

Landschaftsplanung interaktiv!



Der Einsatz neuer Medien in der Landschaftsplanung wurde im Erprobungs- und Entwicklungsvorhaben "Interaktiver Landschaftsplan Königslutter am Elm" pilothaft erprobt. Die Begleitforschung greift mit diesem Bericht den Anspruch des interdisziplinären Projektteams aus Hannover auf, Menschen zu interaktiven Partnern der Landschaftsplanung zu machen. Im Schnittfeld zwischen Umwelt-, Medien- und Informationspolitik wurden sowohl direkte Gespräche geführt als auch medial unterstützte Kommunikationsformen erprobt.

Kommentare zu Karten, Visualisierungen und vor allem ein ansprechendes Informationsangebot können in der Landschaftsplanung wertvolle Dienste leisten und für Landschaftsplanerinnen und Landschaftsplaner ein neues Geschäftsfeld werden. Das Königslutterprojekt hat die Tür für diese neue Planungshaltung erfolgreich weit geöffnet. Gleichzeitig entwickelt sich die Internetwelt höchst dynamisch, sodass die interaktive Landschaftsplanung der zweiten Generation schon heute Gestalt annimmt.

Zusammenfassung

Nur wer gut informiert ist, kann sich auch kompetent in die Prozesse der Planung und politischen Auseinandersetzung einbringen und diese in seinem Sinne beeinflussen. Der „Interaktive Landschaftsplan Königslutter am Elm“ hatte als Erprobungs- und Entwicklungsvorhaben der Landschaftsplanung eine konsequente Nutzung und Weiterentwicklung der Umweltinformationssysteme und der neuen Medien zum Ziel. Das Experiment wurde wissenschaftlich begleitet, wobei die Begleitforschung die gewonnenen Erkenntnisse für die Praxis in Form von Leitfäden zusammenstellte (OPPERMANN et al. 2007), den allgemeinen Stand der Forschung und Praxis zur multimedial unterstützten Planung recherchierte (Ergebnisse der Abschlusstagung, OPPERMANN & SCHIPPER 2006) sowie den Anspruch des interaktiven Planens hinterfragte (dieser Bericht) und schließlich die Resonanz und Folgerungen für eine interaktive Öffentlichkeitsarbeit (SCHIPPER, in Vorbereitung) in den Fokus nimmt.

Das Projekt des Interaktiven Landschaftsplans positionierte sich im Schnittpunkt dreier politischer Aktionsfelder und deren Entwicklungslinien: die der raumbezogenen Umweltplanung, die der bürgerorientierten Planung und die der Medienentwicklung, die alle unterschiedlich dynamisch verlaufen und durch den interaktiven Planungsanspruch miteinander verbunden sind.

Die Konzeptelemente des Landschaftsplanprojektes werden beschrieben und hinsichtlich des darin enthaltenen Verständnisses in Bezug auf interaktives Planen untersucht. Konse-

quent wurden in Königslutter am Elm neue und klassische Planungselemente miteinander verbunden und für die Landschaftsplanung spezifische Potenziale (Einsatz von Visualisierungen und Geografischen Informationssystemen) ausgelotet. Dabei nimmt die Internetseite des interaktiven Landschaftsplans eine zentrale Funktion als Informations- und Dokumentationssystem ein.

Die Begleitforschung schlägt zur präziseren Fassung des Begriffs Interaktivität sechs Dimensionen oder Ausprägungen vor, mit deren Hilfe das Geschehen in Königslutter am Elm beschrieben und auch bewertet werden kann. Zentral ist dabei, dass es nicht nur um neue Medien geht sondern um eine möglichst abgestimmte Nutzung klassischer und neuer Kommunikationskanäle.

Im Ergebnis zeigt sich, dass in Königslutter am Elm tatsächlich alle Dimensionen im Blick der Planerinnen und Planer waren, wenn das Projekt auch noch nicht an die neueste Diskussion um das Internet 2.0 mit einer noch expliziteren Integration von Laienwissen anschließen konnte. Das Instrumentarium interaktiver Pläne der zweiten Generation ist jedoch bereits sichtbar. Es birgt für die Landschaftsplanung neue Herausforderungen, weil das Wissen von Expertinnen und Experten und das der Laien in besonderer Art und Weise miteinander verknüpft und qualifiziert werden muss. Auch die Adressierung von Onlinern und Offlinern sowie die Förderung deren technischer und mediensozialer Kompetenzen muss als Herausforderung der Planung weiterhin thematisiert werden.

Abstract

The project developed and tested new media to support interactive landscape planning in the municipality of Königslutter am Elm in Lower Saxony, Germany. The project was run over three years from 2002 to 2005 by a team from the municipality and the Leibniz University of Hanover. Results were mainly published in German and also referring to special topics in English (see chapter 11).

This report on the results of the accompanying research analyses and evaluates the claim made in the project that the new media set up an interactive planning process. Interactive landscape planning is placed at the centre of three current formative lines.

As a background to the project, the report first gives a brief overview over the evolution of spatial environmental planning in Germany, the evolution of citizens involvement into planning and the evolution of new media and new communicative tools in the field.

The main elements and characteristics of the planning process in Königslutter am Elm are then described. Quotes highlight the goals and approach of the planning team and how the outcomes of this approach were received by target groups and individuals. A blended approach was chosen that combined new, internet based media tools with classical approaches for public involvement. The internet platform had a modular structure to incorporate the presentation of evidence based information, a geographical information system (GIS), tools for the support of communication in public participation and visualisation tools. Functionalities such as the GIS and visualisations were shown to be particularly valuable to enhance interaction between the participants in the planning process.

Six dimensions of interactivity are suggested to analyse the quality of interactive processes in landscape planning with reference to the Königsutter project. The first three dimensions refer to intra- and interpersonal discourses. They are concerned with (a) the appropriate framing of the issue as a topic of discourse and debate, (b) the adequate offer of and access to information and (c) the choice of means for communication within the partners in the process. Three complementary dimensions helped to understand the interactivity of the public discourse. They were (d) whether interactivity opens new means for publication for everybody and a responsive community for those who become active, (e) the deliberate inclusiveness or exclusiveness of the political process of decision-making and (f) whether old and new media are combined in a way to form a coherent, accessible public sphere for the civil society.

The project of Königsutter am Elm reached far out into these dimensions of interactivity, though the new interactive age was not yet fully foreseeable. Web 2.0 offers more advanced functionalities and gives a still more interactive role to everybody. If lay people take these opportunities, they will change the planning process and challenge professionals to think about the use of e-participation, new virtual communities and appropriate ways to involve everybody into planning debates. The Königsutter project demonstrates how landscape planning can benefit from the use of new media and moreover, that it should not leave these instruments to others. A second generation of interactive landscape plans will address lay people more explicitly and will animate off-liners to take the step into the new world of the internet and new media. It will also offer different tools to provide and collect information. The role of the planners will change further on. They will not only be experts in collecting and presenting environmental information but also mediators, coaches or scouts for individuals and groups who want to contribute to the planning process.