

Schöne neue Welt 2.0?

Prof. Bettina Oppermann

Das Internet bot Planerinnen und Planern ab Mitte der 1990er Jahre eine neue Möglichkeit, Datenbanken so zu konzipieren, dass die Informationsplattformen von jeder Frau und jedem Mann jederzeit genutzt werden konnten. Diese erste Generation des Internets 1.0 wurde durch so genannte 2.0-Funktionen weiterentwickelt. Auch die Nutzer/innen einer Plattform können nun Informationen einspeisen und miteinander in Kontakt treten. Die Kanäle sind in zwei Richtungen offen. In dieser Weise werden die Bürgerinnen und Bürger aktiv und die Planung interaktiv.

»Interaktivität« ist ein positiv besetztes Modewort der Planung. Es steht für einen Planungsansatz, der in besonderem Maße auf die Neuen Medien setzt und Menschen dazu auffordert, sich aktiv in die Planungsprozesse einzubringen. Die Erkenntnis von Watzlawick et al., nach der es in einem Kommunikationsprozess nicht auf die Absichten der Absender von Informationen ankommt, sondern auf die Bereitschaft der Rezipienten, diese Information aufzunehmen, zu verarbeiten und daraus Handlungen folgen zu lassen, hat Früchte getragen (Watzlawick et al. 1969). Letztlich steht hinter der Formel des »Internet 2.0« damit auch der Anspruch einer politisch aktiven Bürgerschaft.

Wir befinden uns dabei mitten in einem spannenden Sciencefiction, bei dem die technischen Möglichkeiten der Zukunft sichtbar werden und wir manchmal auch etwas bang in diese blicken, weil wir noch nicht wissen, was diese Errungenschaften für uns und unser Zusammenleben bedeuten. In seinem Roman »Schöne neue Welt« entfaltet Aldeous Huxley 1932 trotz aller erreichten technischen Errungenschaften ein bedrohliches Zukunftsszenario. Dort geht es um eine von allen gewollte kontrollierte Welt, die jedoch menschliche und soziale Bedürfnisse vernachlässigt und in der rückständige »Wilde« keinen Platz mehr haben. Die schöne neue Welt 2.0 könnte zum Beispiel so aussehen:

»... Atari war eine junge Frau, die überall auf der Welt Freunde hatte. Ihre Community war weltumspannend, ihre Sprache ein internationales Computeresperanto, das aus dem vor 50 Jahren üblichen Englisch

hervorgegangen war, dann mit Chinesisch durchsetzt wurde und nun zum internationalen Standard erhoben wurde. Über Jahre hatte sie diese Sprache erlernt und sie war ihr in Fleisch und Blut übergegangen. Mit einem Lächeln erinnerte sie sich an eine Diskussion mit ihren Eltern im Jahr 2005. Damals hatte sie angefangen das Datum auf die neue, die einzig mögliche Art und Weise zu schreiben. Ihre Eltern haben die heilige Ordnungsregel aber bis heute nicht akzeptiert, sie beharren noch immer auf den komischen Punkten zwischen Tag, Monat und Jahr.

Sie war gebildet und beherrschte den Umgang mit Informationen perfekt. Traumwandlerisch wusste sie, welche Mails sie zuerst lesen musste, wenn sie die vom Computer vorgefilterte Liste der Nachrichten öffnete. Mails musste man nicht mehr wegeklicken und mühsam bestätigen, dass man diese Mail auch wirklich löschen wollte. Zum Glück war dieses Relikt aus dem Web-1.0-Zeitalter erfolgreich durch Techno-Intelligenz eliminiert worden.

Die Welt wurde nun von der AIB, der Allgemeinen Informationsstrukturierungsbehörde, wohl geordnet und war glänzend aufgeräumt. Es war eine ästhetische Freude zu sehen, wie Protokolle und Texte sich bestimmten Stichworten zuordneten, unter denen sie sie dann fand. Die Erkrankungen am Informationsüberflusssyndrom gingen rapide zurück, obwohl alle je publizierten und geschriebenen Informationen der Menschheitsgeschichte verfügbar waren. Was war noch mal ein Papierkorb?

Atari gehörte der erfolgreichsten virtuellen Loge der Welt 2.0 an, den »Ranking Kids«. Auf Knopfdruck konnten sie miteinander Kontakt aufnehmen und die verschiedenen Internetbeteiligungsforen »entern«, ohne dass dies zunächst jemandem auffiel. Sie hatten ein geheimes System ausgetüfelt, sich unter unterschiedlichen Namen anzumelden. In der neuen Internet-Olympiakategorie der Produktbewertung, kamen die Lieblingsprodukte der Ranking Kids immer auf Platz 1. Die anderen hatten keine Chance, weil die Kids so gut organisiert waren. Jede und jeder von ihnen war unter mehreren Persönlichkeiten und mit automatischen Agenten unterwegs. In diesen Rollen konnte man Kommentare zu Plänen der Regierung, zu Bauvorhaben in der Stadt und zu anderen Aktionen abgeben. Internetabstimmungen bestimmten die Tagesordnung der Politik, das Entscheidungsverhalten der Politiker, deren Wahl und so letztlich die Geschichte der Welt.

