



Einsamkeit.

Neue Anforderungen
an lebendige Quartiere

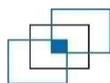
Digitale Tools zur Förderung
sozialer Interaktionen und
Nutzung einsamkeitsrelevanter
Infrastrukturen im Quartier

Arbeitspapier

Autoren:
Nils Scheffler, Urban Expert
Dr. Petra Potz, location³

Dezember 2024

WÜSTENROT STIFTUNG



URBAN EXPERT

Integrierte Stadtentwicklung
und Planungsprozesse

Arbeitspapier

Digitale Tools zur Förderung sozialer Interaktionen und Nutzung einsamkeitsrelevanter Infrastrukturen im Quartier

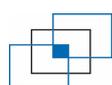
1	Hintergrund des Arbeitspapiers.....	2
2	Einsamkeitsrelevante Infrastrukturen im Quartier	3
3	Digitale Tools zur Förderung sozialer Interaktionen	4
3.1	Bereich Wohngebäude.....	4
3.2	Bereich Wohnumfeld, öffentlicher Raum, Begegnungsorte	5
3.3	Bereich Akteure vor Ort – Institutionen, Vereine, Initiativen.....	7
3.4	Einführung digitaler Tools	8
	Arbeitspapiere „Einsamkeit im Quartier“	9

Zitierweise

Nils Scheffler, Petra Potz (2024): Digitale Tools zur Förderung sozialer Interaktionen und Nutzung einsamkeitsrelevanter Infrastrukturen im Quartier. Arbeitspapier, AG Gebaute Umwelt, Einsamkeit. Neue Anforderungen an lebendige Quartiere, Wüstenrot Stiftung
doi: 10.13140/RG.2.2.33452.17281

Weitere Arbeitspapiere zum Thema Einsamkeit:

<https://www.quartier-einsamkeit.de/ergebnisse/>



1 Hintergrund des Arbeitspapiers

Im [Kooperationsprojekt](#) „**Einsamkeit. Neue Anforderungen an lebendige Quartiere**“ der [Wüstenrot Stiftung](#) mit [Urban Expert](#) und [location³](#) werden neue, praxisorientierte Handlungsansätze sowie eine Arbeitshilfe für Kommunen, Wohlfahrtsträger, Initiativen und weitere Akteure vor Ort entwickelt, wie sich Quartiere gegen Einsamkeit wappnen können.

Die Handlungsansätze werden in drei interdisziplinären Arbeitsgruppen einem „Praxistest“ und einer kritischen Betrachtung aus unterschiedlichen fachlichen Perspektiven unterzogen:

- AG Monitoring einsamkeitsgefährdeter Quartiere
- AG Gebaute Umwelt und Infrastrukturen des Alltagslebens
- AG Teilhabe vor Ort

In einer Arbeitsgruppensitzung der [AG Gebaute Umwelt und Infrastrukturen des Alltagslebens](#) (November 2024) wurden digitale Instrumente vorgestellt und diskutiert, die das Kennenlernen, die Nutzung und soziale Interaktionen in den einsamkeitsrelevanten Infrastrukturen im Quartier befördern können. An der Sitzung haben teilgenommen:

- Dennis Beyer, Stadtplaner, Berlin
- Charleen Bödding, IBA'27 Stuttgart
- Micha Fedrowitz, Wohnbund-Beratung NRW GmbH
- Alena Fischer, Stadt Heidelberg
- Martin Gebler, Neues Heim Baugenossenschaft eG, Stuttgart
- Almut Jirku, Bund Deutscher Landschaftsarchitekt:innen bdla
- Patricia Legner, Universität Stuttgart
- Hannah Pinell, IBA'27 Stuttgart
- Dr. Petra Potz, location³
- Dr. Anja Reichert-Schick, Wüstenrot Stiftung
- Susanne Rihm, Große Kreisstadt Fellbach
- Nils Scheffler, Urban Expert

Der Diskussionsstand zu digitalen Instrumenten im Umgang mit Einsamkeit wird in diesem Arbeitspapier wiedergegeben. Das Arbeitspapier soll damit Kommunen und Akteuren, die sich mit der gebauten Umwelt und Einsamkeit auseinandersetzen, aufzeigen, mit welchen digitalen Instrumenten soziale Interaktionen in Wohngebäuden, im öffentlichen Raum, dem Wohnumfeld sowie in Begegnungsorten im Quartier befördert werden können.

