

Die Gepflogenheiten der Internetkommunikation, neue und falsche Freunde der Landschaftsplanung

Bettina Oppermann

Institut für Freiraumentwicklung, Leibniz Universität Hannover

Januar 2015

Die Neuen Medien haben nicht nur die Kommunikation in der Umweltplanung folgenreich verändert. Um die Chancen der digitalen Kommunikationsformen zu nutzen, muss die Landschaftsplanung verstärkt an bereits verankerten Praktiken anknüpfen, gleichzeitig sollten aber risikoreiche Anbieterungen an die übliche Netzkommunikation vermieden werden. Das Teilen und Sammeln von Informationen kann zum Beispiel als neue Kulturtechnik gut genutzt werden, während beim permanenten Bewerten und Abstimmen Vorsicht geboten ist. Leicht können sich bequeme Funktionen als „false friends“ entpuppen und den Diskurs über Natur und Landschaft sogar erschweren. Landschaftsplaner spielen eine wichtige Rolle im entscheidungsbegleitenden Dialog der Politiker mit den Bürgerinnen und Bürgern, als Informationsscouts, als Erklärende des Planungssystems und als Initiatoren von Laienforschung (Citizen Science).

1 „Pulsmessgerät“ interaktiver Landschaftsplan Königslutter

Heute sind 79% der Deutschen online. Davon nutzen wiederum 80% das Internet täglich (van Eimeren, Frees 2014). Die Menschen verbringen mehr Zeit im Internet als je zuvor. 1997 waren dies 76 Minuten pro Tag, 2006 119 Minuten und 2014 sind es 166 Minuten, wobei die 14-29jährigen sich sogar täglich 248 Minuten lang im Netz bewegen (van Eimeren, Frees 2014, S. 383). Handy und Tabletcomputer haben in den letzten Jahren zu einer maßgeblichen Steigerung der mobilen Internetnutzung beigetragen. Diese Zahlen werden seit 1997 in den repräsentativen Online-Untersuchungen von ARD und ZDF erfasst. Hier wird bestätigt, dass sich neue netzspezifische Kommunikationsformen entwickelt haben, die keine Randerscheinungen der Gesellschaft mehr sind, sondern als zentrale medienpolitische Veränderungen einzustufen sind und auf Landschaftsarchitektur und Landschaftsplanung natürlich abfärben.

Die Ergebnisse des 'Interaktiven Landschaftsplans Königslutter' wurden im Zeitraum von 2005 bis 2008 in verschiedenen Publikationen vorgestellt und auch in mehreren Dissertationen analysiert. Dabei wurden dem Interaktiven Landschaftsplan wichtige Impulse für die

Erprobung neuer Kommunikationsformate in der räumlichen Planung bescheinigt (Steffen 2009, Schipper 2010, Warren-Kretzschmar 2011). Zum Projektende waren mobile Internetanwendungen aber allenfalls cursorisch erkennbar, 'google maps' und 'street view' gab es noch nicht. Man diskutierte über 'Second life', eine Plattform, die heute keine Rolle mehr spielt.

Auch die planerische Diskussion hat sich in den letzten Jahren weiter entwickelt. Insbesondere das Bahnhofprojekt Stuttgart21 und die Diskussion zur Umnutzung des Tempelhofer Feldes in Berlin haben Fragen zum Verhältnis von Planungskommunikation und Demokratieentwicklung aufgeworfen. Die Rolle der Bürger verändert sich im Verhältnis zur Politik und im Verhältnis zu Verwaltungsfachleuten, Experten und Planern auch durch die Internetkommunikation. Innovative Erprobungsprojekte, wie Interaktive Landschaftspläne sind deshalb wichtige „Pulsfühler“, mit deren Hilfe immer wieder die Frage beantwortet werden muss, ob und wenn ja, wie umweltplanerische Anliegen in moderner Form diskutiert werden können. Dabei können experimentelle Anwendungen wie in Königslutter nicht alle aktuellen Aspekte und Facetten der jeweils aktuellen Internetkommunikation erfassen, auch Teilstudien und Fokusuntersuchungen könnten innerhalb laufender Planungsvorhaben erprobt werden.

2 Etablierte Kulturtechniken im Wandel

2.1 Ton, Sprache und Bild – Das Internet als Resonanzraum für Amateure

Mit dem englischen Landschaftsgarten haben Dilettanten (italienisch *dilettare* aus lateinisch *delectare* „sich erfreuen“) einem neuen Naturverständnis in der Gartenkunst zum Durchbruch verholfen (von Buttlar 1989). „Jeder sein eigener Gutenberg,“ so titelte 1993 die Zeit, als das Programm 'Pagemaker' auf den Markt kam (Drösser 1993). Bei dieser neuen Software zur Layout-Gestaltung wurde das zugehörige professionelle Wissen allerdings nicht mitgeliefert. Texte, Bilder, Karten und Diagramme wurden ohne sorgfältige Überarbeitungsschleifen in die Welt entlassen, Einladungen zur Hochzeit manchmal auch mit einem Trauerrand versehen. Neben den professionell gestalteten Layouts sind neuartige Amateur- und Laienformate entstanden und salonfähig geworden. Im Netz schaffen 'Dilettanten' aufgrund ihrer Experimentierfreude ebenfalls Neues und Innovatives. Die Palette der neuen Medienangebote reicht von Rohprodukten bis zu fein ziselierten Kunstwerken, von Webseiten bis zu Audios und Filmen. Das Internet hat neue Protestformen (Flashmobs) und neue Marketingwege hervorgebracht, die von Vereinen und NGOs auch im Dialog über Landschaftspläne genutzt werden (Schoelkopf 2012).

