

Berichte	Bd. 89, H. 4, 2015, S. 337–354	Leipzig
----------	--------------------------------	---------

Robert NADLER, Dortmund

## **Plug&Play Places: Zur subjektiven Standardisierung von Orten in multilokalen Lebenswelten**

### **Summary**

‘Plug&Play’ is a technological term describing the immediate usability of items in a system without having to configure them. Referring to this term, the present paper introduces the heuristic concept of ‘plug&play places’, which allows for an understanding of the place relatedness of multilocal people. Based on a set of 25 qualitative interviews with creative knowledge workers, this concept was developed in order to illustrate a specific feature of places within multilocal lifeworlds. This specific feature consists in the fact that multilocal persons configure a new place upon first arrival, but on subsequent visits these places are immediately functional and usable within their multilocal lifeworlds. They standardize the place to be ‘plug&playable’ in their own lifeworlds. Comparing this finding to the existing body of literature on the standardization of space and places, it is argued that one has to distinguish between a subjective and an objective type of standardization of places, with the former not necessarily changing the physical space. Every multilocal person proceeds to an individual configuration of these places, in which only a limited quantity of objectively standardized elements are incorporated. In this sense, ideas of objective standardization of space have to be examined critically as mobile lifestyles do not automatically resort to objectively standardized places.

### **1 Verortung und Bewegung in multilokalen Lebenswelten**

Mit der Verbreitung von mobilen Lebensstilen dehnen sich die Aktionsräume der Menschen immer weiter aus (WERLEN 2000). Damit werden mehr Orte Bestandteil der alltäglichen Lebenswelt und es kommt zu einer „Archipelisierung“ der eigenen Lebenswelt (DUCHÊNE-LACROIX 2009). Mobilen Personen fordert der Umgang mit einer Vielzahl an Orten einen hohen kognitiven Aufwand ab. In der Literatur werden Orte als Objekte des Alltagslebens charakterisiert (WEICHHART 1990). Sie sind abgrenzbar zueinander und die Menschen nutzen diese Abgrenzbarkeit zur Differenzierung zwischen einem „Hier“ und einem „Dort“. Nach WEICHHART (1990) haben Orte damit sowohl eine denotative (physische) als auch eine konnotative (psychologische) Orientierungsfunktion. Insbesondere mit der denotativen Orientierungsfunktion beschäftigten sich schon seit den 1960er Jahren Forschungsprojekte an der Schnittstelle zwischen Stadtplanung, Psychologie und Geographie. Der Stadtplaner und Architekt Kevin LYNCH (1960) versuchte Stadtlandschaften

über das Studium der Raumwahrnehmung durch die Bewohner/innen leichter lesbar zu machen. DOWNS und STEA (1982) studierten darauf aufbauend in einer Vielzahl von Projekten das Entstehen von Orts- und Raumbezügen und ihre Manifestation in kognitiven Karten. Im Rahmen der Humanistic Geography (BUTTIMER 1976) wurden Erkenntnisse aus der Sozialphänomenologie in die Forschung zur Raumwahrnehmung eingebracht. Dabei wird der Aspekt der lebensweltlichen Alltäglichkeit hervorgehoben und die Erfahrung von Orten im Alltag betont. Orte sind ein Anker für die personale Identität und wirken als Bezugsgröße für die individuelle Verortung. Die Soziologen MÜHLER und OPP (2006) verweisen darauf, dass Orte auch als Einstellungsobjekte fungieren, die im Individuum ortsbezogene Assoziationen und Wertungen hervorrufen. PETZOLD (2010) beschreibt Orte hingegen eher als individuell wahrgenommene Konditionen des Handelns und folgt damit einer am rationalen Akteur orientierten Sichtweise.

Wie auch immer man Orte im Detail verstehen möchte, es ist davon auszugehen, dass sich Orts- und Raumbezüge in einer mobiler werdenden Gesellschaft verändern. Hier setzt die Multilokalitätsforschung an. Dieses im deutschsprachigen Raum recht junge Forschungsfeld beschäftigt sich mit der Verteilung der alltäglichen Lebenswelt auf verschiedene Orte (ROLSHOVEN 2006). Multilokalität wird als Phänomen an der Schnittstelle zwischen täglichem Pendeln von einem Wohnort einerseits und dem einmaligen Umzug des Wohnorts andererseits verstanden (WEICHHART 2009). Dabei spielen gleichermaßen der Aspekt der Mobilität zwischen den Orten als auch die mehrfache Verortung der Lebenswelt eine Rolle. Insbesondere bezüglich der mehrfachen Verortung gibt es jedoch noch viele offene Fragen.

Unklar bleibt insbesondere, welche Bedarfe multilokal Lebende eigentlich an Orte haben. Dies schließt die Frage ein, wie Orte gestaltet sein müssen bzw. welche Angebote für Multilokale vorgehalten werden müssen. Ich möchte in diesem Beitrag auf den Aspekt der Standardisierung von Orten am Beispiel multilokal lebender, kreativer Wissensarbeiter/innen eingehen. Die Standardisierung von Orten verstehe ich dabei als Mittel, um die „Bespielbarkeit“ dieser Orte für Multilokale zu gewährleisten. Durch Standardisierung wird die Unterschiedlichkeit von Orten reduziert und damit die Orientierung erleichtert. Zentral ist dabei die Frage, inwiefern die Multilokalen marktvermittelte Angebote der Standardisierung von Orten nutzen. Zudem gilt es zu hinterfragen, ob multilokale kreative Wissensarbeiter/innen nicht auch eigene Formen der Standardisierung praktizieren.

Zur Beantwortung dieser Fragen werde ich im folgenden Teil mit einem Blick in die Literatur zur Standardisierung von Orten beginnen. Anschließend werde ich die Passfähigkeit dieser Konzeptionen von Standardisierung für die Fallgruppe kreativer Wissensarbeiter/innen kritisch betrachten und Fragestellungen bezüglich ihrer multilokalen Verortungs- und Rauman eignungspraktiken ableiten. Ein folgender Exkurs zum Begriff „Plug&Play“ aus der Informatik wird uns helfen, Standardisierung in komplexen Systemen allgemein zu verstehen. Im dritten Teil stelle ich die Ergebnisse meiner empirischen Erhebung vor. Ein daraus abgeleitetes Konzept der „Plug&Play Places“ diskutiere ich im vierten Teil. Im letzten Teil werden Schlüsse für die weitere Forschung gezogen.

## 2 Kompatibilität von Orten mit mobilen Gesellschaftsgruppen

### 2.1 Konzeptionen der Standardisierung von Orten

Verschiedene Phänomene einer Standardisierung von Orten erlangten in jüngster Zeit wiederholte Präsenz in den Medien. Stellvertretend hierfür steht die Diskussion um das Entstehen sogenannter Coworking Spaces, die zeitlich flexibel für jeden nutzbar sind. (SCHÜRSMANN 2013; JOHNS u. GRATTON 2013; AGUITON u. CARDON 2007). Coworking Spaces sind Gemeinschaftsbüros, deren Angebot über die Bereitstellung von Büroraum, Schreibtisch und Kommunikationstechnologie weit hinausgeht. In den meisten Coworking Spaces wird dem Austausch und der Vernetzung zwischen den Nutzer/innen eine sehr große Bedeutung beigemessen. Zudem bieten viele Coworking Spaces zusätzliche Dienstleistungen, wie Gastronomie und unternehmensbezogene Dienste (bspw. Gestaltung von Websites, Steuerberatung) an. Beispiele standardisierter Räume gibt es auch im Bereich der Immobilienwirtschaft. In einem am 23.03.2014 in der FAZ Online erschienen Artikel berichtet Nadine OBERHUBER vom Erfolg sogenannter Mikroapartments. Solche Mikroapartments adressieren hochmobile Erwerbstätige, deren Wohnorte zu weit vom Arbeitsort entfernt liegen, um täglich zu pendeln. Diese Personen fragen am Arbeitsort häufig kleine, bezahlbare Wohnungen nach, die bereits vollmöbliert sind und in denen der Internetanschluss und die Stromversorgung bereits durch den/die Vermieter/in mit organisiert wurden. Einer der im Artikel wörtlich zitierten Immobilienentwickler verwendet hier sogar den Begriff der „Plug-and-Play-Lösungen“ im Bereich Wohnen. Auch hier können die Nutzer/innen zeitlich flexibel in unterschiedlichen Orten eine standardisierte und damit vorhersagbare Form von Räumen konsumieren.