Rückmeldungen, Kommentare, Hinweise zum Arbeitspapier sind willkommen und können geschickt werden an Nils Scheffler: scheffler@urbanexpert.net



2 Einsamkeitsrelevante Infrastrukturen im Quartier

Einsamkeitsrelevante Infrastrukturen im Quartier sind die Orte des Alltagslebens, die gesellschaftliche Teilhabe, Nachbarschaften und niederschwellige, soziale Interaktionen befördern und damit dazu beitragen können, Einsamkeitsgefühlen vorzubeugen bzw. sie zu verringern.

Als einsamkeitsrelevante Infrastrukturen im Quartier werden verstanden:

- Wohngebäude als Wohn- und Lebensort
- Wohnumfeld und öffentlicher Raum (Grün-, Blau- und Erholungsflächen wie Plätze, Parks, Grünanlagen, etc.), die ungeplante niederschwellige Begegnungen, Kontakte und Interaktionen mit Menschen und eine zwanglose Kommunikation ermöglichen
- Begegnungsorte (Gemeinbedarfseinrichtungen/Soziale Orte wie Mehrgenerationenhäuser, Stadtteilzentren, Bibliotheken, Nachbarschafts- und Begegnungstreffe, Community-Gärten, Sport- und Freizeitflächen, etc.), wo Menschen niederschwellig zum Austausch, zur Begegnung, zum Miteinander wie auch zur emotionalen und informativen Unterstützung zusammenkommen können
- Orte der Daseinsvorsorge und Nahversorgung (Supermärkte/Discounter, Hausärzte, Apotheken, Bäckereien, Gastwirtschaften, Bildungseinrichtungen, etc.), die Alltagsbegegnungen und Gespräche mit anderen Menschen unterstützen

Um zur Einsamkeitsresilienz von Quartieren beizutragen, reicht es nicht aus, die einsamkeitsrelevanten Infrastrukturen nur quantitativ vorzuhalten; erst deren Ausstattung sowie gestalterische und konzeptionelle Qualitäten können dazu beitragen, ein niederschwelliges Zusammenkommen, gesellschaftliche Teilhabe und Nachbarschaften zu befördern. Gleichzeitig ist zu beachten, dass für Menschen, die sich aufgrund ihres Einsamkeitserlebens sowie einer Stigmatisierungsbefürchtung zurückgezogen haben, das Aufsuchen sozialer, kommunikativer Orte eine Hürde darstellt. So sollten einsamkeitsrelevante Infrastrukturen auch Einsamen ermöglichen, sich dort allein aufhalten zu können, ohne den Zwang der sozialen Interaktion zu fühlen.

Entsprechende gestalterische und konzeptionelle Erfordernisse bei einsamkeitsrelevanten Infrastrukturen sind im [Arbeitspapier](#) „Anforderungen und Qualitäten - Einsamkeitsrelevante Infrastrukturen im Quartier“ enthalten.

Quartiersverständnis

Im Rahmen des Projekts „*Einsamkeit. Neue Anforderungen an lebendige Quartiere*“ wird als Quartier ein Sozialraum, ein Gebiet innerhalb einer Stadt oder Siedlung verstanden, welches durch seine Nähe und städtebauliche Struktur das Entstehen lokaler sozialer Netzwerke, Gemeinschaften und Nachbarschaften ermöglicht.