2.2 Der Computer in seiner ursprünglichen Funktion, als schneller Rechner

Die Rechnerfunktion der Computer erlaubt für die Landschafts- und Umweltplanung klassische und, aufgrund der ausgebauten Kapazitäten und der damit verbundenen Schnelligkeit, auch neue Anwendungen. Dies sind zum Beispiel statistische Auswertungen von großen Datenmengen, die Abbildung von Ursache-Wirkungsbeziehungen in Systemen (Simulation / Modellierung) und die nutzwertanalytische Bewertung von Planungsoptionen. Die statistische Auswertung von Daten erfolgt nach bestimmten Standards und Routinen. Nennungen, Kaufakte, Abstimmungen und Voten können nach Menge, Verteilung und Korrelation ausgewertet und mithilfe von Diagrammen verständlich dargestellt werden. Hitlisten mit Auf-

und Absteigern dokumentieren Trends. Es ist nur ein kleiner Schritt von der Modellierung eines Systems zu der Konzeption eines Spiels. Ökosysteme wurden in den 70er Jahren aufwändig als technische Systeme abgebildet und analysiert (Vester 1976/2001, Future forest, Malik Management 2012), sie sind heute als Computerspiel für jedermann im Handel. Planung besteht darin, verschiedene Handlungsoptionen mit ihren jeweils positiven und negativen Auswirkungen miteinander zu vergleichen, nutzwert-analytische Programme sind dabei zu unverzichtbaren entscheidungsunterstützenden Planungsinstrumenten geworden. Rechnerisch bedeutet es keinen Mehraufwand mehr, viele unterschiedliche Bewertungen nebeneinanderzustellen, um die möglichen Auswirkungen unterschiedlichster, sinnvoller wie abseitiger, Argumentationen zu prüfen. Die Konstruktion dieser „Bewertungsmaschinen“ kann mit Experten oder mit Laien erfolgen.

2.3 Ortsbezogene Kommunikation – Die Verankerung des Wissens im Raum

Geographische Informationssysteme sind die nach Geodaten referenzierte Grundlage vieler neuer Funktionen im Netz. Mit 'Google maps' und 'Street view' kann jedermann Informationen ortsbezogen einbringen und abrufen. Karten können mit anderen räumlichen Informationen, beispielsweise Panoramabildern, Flugsimulationen und Visualisierungen verschränkt werden, was das Verständnis dieser Information und die Vorstellung von Entwürfen verbessert. Mit Wissen und Messungen angereicherte Anwendungen im Raum (Augmented Reality) integrieren verschiedene Informationsquellen. Die Handynutzung liefert Bewegungsprofile in großer Anzahl, ihre Auswertung erfolgt automatisch, da die Menge anfallender Daten sonst nicht zu bewältigen wäre. Das gilt auch für die sprachanalytische Bearbeitung und Auswertung von Kommentaren im Netz. Unendlich viele Karten und Pläne können aus einem einzigen geographischen Informationssystem generiert werden, indem bestimmte Informationsschichten betont, andere in den Hintergrund gesetzt werden. All diese Anwendungen verändern die Wahrnehmung im Raum. Im Guten kann man annehmen, dass diese Wahrnehmung informationsreicher vielleicht sogar gesättigt ist, aus einem skeptischen Winkel heraus bedauern einige die damit einhergehende Informationsüberflutung und den Verlust der Unmittelbarkeit von Naturerlebnissen.

2.4 Soziale Praktiken - Netzkommunikation in Teilöffentlichkeiten

Immer deutlicher treten Phänomene in der Internetkommunikation hervor, die menschliche Beziehungen untereinander verändern. Im Internetmodus konstituiert das Teilen von und das Verweisen auf Informationen Beziehungen zwischen Menschen. Bei vielen Ideen, die im Netz kursieren, gibt es keine Urheberschaft mehr. Die Bürger bedienen sich der Neuen Medien hauptsächlich, um miteinander zu kommunizieren (van Eimeren, Frees 2014). Augenfällig zählt dazu eine neuartige, häufig anonyme Kommunikation, bei der man in Kontakt tritt ohne sich durch seinen Namen als eine reale Person auszuweisen. Das gegenseitige Du ersetzt die förmliche Anrede. Beziehungen scheinen sich so zu enthierarchisieren, Kommunikation wird informeller und schneller.

Gruppen können sich, besonders wenn die Gruppenmitglieder räumlich weit verteilt sind, besser organisieren als vorher. Als sogenannte 'community' wickeln sie Kommunikationsbedürfnisse über die jeweilig aktuelle Plattform ab und schotten sich bis zu einem bestimmten Grad von der Allgemeinheit ab. Kommunikation im Netz ermöglicht also einerseits spe-

zifische Inklusionen, löst aber auch neue Diskriminierungen aus und verändert so gesellschaftliche Beziehungen. Keinesfalls wird zum Beispiel über Twitter eine ´allgemeine Meinung´ gebildet. Diejenigen, die die Regeln der Netzkommunikation beherrschen sind einflussreicher als die, die sie ablehnen oder nicht kennen. So sind einige Gruppen im Internet wirkmächtiger als andere und innerhalb der Gruppen sind diejenigen einflussreicher, die über eine strategisch nutzbare Internetkompetenz verfügen.