Die Welt hatte sich tatsächlich in zwei Kasten geteilt. Diejenigen, die sich für das Internet permanent fortbildeten und diejenigen, die darauf beharrten, dass es örtliche Dialekte geben soll, und dass es Spaß

macht, an einem Sommerabend zu grillen. Sie rückten den Politiker/innen bei Abendempfangen persönlich auf den Pelz. Nicht dass Atari diese Aktivitäten grundsätzlich abgelehnt hätte, aber sie hatte einfach keine Zeit dafür. Sie musste im Netz permanent präsent sein, um die für ihre Community geeigneten Standards in der virtuellen Welt durchzusetzen. Das war eine allumfassende Aufgabe.«

Zugegeben, diese Version der schönen neuen Welt 2.0 zeigt eine entmündigte, durch junge hyperaktive Internetfreaks dominierte Bürgerschaft, die sich gerade deshalb nicht durchsetzen wird. Das positive Gegenteil ist aber ebenfalls denkbar:

- Wir können uns vorstellen, dass Themen so an Brisanz gewinnen und in der Zeitung, in Bürgerversammlungen und im Netz plötzlich in vielen Foren diskutiert und erörtert werden.
- Wir können uns vorstellen, dass das klassische Informationsangebot der Bücherregale, der Zeitungen, der Gespräche mit Kollegen um eine neue Informationsquelle, nämlich das Internet, ergänzt wird.
- Wir können uns vorstellen, dass wir in Zukunft wählen können, welche Art von Informationskanal wir nutzen wollen und dass alle Möglichkeiten gleichrangig nebeneinander stehen.
- Wir können uns vorstellen, dass wir in Zukunft selbst eine Zeitung herausgeben, und dass wir unsere Meinung weit und nicht mehr nur in unserem Freundeskreis vertreten.
- Wir können uns vorstellen, dass diese von uns erstellten und gespeisten Internetseiten politische Entscheidungen beeinflussen, weil mehrere Perspektiven repräsentiert werden und man hier eine qualitativ hochwertige Diskussion verfolgen kann.
- Wir können uns vorstellen, dass der virtuelle Raum als selbstverständlicher Teil der Öffentlichkeit funktioniert und wir hier die neue Tradition einer internetgestützten Kultur der politischen Auseinandersetzung gründen.

Das interaktive Ideal ist voraussetzungsvoll und heute sicher noch eine Utopie: Ein Planungsthema muss so formuliert werden, dass es möglichst viele Menschen zum Aufhorchen bringt und Interesse an der Sache weckt. Planerinnen und Planer müssen lernen, das Konflikthaltige der Planung herauszufiltern und mit dem Umstrittenen der Themen umzugehen. Gleichzeitig müssen die Politiker/innen dieses Thema auf ihre Tagesordnung der zu treffenden Entscheidungen setzen, so dass eine bürgerschaftliche Beratung überhaupt sinnvoll ist. Die Bürger/innen beobachten aufmerksam, wer sich zu dem Thema öffentlich äußert und treten in einen Diskurs- und Entscheidungsprozess ein, bei dem Einzelpersonen und organisierte Interessengruppen ihre Sache deutlich

vertreten und Empfehlungen abgeben. Die Bürger/innen stellen eigene Fragen, sie suchen und finden unterschiedliche Informationen und nutzen dazu die unterschiedlichsten Quellen und Hilfsmittel. Manche Informationen lassen sich aus dem Kenntnisstand ihres eigenen Kreises gut beantworten. Um spezielle Fragen zu beantworten, müssen sie Expert/innen ausfindig machen, die ihr professionelles Wissen zudem so präsentieren können, dass »Lieschen Müller« es auch versteht. Schließlich können Bürgergremien die zur Debatte stehenden Sachverhalte methodisch und systematisch bewerten, indem sie alle relevanten Perspektiven in ihren Abwägungsprozess einbeziehen. In einem umfassenden Diskussionsprozess werden faktische Missverständnisse geklärt, krasse Fehltritte revidiert und konträre Interessenlagen miteinander in Beziehung gebracht. Es schälen sich Erkenntnisse und Urteile heraus, die in Kenntnis der Meinung Andersdenkender zustande gekommen sind. Das Ergebnis solcher Beratungen wird den Politiker/innen zugespield, die diese wiederum in ihre Entscheidungen einbeziehen.

