

Online-Archiv der Publikationen

Nr./ number	A-88, V-45
Titel/ title	Stadtraum-Kulturraum-Freizeitraum
Untertitel/ subtitle	Freizeit- und Kulturverhalten zwischen Zentrum und Peripherie einer Stadt
title & subtitle English	Urban space - cultural space - leisure space: spare-time and cultural behaviour between central and peripheral urban areas
Koautor/ co-author(s)	-
Art/ category	Buchbeitrag/ contribution to a collective volume
Jahr/ year	1996
Publikation/ published	in: Architekturforum OÖ (Hg.), Peter Riepl/ Walter Zschokke (Red.), Stadt in Latenz. Urbanisierung in zweiter Lesung, Wien 1996: Österr. Kunst- und Kulturverlag, ISBN 3-85437-127-6, S. 85-94
weiteres/ further link	-

© Ingo Mörth/ Österr. Kunst- und Kulturverlag

Dieser Text ist urheberrechtlich geschützt. Er kann jedoch für persönliche, nicht-kommerzielle Zwecke, insbesondere für Zwecke von Forschung, Lehre und Unterricht ("fair use"-copy), gespeichert, kopiert und ausgedruckt und zitiert werden, solange eindeutig die Urheberschaft und die Erstveröffentlichung durch die folgende Zitation kenntlich gemacht wird.

Zitation/ citation:

Mörth, Ingo: Stadtraum-Kulturraum-Freizeitraum. Freizeit- und Kulturverhalten zwischen Zentrum und Peripherie einer Stadt, in: Architekturforum OÖ (Hg.), Peter Riepl/ Walter Zschokke (Red.), Stadt in Latenz. Urbanisierung in zweiter Lesung, Wien 1996: Österr. Kunst- u. Kulturverlag, S. 85-94; online verfügbar über: http://soziologie.soz.uni-linz.ac.at/sozthe/staff/moerthpub/Stadtraum.pdf
--

Externe Links auf diesen Text sind ausdrücklich erwünscht und bedürfen keiner gesonderten Erlaubnis. Eine Übernahme des ganzen Beitrages oder von Beitragsteilen auf einem nicht-kommerziellen web-server bedürfen der Zustimmung des Autors. Jede Vervielfältigung oder Wiedergabe, vollständig oder auszugsweise, in welcher Form auch immer, zu kommerziellen Zwecken ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch den Autor und den Verlag verboten.

copyright notice

Permission to make digital or hard copies of part or all of this work for scholarly, research, educational, personal, non-commercial use is granted without fee provided that these copies are not made or distributed for profit or direct commercial advantage ("fair use"-restriction), and that copies show this notice on the first page or initial screen of a display along with the full bibliographic citation as shown above. External links to this source are welcome and need no specific consent. Any online display of part or all of this work is subject to the prior consent of the author. Any commercial use or distribution is forbidden, unless consented in writing by the author and the publisher.

STADTRAUM - KULTURRAUM - FREIZEITRAUM

Freizeit- und Kulturverhalten zwischen Zentrum und Peripherie der Stadt

Ingo Mörth, Linz

Einleitende Bemerkungen

Das Projekt "Stadt in Latenz" versucht - wenn ich es recht verstehe - Urbanisierungsprozesse an den agglomerierenden Siedlungsrändern der Städte des öö. Zentralraumes Linz-Traun-Wels-Enns-Steier zu analysieren und zu gestalten. Gestaltungsprinzip ist dabei die Suche nach und die Gewinnung von spezifischer *Urbanität*, mit zumindest folgenden Merkmalen:

- gute „soziale und kulturelle Durchmischung“ der Menschen in den peripheren Stadträumen;
- Bereitstellung einer guten, alltagstauglichen kulturellen Infrastruktur;
- Vermeidung eines „gestalt- und spannungslosen Siedlungsbreies“, Erhaltung von Freiräumen und Grünzonen, Verdichtung zu lokalen Kernen;
- Herstellung eines ausgewogenen, bedürfnisgerechten Verhältnisses der Gestalt der neuen, peripheren Stadträume zu den bestehenden urbanen Zentren.

Die Urbanität, die im Projekt entfaltet werden soll, bemißt sich an den Qualitäten von Zeit und Raum für derzeitige und künftige BewohnerInnen in bisher nicht-urbanen Zonen an der Peripherie bereits verstädterter Zonen, die eine hier bevorstehende Entwicklung bereits hinter sich haben. Nicht nur der Kultur- und Freizeitsoziologie kann hier Informationen und Überlegungen betragen, sondern auch der Sozial- und Kulturhistoriker. Gebiete etwa, die heute der Linzer City zugerechnet werden, waren noch vor weniger als 120 Jahren "Stadt in Latenz", wie etwa das Neustadtviertel.

Ich muß jedoch heute von Urbanität und ihrer Gewinnung aus der Sicht einer *gegenwartsbezogenen Kultur- und Freizeitsoziologie* sprechen. Urbanität als besondere Qualität von Zeit und Raum ergibt sich aus der gelungenen Verbindung von Lebensraum und Lebens- wie Erlebnismöglichkeiten. Symbolische, soziale und kulturelle Qualitäten des gesamten städtischen Raumes, vom Wohnumfeld bis zum Flair des Zentrums, von Naherholungszonen bis zu "shopping cities" sind dafür maßgeblich. Freizeitbedürfnisse und Freizeitinfrastruktur sind dabei eine wichtige Komponente - aber beileibe nicht die einzige. Die Qualität der Versorgung mit anderen Lebensnotwendigkeiten: Wohnen, Arbeit, Konsumgüter, Dienstleistungen, Bildung etc. ist natürlich unabdingbar. Ich werde theoretische und empirische Notizen zu folgenden Aspekten des Themas "Stadtraum - Freizeitraum - Kulturraum" einbringen:

1. Freizeit als Erlebnisqualität gestaltbarer Zeit

- Freizeit- und Kulturaktivitäten nach sozialen Gruppen
- Soziale Milieus und Erlebnisorientierungen

2. Freizeit als Nutzungsqualität gestalteten Raumes

- Der kulturelle Aktionsraum der Stadtbewohner
- Dimensionen der Attraktivität städtischen Raumes