Alte und neue Medien verweisen gegenseitig aufeinander, so dass viele Themen innerhalb und außerhalb des Netzes wellenförmig verstärkt werden und dann wieder verebben. Der neue öffentliche Raum mit vielen Teilöffentlichkeiten funktioniert anders als der klassische Marktplatz, die Bürgerversammlung oder eine „Zuschauerschaft der Tagesschau“. Politiker, Experten, Verwaltungsfachleute und Bürger stehen vor neuen Herausforderungen.

3 Chancen und Risiken der Netzkommunikation für die Landschafts- und Umweltplanung

Laut ARD/ZDF-Onlinestudie ist die Internetverbreitung in der jungen Generation der „Digital Natives“ nahezu abgeschlossen, während bei der Generation 60plus noch moderate Steigerungen erwartet werden. Einige, meist wenig gebildete junge Menschen sind, wenn überhaupt, nur noch über das Internet erreichbar und hier bedienen sie sich insbesondere der Spaßformate (Follmer, Hölscher 2014). Einige Bevölkerungsgruppen, z.B. ältere Frauen, verweigern sich der neuen Technik dauerhafter als andere. Die Autoren der ARD/ZDF-Studie 2014 gehen nicht davon aus, dass in Deutschland ein Niveau von 95% Teilnahmequote wie in den skandinavischen Ländern, Luxemburg und den Niederlanden erreicht wird. Ihre Prognose liegt bei 85% bis zum Jahr 2018 (van Eimeren, Frees 2014, S. 379). Deshalb gilt es, die Online- und die Offline-Öffentlichkeiten bei politischen Entscheidungsprozessen unterschiedlich zu adressieren und doch immer wieder zusammenzuführen. An zwei Beispielen sollen die Chancen und Risiken einer aktivierenden Netzkommunikation für den Umweltschutz diskutiert werden.

3.1 Mehrwert für die Landschaftsplanung durch Citizen-Science-Anwendungen?

Laienforscher werden von einem gemeinsamen Interesse getrieben. Durch Kooperation schaffen sie einen Wissensmehrwert, der durch die Internetkommunikation qualitativ verbessert und quantitativ gesteigert werden kann. Klassische Beispiele von Laienwissenschaft sind phänologische Kartierungen oder lokal-historische Forschungen (Auswertung von Kirchenbüchern). Mit dem Internet können Citizen-Science-Aktivitäten maßgeblich unterstützt werden, weil einerseits die Daten von sehr vielen Amateurwissenschaftlern auf einer Plattform gesammelt werden können, andererseits Synergieeffekte die erfolgreiche Zusammenarbeit gut dokumentieren, was die Forscher wiederum anspornt. Ein häufig zitiertes Beispiel ist die Kartierung der Veränderung der Insektenfauna in Deutschland, bei der Mücken zur Bestimmung an eine zentrale Stelle geschickt werden, so dass der Vormarsch tropischer Arten (und damit auch der Klimawandel) sichtbar dokumentiert werden kann (<http://www.mueckenatlas.de>/Abbildung 1). Voraussetzung für das Gelingen eines solchen Projektes ist ein Etat und das crossmediale Zusammenspiel von Bürgern mit Wissenschaftsmanagern.



Abbildung 1: Vielzitiertes Beispiel für Citizen Science, Auswertungskarte Niedersachsen (Mückenatlas, www.mueckenatlas.de, Zugriff 29.9.2014)

Citizen Science ist ein schillernder, schwer zu übersetzender Begriff. Finke (2014) bezeichnet Citizen Science als Bürgerwissenschaft und unterscheidet „Citizen Science light“ von „Citizen Science proper“. Laienforschung oder Amateurwissenschaft grenzt er gegenüber der in Forschungseinrichtungen praktizierten hauptamtlichen professionellen Wissenschaft ab. Wenn Laien zum Beispiel „nur“ dazu gebraucht werden, die Sütterlinschrift alter Dokumente in heute lesbare Daten zu überführen, so wird ihnen eine Rolle als Hilfwissenschaftler zugewiesen, die ihrem Interesse und ihren geistigen Kapazitäten unter Umständen nicht gerecht wird. Deshalb fordert er anspruchsvollere Projekte, bei denen die Laien in der Forschung eine verantwortliche Rolle haben und mit ihren Fragen und Anliegen ernst genommen werden. In der Landschaftsplanung könnten gerade raumbezogene Informationen von Bürgern in neuer Art gesammelt werden und als wertvolle, weil nun verstandene Planungsgrundlagen dienen. Unterschiedliche Komplexitäts- oder Anspruchsstufen sind für Citizen Science Projekte denkbar (siehe Abbildung 2).

Abbildung 2: Vier Stufen von Citizen Science

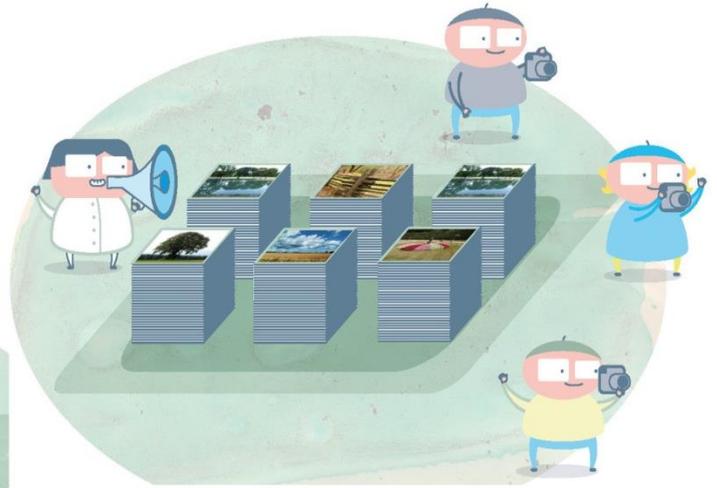


Stufe 1: Einfache Kompilation von Daten aus dem Netz, mit der Möglichkeit, diese statistisch auszuwerten. So können Landschaftsfotos, Aufenthaltsorte und Bewegungsprofile oder Beschwerden im Netz ausgewertet werden. Hinweise zur Qualität der Daten müssen aus dem Material geschlossen werden. Der Wert der Untersuchung hängt besonders von der suchenden Phantasie der Forscher ab.