Diese globale und ortsunabhängige Standardisierung von Konsumstilen quer durch verschiedene Kulturkreise wurde bereits mit der These der „McDonaldisierung“ vom Soziologen George RITZER (1993 u. 2010) beschrieben. Am Beispiel der Geschäftsmodelle von IKEA und McDonald's skizziert RITZER vier zentrale Aspekte von Standardisierung. Erstens sind die Geschäftsmodelle auf Effizienz (efficiency) ausgerichtet, die auf die Quantität statt auf die Qualität der verkauften Waren orientiert ist. Zweitens sind die Angebote berechenbar für die Kunden (calculability). Ein/e Kunde/in weiß, dass er/sie für wenig Geld viel Ware bekommt. Drittens variieren die Preise nicht merklich zwischen verschiedenen Standorten und die Abwicklung des Verkaufs und die angebotenen Services sind an jedem Standort in gleicher Form organisiert. Damit wissen Kund/innen unabhängig vom Ort des Konsums immer, was sie erwarten können (predictability). Viertens funktionieren die Geschäftsmodelle mit einem durchorganisierten Kontrollmechanismus über die Interaktion zwischen Konsument/innen und Produzent/innen (control). Angestellte bekommen standardisierte Verfahren und Routinen gelehrt und Kund/innen werden im Konsum durch die geschickte Manipulation des Handelns geleitet.

Auch der holländische Soziologe Jan Willem DUYVENDAK (2011) untersuchte die weltweite Standardisierung von Orten am Beispiel von unterschiedlichen Hotelketten, die ihren Kund/innen von lokalen Kulturen unabhängig gestaltete und

standardisierte Dienstleistungen anbieten. Dabei zeigten sich vier typische Muster, wie hochmobile Bevölkerungsgruppen Ortsbindungen zu diesen standardisierten Orten ausbilden. DUYVENDAK (2011, 12 u.15) stellt diese Typen anhand der zwei Dimensionen „Einstellung zum mobilen Leben“ und „Art der genutzten Orte“ dar. Spannend ist hierbei die Gegenüberstellung des Konsums von „generic places“ und des Konsums von „particular places“. Mit dem Begriff der „generic places“ (gewöhnlichen Orten) beschreibt DUYVENDAK das Phänomen von Orten, wie den angesprochenen Hotelketten, die weltweit und unabhängig vom Kulturraum identische Atmosphären erzeugen. Für hochmobile Personen, die gegenüber der Mobilität positiv eingestellt sind, können sie zu einem überall auffindbaren Zuhause werden. Gleichzeitig stellen diese Orte für Personen mit einer negativen Einstellung zur Mobilität eine Barriere für die Ausbildung von Ortsbindungen dar, da diese Orte über keinerlei Spezifik mehr verfügen.

Diese fehlende Spezifik standardisierter Orte wird auch bei Marc AUGÉS (1995) Ausführungen zu den „non-places“ deutlich. AUGÉ argumentiert, dass Orte in historische Erzählungen und Beziehungsgefüge zu Personengruppen eingebunden sind, die die Identität des Ortes ausmachen. Demgegenüber gibt es Orte, die über keinerlei spezifische Geschichte verfügen und damit nicht als Anknüpfungspunkt für Ortsbindungen geeignet sind. Diese Orte bezeichnet AUGÉ als „Nicht-Orte“ (non-places), da sie im kollektiven Gedächtnis nicht existieren. Als Beispiel führt AUGÉ standardisierte Orte der mobilen Gesellschaft an: Raststätten auf Autobahnen, Flughäfen und neue Bahnhöfe. Durch diese Nicht-Orte reisen wir hindurch, aber sie sind nicht Ziel der Reise. An ihnen gibt es kein organisches soziales Leben. Sie sind durch Uniformität gekennzeichnet, damit man sich in ihnen ohne Probleme zurechtfindet.

Die Entstehung dieser neuen Formen standardisierter Orte lassen sich als eine Reaktion auf die zunehmende Mobilisierung der Gesellschaft in Zeiten der Globalisierung verstehen (URRY 2000). Mit der Flexibilisierung der Arbeitswelten und zunehmender Mobilität auf dem Arbeitsmarkt bilden sich neue Anforderungen an Arbeits-, Wohn- und Freizeiträume heraus. Marktwirtschaftliche Akteure (wie bspw. Immobilienentwickler/innen, Betreiber/innen von Coworking Spaces) reagieren auf diese neuen Bedarfe mit entsprechenden Angeboten und sind damit eine treibende Kraft bei der Standardisierung von Orten.

## *2.2 Kreative Wissensarbeiter/innen als Konsument/innen standardisierter Räume?*

Auf der Nachfrageseite sind in diesem Zusammenhang kreative Wissensarbeiter/innen eine interessante Untersuchungsgruppe. Sie wurden in den späten 1990er Jahren als eine Gruppe von Hochqualifizierten „entdeckt“, die die neuen flexiblen Arbeitswelten für sich als Chance verstehen (LANGE 2007). Die kreativen Arbeitswelten werden von den Einen als postmoderne Sklaverei interpretiert (BRÖCKLING 2007), für Andere stellen sie die Befreiung von den rigiden Organisationsformen der industriellen Arbeitswelt dar (FRIEBE u. LOBO 2006). Beide Positionen betonen, dass kreatives Arbeiten in einem dynamischen, bisher nur wenig regulierten Umfeld stattfindet. Die kreativen und wissensintensiven Arbeitsfelder konnten sich im

Rahmen der Outsourcing- und Umbauprozesse von industriellen Großunternehmen entwickeln und dienen heute der Bereitstellung hochspezialisierter Dienstleistungen. Es dominiert eine sehr kleinteilige Struktur von Freelancern und Selbstständigen, die sich in stets neu zusammengesetzten Projektteams für begrenzte Zeit mit hochkomplexen Inhalten beschäftigen. Dabei spielt die immaterielle Wertschöpfung eine sehr große Rolle und Investitionen in feste Bürostrukturen verlieren an Bedeutung. Entsprechend hoch ist die Anfälligkeit der vielen „Selbstunternehmer/innen“ (BRÖCKLING 2007) und „Culturepreneurs“ (LANGE 2007) für Ausbeutungen, die durch Machtasymmetrien auf dem Markt verursacht werden (HESMONDHALGH u. BAKER 2008; GILL u. PRATT 2008). Wenige Großunternehmen kontrollieren den Zugang zu Absatzmärkten und Distributionskanälen und definieren die Besitzstrukturen von Urheber- und Vermarktungsrechten immaterieller Produkte (CAVES 2000).

Neben dieser geringen Absicherung und Regulierung der Marktbeziehungen wird in der Literatur zur Kultur- und Kreativwirtschaft auch immer wieder auf die hohe geographische Mobilität der Arbeitskräfte hingewiesen (FLORIDA 2002; FAVELL 2008; PETHE et al. 2010; MARTIN-BRELOT et al. 2010). Der hohe Grad der Spezialisierung der einzelnen kreativen Wissensarbeiter/innen und die kurzen Laufzeiten der Projekte bedingen eine hohe räumliche Mobilität. Da der Großteil der kreativen Wissensarbeiter/innen jedoch nicht im Rahmen eines Angestelltenverhältnisses mobil ist, müssen kreative Wissensarbeiter/innen mehr als andere mobile Berufsgruppen ihre Mobilität selbst organisieren. NOWICKA (2005) beschrieb beispielsweise die transnationale Mobilität von Angestellten der UNO. Sie zeigt, dass UN-Mitarbeiter/innen einen quasi diplomatischen Status genießen und ihnen bei der Entsendung an einen neuen Standort im Ausland durch den Arbeitgeber die Organisation und Finanzierung des Umzugs bzw. des Pendelns abgenommen wird. Auf solche für klassische Expatriates in Großunternehmen und internationalen Organisationen zugänglichen Relocation Services und Mobilitätsangebote können kreative Wissensarbeiter/innen selten zurückgreifen.