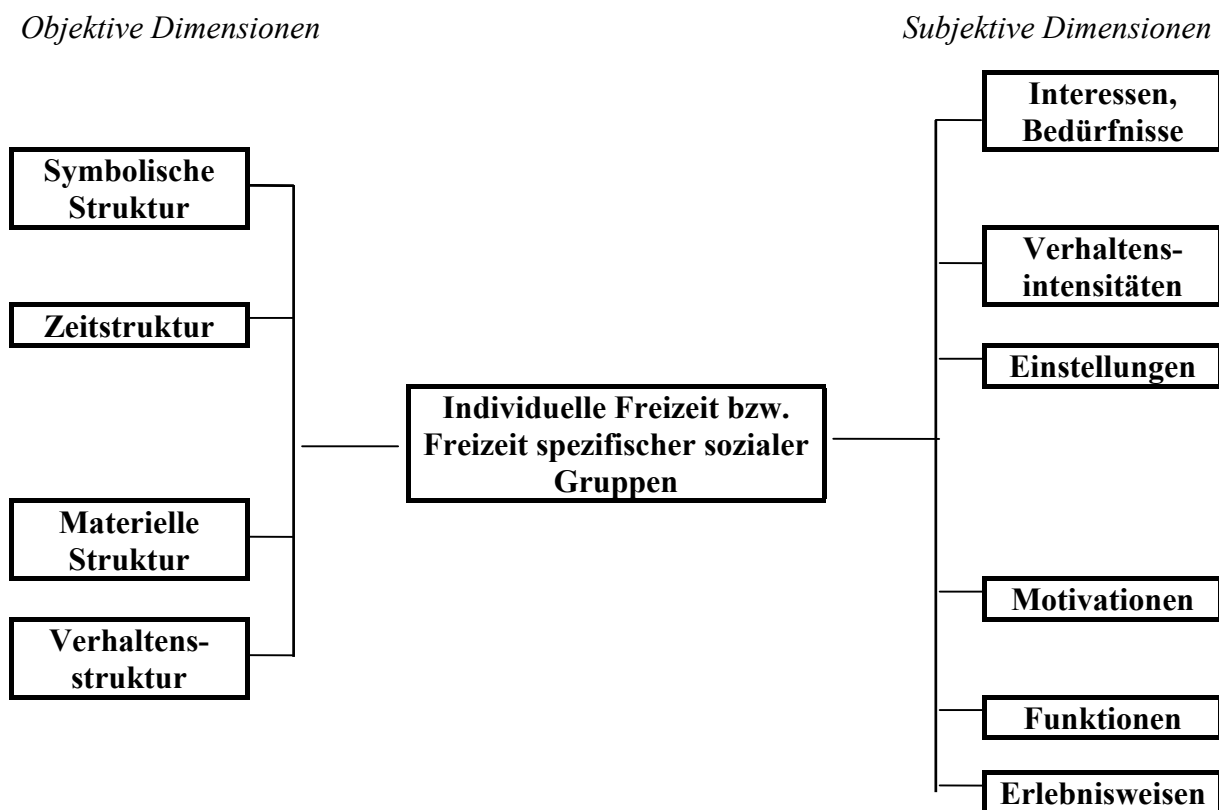
3. Stadtkultur und Dimensionen von Urbanität

- Die Überlagerung von Räumen, Bedeutungen und Öffentlichkeiten

Freizeit als Erlebnisqualität gestaltbarer Zeit

Freizeit ist mehr als freie Nicht-Arbeitszeit. Freizeit ist die von Lebenslange, Bedürfnissen, Motivationen der Menschen einerseits und der realen wie symbolischen Infrastruktur der Kultur, in und mit der sie leben, andererseits abhängige, erlebte Zeit.

Abbildung 1: *Freizeit als "soziale Zeit"*.



(modifiziert nach Tokarski/Schmitz-Scherzer 1986)

Freizeit ist zunächst als ein Zeit- und Handlungsraum innerhalb der Nicht-Arbeitszeit der Menschen zu sehen, dessen Lage, Verteilung und Struktur von Wahl-, Entscheidungs- und Handlungsmöglichkeiten der Individuen abhängt. Jedes Handeln und Verhalten in diesem Zeitraum kann die Qualität erlebter Freizeit annehmen. Diese Qualität hängt einmal von den subjektiven Dimensionen, also den individuellen Motivationen, Einstellungen, Bedürfnissen und Funktionen ab, andererseits von den situationsspezifischen Bedingungen, also den temporär, lokal und funktional die Lebenslage definierenden objektiven Dimensionen, wie den spezifischen Zeitbudgets sozialer Gruppen, dem Einkommen und Konsumgewohnheiten, der Wohnsituation und Wohnumgebung, und insbesondere von dem innerhalb dieser Rahmenbedingungen verfügbaren Freizeitangeboten. Eine besondere Rolle spielen dabei die Signale, Informationen und Kommunikationsmöglichkeiten bzw. -strukturen der materiellen und sozialen Umgebung (Symbolstruktur, symbolisches Ambiente einschließlich der symbolischen Qualität der Architektur).

Freizeit- und Kulturaktivitäten in Österreich nach sozialen Gruppen

Die empirische Sozialforschung bildet diesen komplexen Zusammenhang zumeist in sehr groben Kategorien unterschiedlicher Kultur- und Freizeitaktivitäten ab, differenziert nach rein demographischen Gruppierungen (Alter, Geschlecht, Region, Beruf, Bildung). Die folgenden beiden Übersichtstabellen aus den Ergebnissen des Mikrozensus 1992 zu „Kultur und Freizeit“ sollen dies anhand ausgewählter Aspekte verdeutlichen:

Tabelle 1: *aktive/kreative Freizeit*

Freizeitaktivität	Prozentanteil
Musizieren	9 % insgesamt
10-19Jährige	23 %
PflichtschulabsolventInnen	5 %
Uni-AbsolventInnen	20 %
berufstätige Frauen	6 %
TirolerInnen	12 %
Zeichnen, Malen, Bildhauerei, Töpfern	5 % insgesamt
10-19Jährige Frauen	17 %
Schüler/StudentInnen	24 %
weibl., qualifizierte Angestellte	15 %
männl. Facharbeiter	2 %
OberösterreicherInnen	8 %
WienerInnen	6 %
Kartenspielen	24 % insgesamt
60-69Jährige Männer	31 %
Lehrabschluß/BMS-Abschluß	27 %
arbeitslose Männer	32 %
ArbeiterInnen	26 %
VorarlbergerInnen	28 %

Quelle: Mikrozensus 1992, Wohnbevölkerung über 15 Jahre

Nur aus einer erklärenden Gesamtinterpretation objektiver und subjektiver Dimensionen von Freizeit jedoch sind die oben ersichtlichen Unterschiede begreifbar: aktives Musizieren als Domäne von Jugendlichen und Höchstgebildeten etwa, überlagert von regionalen Traditionen wie in Tirol, Theater- und Ausstellungsbesuche als Schwerpunkte bei höher qualifizierten berufstätigen Frauen, Volks- und Blasmusik als klare Präferenz der Landwirte in der Bevölkerung. Solche Zahlen - oft verwechselt mit der Aussagekraft von Soziologie überhaupt - sind nur erste Anhaltspunkte, die erst im Kontext der gesamten Lebenssituation Bedeutung für unser Thema gewinnen können. Die neuere Kultursoziologie liefert dazu zwei interessante empirisch fundierte theoretische Modelle, die Freizeit und Kultur in ihrer Qualität für Menschen bezüglich unterschiedlicher Lebenssituationen und Lebensführungen zuzuordnen vermögen: Das Konzept *sozialer Milieus und damit verbundener Mentalitäten* (Vester 1994) sowie das Konzept *unterschiedlicher Erlebnisorientierungen und alltagsästhetischer Schemata* (Schulze 1992).

