

# Das Betriebssystem Innenstadt wird neu aufgesetzt

Andreas Reiter



# Langfristige Veränderungstreiber in Städten

Digitalisierung

Dekarbonisierung

Demografischer Wandel

➔ Kampf um Talente



# Digitale Transformation



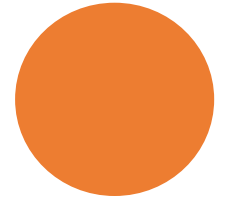
Zunehmende Virtualisierung  
Stationäre Formate erodieren



Smart City  
Ubiquitäre Vernetzung: die Stadt  
als digitales Ökosystem  
Smarte *Citizen Journey*



Multilokales Arbeiten –  
Dezentralisierung & veränderte  
Besucherströme/Frequenzen





## Green Pressure

Städte sind für ca. drei Viertel des weltweiten CO2-Austoßes verantwortlich

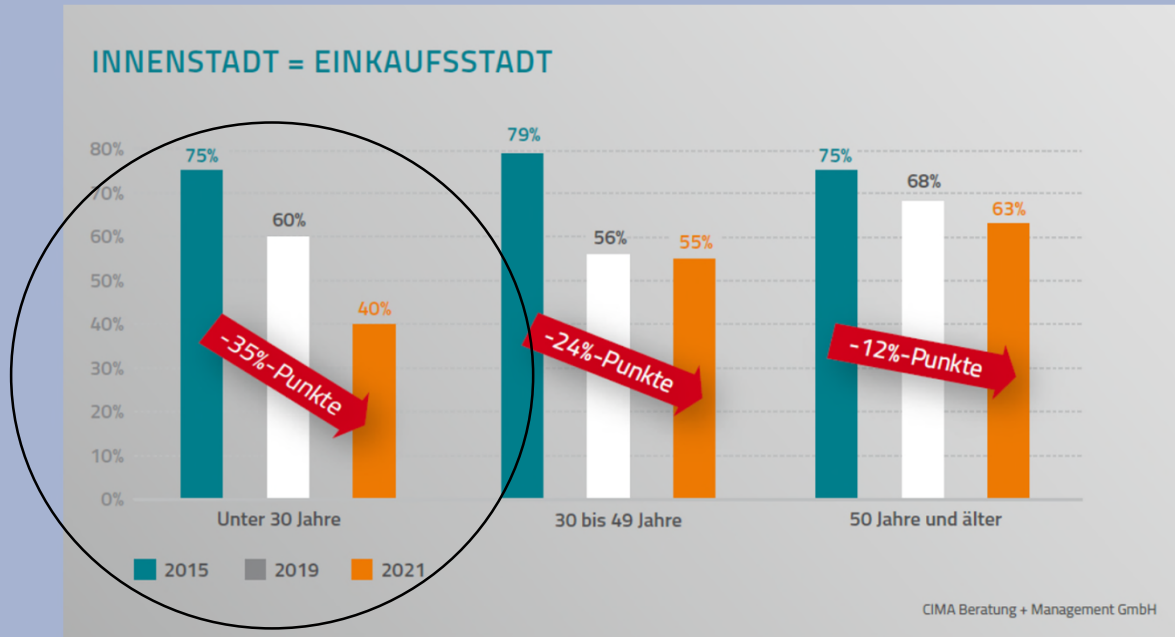


Nutzen statt Besitzen/ As a Service-Modelle



Regenerativer Umbau (ESG, Kreislaufwirtschaft, Repair/Refurbish)

# Generation Gap Shopping



# Adaptive Shopping-Formate für Generation Greta

Green Building  
Parkplatz NUR für  
Fahrräder

Mikro-  
Showrooms, Self  
Scanning

Zustellung mit  
Lastenrädern und  
E-Trucks

Öffentlich  
zugängliche  
Dachterrasse  
(konsumfrei)

Kreislaufwirtschaft  
bei IKEA bis 2030



# Big Picture

Smart & regenerativ

Klimaneutral  
Zirkulär  
Blau & grün

„Urbane Dörfer“  
(15 Minuten-Quartier,  
Superblocks)  
Walkable City: weitgehend  
autofrei (Verschränkung ÖPNV  
& Mikro-Mobilität)

Human Scale  
8/80

Das gute (Stadt-)Leben

Werte der europäischen Stadt  
Dichte, Inklusion, Teilhabe...