Es bleibt daher zu vermuten, dass kreative Wissensarbeiter/innen zur Bewältigung der eigenen Mobilität nicht zwangsläufig auf marktvermittelte und für Freelancer oft teure Angebote zurückgreifen. Es kann angenommen werden, dass die kreativen Wissensarbeiter/innen eigene, teils auch nicht auf dem Markt vermittelte Organisationsformen für Mobilität und Multilokalität entwickeln, die es ihnen erlauben, kostengünstig mehrere Orte in ihre Lebens- und Arbeitswelt zu integrieren. Die zentralen Fragen bleiben also: Wie organisieren kreative Wissensarbeiter/innen ihre Multilokalität? Über welche Mittel und Wege verankern sie sich an mehreren Orten gleichzeitig? Sind sie potentielle Nachfrager/innen standardisierter Räume? Dabei kann vermutet werden, dass eine multilokale Lebenswelt einem komplexen System gleicht, in das fortlaufend verschiedene Orte integriert und in dem Phasen von Mobilität und Immobilität verbunden werden müssen.

### 2.3 „Plug&Play“: Aus der Informatik in die Sozialwissenschaften?

Für ein grundsätzliches Verständnis bezüglich der Integration einzelner Elemente in komplexe Systeme lohnt ein Blick auf das Modell des „Plug&Play“ in der

Informatik. Fast jeder von uns nutzt heute in einer Vielzahl von Situationen USB-Geräte am Computer. USB steht für „Universal Serial Bus“ und gilt als Beispiel für die Standardisierung von Schnittstellen und Programmiersprachen im Bereich der Informatik. Diese Standardisierung wird seit den 1990er Jahren allgemein unter dem Begriff „Plug&Play“ thematisiert (KELSEY u. KELSEY 1995; SHANLEY 1995; BIGELOW 1999). „Plug&Play“ könnte dabei mit „anstecken und benutzen“ übersetzt werden. Im Grunde geht es Informatiker/innen darum, einzelne Endgeräte so zu entwickeln, dass sie kompatibel mit jedem Computersystem sind. Dies betrifft sowohl die Hardware (bspw. physische Gestaltung von Schnittstellen) als auch die Software (Programmierung). So sollen Peripheriegeräte, die man je nach Bedarf an einen Computer anschließt, ohne die aufwendige Installation von Treibersoftware funktionsfähig sein. Im Idealfall kommuniziert das Endgerät (bspw. ein Drucker, eine externe Festplatte) über automatisierte und standardisierte Protokolle mit dem Computer. Die Geräte identifizieren sich gegenseitig und das angesteckte Gerät erhält die notwendigen Ressourcen (bspw. verfügbaren Arbeitsspeicher). Es ist sofort im Kontext des betreffenden Computersystems nutzbar. Nach einer einmaligen gegenseitigen Identifikation ist das Endgerät im Computersystem bekannt und muss beim folgenden Anschluss an den Computer nicht wieder neu „erkannt“ werden. Durch diese Standardisierung und Automatisierung entsteht dem Nutzer keinerlei Aufwand. Für den Nutzer ist das Gerät nach dem Anstecken („Plug“) an den Computer direkt beispielbar („Play“). Diese technologische Entwicklung erlaubt es uns heute sogar, ohne Kabelverbindungen über Schnittstellen wie Bluetooth unsere Urlaubsfotos von der Kamera auf dem Fernseher anzuschauen oder Bahntickets von einem Tablet zu drucken. Damit zeigt sich die Zukunft von Plug&Play, in der es zunehmend um das Hinzufügen von Geräten zu Netzwerken anstatt zu einem Computersystem gehen wird (UPNP IMPLEMENTERS CORPORATION 2006).

Die Idee einer Vereinfachung der Integration von Komponenten in Systemen bzw. Netzwerken ist in einem metaphorischen Sinn auch für andere Disziplinen interessant. So gibt es in der Betriebswirtschaftslehre Ansätze, die Idee des „Plug&Play“ auf Organisationsstrukturen und Produktionsketten zu übertragen. Der Ökonom Richard VERYARD (2001) entwickelte die These, dass ein Unternehmen ebenso wie ein Computer als System verstanden werden kann, welches dann erfolgreich wird, wenn es kompatibel mit flexibel hinzufügbaren Geschäftsbereichen (business modules) seine Leistungsfähigkeit entsprechend der Marktlage anpassen kann.

In der raumwissenschaftlichen Sozialforschung hingegen ist das Modell des „Plug&Play“ – nach meinem derzeitigen Kenntnisstand – bisher nicht verwendet worden. Dennoch findet auch hier eine Auseinandersetzung mit Phänomenen statt, die grundsätzlich in dieses Modell übertragbar sind. Gerade das Phänomen multi-lokaler Lebenswelten kann hier als Beispiel dienen. In den Sozialwissenschaften umschreibt der aus der Phänomenologie abgeleitete Begriff der Lebenswelt den raum-zeitlichen Erfahrungshorizont des Alltags (BUTTIMER 1976). Nach KRAUS (2000, 2004) kann die Lebenswelt als die subjektive Wahrnehmung der eigenen Lebenslage verstanden werden. Die Lebenslage umfasst dabei die persönlichen materiellen und immateriellen Bedingungen, wie beispielsweise die Arbeits- und Wohnbedingungen, den Zugang zu und die Kontrolle über materielle Ressourcen,

die Einbindung in soziale Netzwerke, die körperlichen Möglichkeiten und den eigenen Gesundheitszustand (KRAUS 2004, 9). Die eigene Lebenswelt stellt also ein subjektives Konstrukt der eigenen alltäglichen Realität dar.

Bezieht man das aus der Informatik stammende Konzept des „Plug&Play“ nun auf den sozialwissenschaftlichen Begriff der Lebenswelt, so kann eine Lebenswelt auch als komplexes kognitives System verstanden werden, welches aus einzelnen Elementen zusammengesetzt ist. Diese Elemente müssten in einer Art und Weise miteinander verbunden sein, die dem einzelnen Menschen kohärent erscheint. Diese Metapher nutzend kann die Einbindung der systemischen Elemente „Lebensorte“ in die Lebenswelt, also in den subjektiven Erfahrungshorizont, untersucht werden. Beispielsweise lassen sich Prozesse der Standardisierung von Orten in multilokalen Lebenswelten adäquater verstehen. Dies will ich anhand der empirischen Ergebnisse im folgenden Abschnitt darlegen.

### **3 Subjektive Standardisierung von Orten in der multilokalen Lebenswelt**

In der Präsentation der empirischen Ergebnisse fokussiere ich hier auf die Aspekte, die das Herstellen von Ortsbezügen betreffen.<sup>1</sup> Dabei zeigen die Interviews, wie sich die interviewten kreativen Wissensarbeiter/innen neue Orte aneignen. Zudem lässt sich nach den Punkten differenzieren, die eher die berufliche Anbindung und die Organisation des Arbeitens an den verschiedenen Orten betreffen, sowie denjenigen Aussagen der Interviewpartner/innen, die eher auf das Wohnumfeld und die private Verankerung Bezug nehmen.

#### *3.1 Ortsaneignung*

Durch das regelmäßige Pendeln zwischen mehreren Arbeits- und Wohnorten in verschiedenen Ländern verändert sich die Geographie der Lebenswelt der Interviewten kontinuierlich: neue Orte kommen hinzu, während bestehende Orte an Bedeutung verlieren. Der Umgang mit dieser stetigen Veränderung erfordert von den kreativen Wissensarbeiter/innen eine Ausbildung von spezifischen Routinen der Ortsaneignung. Das Grundproblem besteht darin, dass jeder Ort bis zu einem gewissen Grad anders funktioniert. Die Stadtlandschaft sieht anders aus, die Menschen haben eine andere Mentalität, und die Orientierungssysteme variieren. Insbesondere die lokalspezifische Kultur muss nach Ankunft an einem neuen Ort erst einmal erschlossen werden. Hierfür spielt die Fähigkeit, sich anzupassen und seine eigene Persönlichkeit in den Hintergrund zu stellen, eine große Rolle. So entsteht

---

<sup>1</sup> Ich greife hier auf eine Erhebung aus den Jahren 2010 bis 2012 zurück. Im Rahmen dieser Forschung wurden 25 kreative Wissensarbeiter/innen mit biographisch-narrativen und problemzentrierten Interviewtechniken sowie mit der Methode des kognitiven Kartierens befragt. Als Auswahlkriterien galten (1) die Erwerbstätigkeit in einem kreativen bzw. wissensintensiven Berufsfeld sowie (2) aktuelle grenzüberschreitende Multilokalität (und bestenfalls multiple berufliche Anbindung). Bei der Auswahl wurde auf eine heterogene Zusammensetzung des Samples hinsichtlich der sozio-ökonomischen Merkmale geachtet. Ausführliche Erläuterungen zur hier verwendeten Methodik finden sich als Open-Access-Publikation in NADLER (2014).

auch in einem durch Mobilität geprägten Leben kein Automatismus, sich an einem neuen Ort zurecht zu finden.