Tabelle 2: *kulturelle Teilnahme*

Kulturaktivität	Prozentanteil
Kinobesuch 1 X monatlich	8 % insgesamt
20-29Jährige	22 %
arbeitslose Männer	12 %
AHS-AbsolventInnen	23 %
weibliche, qualifizierte Angestellte	17 %
WienerInnen	13 %
In Gemeinden bis 20.000 (geringe Agrarqu.)	6 %
Besuch zumindest einer Theateraufführung p.Jahr	29 % insgesamt
40-49Jährige	35 %
Schüler/StudentInnen	40 %
weibl., qualifizierte Angestellte	70 %
männl. Facharbeiter	13 %
OberösterreicherInnen	23 %
WienerInnen	38 %
Besuch zumind. eines Volks-/Blasm.Konzertes p.Jahr	13 % insgesamt
50-59Jährige	16 %
Lehrabschluß/BMS-Abschluß	24 %
Landwirte	37 %
ArbeiterInnen	19 %
WienerInnen	7 %
In Gemeinden bis 20.000 (geringe Agrarqu.)	22 %
Bes. zumind. 1 Ausst./Museum p.J. (nicht zeitg.Kunst)	29 % insgesamt
30-39Jährige	34 %
AHS-AbsolventInnen	49 %
weibl., höher qualif. Angestellte	60 %
TirolerInnen	22 %
WienerInnen	35 %

Quelle: Mikrozensus 1992, Wohnbevölkerung über 15 Jahre

Soziale Milieus und Mentalitäten

Michael Vester analysiert in Anlehnung an Pierre Bourdieus Konzept des sozialen Raumes und des darin sichtbaren Habitus unterschiedlicher sozialer Klassen zunächst Gruppenidentitäten sozialer Großgruppen. Drei Muster sind (empirisch und repräsentativ belegt für Deutschland, im Großen und Ganzen übertragbar auch auf Österreich) zu erkennen:

Abbildung 2: Die Sozialmilieus der pluralisierten Klassengesellschaft

Habitus	modernisiert (14% → 20%)	teilmodernisiert (38% → 45%)	traditionell (46% → 35%)
Oberklassen-Habitus (33% → 19%)	ALT Alternatives Milieu (4% → 2%)	TEC Technokratisch-liberales Milieu (9% → 9%)	KON Konservativ-gehobenes Milieu (9% → 8%)
Mittelklassen-Habitus (58% → 59%)	HED Hedonistisches Milieu (10% → 3%)	AUF Aufstiegs-orientiertes Milieu (20% → 24%)	KLB Kleinbürgerliches Milieu (18% → 22%)
Arbeiter-Habitus (18% → 22%)	NAM Neues Arbeitermilieu (0% → 5%)	TLO Traditionsloses Arbeitermilieu (9% → 12%)	TRA Traditionelles Arbeitermilieu (9% → %)

(Anordnung von Lebensstil-Milieus für Westdeutschland nach Bourdieus Konzept des sozialen Raums und des Habitus von sozialen Klassen. Die Prozentzahlen markieren die Veränderung von 1982-1992. Aus Vester 1994)

Die Menschen bestimmen ihre Gruppenidentitäten immer noch nach *drei vertikalen Positionen*. Einen Oberschicht-Habitus mit einem Streben nach Distinktion und Führungsrollen findet er bei etwa 20 % der Westdeutschen. Der Mittelschicht-Habitus mit seiner Strebsamkeit und dem Wunsch 'dazuzugehören', wird von etwa 60 % geteilt. Dem Arbeiter-Habitus, der sich der Disziplin der Notwendigkeit fügt, aber auch die Chancen des Genusses und der Geselligkeit nutzt, folgen etwa 20 %. Diese Größenordnungen verändern sich langfristig wenig. Auf jeder der drei Rangebene hat sich jedoch eine *horizontale Differenzierung nach Graden der Modernisierung* ausgeprägt. Die eher traditionellen Fraktionen der Arbeiter-, der Mittel- und der Oberschicht folgen restriktiven und konventionellen Anstands-, Arbeits- und Freizeitnormen. Benachbart sind drei partiell modernisierte Gruppen, die auch eine höhere beruflich Mobilität haben. Den Pol der Individualisierung bilden Gruppen, die verschiedenen Varianten der Selbstverwirklichung und Selbstbestimmung als Handlungsmaximen folgen. In den letzten 10-15 Jahren gab es *eine starke horizontale Mobilität nach Mentalitäten*. Gefunden wurden von Vester fünf nach Lebensformen gut voneinander abgrenzbare, in sich aber demographisch und regional durchaus 'heterogene' Varianten neuer sozialer Mentalitätstypen, deren Freizeitgestaltung sich in einen milieuspezifischen Habitus und dazugehörige Mentalitäten einfügt:

- ein *humanistisch-aktiver Typus* mit ausgeprägter beruflicher Ethik, Professionalität und Leistungsorientierung. Die Freizeitaktivitäten beruhen auf dem distinktiven Habitus der 'legitimen Kultur'. Konsum, Outfit, Wohnen und Kulturteilnahme folgen einem anspruchsvollen Feingeschmack, auch in seinen 'alternativen' Varianten. Für ein ausgeprägtes Hobby fehlt meist die Muße. In Beruf, Vergemeinschaftungen und Freizeit wird viel soziales Engagement praktiziert.
- der sog. *ganzheitliche Typus*, der einen Kompromiß sucht zwischen dem Aktivismus alternativer Lebensführung und dem realistischen Akzeptieren der eigenen Grenzen. In Konsum und Freizeit wird zur Abgrenzung vom „Massengeschmack“ ebenfalls ein „Feingeschmack“ ze-

lebbiert. Beim Einkaufen, den Hobbies, den Kulturaktivitäten wird das Anspruchsvolle betont und jede Neigung zu einer oberflächlichen Unterhaltung dementiert.

- der sog. *erfolgsorientierte Typus*, der die soziale Ungleichheit als unveränderliche Realität nimmt, aber kooperativ gestalten möchte, die Chancen beruflichen Erfolgs und hedonistischer Freizeit nutzt und im Strom „symbolischer Progressivität“ schwimmt. Hedonistische und abwechslungsreiche bis ausgefallene Freizeiterlebnisse werden gesucht, alles Spießige, Kleinkarierte abgelehnt.
- der sog. *neue ArbeiterInnentypus*, dem vielseitige Selbstverwirklichung in Arbeit, Freizeit und Gesellung sowie egalitäre und solidarische Werte zu wichtig sind, als daß er darauf um eines permanenten sozialen Aufstiegs willen verzichten würde.
- ein sogenannter *neuer traditionsloser ArbeiterInnentypus*, der sich primär auf einen engen Vergemeinschaftungskreis und das Bemühen konzentriert, in Freizeit, Familie und Arbeit der ständigen Gefahr anomischer Destabilisierung entgegenzuarbeiten.

Solche Typen des Verhaltens, verankert in den Milieus sozialer Großgruppen, getragen von spezifischen Mentalitäten, die die gesamte Lebensführung einschließen, gilt es bei den Bewohnern auch der latenten Stadträume zu diagnostizieren und für die weitere sozialräumliche Entwicklung zu berücksichtigen. Die Menschen werden sich dann in diesen Räumen auch zuhause fühlen, wenn spezifische Symbole und Verhaltensmuster erleb- und erfahrbar werden, wenn Kommunikationsmöglichkeiten und Treffpunkte innerhalb und zwischen den Mentalitäten gegeben sind, und wenn die ästhetische Qualität der dann manifesten Stadträume milieu- und mentalitätsübergreifende Akzente bietet.