Stufe 2: Abfrage von Daten mit einer bestimmten Qualität. Ein Aufruf muss möglichst klar formuliert sein und möglichst viele Menschen motivieren, Daten der gesuchten Art einzureichen. Nicht jedes Foto wird gebraucht, sondern nur Fotos eines bestimmten Typs, zum Beispiele aus bestimmten Zeitperioden oder für bestimmte Verwendungszwecke (Postkarten). Die Treffsicherheit der Ansprache von Zielgruppen und die präzise Beschreibung der gesuchten Datenqualität tragen zum Erfolg dieses Modells bei.

Darstellung: Karin Wallner



Stufe 3: Abfrage von Wissensbeständen und Daten, die gemeinsam nach einer Vorgabe erfasst werden. Die Datenqualität wird über eine vorgegebene Erfassungsmethode gewährleistet, indem die Laienforscher in die Lage versetzt werden, diese Daten in ein vorbereitetes Erfassungsschema einzuspielen. So könnte zum Beispiel systematisch immer zur selben Zeit mit dem gleichen Blickwinkel fotografiert werden, so dass Landschaftsveränderungen deutlich sichtbar werden. Je besser die Laienforscher geschult sind und ihre Aufnahmen hinsichtlich der gewünschten Erfassung geeicht sind, desto höher die Qualität der Untersuchung.

In einer anderen Variante können Informationen so erfasst werden, dass sie sich ergänzen und wie ein Puzzle ein Gesamtbild eines Phänomens ergeben. So können nach einer Schulung Menschen mit bestimmten Aufträgen unterschiedliche Beiträge leisten, z. B. Fotos aus verschiedenen Landschaften zu einem Atlas zusammenzutragen.



Stufe 4: Die anspruchsvollste Stufe wären dialogisch entwickelte Wissenschaftskonzeptionen zu Themen, die auch von Laienforschern an professionelle Wissenschaftler herangetragen werden, weil diese zum Beispiel während ihrer Aufnahmen bestimmte Phänomene beobachten. Welche Daten wie erfasst werden können, ist Thema einer Aushandlung zwischen Datensuchenden und Datenerfassungsteam.

Wissenschaftliche Standards können durch Citizens Science nicht in Frage gestellt werden. Valide Ergebnisse müssen also immer mithilfe wissenschaftlicher Methoden erarbeitet werden, egal ob die Beschaffer und Auswerter der Daten dies in ihrer Arbeits- oder Freizeit tun und ob sie dafür nur kurz geschult oder aufwändig fachlich ausgebildet wurden. Eine alternde und zunehmend gebildete Gesellschaft besitzt ein hohes Potenzial für Laienwissenschaft, viele wissenschaftlich ausgebildete Menschen sind bereits heute in Vereinen ehrenamtlich tätig. Die Landschaftsplanung könnte mit ihrem Raum- und Umweltbezug also von dem Citizen-Science-Ansatz profitieren, wenn verstärkt in solche wissenschaftliche Grund- und Umweltbildung investiert würde. Die Förderung einer verstärkten Zusammenarbeit von Landschaftsplanung und Volkshochschulen könnte Ideen und spannende neue Erkenntnisse bringen.

Dennoch ist auch eine gute Portion Skeptizismus gegenüber dem Konzept angebracht. Einerseits machen massenhaft gesammelte Daten gerade den Reiz solcher Untersuchungen aus, andererseits kommen dann oft Auswertungsroutinen zum Zug, die dem Forschungsgegenstand möglicherweise nicht angemessen sind:

- Per Knopfdruck erzeugen statistische Anwendungen visuelle Diagramme, egal ob die Datenbasis dafür ausreicht oder nicht. Viele der kooperativ erstellten Karten sind schlecht lesbar, ihnen fehlt die zweckorientierte Optimierung in der Betonung oder dem Zurücksetzen verschiedener Informationsschichten. Konzeptionelle Fehler sind später kaum zurückzuholen.
- Die leichte Nutzung der Rechenfunktionen lenkt davon ab, dass Forschungskonzepte nicht nur empirisch quantitativ, sondern auch qualitativ ausgerichtet und theoretisch fundiert sein müssen. Mit dem internetgestützten Citizen Science Ansatz gewinnt eine Forschungskonzeption gegenüber anderen ein unangemessenes Gewicht (Finke 2014).
- Die räumliche Verankerung des Datenmaterials ist eine neue und hilfreiche Funktion von gemeinsam erstellten Soundscapes, Smellscapes etc. Dennoch gibt es immer Kartenausschnitte, die intensiver bearbeitet, und somit besser erfasst sind, als andere. Es wären also besondere Anstrengungen zu unternehmen, wenn das Ziel der flächendeckenden und qualitativ gleichbleibenden Erfassung von Daten gewährleistet werden soll.
- Schließlich ist die gleichberechtigte Teilhabe von professionellen Forschern und Laien ein hehrer und anspruchsvoller Wunsch, der nur für wenige realistisch ist. Was die angemessenen Konzepte für anstehende landschaftsbeobachtende, -bewertende und -planerische Fragen sind, und wie die entsprechenden Qualitätsmaßstäbe gesichert werden können, ist Thema einer langen wissenschaftlichen Aus- und Weiterbildung.