Das Ankommen an einem neuen Ort wird als ein „temporärer Zwischenzustand“ beschrieben, in dem die Multilokalen noch nicht verstehen, wie der Ort funktioniert und wie man sich am Besten in die lokale Gemeinschaft integriert. Christian<sup>2</sup> – ein bildender Künstler, der zwischen Deutschland und Frankreich pendelt – beschreibt, wie sein ständiges Umziehen innerhalb Frankreichs und letztlich sein Umzug nach Deutschland eine kognitive Herausforderung darstellen:

„Ich glaube nicht, dass man sagen kann, es gäbe eine Gewohnheit beim Umziehen. Jeder neue Ort stellt eine neue Schwierigkeit dar. Man muss sich als Person wieder installieren, man muss seine Verankerung neu finden. Jedes Mal ist man eine andere Person, weil man auf das angewiesen ist, was einem die anderen spiegeln. Als ich nach Deutschland kam, sprach ich überhaupt kein Deutsch, und ich konnte nicht die Person sein, die ich woanders sein kann. Und selbst wenn ich in Frankreich umzog, wenn man an einem neuen Ort ankommt, so sind die Mentalitäten unterschiedlich, die Systeme unterscheiden sich, die Leute vor Ort kennen sich. Man ist immer der Fremde, jedes Mal aufs Neue. Man muss immer wieder neue Wurzeln finden.“

Hier zeigt sich, dass das Aufbauen neuer sozialer Beziehungen ein wichtiger Aspekt bei der Aneignung neuer Orte ist. Dabei findet meist eine zweistufige Passage von einem „Fremdort“ zu einem „Eigenort“ statt (vgl. STOCK 2009). In einem ersten Schritt beobachten meine Interviewpartner/innen nach Erstkunft am neuen Ort die soziale Umgebung und halten ihre eigene Persönlichkeit eher verdeckt. Im zweiten Schritt bauen sie neue soziale Beziehungen zu lokalen Personen und Gruppen auf und bringen sich dort zunehmend ein. Hier sind berufliche Engagements und die einhergehenden beruflichen Kontakte am neuen Ort ein hilfreicher Ausgangspunkt für die Etablierung privater sozialer Beziehungen. Auch der Erwerb von Immobilien erhöht die soziale Interaktion vor Ort – sei es im Umgang mit Behörden oder aber mit Nachbar/innen. Letztlich wirken bereits vor Ankunft bestehende private Kontakte als ein Katalysator für die Ausweitung der sozialen Netzwerke.

In der Praxis erschließen sich viele meiner Interviewpartner/innen neue Orte vor allem zu Fuß und auf langen Spaziergängen durch die Stadtteile, in die sie gezogen sind. Hierbei spielen sie mit einem kontrollierten „Verirren“ und betonen, dass man für alle möglichen Formen von Begegnungen offen sein muss. Sich in einem Gebiet zu verlaufen erzeugt den Zwang, sich mit der lokalen Bevölkerung auszutauschen – nämlich mindestens um nach dem Weg zu fragen. Daraus können neue Situationen und soziale Beziehungen erwachsen.

Neue Orte sind häufig dann „Eigenorte“ geworden, wenn meine Interviewpartner/innen neue soziale Netzwerke und auch ortsspezifische Aktivitäten erschlossen haben und sich das Gefühl von Alltäglichkeit einstellt. Birgit, die in einer ostdeutschen Stadt ein Planungsbüro betreibt und an einer hessischen Universität eine Professur

---

<sup>2</sup> Die Namen der Interviewpartner sind fiktiv, der berufliche Hintergrund und die geographischen Bezüge bilden jedoch die Realität ab.



innehat, erklärt, dass sie in Hessen immer im selben Hotel übernachtet. In der hessischen Stadt arbeitet sie ausschließlich und isst routinemäßig nur in Mensen und Cafeterien. In der ostdeutschen Stadt jedoch wohnt sie in einer eigenen Wohnung, sie kocht mit ihrem Partner und trifft sich mit Freunden. Dirk arbeitet und lebt in Deutschland und Bulgarien. In Deutschland fährt er mit dem Rad zur Arbeit. In der bulgarischen Stadt geht er ausschließlich zu Fuß. Emil lebt und arbeitet in der Schweiz und in Deutschland. Er hört sich in Deutschland gern klassische Konzerte an, während er in der Schweiz eher in Theater geht. Meine Interviewpartner/innen suchen gezielt nach dem Mehrwert der eigenen Multilokalität, der sich in der Komplementarität der einbezogenen Orte ausdrückt. In dem Moment, in dem sie diesen Mehrwert erkennen, haben meine Interviewpartner/innen einen Platz für den neuen Ort mit seinen spezifischen Möglichkeiten gemäß ihrer eigenen Bedürfnisse gefunden und binden ihn in die Geographie ihrer Lebenswelt ein. Dabei spielt das Gleichgewicht zwischen der Befriedigung und dem Zurückstellen persönlicher Bedürfnisse eine Rolle. Die Multilokalen passen sich zwar den lokalen Kulturen an, sie sind aber nicht bereit, sich komplett zu verstellen. Um sich treu zu bleiben, werden lokale Gepflogenheiten, die den persönlichen Bedürfnissen zu stark entgegenstehen, auch ignoriert. Nur so können sich die Interviewpartner/innen Orte wirklich aneignen.

Für die Herstellung von Alltäglichkeit ist auch die ubiquitäre Verfügbarkeit von materiellen Objekten ein entscheidender Aspekt. In meinen Interviews wird dies deutlich, wenn die kreativen Wissensarbeiter/innen über die Dinge des alltäglichen Bedarfs sprechen. So hat Emil in jeder seiner Wohnungen eine Badehose hinterlegt, damit er überall Schwimmen gehen kann. Oskar hat überall ein paar Joggingschuhe stehen. Aurélien hat an verschiedenen Orten identisch eingerichtete Ateliers, um seine Kunst weiterverfolgen zu können. Auch CDs, Bücher, Hygieneartikel, Kleidung etc. werden von meinen Interviewpartner/innen an mehreren Orten vorgehalten, sodass das Reisen ohne großes Gepäck komfortabler wird und die Orte bei Ankunft trotzdem alle „bespielt“ werden können.

Wichtig ist, dass die Passage von einem „Fremdort“ zu einem „Eigenort“ mit emotionalen Belastungen einhergehen kann. Oft sind Partner/in, Familie und Freund/innen an früheren Orten verblieben und am neuen Ort ist man noch einsam. Hier greifen die kreativen Wissensarbeiter/innen auf virtuelles und imaginäres Reisen an die früheren und schon etablierten „Eigenorte“ zurück, um in diesen Situationen emotionale Stabilität zu etablieren (vgl. Begriffe „virtual travel“ und „imaginative travel“ bei LARSEN et al. 2006). Gleichzeitig kann die soziale Neuinstallation an einem Ort zu einem Verlust von sozialen Bindungen an anderen, früheren Orten führen, da soziale Bindung und emotionale Aufmerksamkeit lediglich eine begrenzte Ressource in der eigenen Lebenswelt darstellen.