Neue Erlebnisorientierungen und Ästhetisierung des Alltagslebens

Gerhard Schulzes Ansatz ergänzt die Mentalitätsanalyse Vesters um die wichtige Dimension der Alltagsästhetik. Er entwickelt ebenfalls aus Ergebnissen einer empirischen Forschung (im Gegensatz zu Vester jedoch primär aus einem städtischen Lebensraum (Nürnberg)) sein Konzept zur Erfassung von Kultur und Freizeit des modernen Menschen über eine nach verschiedenen ästhetischen Schemata differenzierte *Erlebnisorientierung*. Dabei geht er von folgenden Trends aus:

- *Innerorientierte Lebensauffassungen* (das Individuum und seine Identität treten in das Zentrum des Denkens und Handelns) lösen immer stärker außenorientierte (situationsbezogene, die soziale Verpflichtung ins Zentrum stellende) ab.
- Das *Projekt eines "schönen Lebens"* ist im Zentrum der Erlebnisrationalität der Menschen. Die Lebenssituation, die Lebensformen, Verhaltensformen und -präferenzen werden unter dem zentralen Gesichtspunkt gesehen und zu gestalten versucht, daß sie als "schön", "gemütlich", "anregend" etc. empfunden werden können. Die Lebensumstände werden für das "Innenleben" funktionalisiert (richte Dein Leben und seine Situationen so ein, daß es Dir gefällt!)
- Erlebnisse entstehen nicht mehr primär als "Eindruck von außen" ohne Zutun des Subjektes, sondern durch *aktives Wählen in einer Situation* und ihren (gegenüber früher vermehrten) Handlungsmöglichkeiten, disponierbare Lebensbedingungen beginnen limitierende zu ersetzen.
- Wahlfreiheit und Verantwortung für das eigene Erleben verunsichert jedoch auch, da Handeln mit mehr Reflexion verbunden ist. Der *Bedarf an Kriterien der Selbstbewertung* und der Bewertung der Verbindung Handeln-Erleben steigt. Dies steigert die *Bereitschaft, Vorgaben von Erlebnisweisen und -möglichkeiten zu übernehmen* (aus kollektiven, milieuspezifischen Mustern ebenso wie aus dem *Erlebnismarkt*).

- Dies bildet die Basis für *erlebnisorientierte Gemeinsamkeiten von Menschen: gemeinsame alltagsästhetische Schemata und existentielle Anschauungsweisen, Rationalitätstypen, Zeichenwelten und relevanten Szenen*. Neue Großgruppen in der Gesellschaft kristallisieren sich um solche Gemeinsamkeiten.

Gemeinsamkeiten I: Alltagsästhetische Schemata

Alltagsästhetische Schemata verbinden nach Schulze relevante Zeichen und Lebenssituationen mit Bedeutungsebenen des Genießens, spezifische Formen der Distinktion und Aspekten typischer Lebensphilosophen. Drei solche Schemata ließen sich empirisch herauskristallisieren:

Abbildung 3: *Alltagsästhetische Schemata und typische Aspekte*

Schema	typische Zeichen	typischer Genuß	typische Distinktion	typ. Lebensphilosophie
<i>Hochkulturschema</i>	klassische Musik Museumsbesuch "gute Literatur"	Kontemplation	antibarbarisch	Perfektion
<i>Trivialschema</i>	Schlagermusik Fernsehquiz Arztroman	Gemütlichkeit	antiexzentrisch	Harmonie
<i>Spannungsschema</i>	Rockmusik Thriller Ausgehen (Kino...)	Action	antikonventionell	Narzißmus

Modifiziert nach Schulze 1992

Das *Hochkulturschemata* ist durch lange *soziale Tradition* klar herausgearbeitet und hat sich im Lauf der Zeit mit "kunstgeschichtlicher Masse" (Schulze) angereichert. Traditionsreiche *Definitionsagenturen* sorgen für die Verklammerung des Zeichenbestandes und die sozialisatorische Verfestigung des verinnerlichten, körperferneren, kognitiven Genußschemas. Die dermaßen "Kultivierten" wollen keine biertrinkenden Vielfernseher, keine Massentouristen, keine Bildzeitungsleser sein. Verpönt ("barbarisch") ist das Geräuschvolle, das Gewöhnliche, das Schwitzen und Riechen. Schließlich mißt die Lebensphilosophie der Perfektion das Ich an den Ansprüchen idealen Lebens und Erlebens, idealer Situationen und Zeichen.

Das *Trivialschema* ist ein weniger klares, doch in der Tendenz eindeutiges Schema: Erlebnisse werden in der Wiederholung und *Bestätigung des Gewohnten*, der gemütlichen, abgeschirmten Situation, der Abwehr von Verunsicherungen verankert. Schutz, Sicherheit, "Heimat", sind die dominanten Wertvorstellungen. *Distinktion heißt Dazugehören* und sich von den "Anderen", den *Außenseitern und Fremden abzugrenzen*. Harmonie und Happy End sind im Kern der Lebensphilosophie, das Ich wird in die harmonische Ordnung des Lebens und der Dinge spannungsfrei eingefügt.

Das *Spannungsschema* ist historisch jünger, entwickelt in jugendspezifischen Subkulturen. Alternatives Denken und Gesellschaftskritik hat sich abgeschliffen zum Grundwert "*Dynamik*", deren Zeichen gerade auch in den präferierten Musikstilen gesehen und gesucht werden. Genuß erfolgt stärker über das expressive Erleben des Körpers, die Abwechslung und das stets Neue. Spannung entsteht nach der "*Dramaturgie des An- und Ausschaltens*": man setzt sich unter Strom, läßt sich durchschütteln und hört auf, wenn es keinen Spaß mehr macht. Feindbilder sind Langeweiler, Spießer: Reihenhausbesitzer und Riminiurlauber, langsamfahrende Verkehrsteilnehmer u.a. Lebensphilosophie ist die Selbstkonfrontation: sich gut zu stimulieren und in Szene zu setzen.

Gemeinsamkeiten II: Milieuunterschiede

Lebensführung entlang der skizzierten Schemata erfolgt trotz bzw. gerade wegen der Individualisierung der Lebensführung innerhalb des *Beziehungsgefüges sozialer Milieus*. Diese ergeben sich jedoch nicht mehr zwangsläufig aus der Lebenssituation und ihren Begrenzungen, sondern immer stärker nach dem Modell der Beziehungswahl: man sucht aus, mit wem man interagiert und an wem man sich orientiert. *Milieus sind Personengruppen, die durch spezifische Existenz- und Anschauungsformen sowie durch erhöhte Binnenkommunikation sich von anderen Gruppen abheben*. Milieus ergeben sich durch kollektive soziale Typisierung, nach der andere Personen sozial wahrgenommen, eingeordnet und für Interaktion ausgewählt werden. Beziehungspartner im Alltag werden nach dem Muster der Ähnlichkeit ausgewählt, wobei Selektions- und Sozialisierungseffekte sich verschränken. Ähnlichkeitsurteile sind in zunehmendem Maße erlebnisorientiert. Schulze unterscheidet fünf Milieus nach dem *Mittelpunkt der Erlebnisorientierung* und deutet die alltagsästhetischen Schemata als "Sprache", um Zeichen der eigenen Orientierung zu setzen (und damit für andere im Milieu wahrnehmbar zu werden) und um andere einzuordnen (als reale oder potentielle Interaktionspartner).

