

Sektion I – E-Business/Politics/Government

bündelt die Sichtweisen der Betriebswirtschaft, der Politikwissenschaft und der Rechtswissenschaft auf die interaktiven Medien. Im Mittelpunkt der interdisziplinären Forschung stehen Online-Transaktionen, das heißt digital vermittelte Kommunikationsprozesse zwischen Kunden, Unternehmen, Bürgern, Staat und Verwaltung. Die Forschungsprojekte befassen sich unter anderem mit den Anforderungen neuer Geschäftsmodelle für netzbasierte Märkte (zum Beispiel im Bereich Online-Brokerage), mit den rechtlichen Rahmenbedingungen für die Nutzung interaktiver Kommunikationsmöglichkeiten (zum Beispiel bei Verwaltungsdienstleistungen) und mit dem Internet als neuer Arena politischer Kommunikation (zum Beispiel bei der innerparteilichen Willensbildung und virtuellen Diskussionsforen).



Forschungsprojekte:

Online-Transaktionen: Märkte – Regeln – Diskurse

Antragsteller: Prof. Dr. Claus Leggewie/Prof. Dr. Thomas Groß/Dr. Christoph Bieber
Wissenschaftlicher Mitarbeiter: Dennis Kraft

Online-Wahlkampf 2002

Drittmittelprojekt mit der Bundeszentrale für politische Bildung in Kooperation mit politik-digital.de
Antragsteller: Prof. Dr. Claus Leggewie/Dr. Christoph Bieber/Dr. Eike Hebecker
Wissenschaftlicher Mitarbeiter: Dr. Eike Hebecker

CyberCash

Antragsteller: Prof. Dr. Sighard Neckel/Prof. Dr. Axel Schwickert
Wissenschaftlicher Mitarbeiter: Sven Jacob

Näheres unter www.zmi.uni-giessen.de/sektion1/

E-Partizipation

Netzgestützte Partizipation am Beispiel der Bauleitplanung

Von Dennis Kraft und Johannes Meister

Mit dem Siegeszug moderner Informations- und Kommunikationstechnologien wurden tiefgreifende Veränderungen der Kommunikationskultur in Staat und Gesellschaft erwartet. Vielfach wurde der Übergang der Industrie- zur Informations- und weiter zur Wissensgesellschaft beschrieben, in der Information als „nachwachsender Rohstoff“ sich als entscheidender Faktor für die Produktion von Wissen und als Treibstoff der Veränderung der Wissensordnung erweist. Bereits heute ist nicht mehr zu leugnen, dass sich Informations- und Kommunikationstechniken zur weltweit wichtigsten Schlüsseltechnologie entwickelt haben: Ihr Einsatz führt zu Effizienzsteigerungen und Kostensenkungen in Wirtschaft und Verwaltung.

Für die Struktur der Wirtschaft und für die Erklärung von Funktionen in Unternehmen und auf den Märkten stellt das Internet eine grundlegende Innovation dar. Gewaltige Kosteneinsparungen versprechen vor allem die Business-to-Business (B2B)-Marktplätze, insbesondere als Märkte für den elektronischen Einkauf („E-Procurement“). Während sich E-Procurement in der Wirtschaft durchgesetzt hat, hinkt die öffentliche Hand in diesem Bereich hinter-

her. Die Beschaffung von Waren und Dienstleistungen für Ämter und Behörden über das Internet ist aber nicht die einzige, vernachlässigte Komponente des E-Government.

E-Government

Im Rahmen des E-Government liegen die Schwerpunkte der Verwaltung auf der Informationsvermittlung, die den Nutzer in eine passive Rolle drängt und ihm keine Eingabemöglichkeiten eröffnet, wie dies z.B. bei Stadtinformationssystemen der Fall ist. Zwar finden sich auch Beispiele für die darauf aufbauende Ebene der Transaktion, die sich nicht mehr auf die reine Inhaltsvermittlung beschränkt und statt dessen erste Interaktionen zwischen den Beteiligten ermöglicht. In einigen Städten Deutschlands können An- und Abmeldungen per E-Mail erfolgen oder Anträge über das Internet gestellt werden, etwa für die Erteilung eines Führerscheines oder einer Anwohnerparkerlaubnis.