3 Digitale Tools zur Förderung sozialer Interaktionen

Digitale Instrumente und Plattformen können motivieren und einladen, einsamkeitsrelevante Infrastrukturen im Quartier zu erkunden, zu nutzen und damit soziale Interaktionen zu befördern. Unterschiedliche Applikationen stehen dafür zur Verfügung, deren Nutzen und Einsatz immer lokal eingeschätzt und angepasst werden muss. Dabei sollen digitale Tools analoge Ansätze nicht ersetzen, sondern ergänzen und weitere Möglichkeiten der Interaktion im Quartier eröffnen.

3.1 Bereich Wohngebäude

Um die Vernetzung, Kommunikation, Austausch und Unterstützung innerhalb einer Hausgemeinschaft zu befördern und damit das Gefühl der Zugehörigkeit im Wohngebäude zu stärken sowie das Knüpfen und Aufrechterhalten von sozialen Kontakten zu erleichtern, können folgende digitale Instrumente zur Anwendung kommen:

Digitales "Schwarzes Brett"

Digitale "Schwarze Bretter" sind Touch-Monitore, die in einem Wohngebäude installiert werden. Sie können soziale Interaktionen im Wohngebäude unterstützen, indem sie von den Hausbewohnern – neben Informationen der Hausverwaltung – als zentrale Informations- und Kommunikationsplattform eingesetzt werden können.

- Information und Motivation: Informationen z.B. über gemeinschaftliche (Freizeit-)Aktivitäten und Mitteilungen der Bewohner, die motivieren, aktiv daran teilzunehmen.
- Interaktion: Bewohner können Nachrichten und Anfragen an ihre Nachbarn posten, auf die die Nachbarn reagieren können.

Hinweise zur Nutzung digitaler "Schwarzer Bretter"

- Gut erreichbar an einem frequentierten Ort: Digitale "Schwarze Bretter" sollten an einem von allen Bewohnern gut erreichbaren und frequentierten Ort, sichtbar angebracht werden, z.B. im Hauseingangsbereich. Hier wirkt unterstützend, wenn der Hauseingangsbereich einladend gestaltet ist, um sich dort aufzuhalten und z.B. die Informationen am Schwarzen Brett in Ruhe zu lesen und mit anderen Bewohnern ins Gespräch kommen zu können.
- Einfache Bedienbarkeit: Digitale „Schwarze Bretter“ müssen intuitiv gestaltet sein, so dass auch weniger technikaffine Personen diese nutzen können.
- Mobile Anwendung: Digitale „Schwarze Bretter“ sollten mit Apps verknüpft bzw. über den eigenen Computer aufrufbar sein, um leichter Nachrichten, Mitteilungen und Antworten für das „Schwarze Brett“ schreiben und Informationen jederzeit abrufen zu können. Darüber hinaus können über App- und Webseiten-Zugriff die Informationen ohne größeren Aufwand eigenständig durch Bewohner in andere Sprachen übersetzt werden (z.B. über *google translate*).
- Einführung: Wenn ein digitales „Schwarzes Brett“ zum Einsatz kommt, sollten die Bewohner vorab darüber informiert werden und eine Einführung in dessen Nutzung und Möglichkeiten – am besten in Gemeinschaft – erhalten.

Praxisbeispiele

- www.dasdigitalebrett.de
- www.resi-display.com
- gekartel.de/digitale-infotafel/schwarzes-brett

Digitale Kommunikationsplattform bzw. Nachbarschafts-App

Digitale Kommunikationsplattformen und Nachbarschafts-Apps können die Bildung von „digitalen“ Hausgemeinschaften und die Kommunikation der Mitglieder untereinander erleichtern, z.B. durch:

- Virtuelle Interessengruppen: Über Apps und Plattformen können die Hausgemeinschaften Gruppen für spezifische Interessen oder Anliegen bilden, wodurch Bewohner z.B. mit ähnlichen Hobbys, Interessen oder Bedürfnissen leichter in Kontakt treten, sich austauschen und gemeinsame Aktivitäten organisieren können.
- Erhöhung der Sichtbarkeit von Nachbarn: Durch das Teilen persönlicher Geschichten oder Erlebnisse kann das Gefühl der Verbundenheit innerhalb der Wohngemeinschaft gestärkt werden.
- Hilfe anbieten und anfordern: Nachbarn können Hilfe anfragen oder anbieten. Dies schafft eine Kultur der gegenseitigen Unterstützung und stärkt die sozialen Bindungen innerhalb der Hausgemeinschaft z.B. Pooling Alleinerziehender, die so Eigenzeit gewinnen können.
- Ressourcenteilung: Die Möglichkeit, Dinge wie z.B. Werkzeuge zu teilen, reduziert nicht nur Kosten, sondern fördert auch den Kontakt zwischen Nachbarn. Diese Art des Teilens kann dazu beitragen, Beziehungen aufzubauen und das Gefühl der Verbundenheit zu stärken.

Praxisbeispiele

- nebenan.de
- JODEL
- nextdoor.de
- facebook.com
- [Whats-App](https://www.whatsapp.com)
- Allthings.me

3.2 Bereich Wohnumfeld, öffentlicher Raum, Begegnungsorte

Um die Erkundung und Nutzung von Plätzen, Parks, Grün- und Sportanlagen sowie Begegnungsorten im Quartier digital anzuregen und damit analoge Begegnungen im Quartier zu befördern, könnten folgende digitale Instrumente eingesetzt werden:

Gamification des öffentlichen Raums

Digitale Spiele im Bereich der Gamification des öffentlichen Raumes wie z.B. [Pokémon Go](https://www.pokemon.com) verschneiden das digitale Spiel mit der Nutzung des realen öffentlichen Raumes. Sie



motivieren, insbesondere durch die eingebauten Belohnungs- und Erfolgssysteme, die Umgebung zu erkunden und dabei mit anderen Spielern zu interagieren bzw. auf andere Spieler zu treffen. Damit gibt es auch einen sozialen Benefit.

Geocaching

Geocaching ist eine weitere Form der Gamification des öffentlichen Raumes. Es kombiniert den Einsatz digitaler Technologie mit Outdoor-Aktivitäten und fördert sowohl die Erkundung der Umgebung als auch die Interaktion unter den Teilnehmern. Die Suche nach versteckten "Schätzen" spricht den Entdeckergeist an und motiviert zur Teilnahme.

Auf einer Geocaching-Plattform wählt eine Person einen Geocache aus und notiert die in der Cachebeschreibung angegebenen Koordinaten. Mittels eines GPS-Gerätes bzw. Smartphones navigiert die Person zum Ort des Cache-Verstecks und sucht dort nach dem Cache-Behälter. Nach erfolgtem Fund dokumentiert die Person den Fund im Logbuch des Geocaches und trägt dort ihren Cacher-Namen und das Datum des Fundes ein. Hierüber kann man auf bekannte Namen stoßen und mit diesen über die Geocache-Plattformen in Kontakt treten.

Manche Geocache-Plattformen erlauben, eigene Geocaches anzulegen und so Geocacher gezielt zu bestimmten Orten, z.B. Treffs und Begegnungsorte im Quartier, zu lenken. Im Geocache-Behälter können z.B. Informationen zum Ort und mögliche Aktivitäten hinterlegt werden. Darüber hinaus können Geocaching-Events z.B. durch Einrichtungen vor Ort organisiert werden, bei denen Spieler zusammenkommen und gemeinsam Geocaches suchen.