Die fünf Milieus sind: Das *Niveaumilieu* (höhere Bildung und höheres Alter; zentrale Orientierung = Streben nach Rang); das *Integrationsmilieu* (mittlere Bildung und höheres Alter; zentrale Orientierung = Streben nach Konformität); das *Harmoniemilieu* (geringere Bildung und höheres Alter; zentrale Orientierung = Streben nach Geborgenheit); das *Selbstverwirklichungsmilieu* (höhere Bildung und geringes Alter; zentrale Orientierung = Streben nach Selbstverwirklichung) sowie das *Unterhaltungsmilieu* (geringere Bildung und geringes Alter; zentrale Orientierung = Streben nach Stimulation).

Die manifeste Stadt: Zeit- und Erlebnisqualitäten für alle Gruppierungen

Was helfen nun solche Konzepte sozialer Milieus, Mentalitätstypen, Erlebnisorientierungen und alltagsästhetischer Schemata für die Entwicklung von Freizeitqualität einer „Stadt in Latenz“? Die soziale Qualität der Freizeit von Städten ergibt sich aus der Präsenz aller solcher Differenzierungen, aus der Durchmischung der Milieus, aus der Konfrontation und Integration von Mentalitäten, aus der Sichtbarkeit unterschiedlicher alltagsästhetischer Schemata und aus der Verdichtung von Erlebnismilieus zu spezifischen *Szenen* an spezifischen Orten, wo man einander an mentalitäts- und milieuspezifischen Zeichen erkennt und finden kann.

Die Gestaltung der städtischen Räume muß solche Präsenzen und Begegnungen, Konfrontationen und Enklaven für „soziale Durchmischungen neuer Art“ zulassen, ja fördern. Nicht alles ist in der unmittelbaren Wohnumgebung, in der City oder im Naherholungsbereich der Städte zugleich lokalisierbar. Vieles kann sich erst allmählich entwickeln. Doch darf auf dem Weg von der Stadt in Latenz zur manifesten Stadt im wahrsten Sinne des Wortes nichts verbaut und verplant werde.

Freizeit als Nutzungsqualität gestalteten Raumes

Freizeitaktivitäten und Freizeitangebote sind daher stets auch im Kontext des Raumes zu betrachten, in dem sie sich entfalten, seiner Struktur und seinen Symbolen, seinen Impulsen und Traditionen, seinen Kommunikations-, Erlebnis- und Handlungsmöglichkeiten. Die Freizeit- und Kulturattraktivität städtischer Räume ergibt sich aus der Verknüpfung sozialer Qualitäten (Durchmischung der Nutzer und Präsenz vieler unterschiedlicher Milieus) und räumlich-infrastruktureller Voraussetzungen.

Der kulturelle Aktionsraum der Stadtbewohner

In der modernen Gesellschaft allgemein und der Stadt im besonderen haben sich 4 in ihrer Struktur und Nutzungsqualität unterscheidbare externe "Freizeit-Räume" entwickelt, die zusammen den kulturellen Aktionsraum im Lebensraum verschiedener Menschen und sozialer Gruppen ergeben:

- das engere und weitere Wohnumfeld (Dorf, Stadtteil, Quartier)
- das regionale Zentrum (City, Hauptort)
- die Region (Stadt, Bezirk insgesamt)
- die Erholungs-, Ausflugs-, Reise- und Urlaubsorte

Das Konzept des "Aktionsraumes" ist in der Stadtforschung seit längerem gebräuchlich (s. Friedrichs 1977, S. 302ff.) und bedeutet zunächst selektive Nutzung des (städtischen) Raumes durch seine Bewohner für alle Lebensbereiche, sodaß für alle außerhäuslichen Aktivitäten ein räumliches Muster (Weg-Ziel-Diagramm) erkennbar wird, das dann auch nach unterschiedlichen sozialen Gruppen differenziert analysiert werden könnte (hier fehlt es bisher an empirischen Erkenntnissen). Als erster Schritt muß die räumliche Verteilung außerhäuslicher Freizeit- und Kulturaktivitäten insgesamt sichtbar gemacht werden. Für Linz und seinen Umraum wurden dazu bereits einige empirische Anhaltspunkte erarbeitet (s. Mörth u.a. 1986).

In unserer Untersuchung wurde der kulturelle Aktionsraum durch den Ort der letzten Kultur- bzw. Freizeitaktivität (18 Items) außer Haus indiziert. Stadtviertel, Stadtzentrum, übriges Linz, übriges Oberösterreich, restliches Österreich oder Ausland waren die Räume, in denen eine kulturelle Aktivität zu verorten war. Insgesamt gesehen zeichneten sich folgende Schwerpunkter der räumlichen Verteilung von Kultur- und Freizeitaktivitäten außer Haus ab:

*Aktivitäten zu mehr als 25 % im **Stadtviertel**:*

Tanzveranstaltungen, Lichtbildervorträge, politische Veranstaltungen, Besuch bei Freunden, Spaziergänge, Vereinstreffen, Sportveranstaltungen.

*Aktivitäten zu mehr als 25 % im **Stadtzentrum**:*

Opernbesuche, Jazzkonzerte, Museumsbesuche, Theaterbesuche, Popkonzerte, Dichterlesungen, Restaurantbesuche, klassische Konzerte, Kinobesuche, Kunstausstellungen.

*Aktivitäten zu mehr als 25 % im **übrigen Linz**:*

private Geselligkeit, politische Veranstaltungen, Sportveranstaltungen.

