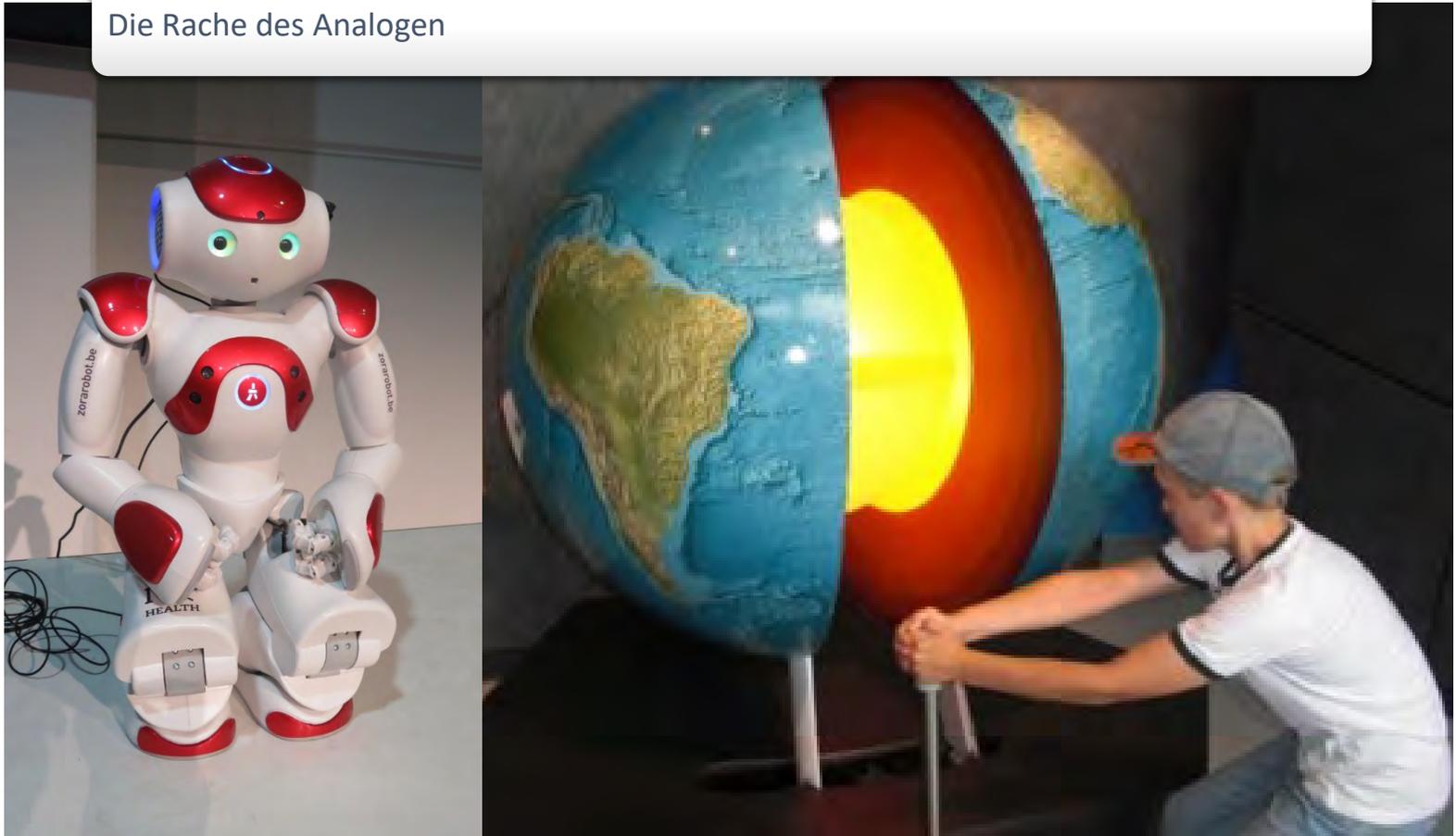


mehr 😄 im job 

Mixed Reality

Integration affiner Formate/Devices (Gamification, Robotik, z.B. Lernroboter in Kindergärten...)