Praxisbeispiele

- www.geocaching.com
- www.cgeo.org
- www.terracing.com
- <https://www.opencaching.de/>

Digitale Quartiersführung und thematische Erkundungstouren

Apps können genutzt werden, um

- Begegnungsorte und Aktivitäten im Quartier (gemeinsam) aufzuzeigen und Informationen über diese zu vermitteln z. B. mit <https://landinventur.de/> oder [Smart Village App](#);
- Orte im Quartier zu erkunden und kennenzulernen, z. B. über interaktive Stadtrallyes und Schnitzeljagden, die individuell wie gemeinsam durchgeführt werden können, z. B. mit Actionbound.com;
- gemeinsame sportliche Aktivitäten anzustoßen, indem man andere Bewohner mit gleichen sportlichen Interessen findet, z.B. über [PLAYSPORTS](#) oder [Strava](#).

Digitale Kommunikationsplattform bzw. Nachbarschafts-App

Digitale Kommunikationsplattformen und Nachbarschafts-Apps können Bewohnern insbesondere neu Hinzugezogenen, helfen, Kontakte zu knüpfen, sich im Quartier zu vernetzen, gemeinsame Interessen zu entdecken sowie sich über das Quartiersleben, Orte und



Aktivitäten zu informieren und gegenseitig auf dem Laufenden zu halten. Gruppen zu gemeinsamen Themen und Interessen können dazu beitragen, dass sich Personen aktiver in ihrer Umgebung engagieren und neue Bekanntschaften schließen. Diese Apps können Gamification-Elemente wie Belohnungen für die Teilnahme an Veranstaltungen oder das Einladen von Nachbarn integrieren. Sie bieten Möglichkeiten wie in Kapitel 3.1, Digitale Kommunikationsplattform bzw. Nachbarschafts-App beschrieben.

Praxisbeispiele

- nebenan.de
- [JODEL](https://jodel.de)
- nextdoor.de
- www.digitale-doerfer.de
- [Smart Village App](#)
- [Crossiety \(weitere Info\)](#)
- facebook.com
- meetup.com
- [Start with a friend](#)
- [Bumble For Friends](#)
- Digitale Freiwilligen-Börse
- Quartierswebseiten

Frage

Welche digitalen Möglichkeiten sind Ihnen bekannt?

3.3 Bereich Akteure vor Ort – Institutionen, Vereine, Initiativen

Um Bewohnern Vereine, Initiativen, professionelle Unterstützungsorganisationen im Quartier näher zu bringen und sie zur Nutzung der Aktivitäten sowie zum Mitmachen zu motivieren und damit soziale Interaktionen und analoge Begegnungen im Quartier zu befördern, könnten folgende digitale Instrumente und Zugänge hilfreich sein:

- [Digitale Nachbarschaft](#): Die „Digitale Nachbarschaft“ (DiNa) unterstützt Vereine, Initiativen und freiwillig engagierte Bürger, sich und ihre Angebote digital bekannt zu machen. Dazu bietet sie kostenlos regionale Workshops, Online-Seminare, Handbücher und Lernvideos zur Nutzung von Webseiten, Sozialen Netzwerken, Online-Kommunikation, Digitale Handhabe und Online-Zusammenarbeit an. Mit DiNa-Treffs als analogen Anlaufstellen tragen sie zum Empowerment von lokal verankerten Orten bei, z.B. Freiwilligenagenturen, Bürgerstiftungen, Jugendtreffs, Volkshochschulen.
- [DigitalPakt Alter](#): Die Bundesarbeitsgemeinschaft der Seniorenorganisationen (BAGSO) bietet vielfältige [Materialien an](#), ältere Menschen bei der Digitalisierung zu unterstützen und entsprechende Angebote und Partner zu vermitteln. Dazu wird auch ein Wettbewerb unter Kommunen ausgelobt: Kommunal.Digital.Genial.