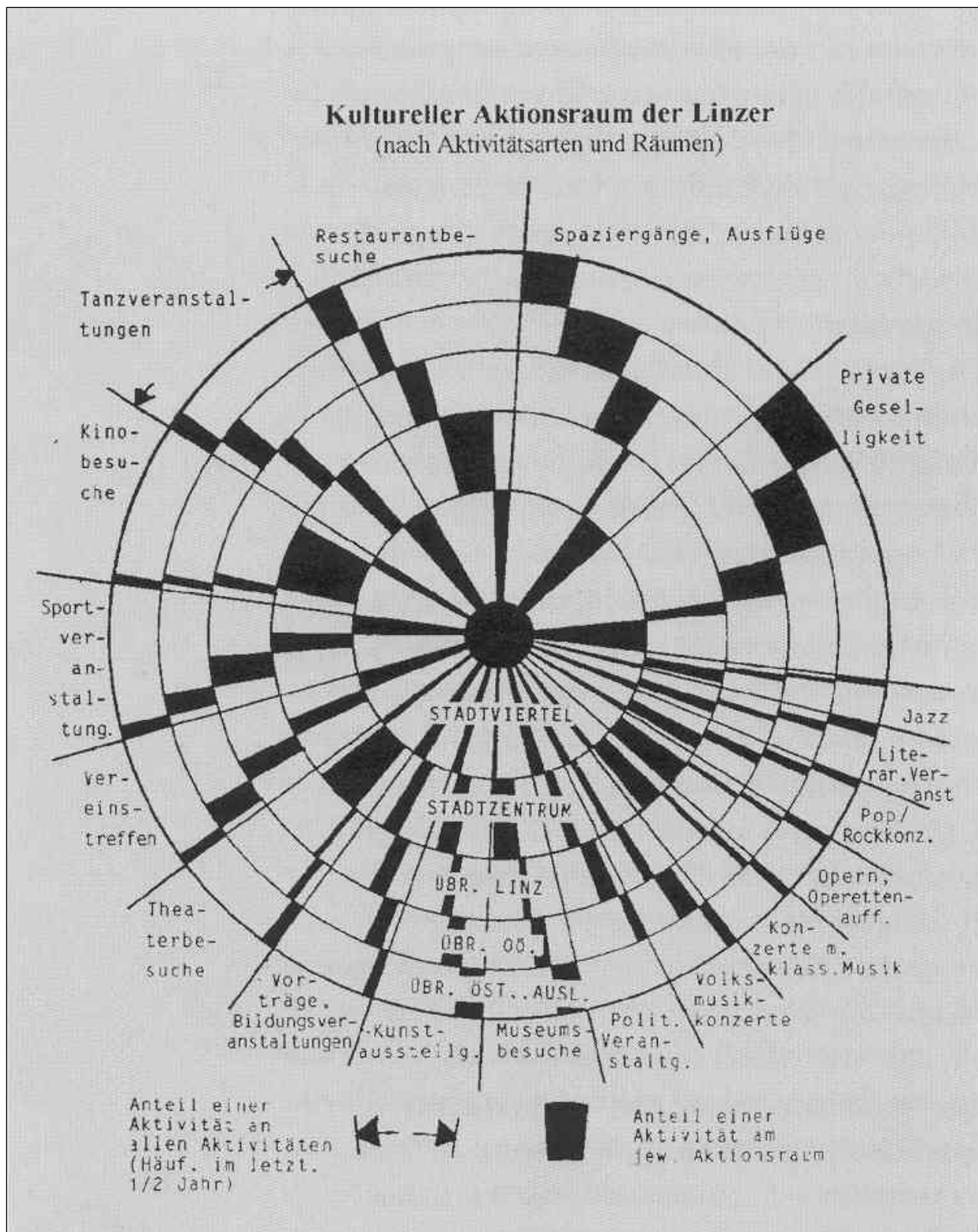
*Aktivitäten zu mehr als 25 % im **übrigen Oberösterreich**:*

Spaziergänge, Volksmusik, Vereinstreffen

*Aktivitäten zu mehr als 25 % im **übrigen Österreich oder Ausland**:*

Opernbesuche, Museumsbesuche und Ausstellungen.

Abbildung 4: Kultur- und Freizeitraum der LinzerInnen



In dieser groben Verteilung spiegelt sich zunächst deutlich die Infrastruktur verschiedener Veranstaltungs- und Kulturstätten in Linz: Das Zentrum als Häufung hochkultureller Aktivitätsmöglichkeiten, Sporthalle und Stadion im Stadtteil Froschberg als Ort sportlicher Großveranstaltungen etc. Daß private Geselligkeit im Sinne der "sozialen Nachbarschaft" Freunde, Verwandte

und Bekannte im ganzen Stadtbereich einbezieht, war ebenfalls nicht überraschend. Daß Reisen immer stärker auch für kulturelle Aktivität genutzt wird, zeigt die Tatsache, daß Oper, Museum, Kunstaussstellungen häufig im übrigen Österreich oder Ausland besucht werden. Das übrige Oberösterreich als Naherholungsraum (Spaziergänge) mit Akzenten ländlicher Kultur (Volksmusikonzerte, Vereinstreffen) wäre noch anzuführen. Der *Stadtteil* schließlich wird als Ort lokaler Kommunikation sichtbar: Vereinstreffen, politische Veranstaltungen, Tanz, private Geselligkeit, Veranstaltungen der lokalen Sportvereine, als dies sind Aktivitäten mit subjektiv gestaltbaren kommunikativen Akzenten. Hier liegt die derzeitige Bedeutung des Stadtteils.

Die Planung der manifesten Stadt muß diese inhaltliche Bedeutung des lokalen Raumes verstärkt berücksichtigen, eine funktionierende lokale Kommunikationsstruktur zumindest fördern und nicht behindern, sowie die mentalitäts- und milieuspezifischen Kristallisationspunkte in den städtischen Zentren real (verkehrstechnisch) und symbolisch (als selbstverständlichen Teil des Aktionsraumes für alle) zugänglich erhalten.

Freizeitattraktivität als Teil von Urbanität

Die Lebensqualität einer Stadt insgesamt (mit allen Segmenten und Zonen des Aktionsraumes) bemißt sich dann subjektiv wie objektiv gesehen stark nach ihren auf den Alltag bezogenen kulturellen Erlebnismöglichkeiten. Kulturelle Teilnahme und Kommunikation innerhalb überschaubarer, "menschlicher", gestaltbarer Stadtstrukturen ergeben jenes Gefühl von Urbanität, lebendiger Stadtöffentlichkeit, welches die Attraktivität eines städtischen Raumes mitbestimmt.

Die Verschränkung von Lebensraum, Kultur und Freizeiterleben haben wir eingangs mit dem Begriff der "Urbanität" zum Ausdruck gebracht. Urbanität heißt nun etwas präziser das stadtspezifische und (in Relation zu Bedürfnissen und Lebenslagen) positive Leben in und Erleben der Stadt als Kultur- und Freizeitraum. Ihre reale und symbolische Infrastruktur macht dann Urbanität gerade auch als Grad der Freizeitattraktivität einer Stadt erfaßbar (Abb. 5).

Die hier angesprochenen Konzepte von urbaner Lebensqualität laufen im Grunde auf die Erhöhung der Freizeitattraktivität der Städte hinaus, also auf die Verbesserung der kultur- und freizeitbezogenen Strukturen des Lebensraumes Stadt. Denn das Erleben der Stadt wird vornehmlich durch Freizeiterfahrungen geprägt, einschließlich der "Halbfreizeit", also den Verpflichtungen der privaten Reproduktion (Einkäufe machen, sich fit halten, fortbilden etc.)

Die hier sichtbaren Dimensionen des Stadtempfindens, aus denen sich das subjektive Lebensgefühl in einer Stadt ergibt, ergaben sich empirisch aus Eigenschaftsdimensionen der Bewertung von Linz und ihrer Verdichtung zu den o.a. Faktoren.