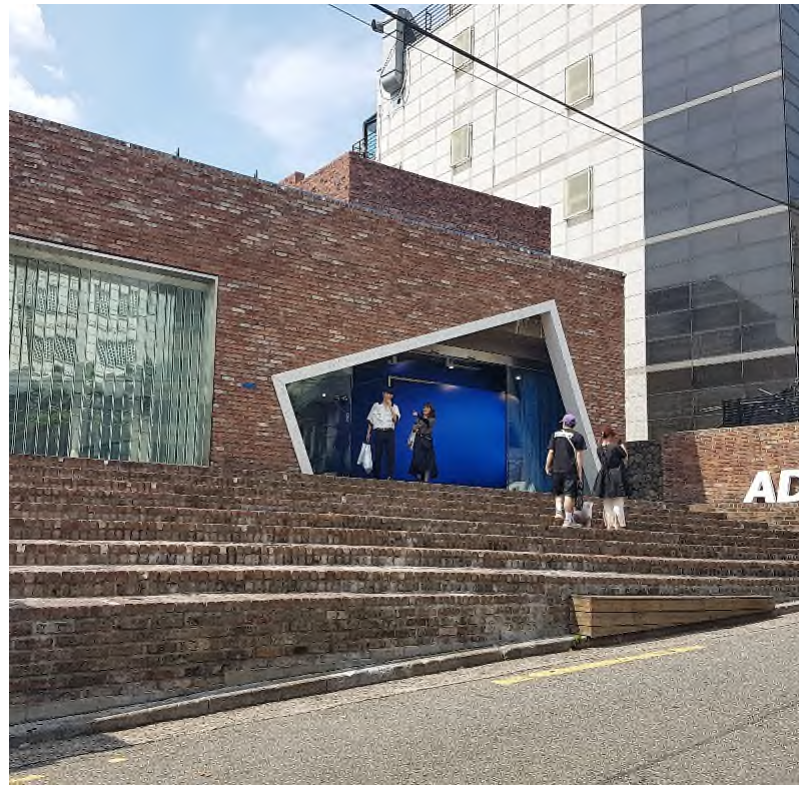


# City in Transition

- Die Stadt als Umkleidekabine
  - Traditionelles Kaufhaus & monokulturelle Einkaufsstraßen am Ende ihres Lebenszyklus
- Neue Konsummuster
  - Konsum mit Haltung, As A-Service, Direct-to-Consumer (Fabrik-Kunden) u.a.
- Postwachstums-Ökonomie und neue Wertschöpfungs-Modelle
  - Bisherige lineare Konsum-/Produktions-Logik: *take, make, waste*
  - Zirkuläre Zukunft: *refuse, rethink, reduce, reuse, repair, refurbish, remanufacture, recycle*







## Physische Shopping-Formate

Bedeutungsvolle Erlebnisse -  
Store wird zur Story

Entkoppelung Showroom-Kauf  
(Metropolen)  
Sinkende Handelsflächen

Shopping ↻  
Hoch-Frequenz-Orte  
(z.B. Bhf)  
Special Interest Zonen  
(Luxus, Concept Stores...)

Neue KPI's  
(Frequenz, Interaktion,  
Kreislauf-Anteil, Impact etc.)