Trotz dieser Einschränkungen könnte die Landschaftsplanung von der Idee der Citizen Science profitieren. Landschaftsplanerisches Wissen muss konkret und verständlich formuliert werden, die gefundenen Ergebnisse und Erkenntnisse können Politiker in den folgenden Planungs- und Entscheidungsprozessen nicht leicht ignorieren. Die Rolle der Bürger ist aktiv.

3.2 Mehrwert für die Landschaftsplanung in Diskurs-Anwendungen?

Valides Landschaftswissen ist eine, aber nicht die einzige Voraussetzung für gute Entscheidungen zur Landschaftsentwicklung. Landschaftsplanung bezieht sich also nicht nur auf Wissensfragen, sondern in besonderem Maße auch auf Ziele, Landschaftsbewertungen und dem daraus resultierenden Handlungsbedarf. Aus kommunikativer Sicht handelt es sich dabei um „Issues“. Rittel (1972/1992, S. 179) erläutert diesen Begriff mit einfachen Worten: „Wann immer die Antwort auf eine Frage für kontrovers gehalten werden kann, können wir von einem Issue sprechen, wann immer die Antwort auf eine Frage unstrittig ist, sind wir bloß mit einer Frage konfrontiert. Auf einen Issue gibt es mindestens zwei Antworten, die mindestens zwei verschiedene Parteien repräsentieren.“

In der Bauleitplanung werden Planungsmaßnahmen von den Landesentwicklungsplänen über die Regionalpläne bis zu den Flächennutzungs- und Bebauungsplänen Schritt für Schritt, zum Schluss auch für die Bürger, verbindlich. Die Themen müssen auf den oberen Ebenen relativ abstrakt und von Ebene zu Ebene konkreter gefasst werden. Die mit diesen Teilentscheidungen verknüpften planungskommunikativen Herausforderungen können bisher, besonders auf den höheren Planungsebenen, nicht eingelöst werden. Ziel der Kommunikationsbemühungen muss es sein, potenziell Betroffene frühzeitig in die Planungsprozesse einzubeziehen und allgemein, den Prozess der Planung und der politischen Entscheidung zu erklären, denn auf der abschließenden Ebene wird das gesamte Entscheidungsverfahren von den Betroffenen noch einmal infrage gestellt, es wird zum Issue. Die Brisanz beim Ausbau einer neuen Energieinfrastruktur beruht zum Beispiel auf genau dieser Herausforderung.

In den 90er Jahren wurde ein analytisch-deliberatives Verfahren (National Research Council 1996, Renn 2014) als Möglichkeit erprobt, Kommunikation über strittige Themen in Bürgerbeteiligungsverfahren zu organisieren (Renn und Oppermann 1998, S. 353). In Anlehnung an Habermas (1981) werden im Diskurs sogenannte Geltungsansprüche erhoben, die dann kommunikativ sortiert und nach unterschiedlichen Kriterien überprüft werden. Es lassen sich sechs Kommunikationsdimensionen unterscheiden, die in verständigungsorientierten Diskursen sorgfältig getrennt und unterschiedlich behandelt werden müssen.

- Faktische und kognitive Klärungen: Es geht um Tatsachenbehauptungen, bei denen es eine eindeutige Sachlage gibt.
- Explanatorische Klärungen fokussieren auf Ursache-Wirkungsbeziehungen, bei denen es zum Beispiel auch um Risiko- und Unsicherheitsfragen geht.
- Instrumentelle Klärungen fokussieren ebenfalls Ursache-Wirkungsbeziehungen allerdings mit einem starken planerischen, in die Zukunft weisenden Bezug.
- Deontische und normative Klärungen kreisen um die Frage, welche Ziele und Werte welche Geltung haben sollen.
- Expressive Klärungen geben in der Debatte Emotionen und menschlichen Kommunikationsbeziehungen Raum.
- Und kommunikative Klärungen sollen den Rahmen für gesellschaftliche Erkenntnis- und Verständnisprozesse angemessen konstituieren.

Das Internet bietet ohne Zweifel besondere Hilfestellungen, wenn es darum geht, Informationen zu verteilen. Ob es auch geeignet ist, verständigungsorientierte Diskurse mit besseren Ergebnissen zu organisieren, hängt von der intensiven Betreuung der Plattformen ab.

Das „Issue Based Information System (IBIS)“ von Rittel war 2001 Inspirationsquelle für eines der ersten Diskursverfahren im Netz (Trénel, Märker, Hagedorn o.J.). Rittels Idee bestand darin, nicht mehr ´nur´ Informationen zu verbreiten, sondern Issues zur Debatte zu stellen, die Themen also in einen gesellschaftspolitischen Kontext zu stellen. Um einen Kommunikationsprozess verständigungsorientiert auszurichten, müssen dann zunächst die strittigen Teilthemen identifiziert werden (Rittel 1992/1970, S. 164). An einen Issue sind also verschiedene Klärungen, Argumente und Gegenargumente zu knüpfen, so dass am Ende ein mit guten Begründungen gesättigtes Gesamtbild zur Sache entsteht. Dieses ist das Abwägungsmaterial für die anstehende Entscheidung. Alleine die Tatsache, dass heute viele und unterschiedliche Kommunikationsformate zur Verfügung stehen, löst noch nicht das Problem, wie verschiedene Geltungsansprüche von anonymen Nutzern ohne intensive Betreuung sinnvoll sortiert werden können.