### 3.2 Multilokales Arbeiten

Meine Interviewpartner/innen nutzen verschiedene Praktiken, um den Arbeitsalltag an mehreren Orten zu bewerkstelligen. Dabei spielen die eingangs erwähnten marktbasierteren Formen wie Coworking Spaces jedoch kaum eine Rolle. Federico – ein Historiker und kultureller Mediator, der zwischen Deutschland, Tschechien, Slowenien und Italien pendelt – beschreibt seine Situation mit folgenden Worten:

„Unser Coworking Space ist die Bibliothek, weißt du. Die Bibliotheken haben alle mittlerweile Internet. Die sind sehr gemütlich. Ja, ich glaube, das ist so. Weil, wenn ich daran denke, wenn ich in Tschechien bin, gehe ich in die Bibliothek. Wenn ich in Slowenien und Italien bin, mache ich dasselbe. Wenn ich in London bin, gehe ich immer... oder kann ich in die British Library gehen.“

Kreative Wissensarbeit findet häufig in vergleichsweise flexibler Form statt. Kreative Wissensarbeiter/innen brauchen einen Tisch und einen Internetanschluss. Dies bieten beispielsweise Bibliotheken. Sie sind zum Recherchieren und Studieren gedacht und entstanden eigentlich nicht als Büroersatz für multilokale Arbeitskräfte. Dennoch bieten sie im Prinzip das Gleiche wie ein Coworking Space: einen Schreibtisch, einen Internetzugang, eine Cafeteria und die Möglichkeit zum Austausch mit anderen Menschen. Ähnliches gilt für die Lounges an Flughäfen und Bahnhöfen sowie Cafés, die meine Interviewpartner/innen ebenso zum Arbeiten nutzen. Zudem sind im künstlerischen Bereich Residenzprogramme etabliert, die gleichermaßen Wohn- und Arbeitsraum für einen eher kurzen Zeitraum bereitstellen. Im wissenschaftlichen Bereich gibt es die Möglichkeit, Büroarbeitsplätze und Zugang zum Internet als Gastwissenschaftler an fremden Instituten zu nutzen. Soweit möglich greifen die multilokal Arbeitenden auch auf Räume bei Familienangehörigen und Freunden zurück.

Darüber hinaus spielt der Zugang zu Arbeitsplätzen über Teilzeitanstellungen eine gewisse Rolle. Meine Interviewpartner/innen haben meist mehrere berufliche Anbindungen in verschiedenen Orten. Entsprechend steht ihnen zumindest in einem Ort oft ein durch den Arbeitgeber bereitgestellter Arbeitsraum zur Verfügung. Im Fall von selbstständiger Tätigkeit teilen sich meine Interviewpartner/innen auch gemieteten Arbeitsraum mit anderen Kolleg/innen und Freund/innen. So beschreibt Pia, die in Deutschland an einer Uni arbeitet und in Dänemark ein Architekturbüro betreibt, dass es auch für die soziale Integration wichtig ist, mit anderen Kollegen gemeinsam zu arbeiten:

„Wie wir das planen ist einfach, dass wir ein etwas größeres Büro mieten, wo wir eben zusammensitzen können. Ähm weil wir auch glauben, dass es ganz gut ist, also ein bisschen Publikumsverkehr zu haben. Und vor allem einfach, weil also Ronald, der Sanierer, ähm hat andere Kompetenzen als ich. Und wir beraten uns eh schon oft mit unseren Projekten. Und da können wir uns auch gleich zusammensetzen, und vielleicht auch zusammen was entwickeln in Deutschland. Einfach indem wir zusammenwerfen, was wir haben sozusagen. Und das kann ich mir aber einfach auf so einer persönlichen Ebene gut vorstellen, dass wir uns zusammensetzen irgendwie.“

Meine Interviewpartner/innen suchen sich Lücken in bestehenden Systemen, die ihnen das Arbeiten abseits marktwirtschaftlich angebotener Dienstleistungen ermöglichen. Dies bedeutet jedoch nicht, dass sie die marktwirtschaftlichen Angebote grundsätzlich ablehnen. Eher identifizieren und präferieren sie die günstigeren Varianten, sich einen Arbeitsplatz zu organisieren. Dabei findet auch eine Umdeutung von Orten, die für andere Nutzungen vorgesehen waren (Bahnhöfe, Flughäfen, Bibliotheken, Cafés), zu Arbeitsorten für kreative Wissensarbeit statt. Es zeigt sich, dass die genutzten Angebote im Vergleich zwischen den Orten ähn-

lich strukturiert sind und damit eine gewisse Vorhersagbarkeit bezüglich ihrer Nutzbarkeit erlauben. Auch ist ihr Zugang relativ offen und für die Nutzung sind keine größeren Ressourcen nötig. Somit sind diese Angebote flexibel und nach (dem bei meinen Interviewpartner/innen schlecht prognostizierbaren) Bedarf nutzbar. Zudem spielt bei der Auswahl und Organisation von Arbeitsorten deren stimulierende Atmosphäre eine Rolle. Laut Aussagen der kreativen Wissensarbeiter/innen sollen sie den Kontakt mit der lokalen Bevölkerung und Einblicke in die lokale Kultur ermöglichen.

### 3.3 *Multilokales Wohnen*

Auch für den Bereich des multilokalen Wohnens lassen sich spezifische Praktiken beobachten, die von denen anderer hochmobiler Gruppen abweichen. Neben den schon erwähnten Wohnformen in Künstlerresidenzen nutzen die multilokalen kreativen Wissensarbeiter/innen weitere Möglichkeiten der Erschließung günstiger Unterbringungsarten. Da die Periodizität des Pendelns und die Dauer der Anwesenheit an den verschiedenen Orten für kreative Wissensarbeiter/innen schwer vorhersehbar sind, müssen diese Formen des Wohnens ähnlich denen des Arbeitens wenig Bindung verursachen und flexibel zugänglich sein. Im Rahmen der Multilokalität werden zudem nicht alle Orte gleich stark frequentiert, so dass nicht an allen Orten im gleichen Maße „gewohnt“ werden muss.

So zeigt sich, dass das Anmieten einer Wohnung – selbst in möblierter Form – nicht zwangsläufig eine passende Wohnform ist. Meine Interviewpartner/innen weichen stattdessen auf Freund/innen, Bekannte und Familienmitglieder aus, bei denen sie für eher seltene und kürzere Aufenthalte unterkommen können. Daneben sind auch Wohngemeinschaften eine effektive Variante, den Aufwand des Haltens einer Wohnung durch Teilen der Verantwortung zu minimieren. Das Teilen geht dabei so weit, dass nicht nur die Wohnung, sondern in alternierendem Rhythmus dasselbe Zimmer von zwei Multilokalen geteilt wird. Xaverio, der als Photograph zwischen Mailand, Berlin und Rom pendelt, beschreibt, dass er in Mailand eine Wohnung und ein Atelier besitzt. In Berlin und Rom hingegen teilt er sich mit einem Historiker, der ebenfalls zwischen diesen beiden Städten pendelt, je ein möbliertes Zimmer. Dabei stimmen sich die beiden über ihre Anwesenheiten kontinuierlich ab. Auch Dirk teilt sich in Deutschland eine Wohnung mit einer Freundin, die werktags in eine andere Stadt auspendelt. Er kann ihre Wohnung unter der Woche mitnutzen, während er selbst nur in Bulgarien eine eigene Wohnung unterhält.