# Resiliente Innenstadt = Identität & Interaktion



Wohnen



Arbeiten



Kultur & Unterhaltung  
Spielplätze



Smarte Produktion



Shopping



Bildung/Campus



# Attraktivierung durch junges Leben

---



# Dekonstruktion der Innenstadt-Immobilie

## Transformation von

- Erdgeschoß
- Obergeschosse (weniger Büroflächen)
- Dach

- Früher hat der Handel andere Branchen integriert, künftig wird es immer öfter umgekehrt sein
- Interdependenz: Wert der Immobilie ↔ Entwicklung in Nachbarschaft (Eco Systems)





# Multicodierung der innerstädtischen Räume



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

(Hanno Rauterberg, Wir sind die Stadt)

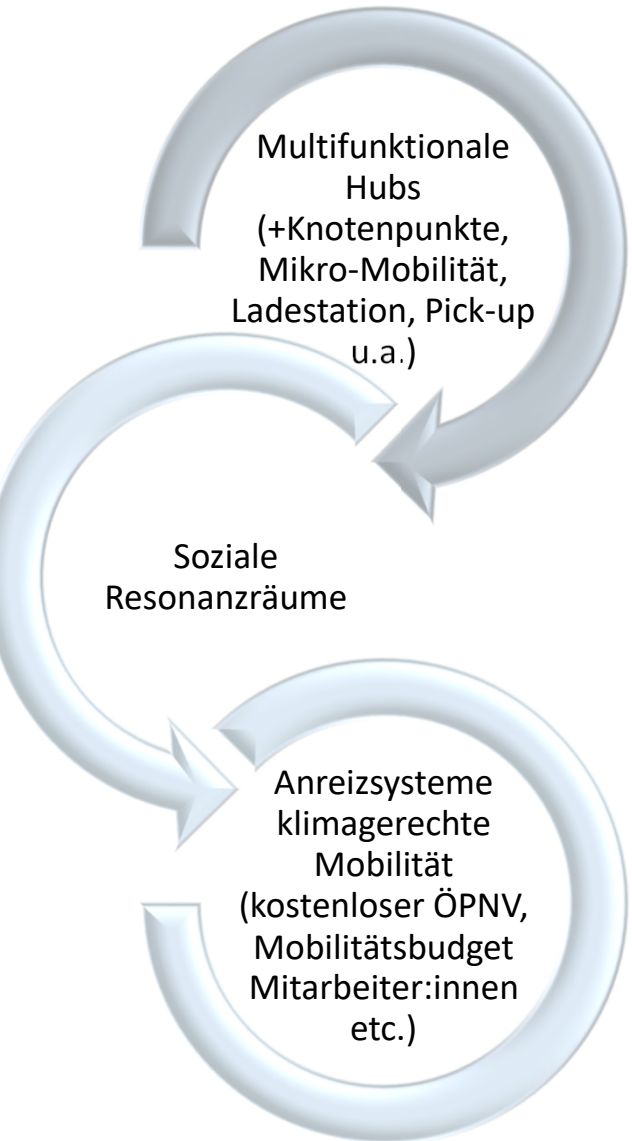


## Vertical City

- ✓ Stadt und Natur verschmelzen
- ✓ (Öffentlich zugängliche) Dachgärten auf Signature Buildings
- ✓ Leben wandert auf die Dächer
- ✓ Nachverdichtung und regenerative Umnutzung (z.B. ehemalige Indoor-Farmen in früheren Parkhäusern)



# Re-Think City





Kollektiver Identitätsraum

Selbstdarstellung, soziale  
Rituale und Community  
Building

Place Making & kuratierter  
Zufall (Surprise!!!)