Erst langsam entwickeln sich Internetdiskurse weg von schriftlastigen Kommentaren und Gegenkommentaren hin zu einem Mix an unterschiedlichen Ausdrucksformen in Wort, Bild und Ton. Gerade die auditiven Formate sollten stärker genutzt werden, um z. B. auch funktionale Analphabeten (15% der Bevölkerung) in die Debatten einbeziehen zu können.

Methodisch gebildete Urteile, zum Beispiel auf der Grundlage von Nutzwertanalysen, können durch Rechner sehr gut unterstützt werden. Dadurch wird die Argumentation für oder gegen eine Option nahezu vollständig transparent. Allerdings wird oft verkannt, dass die Mathematik für ein möglichst schlüssiges Argumentationsgefüge nur eine dienende Funktion hat. Die Berechnungen lenken vom Offenlegen der Bewertungsinhalte und –strukturen ab, obwohl diese zur Erklärung einer Rangfolge von Optionen maßgeblich sind. Die Zahlen suggerieren Sachlichkeit, während eigentlich eine wertbezogene Diskussion wichtig ist. Die Risiken einer unangemessenen Anwendung der Nutzwertanalyse nehmen eher zu, statt ab.

Kartographische Darstellungen und visuelle Erläuterungen sind in der Planung hilfreich. Dennoch ist es gefährlich, unklare Folgen und abstrakte Debatten mithilfe von Visualisierungen soweit zu konkretisieren, dass sie die Debatte falsch vereinfachen. Die Darstellung räumlicher Betroffenheit entlässt alle diejenigen, die nicht betroffen sind, aus dieser Debatte. Schon in den Face-to-Face-Debatten gelingt es kaum, die Urteilskraft der Nichtbetroffenen adäquat einzubinden (Ausnahme ist die Planungszelle nach P.C. Dienel 1978/2002), in den offenen Internetdiskursen ist dies nicht realistisch.

Internetcommunities sind durch ein weites oder enges gemeinsames Interesse gebunden. Aufgrund der immer noch eingeschränkten Zugänglichkeit des Netzes (79% der Bevölkerung), der technisch konzipierten Kommunikationsstruktur (Abstimmungen) und dem praktiziertem Kommunikationsstil wirkt es sozial stark selektiv. Die Mehrzahl der Internetnutzer verhält sich konsumierend, diejenigen, die sich aktiv äußern, sind in der Minderheit. Die gängigen Abstimmungsroutinen mit „likes und dislikes“ sind problematisch. Unter dem Entrapment oder Groupthink-Phänomen versteht man den Befund, dass homogene Gruppen durch permanente Selbstbestätigung oft zu schlechteren Ergebnissen kommen als Einzelpersonen oder heterogen zusammengesetzte Gruppen. In den Diskursen kommt es deshalb auf eine möglichst heterogen zusammengesetzte Teilhaberschaft an, bei der die Wertschätzung von Minderheitsvoten eine besondere Rolle spielen muss (Schulz-Hardt 1997).

3.3 Anspruch und Wirklichkeit der interaktiven Unterstützung von Citizen Science und Diskursen im Netz

Analog zu den vier Anspruchsstufen von Citizen Science wurden auch für Diskurse vier Stufen der Transformation von Spontanurteilen in deliberierte kollektive Urteile formuliert (siehe auch Oppermann 2001, S. 152). Sie unterscheiden sich maßgeblich, schon aufgrund unterschiedlicher Zwecke, zeigen aber hinsichtlich der Möglichkeit, sie mit interaktiven Maßnahmen zu unterstützen, Ähnlichkeiten.

	Citizen Science (siehe Abb. 2)	Kollektive Deliberation	Interaktive Unterstützung
Stufe 1	Auswertung vorhandener Datenbestände im Netz	Ad-Hoc-Urteilsbildung unter reflexionsfördernden Bedingungen	Open Access Ansätze fördern
Stufe 2	Auswertung definierter Datenbestände im Netz	Reflektierte Urteilsbildung in versachlichter Atmosphäre	Internetmoderatorinnen und –moderatoren einschalten
Stufe 3	Systematisierte Suchenach und Eichung von Daten, Auswertung	Rationale, methodengestützte Urteilsbildung (intersubjektiv nachvollziehbar)	Widerständige Projektkonzeptionen entwickeln, die auf disfunktionale Anwendungen verzichten
Stufe 4	Aushandlung von Konzepten der Laienwissenschaft	Kompetenzbasierte Urteilsbildung in gesellschaftspolitisch definierten Rollen	Projektkonzeption und Rollenverständnis fall- und themenspezifisch ausrichten

Tabelle 1: Interaktive Unterstützung von Konzepten zur Citizen Science und kollektiven Deliberation

Die meisten Internetdiskurse werden den hohen Ansprüchen der Stufen 3 und 4 nicht gerecht. Benötigt werden reflektierte, methodisch gebildete Stellungnahmen und Kommentare, weniger die im Internet üblichen Spontanbewertungen. Dennoch ist es nicht unmöglich, anspruchsvolle Diskurse im Internet anzubieten. Ähnlich wie bei den Citizen-Science-Plattformen muss man den Anbietern dafür aber eine kreative, anspruchsvolle und verantwortungsbewusste Haltung in Bezug auf die Konzeptionierung der Plattformen abverlangen. In beiden Anwendungsfeldern ist also der Gestaltungswille in Bezug auf die interaktive Kommunikation wichtig, sonst liefert man sich den disfunktionalen Strukturen der gewachsenen Netzkommunikation, den ´falschen Freunden´, aus.