Auch werden Hotels als flexible Wohnformen gewählt. Kate arbeitet als Supervisorin für Filmübersetzungen und pendelt zwischen Frankreich, Spanien, Deutschland, Italien, England und den USA. Sie beschreibt, dass sie über mehrere Jahre keinen festen Wohnsitz mehr hatte, da sie nie länger als vier bis fünf Tage an einem Ort war und nicht vorhersehen konnte, wohin sie danach musste. Aus diesem Grund bezieht sie immer wieder dieselben Hotels in denselben Städten. Sie hinterlässt dort ihre wichtigsten Dinge in einem Koffer und lässt sich diesen auf das Zimmer stellen, bevor sie anreist. So stehen in mehreren Hotels fast identisch gepackte Koffer von ihr und ihr Wohnen findet in Hotels statt. Auch Birgit beschreibt, dass ihr Hotel in einer hessischen Stadt für sie die Hälfte der Woche

zur Wohnung wird. Dort versteht sie sich gut mit dem Personal und genießt, dass sie sich um nichts kümmern muss. Aurélien, ein bildender Künstler, zieht es vor, sich bei seinen Aufenthalten in Frankreich bei Bekannten und Freund/innen einzuquartieren. Im Gegenzug hält er für seine Gastgeber/innen in seiner Wohnung in Deutschland auch immer einen Schlafplatz bereit:

„Es geht darum, immer ein freies Zimmer für jemanden zu haben, der kurzfristig vorbeikommen muss. Zum Arbeiten beispielsweise. Und dadurch verschiedene Orte in Europa zu erschließen, an denen diese Möglichkeit besteht. Und warum nicht in Form einer gegenseitigen beruflichen Unterstützung. Das ist es, was ich beginne, in Paris zu machen. Befreundete Künstler bringen mich dort für die Dauer einer Ausstellung unter. Weil ich gerade irgendetwas in Paris organisiere, also, weil mir jemand seine Wohnung zur Verfügung stellt. Und wo es so einen Wohnungstausch gibt, der sich machen lässt. Das ist eine komplett neue Form von Ökonomie, die man da praktizieren kann.“

Der Vorteil solcher Wohnformen besteht darin, dass meine Interviewpartner/innen einen direkteren Zugang zu lokalen Netzwerken bekommen, die für die kreative Wissensarbeit eine wertvolle Ressource darstellen. So beschreibt auch Federico, dass er bei seinen Aufenthalten in Tschechien und Slowenien bei befreundeten Wissenschaftler/innen Unterkunft sucht. Dies gewährleistet ihm inspirierende Gespräche und eine Anbindung an Personen vor Ort. Insgesamt zeigt sich, dass meine Interviewpartner/innen nicht immer den marktkonformen Weg wählen und eher flexible, selbstorganisierte Formen des Wohnens nutzen. Dies hat nicht nur mit den finanziellen Kosten zu tun. Auch stellt das Unterhalten mehrerer Wohnungen einen bedeutenden Aufwand dar. So beschreibt Isabel, eine Dolmetscherin aus Barcelona, Ibiza und Berlin, wie sich die Ankunft in ihren verschiedenen Wohnungen im Alltag darstellt:

„Ich muss erst mal die ganzen Pflanzen wegschmeißen oder retten, wenn sie noch leben. Immer habe ich irgendwo Orangen vergessen, und Äpfel, und es riecht schlecht irgendwo. Das Essen, im Kühlschrank habe ich irgendwas Komisches vergessen, dass ein Leben sich da entwickelt hat. Und ich muss immer alles überprüfen. Oder ein Handwerker war da und ich habe einen Termin vergessen. Jetzt, während ich weg war, kam der Schornsteinfeger ins Haus. Und ich war nicht da. Also das passiert immer oft. Äh oder das Telefon ist kaputt gegangen, weil da irgendwo ein Blitz eingeschlagen ist. Also ich muss immer überprüfen, was da alles passiert ist, und Sachen richtig stellen. Und irgendwie Wohnungen brauchen schon ein bisschen Pflege.“

Diesen Pflegeaufwand für mehrere Wohnungen können die Multilokalen zeitlich nicht ausreichend leisten. Daher macht es aus ihrer Sicht Sinn, die Multilokalität in flexibleren und weniger aufwendigen Wohnformen zu leben, wobei häufig nur an einem Hauptort der eigenen Lebenswelt eine eigene Wohnung unterhalten wird (vgl. auch NADLER u. MONTANARI 2013).

## 4 Diskussion der Ergebnisse

### 4.1 Plug&Play Places

Die Ergebnisse verdeutlichen, dass meine Interviewpartner/innen selbst Verantwortung für die Organisation von Arbeits- und Wohnorten übernehmen und sich proaktiv um soziale Kontakte in neuen Orten und damit Ortsaneignung bemühen. Durch das kontinuierliche Einbinden neuer Orte im Rahmen ihrer beruflichen Tätigkeit entwickeln die hier untersuchten kreativen Wissensarbeiter/innen eine gewisse „Polyperspektivität“, durch die sie Orte und ihre spezifischen Standortofferten – ähnlich wie von PETZOLD (2010) beschrieben – miteinander vergleichen können. Aus diesem Prozess des Vergleichens heraus entsteht ein Bewusstsein über die Komplementarität der Orte und damit über die Sinnhaftigkeit der individuellen Geographie der Lebenswelt. Welche Analogien lassen sich hieraus zur Idee des „Plug&Play“ erkennen?

Erstens kann die multilokale Lebenswelt als ein System verstanden werden. Dieses System ist – ähnlich einem Computersystem in der Informatik – aus Einzel-elementen (u. a. Orten) zusammengesetzt, welche in der Summe eine kohärente funktionale Struktur darstellen. Für jeden Multilokalen hat das individuelle Muster der Orte Auswirkungen auf Handlungsoptionen, Identität und Handeln.

Zweitens zeigen sich in den Praktiken der Ortsaneignung Ähnlichkeiten mit der initialen Konfiguration von Plug&Play-Endgeräten an einem Computer. Sobald ein neuer Ort in die multilokale Lebenswelt hinzugefügt wird, gleichen die Multilokalen die Erfahrungen aus früheren Orten mit den ersten Eindrücken am neuen Ort ab. Durch Vergleichsprozesse wird ergründet, wie der neue Ort in die Lebenswelt eingefügt werden kann und welchen Mehrwert seine Integration liefert. Ähnlich dem Anstecken eines neuen Endgerätes an einen Computer erhöhen sich dadurch die Handlungsmöglichkeiten im Rahmen des Systems „individueller Lebenswelt“. Klar ersichtlich wurde an den empirischen Beispielen, dass die neuen Orte für die eigene Lebenswelt standardisiert wurden. Dies geschieht durch die beschriebenen Praktiken der Erschließung flexibler Arbeits- und Wohnformen und der Aneignung von Orten über den Aufbau sozialer Kontakte. Sobald ein Ort durch eine Person zu ihrer Lebenswelt hinzugefügt („plugged“) und konfiguriert wurde, ist dieser Ort nach Perioden der Abwesenheit im Moment des Wiederankommens jederzeit wieder bespielbar („playable“), ohne dass eine erneute Konfiguration notwendig wäre. Zudem wurde verdeutlicht, dass sich diese Standardisierung auf eine subjektive Art und Weise vollzieht. Das personenspezifische Muster der Orte ist in der Form für eine andere Person, mit anderen individuellen Bedürfnissen, nicht gleichermaßen „bespielbar“.

Drittens findet in einem Computersystem ein stetiger Abgleich von Bedürfnissen einzelner Endgeräte hinsichtlich der Ressource Rechenkapazität statt. Entsprechend der Leistungskraft des Chips wird jedem Endgerät Speicherplatz zur Verfügung gestellt. Diese Ressourcenverteilung findet auch zwischen Orten innerhalb der multilokalen Lebenswelt statt. Ressourcen sind dabei Zeit, Geld, materielle Dinge aber auch emotionale Bindungen und die kognitive Kapazität für Multilokalität. Diese Ressourcen werden in für das eigene Leben optimierter Form auf



Abb. 1: Illustration der Plug&Play Places

Quelle: eigene Darstellung

die verschiedenen Orte verteilt. Damit wird die Kohärenz und Sinnhaftigkeit der Multilokalität abgesichert. Alle Orte erhalten so viele Ressourcen wie notwendig, um die mit ihnen verbundenen Möglichkeiten bestens zu nutzen.

Viertens gilt für Plug&Play-Endgeräte, dass sie nach dem Abziehen vom Computer keine Ressourcen mehr verbrauchen. Sie geben den Arbeitsspeicher für verbleibende Geräte frei. Ähnlich verbrauchen die Orte, in der Form wie sie meine Interviewpartner an die eigene Lebenswelt anpassen, so wenig Ressourcen wie möglich. Die abseits vom Markt besorgten Wohn- und Arbeitsformen sind so strukturiert, dass sie bei Abwesenheit wenig finanziellen und organisatorischen Aufwand verursachen. Gleichzeitig aber sind sie bei Bedarf spontan und flexibel wieder nutzbar.