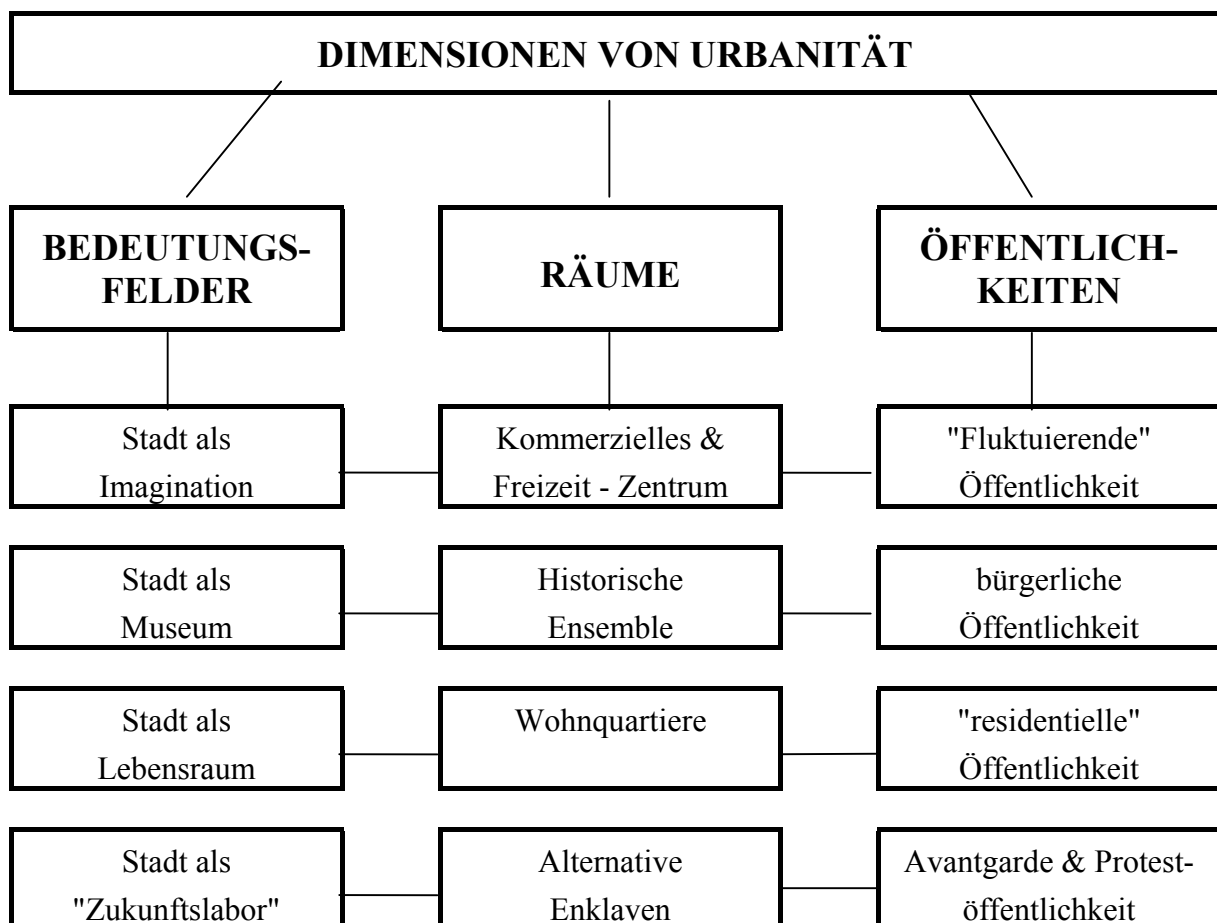
Diese subjektiven Dimensionen des Stadterlebens ergeben zusammen mit den objektiven Faktoren der Freizeitinfrastruktur das Beziehungsgeflecht der Freizeitattraktivität. Diese Freizeitattraktivität wird subjektiv, in der Dimension des Stadterlebens, stark von Mustern der kulturellen Präferenz und Teilnahme geprägt. Das Image der Stadt Linz differenzierte sich bei den Menschen am stärksten entsprechend ihren Kulturpräferenzen. *Die Stadt wird also nur dann als Heimat, als Ort des Wohlbefindens erfahren, wenn subjektive kulturelle Bedürfnisse ausreichend befriedigt werden können.*

Mal fast ubiquitär, entlang der Verkehrsachsen über das ganze Land ausbreiten. Die geographische Mobilität ist auch in Österreich in den letzten Jahrzehnten sprunghaft angestiegen und wird noch weiter zunehmen. Die massenmediale telekommunikative Vernetzung erlaubt, auch im Hinterland oder am Zweitwohnsitz an den urbanen Ereignissen teilzunehmen.

Städtische Lebensformen und Stadtraum beginnen auseinanderzufallen. Urbanität ist nicht mehr - wie z.B. noch für den bekannten amerikanischen Stadtsoziologen Louis Wirth (1974, S. 58) - als an die Charakteristika des Stadtraumes (Bevölkerungsdichte, Bevölkerungsheterogenität, soziales Ordnungssystem) geknüpfter "way of life" faßbar, sondern muß differenzierter auf die nicht mehr deckungsgleichen Bedeutungsfelder, Räume und Öffentlichkeiten eingehen. Urbanität verknüpft sich mit mehr und mehr heterogenen Bedeutungsfeldern: einerseits für die Mitglieder einer urbanisierten Gesamtgesellschaft, und andererseits die direkten Bewohner andererseits (vgl. Meier-Dallach 1990):

- als Leitbild moderner Lebensführung, als Imagination von Leistung, Modernität, von Konsum - und Freizeiterlebnissen: *"Stadt als Imagination"*;
- als Bild historischer Bedeutung, als Zeugnis architektonischer, sozialer und kultureller Geschlossenheit: *"Stadt als Museum"*;
- als Ort des Alltagslebens, als Bewältigung seiner Probleme und Möglichkeiten: *"Stadt als Lebensraum"*;
- als Raum für Freiheit, als Testgeländer neuer sozialer und kultureller Lebensformen, aber auch Problemlagen: *"Stadt als Zukunftslabor"*.

Abbildung 6: Dimensionen von Urbanität: Bedeutungen, Räume, Öffentlichkeiten



Die Stadt als Imagination des modernen Lebens spiegelt sich in der Silhouette des Business-Distrikts, der Warenhäuser, der Mengen und Ansammlungen von Käufern und Bummlern, die auf den Einkaufsstraßen und -plätzen und in den Bermuda-Dreiecken städtischer Vergnügungszonen zirkulieren. Diese Bewegungen erwecken den Eindruck der Zufälligkeit, der freien individuellen Wahl und Beliebigkeit von Routen. Nach dem Ladenschluß verflüchtigt sich diese Stadt zunächst total: Urbanität ohne Einwohner, Einkäufer, Dienstleistende oder Bummel. Manche Teile der City erwachen dann als Vergnügungs- und Freizeitviertel zu abendlichem Glanz, der die Imagination urbanen Lebens als Inbegriff der modernen "Erlebnisgesellschaft" (Schulze 1992) noch verstärkt. Stadt als Imagination für Käufer, Bummel und Freizeitmenschen beansprucht im Stadtraum immer mehr die City, das urbane Zentrum, die historischen Altstadtkerne, verdrängt die Bewohner, bedroht die historische Struktur, ersetzt die alten bürgerlichen und residentiellen Öffentlichkeiten durch eine neue Form städtischer Öffentlichkeit: die *fluktuierende Öffentlichkeit*, das anonyme Gastspiel vor der Kulisse urbanen Images - entstanden zwar aus dem "corso" der alten Städte, jedoch etwas ganz anderes symbolisierend. Die Teilhabe am Puls der Moderne ist der Kern, dessen Sog sich auch die kulturellen Einrichtungen städtischen Lebens nicht entziehen können. Novität und konzentrierte Erlebnisqualität sind lockend in den (realen und fiktiven) Schaufenstern der Stadt als Imagination zu signalisieren.