4 Risiken und Nebenwirkungen konzeptionell begegnen

Nach einer nun 25jährigen Einführungs- und Nutzungsphase haben sich im Internet Routinen herausgebildet, die von den meisten Nutzern weitgehend unhinterfragt angewandt werden. Netzkompetenz ist für einen souveränen Umgang mit den Informationen und eigenen Daten wichtig. Nur 15% aller Befragten schätzen ihre Kompetenz als sehr gut ein, 34 % als weniger oder gar nicht gut (van Eimeren, Frees 2014, S. 381) (Abb. 3).

	Gesamt	Frauen	Männer	14-29 J.	30-49 J.	50-69 J.	ab 70 J.
sehr gut	15	10	20	26	15	8	3
gut	51	52	50	60	55	41	28
weniger gut	30	33	26	13	28	41	57
gar nicht gut	4	5	3	1	2	9	13
arithm. Mittel*	2,2	2,3	2,1	1,9	2,2	2,5	2,8

* Durchschnittswerte basierend auf einer vierstufigen Skala von „sehr gut“ (1) bis „gar nicht gut“ (4).

Basis: Deutsch sprechende Onlinenutzer ab 14 Jahren (n=1 434).

Quelle: ARD/ZDF-Onlinestudie 2014.

Abbildung 3: Selbsteinschätzung der Internetnutzer 2014 (ARD/ZDF-Online-Studie 2014, van Eimeren/Frees 2014, S. 381)

Dies gilt nicht nur für Einzelpersonen, auch Firmen, Institutionen und Entwickler nutzen und verstärken bereits habitualisierte Verhaltensweisen. Die unangemessene Vereinfachung komplexer Phänomene und die Ausrichtung der Netzkommunikation am Machbaren, nicht am Wünschbaren, nennt Morozow „Solutionism“. Dabei stützt er sich interessanterweise auf Architektur- und Planungstheoretiker. Die angebotenen Funktionen folgen der technischen Machbarkeit, nicht die Technik den benötigten Funktionen (Morozow 2013, S. 5).

Auch fachplanerische, klassische wie interaktive, Diskurse sind heute zum integrativen Bestandteil der Demokratiepoltik geworden. In Bezug auf das kollektive Prüfen von Wissen und Abwägen von Urteilen müsste man kollektiv die fachlich anerkannten Methoden der Planung im Netz mit- und nachvollziehen. Solche Beteiligungsprojekte existieren im Face-to-Face-Modus, sie wurden in den Beteiligungsprojekten der Stuttgarter Schule z. B. bei der Suche nach einem Standort für eine Müllbehandlungsanlage in der Region Nordschwarzwald und der Schweiz (Renn et al. 1994, Oppermann 2002, Behringer 2002) angewandt. Eine methodengestützte Deliberation in heterogenen Kollektiven ist im Internet aber nur über eine aktive und aufwändige Moderation zu gewährleisten. Analog gilt für das Sammeln von landschaftsbezogenem Wissen mithilfe des Internets ebenfalls: Ohne verantwortungsvolle Betreuung wird Citizen Science fehlerhafte Ergebnisse hervorbringen und nicht anerkannt werden. Kontraproduktiv wirken: Ohne Ambitionen durchgeführte Netzbeteiligungsprojekte, bei denen Bürger ohne Expertenunterstützung in einem populistischen Abstimmungsmodus über Wunschlisten votieren.

Softwareentwicklern, App-Anbietern und Internetcampaignern ist deshalb eine engere Zusammenarbeit mit Planern zuzumuten. Die informatorische Anreicherung der Planung mit Landschafts- und Diskurswissen kann dann über das Internet vorgebracht werden. Beide Ansätze, Citizen Science und die diskursive, um Schlüssigkeit und Transparenz bemühte Landschaftsbewertung aus verschiedenen Bürgerperspektiven, versprechen einen interaktiven Mehrwert für die Landschaftsplanung, der allerdings nicht ohne Ehrgeiz, Anstrengung und finanzielle Unterstützung zu haben ist. Es geht darum, Funktionen zu definieren, die sinnvoll zur Wissensgenerierung sind oder die im Diskurs gebraucht werden. Deren Erprobung sollte an den Schwachstellen der gängigen Praxis ansetzen, gegenüber ´falschen Freunden´ widerständig wirken und systematisch in den Forschungskonzepten der Landschaftsplanung immer wieder erprobt werden.

Literaturhinweise:

ARD / ZDF-Onlinestudien (1997-2014): <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/>

Behringer, Jeannette (2002): Legitimität durch Verfahren? Bedingungen semi-konventioneller Partizipation, ein qualitativ-empirische Studie am Beispiel von Fokusgruppen zum Thema „Lokaler Klimaschutz“, Roderer Verlag, Regensburg

Buttlar von, Adrian (1989): Landschaftsgarten, Gartenkunst des Klassizismus und der Romantik, Dumont Verlag, Köln

Peter C. Dienel (1978 / 2002): Die Planungszelle. Der Bürger als Chance; eine Alternative zur Establishmentdemokratie!, Westdeutscher Verlag, Wiesbaden, 5. Auflage 2002

Drösser, Christoph (1993): Jeder sein eigener Gutenberg, Mit dem Computer ins Schlaraffenland der Schrifttypen: Ästheten wird schlecht dabei, in: Die Zeit, Nr. 4, S.29

Eimeren, van Birgit; Frees, Beate (2014): 79% der Deutschen online - Zuwachs bei mobiler Internetnutzung und Bewegtbild, in: Media Perspektiven 7/8, S. 378-396