In diesem Sinne können die Ortsanbindungen im Rahmen der multilokalen Lebenswelten meiner Interviewpartner/innen als „Plug&Play Places“ verstanden werden. „Plug&Play Places“ sind kohärent in das System Lebenswelt eingefügt und mit jeder erneuten Ankunft an diesen Orten sofort wieder einsetzbar. Aus der Sozialphänomenologie ist bekannt, dass Menschen ihre Lebenswelt kohärent gestalten, um sich darin wohlfühlen (BUTTIMER 1976). Diesem Anspruch werden die „Plug&Play Places“ im Kontext subjektiv standardisierter Multilokalität gerecht.

#### *4.2 Objektive vs. subjektive Standardisierung von Orten*

Mit Blick auf die in Abschnitt 2 skizzierten Überlegungen zur Standardisierung von Orten möchte ich an dieser Stelle eine Unterscheidung in eine objektive und eine subjektive Standardisierung von Orten vorschlagen (vgl. Tab. 1). Ich verstehe dabei die bestehenden Ansätze, die Standardisierung von Orten zu beschreiben, als die objektive Form der Standardisierung. RITZERS Gedanken zu McDonaldisie-

zung, DUYVENDAKS Ausführungen zu den Generic Places und AUGÉS Überlegungen zu den Non-Places haben gemein, dass sie einen Prozess der Standardisierung beschreiben, der auf einen Massenkonsum abzielt. Es wird hierbei mit der Denkfigur einer anonymen Masse von Konsument/innen gearbeitet, die standardisierte Verkaufsräume und Angebote nutzen. Das Beispiel der Hotelketten als Prototyp der Generic Places bei DUYVENDAK entspricht dabei den Kriterien der McDonaldisierung nach RITZER. Basierend auf Effizienz werden Kund/innen schnell abgefertigt und es soll eine hohe Nutzung der standardisierten Räume erreicht werden. Für die Kund/innen ist berechenbar, dass sie für einen bekannten Preis eine standardisierte Dienstleistung bekommen. Sie können vorhersehen, dass diese Information valide für verschiedene Regionen der Erde ist. Zudem ist die Interaktion zwischen Hotelgast und Hotelpersonal durchstrukturiert und standardisiert, sodass der Transaktionsprozess kontrolliert und zügig ablaufen kann.

Tab. 1: Vergleich Objektive und Subjektive Standardisierung von Orten

Objektive Standardisierung im Konzept der „Generic Places“	Subjektive Standardisierung im Konzept der „Plug&Play Places“
Effizienz: Schnell und viel	Effizienz: Ortsaneignung; Orientierung; Flexibilität
Berechenbarkeit: Viel für wenig Geld	Berechenbarkeit: Kosten und Nutzen der Multilokalität
Vorhersagbarkeit: Standardisierte, einfache Produktionsschritte	Vorhersagbarkeit: Was erwartet mich an einem Ort? Orientierung
Kontrolle: Verkäufer-Kunde-Interaktion beim Konsumieren	Kontrolle: Beziehung zwischen Individuum und Ort; Vergleich; Komplementarität; Ressourcenverteilung
Träger: Unternehmen	Träger: Multilokal lebende Personen
Wirkung: Veränderung von bestehenden und Schaffung neuer Strukturen	Wirkung: Nutzbarmachung von bestehenden Strukturen

Quelle: eigene Darstellung

Überträgt man das Kategoriensystem der McDonaldisierungsthese auf das Konzept der Plug&Play Places, so zeigen sich klare Differenzen. Zwar ist auch die Idee des „Plug&Play“ in der Informatik auf Standardisierung ausgerichtet und auch im Begriff der „Plug&Play Places“ wird darauf rekurriert. Aber Standardisierung beschreibt hier eher eine subjektive Standardisierung. Es geht um die Standardisierung weniger Orte für ein Individuum. Es wird die Einpassung von Orten in die komplexen individuellen Lebenszusammenhänge einer Person beschrieben. Auch hier geht es um die Absicherung von Effizienz. Durch Praktiken der Orientierung und Ortsaneignung werden Orte entsprechend den Eigenbedarfen von Multilokalen zu flexibel einsetzbaren Bestandteilen der eigenen Lebenswelt. Sind die Orte subjektiv standardisiert, ermöglichen sie ebenso Berechenbarkeit und Vorhersagbarkeit für das multilokale Individuum. So ist der multilokalen Person bekannt, welche Kosten und Nutzen jeder Ort im Rahmen der Lebensverwirklichung bietet.

Zudem weiß eine multilokale Person durch die vorangegangene Standardisierungsleistung, was sie an einem Ort erwartet. Sie kann mit Wahrscheinlichkeit vorher-sagen, welche Wohn- und Arbeitsmöglichkeiten sie dort hat und auf welche Per-sonen mit welchen Mentalitäten sie treffen wird. Im Sinne einer Kontrolle erlauben Plug&Play Places dem multilokalen Individuum, seine Beziehung zum einen Ort immer wieder durch Vergleich mit den anderen Orten der eigenen Lebenswelt zu hinterfragen. Entsprechend den eigenen Bedürfnissen, der Ressourcenverfüg-barkeit und den komplementären Standortofferten kann jeder Ort in die eigene Lebenswelt eingepasst werden. Damit geht die Optimierung der Ressourcenver-teilung (von Geld, Material, Zeit, sozialer und emotionaler Bindung) über die zu bespielenden Orte einher.

Letztlich ist diese Standardisierung von Plug&Play Places aber nicht wirk-sam für andere Personen. Damit ist sie nicht objektiv, wie im Fall von IKEA, McDonald's oder globalen Hotelketten. Diese Standardisierung ist an den sehr individuellen Bedürfnissen einzelner Personen, und nicht an den durchschnitt-lichen Bedürfnissen einer anonymen Konsumentengruppe, orientiert. Zudem wird sie nicht durch einen marktwirtschaftlichen Anbieter getragen, sondern durch das multilokale Subjekt selbst gestaltet. Während die objektive Standardisierung von Orten zur Veränderung der physischen Umgebung beiträgt, tut dies die subjektive Standardisierung nicht zwangsläufig. Das Ausbilden der „Bespielbarkeit“ von Orten kann auch einen rein kognitiven Charakter haben. Wichtig ist nur, dass die „Plug&Play Places“ für das multilokale Individuum flexibel und kompatibel sind. Dafür ist nicht in jedem Fall die Veränderung der physischen Umgebung nötig.

## 5 Schlussfolgerungen und Ausblick

Das Konzept der „Plug&Play Places“ stellt ein Hilfsmittel dar, um besser zu ver-standen, wie multilokale Personen Ortsbindungen entwickeln und welche Bedeutun-gen Orte in diesem Kontext haben. Orte stellen demnach ein funktionales Element im System der eigenen Lebenswelt dar. Dabei bietet der Blick auf die Idee des Plug&Play eine Möglichkeit, Standardisierung im Rahmen komplexer Systeme zu rekapitulieren. Die bisher bestehenden Versuche, die Standardisierung von Orten und Räumen zu beschreiben, sind dafür unzureichend. Sie beziehen sich nur auf objektive und direkt im physischen Raum ablesbare Phänomene. Demgegenüber er-laubt das als heuristische Konzept zu verstehende „Plug&Play Places“ die subjektive Standardisierung nachzuvollziehen, die sich nicht immer in Veränderungen des physischen Raumes ausdrücken muss. Beide Aspekte der Standardisierung werden im Rahmen zunehmender Mobilität vermutlich an Bedeutung gewinnen und haben daher ihre Berechtigung als konzeptionelle Basis für die weitere Forschungsarbeit.

Dennoch muss auch erwähnt werden, dass die Ausführungen zum Konzept der „Plug&Play Places“ nur einen Erstentwurf darstellen können. Das qualitative For-schungsprojekt hatte einen explorativen Charakter und das Sample der kreativen Wissensarbeiter/innen ist bezüglich der Übernahme von Selbstverantwortung und der Akzeptanz von Mobilität tendenziell positiv eingestellt. Um diese Überlegungen weiter auszuarbeiten, sind weitere Forschungen zu anderen multilokalen Gruppen



beziehungsweise mit umfangreicheren Erhebungen notwendig. Spannend für die weitere empirische Fundierung wären zudem Panel-Studien, da sich in den Interviews bereits zeigte, dass Multilokalität häufig als temporärer Abschnitt im Leben reflektiert wird. Es stellt sich also die Frage, inwiefern sich die subjektive Standardisierung von Plug&Play Places auch nach Beendigung einer multilokalen Lebensphase erhält.