- **beUnity:** beUnity ist eine Community-Plattform zur digitalen Unterstützung interaktiver, gemeinschaftsorientierter Organisationen. Sie zielt darauf ab, die Kommunikation zu vereinfachen, Engagement zu fördern und Gemeinschaften zu stärken, indem sie eine Brücke zwischen digitaler und realer Interaktion schafft. Sie unterstützt die Kommunikation und Vernetzung zwischen den Mitgliedern (Diskussions-Foren, Chats, Umfragen, Helferlisten, Aufgabenverteilung, gemeinsame Datenablage) sowie die Vermittlung von Informationen, Neuigkeiten und Events.

3.4 Einführung digitaler Tools

Um eine möglichst breite Nutzung digitaler Tools zu erreichen und damit deren Effekt zu verstärken, sind folgende Punkte zu beachten:

- **Kostenfreier Zugang:** Die Tools sollten für die Quartiersbewohner möglichst kostenfrei nutzbar sein, um eine breite Akzeptanz zu erreichen.
- **Update und Pflege:** Bei der Bereitstellung z. B. durch ein Wohnungsunternehmen oder andere Akteure sollten anfallende Kosten (Server, IT-Betreuung etc.) sowie der Aufwand für die laufende Aktualisierung der Tools mitgedacht und kommuniziert werden.
- **Mehrsprachigkeit:** Die Tools sollten möglichst in unterschiedlichen Sprachen je nach Zusammensetzung der Quartiersgemeinschaft zur Verfügung stehen; bei Web-Apps/-Seiten ist dies ohne größeren Aufwand z.B. über die Integration von *google-translate* möglich.
- **Einführungskampagne:** Bewohner sollten umfassend über die Tools, die zur Anwendung kommen, informiert werden, insbesondere welche Möglichkeiten und Funktionen sie bieten. Auch Schulungsangebote für die Installation und Nutzung für weniger technikaffine Personen sind wichtig. Ältere Bewohner sollten soweit es geht persönlich angesprochen werden.
Hierbei können Quartiersmanagement, Gemeinwesenarbeit sowie die Akteure, Institutionen, Vereine und Geschäfte vor Ort unterstützen. Ein Praxisbeispiel ist [Maus Mobil Koblenz e.V.](#) Freiwillige helfen älteren Menschen, digitale Fähigkeiten und Kenntnisse zu erlangen.
- **Einbindung der lokalen Akteure:** Lokale Geschäfte, Vereine, Initiativen und Institutionen vor Ort sollten animiert werden, ihre Angebote und Aktivitäten eigenständig über die digitalen Tools zu vermitteln, um die Relevanz der Tools zu erhöhen.
- **Offline-Alternativen:** Wichtige Informationen sollten auch immer auf anderen Wegen (z.B. Aushänge, Quartierszeitung) bereitgestellt werden, um niemanden auszuschließen.

Arbeitspapiere „Einsamkeit im Quartier“

Die Arbeitspapiere präsentieren Zwischenergebnisse aus dem Projekt und seinen Arbeitsgruppen und werden auf der Homepage zur Diskussion gestellt.

<https://www.quartier-einsamkeit.de/ergebnisse/>

Arbeitsgruppe Monitoring

- Indikatorenset – Einsamkeitsgefährdete Quartiere (Juli 2024)
- Befragungen – Einsamkeitsgefährdete Quartiere (November 2024)

Arbeitsgruppe Gebaute Umwelt

- Anforderungen und Qualitäten – Einsamkeitsrelevante Infrastrukturen im Quartier (Juli 2024)
- Akteure, Verantwortlichkeiten, Instrumente – Einsamkeitsrelevante Infrastrukturen im Quartier (November 2024)
- Digitale Tools zur Förderung sozialer Interaktionen und Nutzung einsamkeitsrelevanter Infrastrukturen (Dezember 2024)

Arbeitsgruppe Teilhabe vor Ort

- Einsamkeitsrelevante Akteure und Gelegenheitsstrukturen im Quartier (September 2024)
- Einsamkeit: Wechselspiel von lokalem Engagement und hauptamtlichen Akteuren (Dezember 2024)