Finke, Peter (2014): Citizen Science, das unterschätzte Wissen der Laien, oekom Verlag, München

Follmer, Robert; Hölscher, Jana (2014): Wer macht so was? Ohne Facebook, Fleisch oder Amazon leben, in: Infas, Lagemaß, S. 28-29

Habermas, Jürgen (1981): Theorie kommunikativen Handelns, Band 1 und Band 2, Suhrkamp Verlag, Frankfurt

Future forest (Hrsg.); Malik Management, (2012): Rettet den Wald, Strategiespiel, Treffen Sie wirkungsvolle Entscheidungen, Land Brandenburg, Ministerium für Infrastruktur und Landwirtschaft, Potsdam

Morozov, Evgeny (2013): To save everything click here. Technology, Solutionism and the urge to fix Problems that don't exist, Allen Lane, Penguin Books, London

Werner, Doreen; Kampe, Helge (2014): Mückenatlas Deutschland, Projekt der Kooperationspartner Leibniz-Zentrum für Agrarlandschaftsforschung (ZALF) e.V und Friedrich-Loeffler-Institut, Bundesforschungsinstitut für Tiergesundheit, www.mueckenatalas.de

Oppermann, Bettina (2001): Die Katalysatorfunktionen partizipativer Planung im Umweltschutz. Kooperative und bürgernahe Projekte als neue Instrumente einer umsetzungsorientierten Umwelt- und Landschaftsplanung, Dissertationsschrift, <http://elib.uni-stuttgart.de/opus/volltexte/2001/784/>

Oppermann, Bettina; Langer, Kerstin (2002): Die Qualität partizipativer und kooperativer Projekte in der Technikfolgenabschätzung, Arbeitsbericht 225, Akademie für Technikfolgenabschätzung in Baden-Württemberg, Stuttgart

Pentzold, Christian; Katzenbach Christian; Fraas, Claudia (2014): Digitale Plattformen und Öffentlichkeiten mediatisierter politischer Kommunikation, in: Aus Politik und Zeitgeschichte, Nr. 22-23, S. 28-34

Petersen, Thomas; Hierlemann, Dominik; Vehrkamp, Robert B.; Wratil, Christopher (2014): Bertelsmannstiftung (Hrsg.): Gespaltene Demokratie, politische Partizipation und Demokratie-zufriedenheit vor der Bundestagswahl 2013, <http://www.bertelsmann-stiftung.de>

Renn, Ortwin; Schrimpf, Monika; Büttner Thomas; Carius Rainer; Köberle, Sabine; Oppermann, Bettina; Schneider, Elke; Zöller, Katharina (1999): Abfallwirtschaft 2005, Bürger planen ein regionales Abfallkonzept, Nomos Verlag, Baden-Baden

Renn, Ortwin (1986): Decision Analytic Tools for resolving Uncertainty in the Energy Debate, in: Nuclear Engineering and Design, 93, North Holland, Amsterdam, S. 167-179

Renn, Ortwin; Hampel, Jürgen (1998): Kommunikation und Konflikt, Fallbeispiele aus der Chemie, Königshausen und Neumann, Würzburg

Renn, Ortwin; Webler, Thomas (1994): Konfliktbewältigung durch Kooperation in der Umweltpolitik – Theoretische Grundlagen und Handlungsvorschläge, in: Umweltökonomische Studenteninitiative OIKOS an der Hochschule St. Gallen (Hrsg.), Kooperationen für die Umwelt, Ruediger Verlag, S. 11-52

Rittel, Horst, W. mit Werner Kunz (1992/1972): Struktur und Nützlichkeit von Planungsinformationssystemen, in: Rittel, Horst W.: Planen, Entwerfen Design, Kohlhammer Verlag Stuttgart, S. 169-182

Saretzki, Thomas (1996): Wie unterschieden sich Argumentieren und Verhandeln? Definitionsprobleme, funktionale Bezüge und strukturelle Differenzen von zwei verschiedenen Kommunikationsmodi, in: Prittwitz, Volker von, Verhandeln und Argumentieren, Dialog, Interessen und Macht in der Umweltpolitik, Leske und Budrich, Opladen, S. 19-39

Schoelkopf, Petra (2012): Landschaftsarchitektur emotional präsentiert, mit parcvie.de neue Wege in der Online-Kommunikation gestalten, in: Stadt + Grün, Nr. 9, S. 49-54

Schulz-Hardt, Stephan (1997): Realitätsflucht in Entscheidungsprozessen. Vom Groupthink zum Entscheidungsautismus, Verlag Hans Huber, Bern

Steffen, Ralf (2009): Meinungsbildung in internetgestützten Partizipationsprozessen, Dissertation an der Leibniz Universität Hannover

Schipper, Simone (2010): Interaktive Öffentlichkeitsarbeit in der Landschaftsplanung. Potenziale und Strategien zur Förderung der Information, Kommunikation und Partizipation in der kommunalen Landschaftsplanung durch interaktive Öffentlichkeitsarbeit am Beispiel des Projekts "Interaktiver Landschaftsplan Königslutter am Elm (2002 - 2005)"

Trénel, Matthias; Märker, Oliver; Hagedorn, Hans (o. J.): Bürgerbeteiligung im Internet – Das Esslinger Fallbeispiel, papers FS II 01-308, Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung, Berlin

Vester, Frederic (1976, 2001): Ballungsgebiete in der Krise. Vom Verstehen und Planen menschlicher Lebensräume, dtv Verlag, München