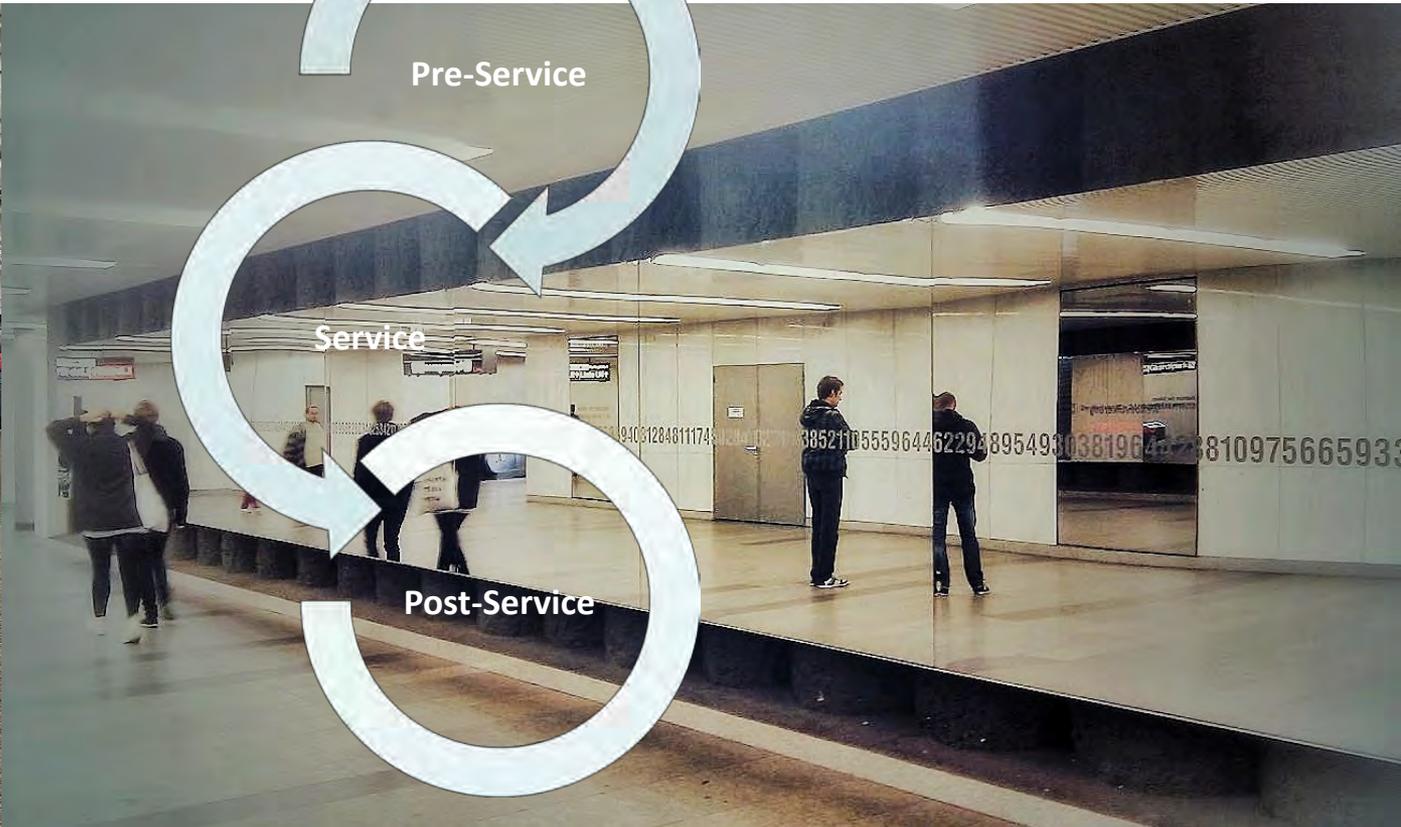
Die Rache des Analogen



Lebenskontext entscheidet über Format/Kanal: situationselastische Angebote



Seamless Customer Experience



Fit for Future