In mehreren Dimensionen müssen so die Voraussetzungen für die positive Vision ausgestaltet werden. Dies sind die anregende Qualität des Planungsthemas, die Qualität und Zugänglichkeit der Informationen, das Bereitstellen vielfältiger und angemessener Informationskanäle, die leichten Artikulations- und Publikationsmöglichkeiten für jedermann, die demokratische Entscheidungsfindung und das Schaffen eines inklusiven medialen öffentlichen Raums (Oppermann 2008).

Leider sind wir noch weit davon entfernt. Zwar sind mittlerweile 62% der Bürgerinnen und Bürger online, 32% haben Wikipedia als Informationsquelle entdeckt, aber nur 2% nutzen die zur Verfügung gestellte »social software« in dem Sinne, wie sie propagiert wird, nämlich als Diskursvehikel (Gscheidle und Fisch 2007, S. 405). Zudem fehlen uns Anreize, die Meinung der anderen als bereichernd zu erleben und nicht nur die eigene Meinung »auszuposaunen«. Der Mechanismus zur Gestaltung wirklich bereichernder Beziehungen im Netz ist noch nicht gefunden und Sache einer kleinen elitären Minderheit. Inwieweit diese die Standards ihrer Kommunikationskultur durchsetzen kann ist noch offen.

Huxley hat seiner Zukunftsvision aus dem Jahr 1932 ein Shakespeare-Zitat aus »Der Sturm« vorangestellt: »Schöne neue Welt, die solche Bürger trägt!«. Letztlich läuft die realistische Variante des Web 2.0 wohl auf einen gelungenen Kommunikationsmix hinaus, in dem echte Begegnungen und Auseinandersetzungen von Angesicht zu Angesicht weiterhin eine gewichtige Rolle spielen (Kubicek et al. 2007). Interaktive Planung ist keine technische Herausforderung, sondern vor allem eine bildungsbezogene, kulturelle und gesellschaftliche und Aufgabe.

Literatur

Gscheidle, C.; Fisch, M. (2007): Onliner 2007, Das Mitmachnetz im Breitbandzeitalter ARD/ZDF Online-Studie 2007, Media Perspektiven 8/2007, S. 393-405

Huxley, A. 1932 (1980): Schöne neue Welt, ein Roman der Zukunft, Fischer Taschenbuch Verlag, Hamburg

Kubicek, H.; Lippa, B.; Westholm, H. (2007): Medienmix in der lokalen Demokratie. Die Integration von Online-Elementen in Verfahren der Bürgerbeteiligung, Abschlussbericht des Forschungsprojektes im Auftrag der Hans-Böckler-Stiftung, Institut für Informationsmanagement Bremen GmbH, Bremen

Oppermann, B. (2008): Landschaftsplanung interaktiv, Reihe Naturschutz und Biologische Vielfalt, Nr. 58, Bundesamt für Naturschutz, Bonn-Bad Godesberg

Watzlawick, P.; Beavin, J. H.; Jackson, D. D. 1969 (1990): Menschliche Kommunikation, Formen, Störungen, Paradoxien, Verlag Hans Huber, Bern, 9., unveränderte Auflage

Autorin

Prof. Dr.-Ing. Bettina Oppermann arbeitet am Institut für Freiraumentwicklung an der Universität Hannover. Ihr Fachgebiet ist Freiraumpolitik und Planungskommunikation. Sie hat zahlreiche Aufsätze und Publikationen zu Methoden interaktiver Planung und Gestaltung, zu Konzepten der Bürgerbeteiligung sowie zum Einsatz neuer Medien in der Planung veröffentlicht.

Adresse:

Universität Hannover

Institut für Freiraumentwicklung

Herrenhäuser Strasse 2a

D- 30419 Hannover

E-Mail: bettina.oppermann@freiraum.uni-hannover.de

Publikationen

Oppermann, Bettina (2008): Landschaftsplanung interaktiv! Folgerungen aus der wissenschaftlichen Begleitforschung zum Erprobungs- und Entwicklungsvorhaben »Interaktiver Landschaftsplan Königslutter am Elm«, Bundesamt für Naturschutz, Reihe Naturschutz und Biologische Vielfalt, Nr. 58

Oppermann, Bettina: Interaktive Planung: Planungsprozesse für Bürger öffnen und neue Medien nutzen, Leitfaden 2, in: Oppermann, Bettina et al. (2007): Leitfäden zur interaktiven Landschaftsplanung, Bundesamt für Naturschutz, Reihe Naturschutz und Biologische Vielfalt, Nr. 40, Landwirtschaftsverlag Münster-Hiltrup

Redaktion Newsletter

Stiftung MITARBEIT

Wegweiser Bürgergesellschaft

Redaktion Newsletter

Bornheimer Str. 37

53111 Bonn

E-Mail: newsletter@wegweiser-buergergesellschaft.de