E-Government meint aber mehr als nur die serviceorientierte Abwicklung der Verwaltungsvorgänge im Internet zwischen Bürgern, Wirtschaft und Verwaltung. In Zukunft geht es um alle wechselseitigen Beziehungen von Individuen und Organisationen zum Staat, wobei die verschiedenen Formen der Kommunikation abgestufte Grade der Interaktivität aufweisen. Deshalb ist E-Government um eine partizipative Komponente zu ergänzen.

Das Internet ermöglicht neue Formen der politischen Partizipation, die nicht mehr an die Teilnahme an Versammlungen an einem bestimm-

ten Ort gebunden sind. Dadurch ergeben sich Veränderungen der Struktur von öffentlichen Willensbildungsprozessen, so dass der Einsatz neuer Informations- und Kommunikationstechnologien auch die Mitwirkung der Bürger bei Normsetzungsverfahren verändern wird. Die Möglichkeiten einer netzgestützten Beteiligung in Verwaltungsverfahren lassen sich am Beispiel der Bauleitplanung, einem Planungsverfahren auf kommunaler Ebene, aufzeigen.

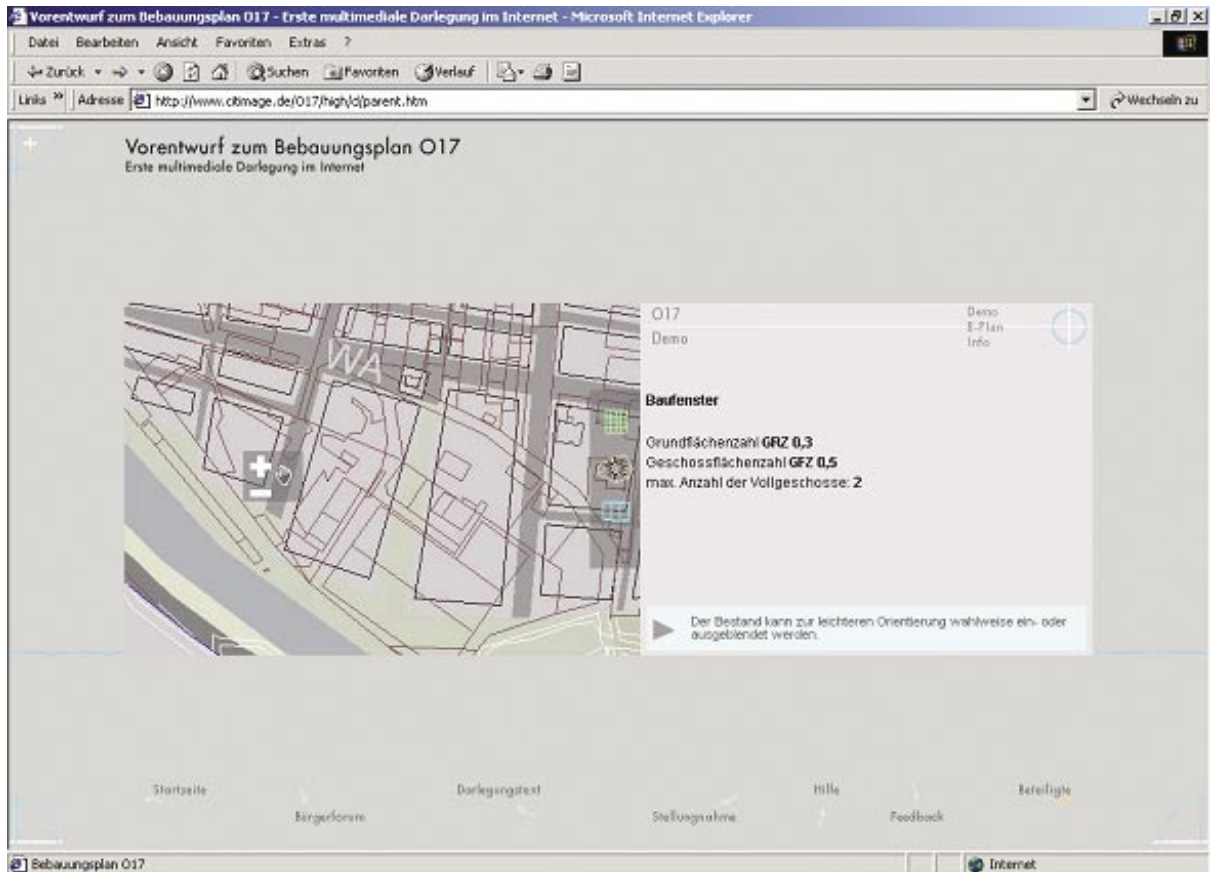
Bürgerbeteiligung in der Bauleitplanung

Mit dem Begriff „Bauleitplanung“ wird die Überplanung eines bestimmten räumlich begrenzten Bereichs innerhalb des Territoriums einer Gemeinde mittels Flächennutzungsplan und Bebauungsplan verstanden. Ihre Aufgabe ist es nach § 1 Abs. 1 Baugesetzbuch (BauGB), die bauliche und sonstige Nutzung der Grundstücke in der Gemeinde vorzubereiten und zu leiten.

Der Flächennutzungsplan ist der vorbereitende Bauleitplan. In ihm ist für das ganze Gemeindegebiet die sich aus der beabsichtigten städtebaulichen Entwicklung ergebende Art der Bodennutzung in den Grundzügen darzustellen (§ 5 Abs. 1 BauGB). Das bedeutet, dass der Flächennutzungsplan keine Detailfragen der baulichen und sonstigen Nutzung der Grundstücke des Gemeindegebiets regelt und dementsprechend auch keine parzellenscharfen Darstellungen enthält. Er gibt gewissermaßen nur die grobe Richtung für die weitere Entwicklung des Gemeindegebiets vor.