# Die Innenstadt als soziales Narrativ

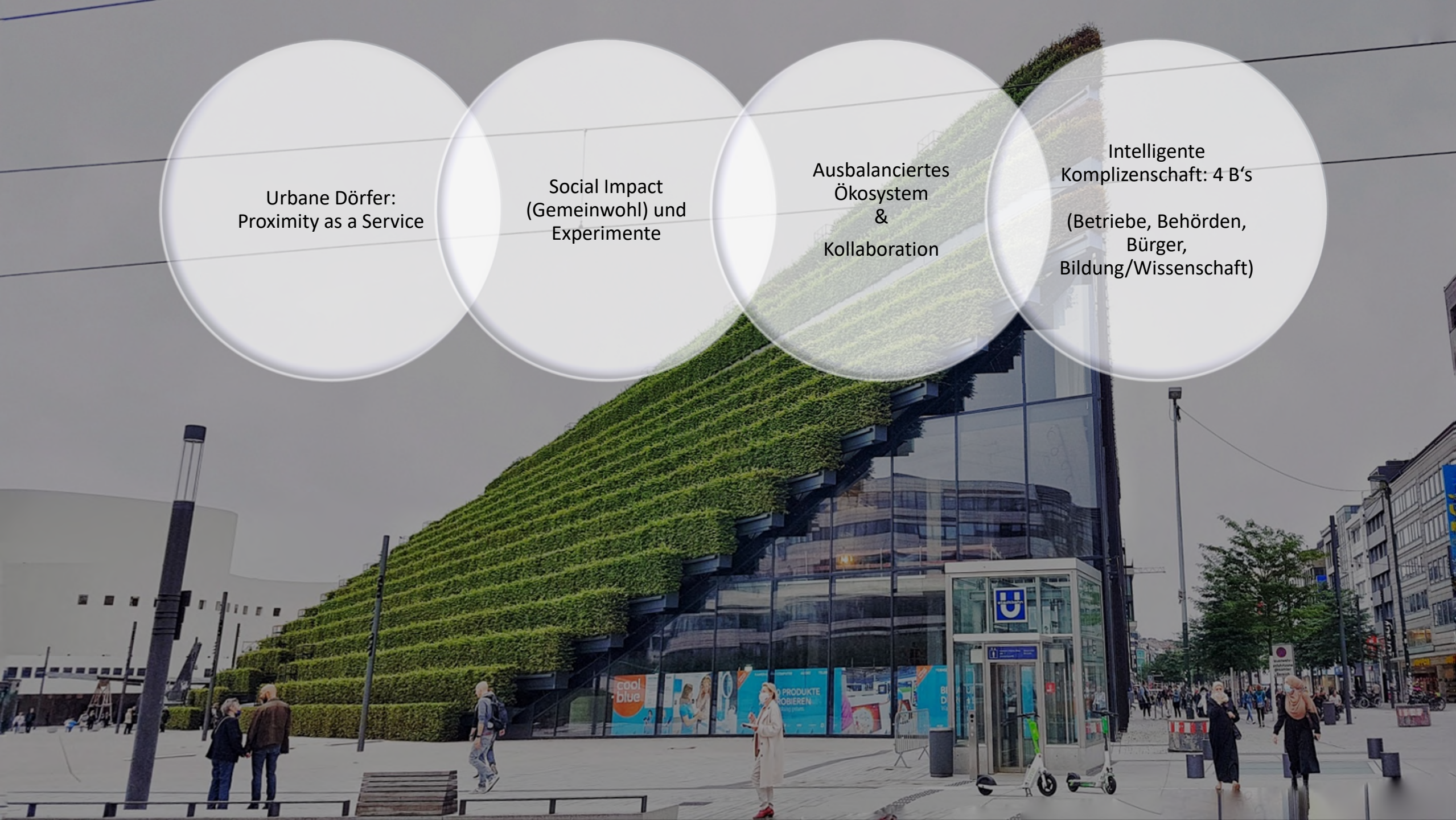


Urbane Dörfer:  
Proximity as a Service

Social Impact  
(Gemeinwohl) und  
Experimente

Ausbalanciertes  
Ökosystem  
&  
Kollaboration

Intelligente  
Komplizenschaft: 4 B's  
(Betriebe, Behörden,  
Bürger,  
Bildung/Wissenschaft)



„Innenstädte müssen so  
sein wie eine gute Party:  
Man will nur kurz  
vorbeikommen und dann  
bleibt man viel länger als  
geplant.“

(Jan Gehl)