Stadt als Imagination widerspricht ein anderes Bedeutungsfeld: jenes der - besseren oder ärmeren, bürgerlichen oder proletarischen, kämpfenden oder dem Druck der City schon unterlegenen - Wohnquartiere. Hier wirken noch die Spuren der Stadt als Gedächtnis aus Stein, Ziegeln und Straßen, das von historischen Identitäten spricht und bis heute Menschen darin wohnen läßt. Es sind die Orte jener städtischen Öffentlichkeit von *citoyens*, langjährigen Einwohnern oder erst vor kurzer Zeit dazugezogener neuer Bewohner, die den Stadtraum als vertrautes Orientierungsmuster, als identitätsgebende Struktur erhalten wollen und auch zunehmend bereit sind, sich für die Erhaltung der Stadt als Lebensraum zu engagieren, im Stadtraum Wohnquartiere zu verteidigen und eine (neue) *residentielle Öffentlichkeit* der Stadtbewohner zu erhalten, die allerdings in Neubau-Satellitenstädten oder Spekulationszonen mit starker Bewohner-Fluktuation schwer herstellbar ist.

Im Stadtraum ist auch die museale Stadt präsent, als architektonische und kulturelle Denkmäler, als Zeugnis einer vorindustriellen Geschlossenheit städtischen Bürgertums. Die Tempel der hohen Kultur, die Vitrinen der tatsächlichen Museen und Galerien symbolisieren diese urbane Geschlossenheit, und die mit ihr entstandene *bürgerliche Öffentlichkeit* ist immer mehr eine kulturelle (Teil-) Öffentlichkeit, die sich über die Teilnahme und Anteilnahme an bestimmten Bereichen des Kulturangebotes definiert: Kultureinrichtungen als Museen einer städtischen Kultur, die eigentlich schon verdunstet ist, aber als Segment der imaginären Stadt, nachgefragt von der Bildungsfraktion des Bürgertums im gesamten agglomerierten Umland, überlebt. Theater und Musiktheater, Konzerthäuser und Kunstmuseen bleiben Fixpunkte städtischer Kultur.

Das Erscheinungsbild der Stadt bietet eine vierte, wichtige Silhouette. Sie besteht aus zwar unscheinbaren, aber zahlreicher gewordenen Kleinversuchen und -projekten, in der Stadt anders oder neu, eigenständig und "multikulturell" zu leben. Das Engagement ihrer Träger beansprucht eine *Avantgarde- und Protestöffentlichkeit*, die sich im alternativen Kulturbetrieb, in Aktionen und Alternativen und in den Protestsprüchen auf den Fassaden der 'normalen' Stadtsilhouette, aber auch in den Enklaven fremder Kulturen innerhalb unserer Städte zeigt. Es liegt eine Symbiose vor: So wie die Stadt ohne diesen Protest und die bunten Flecken anderer Kulturen leblos wäre, leben die Alternativen von ihr - von den Freiräumen der Begegnungsmöglichkeiten, die immer noch im städtischen Leben vorhanden sind. Diese Symbiose ist ein aktives Element urbaner Identität, das gegen ihr allmähliches Verschwinden neue Zeichen - z.B. die Bilder einer "multikulturellen (städtische) Gesellschaft" - und fallweise auch neue Realitäten zu setzen vermag.

Schlußbemerkung

Alle Räume, die im vorliegenden Projekt „Stadt in Latenz“ näher erfaßt und mit Ideen erfüllt werden sollen, sind bereits in den städtischen Agglomerierungsprozeß des Zentralraumes eingebettet: als Shopping-Meile, als Schlaf-Silos, als Produktions- und Entsorgungsflächen. Ohne gestalterische Phantasie und urbane Gesamtplanung (über die politischen Gemeindegrenzen hinweg) drohen sie Niemandsland zu bleiben, Bewohnern wie Besuchern gleichermaßen entfremdet. Die hier vorgetragenen Streiflichter aus der Kultur- und Freizeitsoziologie zur Stadt als Kultur- und Freizeitraum sollten für diesen oft mühsamen und jedenfalls behutsam zu entfaltenden Prozeß der geplanten Entwicklung zu mehr Urbanität Denkanstöße geben. Der Kern aller Denkanstöße ist dabei der dringende Appell, die Menschen ernst zu nehmen: die Vielfalt ihrer Lebenswelten, ihrer Verhaltensformen und Mentalitäten, ihrer Bilder von Stadt und ihrer Öffentlichkeiten.

Literatur

- Brandner, Birgit, Kurt Luger & Ingo Mörth (Hg., 1994): *Kulturerlebnis Stadt*. Wien: Picus.
- Friedrichs, Jürgen (1977): *Stadtanalyse. Soziale und räumliche Organisation der Gesellschaft*
- Lüdtker, Hartmut (1982): *Die Freizeitattraktivität der westdeutschen Grosstädte*. Hamburg: Bundesarbeitsgemeinschaft für Freizeitforschung e.V.
- Meier-Dallach, Hans-Peter (1990): *Was macht die Identität einer Stadt aus?* Zürich: cultur prospectiv.
- Mörth, Ingo, & Wilhelm Rausch (Hg., 1986): *Kultur im Lebensraum Stadt. Theoretische und empirische Perspektiven am Beispiel Linz*. Linz: Trauner.
- Öst. Statist. Zentralamt (1995): *Kultur und Freizeit. Ergebnisse des Mikrozensus 1992. Beiträge zur öster. Statistik Heft 1.163*, Wien: Staatsdruckerei.
- Schulze, Gerhard (1992): *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt/M.: Campus
- Tokarski, Walter, & Schmitz-Scherzer, Reinhard (1986): *Freizeit*. Stuttgart: Teubner.
- Vester, Michael (1994): *Die verwandelte Klassengesellschaft. Modernisierung der Sozialstruktur und Wandel der Mentalitäten in Westdeutschland*. In: Ingo Mörth & Gerhard Fröhlich (Hg.): *Das symbolische Kapital der Lebensstile. Zur Kultursoziologie der Moderne nach Pierre Bourdieu*. Frankfurt/M.: Campus, S. 129ff.
- Wirth, Louis (1974): *Urbanität als Lebensform*. In: Ulf Herlyn (Hg.): *Stadt und Sozialstruktur*. München: Hanser, S. 42ff.