Dennis Kraft, Jahrgang 1975, studierte von 1995 bis 1999 Rechtswissenschaft an der Justus-Liebig-Universität Gießen und schloss das Erste Staatsexamen im Februar 2000 ab. Im Anschluss begann er seine Promotionsarbeit über „Vertragsarztrechtliche und datenschutzrechtliche Aspekte der Telematik im Gesundheitswesen“; seit Mai 2001 ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter in der Sektion I – E-Business/Politics/Government am Zentrum für Medien und Interaktivität.



Multimediale Darlegung eines Vorentwurf eines Bebauungsplans der Stadt Darmstadt im Internet

Sein Charakteristikum ist, dass er sich seiner Rechtsform nach nicht in die typischen Formen des Verwaltungsrechts (z.B. Verwaltungsakt, Satzung etc.) einordnen lässt und dementsprechend als bloß verwaltungsinternes Konstrukt „sui generis“ angesehen wird. Das heißt, der Flächennutzungsplan entfaltet keine Rechtswirkung nach außen und ist dementsprechend nicht direkt mit einer Klage angreifbar, sondern unterliegt lediglich im Rahmen einer so genannten Inzidentkontrolle bei Klage gegen eine andere Maß-

nahme der gerichtlichen Überprüfung.

Dem gegenüber bezeichnet das Baugesetzbuch den Bebauungsplan als verbindlichen Bauleitplan. Er enthält gem. § 8 Abs. 1 BauGB die rechtsverbindlichen Festsetzungen für die städtebauliche Ordnung und bildet die Grundlage für weitere zum Vollzug des Baugesetzbuchs erforderliche Maßnahmen. Im Gegensatz zum Flächennutzungsplan werden im Bebauungsplan parzellscharf für einzelne Grundstücke bestimmte Festlegungen z.B. hinsichtlich Art und Maß der baulichen Nutzung getroffen. Während der Flächennutzungsplan für das gesamte Gemeindegebiet aufzustellen ist, betrifft ein Bebauungsplan nur einen relativ kleinen Teil des Gemeindegebiets, in der Regel mehrere zusammenhängende Grundstücke. Er wird gem. § 10 Abs. 1 BauGB in Form einer Satzung erlassen, ist also kein Verwaltungsinternum, sondern entfaltet seine Rechtswirkung auch gegenüber dem Bürger. Aufgrund seiner

Rechtsform ist er nach den Vorschriften der Verwaltungsgerichtsordnung direkt gerichtlich angreifbar.