## Literatur

- AGUITON, C. u. D. CARDON 2007: The Strength of Weak Cooperation: an Attempt to Understand the Meaning of Web 2.0. In: *Communications & Strategies*, 2007 Quarter 1, 65, S. 51–65.
- AUGÉ, M. 1995: *Non-places: An Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. London u. New York.
- BIGELOW, S. J. 1999: *The Plug & Play Book*. New York.
- BRÖCKLING, U. 2007: *Das unternehmerische Selbst: Soziologie einer Subjektivierungsform*. Frankfurt/M.
- BUTTNER, A. 1976: Grasping the Dynamism of Lifeworld. In: *Annals of the Association of American Geographers*, 66, 2, S. 277–292.
- CAVES, R. E. 2000: *Creative Industries: Contracts between Art and Commerce*. Cambridge u. London.
- DOWNES, R. M. u. D. STEA 1982: *Kognitive Karten: Die Welt in unseren Köpfen*. New York.
- DUCHÊNE-LACROIX, C. 2009: Mit Abwesenheit umgehen. Kontinuität und Verankerung einer transnationalen Lebensführung jenseits territorialer Abgrenzungen. In: *Informationen zur Raumentwicklung*, 1/2, S. 87–98.
- DUYVENDAK, J. W. 2011: *The Politics of Home: Belonging and Nostalgia in Western Europe and the United States*. Basingstoke u. New York.
- FAVELL, A. 2008: *Eurostars and Eurocities: Free Movement and Mobility in an Integrating Europe*. Oxford.
- FLORIDA, R. 2002: *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community & Everyday Life*. New York.
- FRIEBE, H. u. S. LOBO 2006: *Wir nennen es Arbeit: Die digitale Bohème oder: Intelligentes Leben jenseits der Festanstellung*. München.
- GILL, R. u. A. PRATT 2008: In the Social Factory?: Immaterial Labour, Precariousness and Cultural Work. In: *Theory, Culture and Society*, 25, 7–8, S. 1–30.
- HESMONDHALGH, D. u. S. BAKER 2008: Creative Work and Emotional Labour in the Television Industry. In: *Theory, Culture and Society*, 25, 7–8, S. 97–118.
- JOHNS, T. u. L. GRATTON 2013: The Third Wave of Virtual Work. In: *Harvard Business Review*, January–February, S. 1–9.
- KELSEY, J. u. J. KELSEY 1995: *Programming Plug and Play*. Indianapolis.
- KRAUS, B. 2000: „Lebensweltliche Orientierung“ statt „instruktive Interaktion“. Eine Einführung in den Radikalen Konstruktivismus in seiner Bedeutung für die Soziale Arbeit und Pädagogik. Berlin.
- KRAUS, B. 2004: *Lebenswelt und Lebensweltorientierung – eine begriffliche Revision als Angebot an eine systemisch-konstruktivistische Sozialarbeitswissenschaft*. URL: <http://www.sozialarbeit.ch/dokumente/lebensweltorientierung.pdf> (letzter Zugriff 28.04.2016).
- LANGE, B. 2007: *Die Räume der Kreativszenen: Culturepreneurs und ihre Orte in Berlin*. Bielefeld.
- LARSEN, J., J. URRY u. K. AXHAUSEN 2006: *Mobilities, Networks, Geographies*. Aldershot.
- LYNCH, K. 1960: *The Image of the City*. Cambridge.

- MARTIN-BRELOT, H., M. GROSSETTI, D. ECKERT, O. GRITSAI u. Z. KOVACS 2010: The Spatial Mobility of the 'Creative Class': A European Perspective. In: *International Journal of Urban and Regional Research*, 34, 4, S. 854–870.
- MÜHLER, K. u. K.-D. OPP 2006: *Region – Nation – Europa: Die Dynamik regionaler und überregionaler Identifikation*. Wiesbaden.
- NADLER, R. u. G. MONTANARI 2013: Der Wohnbegriff in der Multilokalitätsforschung – Überlegungen anhand der Beispielgruppen Großeltern in Nachtrennungsfamilien und kreative WissensarbeiterInnen. In: SCHEINER, J., H.-H. BLOTEVOGEL, S. FRANK., C. HOLZ-RAU u. N. SCHUSTER (Hrsg.): *Mobilitäten und Immobilitäten. Menschen – Ideen – Dinge – Kulturen – Kapital*. Essen, S. 417–430 (= *Dortmunder Beiträge zur Raumplanung*, 142).
- NADLER, R. 2014: *Plug&Play Places: Lifeworlds of multilocal creative knowledge workers*. Warschau u. Berlin.
- NOWICKA, M. 2005: *Transnational Professionals and their Cosmopolitan Universes*. München.
- OBERHUBER, N. 2014: Mikroapartments: Vor zu viel Enge wird gewarnt. In: FAZ Online, 23.3.2014. URL: <http://www.faz.net/aktuell/lebensstil/drinnen-draussen/mikroapartments-vor-zu-viel-enge-wird-gewarnt-12859209.html> (letzter Zugriff 28.04.2016).
- PETHE, H., S. HAFNER u. P. LAWTON 2010: *Transnational Migrants in the Creative Knowledge Industries: Amsterdam, Barcelona, Dublin and Munich*. In: MUSTERD, S. u. A. MURIE (Hrsg.): *Making Competitive Cities*. Oxford, S. 163–191.
- PETZOLD, K. 2010: Wenn sich alles um den Locus dreht: Multilokalität, Multilokation, multilokales Wohnen, Inter- und Translokalität als Begriffe der Mehrfachverortung. In: HÜHN, M., D. LERP, K. PETZOLD u. M. STOCK (Hrsg.): *Transkulturalität, Transnationalität, Transstaatlichkeit, Translokalität. Theoretische und empirische Begriffsbestimmungen*. Münster, Hamburg u. London, S. 235–257.
- RITZER, G. 1993: *The McDonaldization of Society: An Investigation into the Changing Character of Contemporary Social Life*. Thousand Oaks.
- RITZER, G. (Hrsg.) 2010: *McDonaldization: The Reader*. Thousand Oaks.
- ROLSHOVEN, J. 2006: Woanders daheim. Kulturwissenschaftliche Ansätze zur multilokalen Lebensweise in der Spätmoderne. In: *Zeitschrift für Volkskunde*, 102 (2006 II), S. 179–194.
- SCHÜRSMANN, M. (Hrsg.) 2013: *Coworking Space. Geschäftsmodell für Entrepreneure und Wissensarbeiter*. Wiesbaden.
- SHANLEY, T. 1995: *Plug and Play System Architecture*. Colorado Springs.
- STOCK, M. 2009: Polytopisches Wohnen – ein phänomenologisch-prozessorientierter Zugang. In: *Informationen zur Raumentwicklung*, 1/2, S. 107–116.
- UPNP IMPLEMENTERS CORPORATION 2006: *UPnP™ Technology – The Simple, Seamless Home Network*. San Francisco. URL: [http://upnp.org/resources/whitepapers/UPnP%20Technology\\_The%20Simple,%20Seamless%20Home%20Network\\_whitepaper.pdf](http://upnp.org/resources/whitepapers/UPnP%20Technology_The%20Simple,%20Seamless%20Home%20Network_whitepaper.pdf) (letzter Zugriff 28.04.2016).
- URRY, J. 2000: *Sociology beyond Societies – Mobilities for the twenty-first Century*. London u. New York.
- VERYARD, R. 2001: *The Component-Based Business: Plug and Play*. London, Berlin u. Heidelberg.
- WEICHHART, P. 1990: *Raumbezogene Identität: Bausteine zu einer Theorie räumlich-sozialer Kognition und Identifikation*. Stuttgart.
- WEICHHART, P. 2009: Multilokalität – Konzepte, Theoriebezüge und Forschungsfragen. In: *Informationen zur Raumentwicklung*, 1/2, S. 1–14.
- WERLEN, B. 2000: *Sozialgeographie: Eine Einführung*. Bern, Stuttgart, Wien.