Das Baugesetzbuch enthält für beide Bauleitpläne eine Reihe formeller sowie materieller Vorgaben, die die Planung im Hinblick auf die Erreichung des Planungsziels steuern. Zu den formellen Vorschriften gehören u.a. verschiedene Beteiligungsrechte, die in den §§ 3 ff. BauGB näher geregelt sind. Neben der Beteiligung der Träger öffentlicher Belange ist in diesem Zusammenhang, für beide Pläne einheitlich, eine Beteiligung der Bürger bei der jeweiligen Planaufstellung vorgesehen. § 3 BauGB unterscheidet dabei zwei unterschiedliche Verfahren der Bürgerbeteiligung, die in jeweils verschiedenen Planungsstadien zum Zuge kommen.

Nach § 3 Abs. 1 BauGB sind die Bürger möglichst frühzeitig über die Ziele und Zwecke der Planung, Planungsalternativen und die voraussichtlichen Auswirkungen zu unterrichten. Den Bürgern ist in diesem

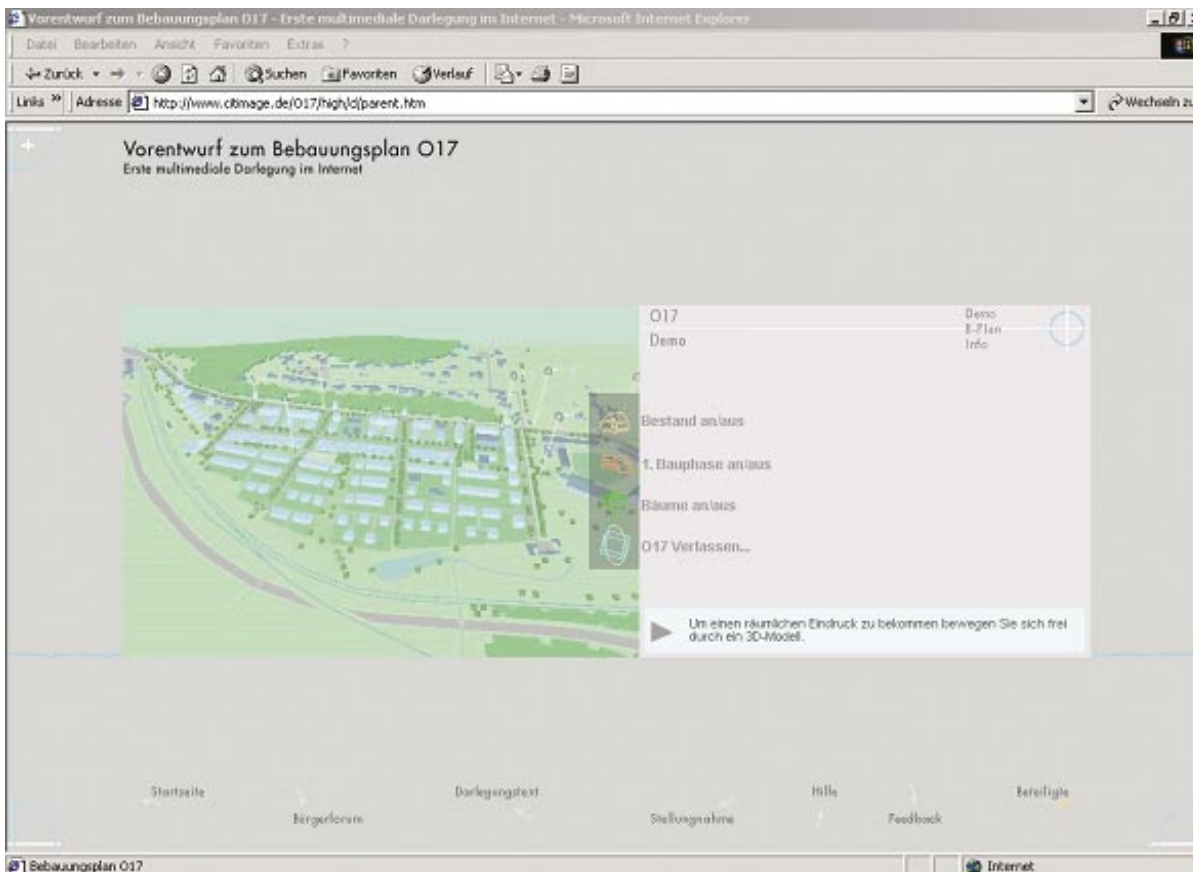
JUSTUS-LIEBIG-
UNIVERSITÄT
GIESSEN

Dennis Kraft

Zentrum für Medien und Interaktivität (ZMI)
Ludwigstraße 34
35390 Gießen
Tel.: 0641/99-16352
Fax: 0641/99-16359
E-Mail: dennis.kraft@zmi.uni-giessen.de



Johannes Meister, Jahrgang 1976, studierte von 1996 bis 2000 Rechtswissenschaft an der Justus-Liebig-Universität Gießen und schloss das Erste Staatsexamen im Februar 2001 ab. Er promoviert zu einem telekommunikationsrechtlichen Thema und ist seit Oktober 2001 wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Professur für Öffentliches Recht, Rechtsvergleichung und Verwaltungswissenschaft bei Prof. Dr. Thomas Groß. Zudem ist er Mitglied der Sektion I – E-Business/Politics/Government am Zentrum für Medien und Interaktivität.



Zusammenhang Gelegenheit zur Äußerung und Erörterung zu geben. Es handelt sich dabei um die so genannte frühzeitige Bürgerbeteiligung. Ihr Gegenstand ist nicht ein ausgereifter Planentwurf, sondern sie findet noch im Stadium der Entwurfserarbeitung statt. Allerdings muss sich die Planungsabsicht der Gemeinde schon soweit verfestigt und konkretisiert haben, dass eine Diskussionsgrundlage existiert. Im Rahmen der frühzeitigen Bürgerbeteiligung lassen sich also noch einmal zwei Verfahrensschritte unterscheiden: erstens die Unterrichtung der Öffentlichkeit und zweitens die Äußerung und Erörterung seitens der Bürger. Bezüglich der Art und Weise, wie die Bürgerbeteiligung durchgeführt wird, trifft das Gesetz keine Aussage. Es bestimmt lediglich, dass die Unterrichtung nach § 3 Abs. 1 S. 1 BauGB öffentlich zu sein hat. In der Praxis haben die Gemeinden bislang die konventionellen Informationsmittel wie z.B. Aushänge, Zeitung, Informationsveranstaltung, Hauswurfsendungen

etc. zur Unterrichtung der Bürger benutzt.

Bei der zweiten Form der Bürgerbeteiligung im Rahmen der Aufstellung der Bauleitpläne handelt es sich um die so genannte formelle Bürgerbeteiligung. Nach § 3 Abs. 2 S. 1 BauGB sind die Bauleitpläne für eine bestimmte Frist öffentlich auszulegen. Während dieser können gem. § 3 Abs. 2 S. 2 BauGB Anregungen vorgebracht werden. Gegenstand in diesem Stadium der Planung ist der bereits fertig gestellte Entwurf des Bauleitplans, so wie die Gemeinde ihn als Satzung erlassen möchte. Die Gemeinde hat die fristgemäß vorgebrachten Anregungen gem. § 3 Abs. 2 S. 4 BauGB zu prüfen und das Ergebnis mitzuteilen. Das bedeutet, dass sie sich inhaltlich mit dem Vorbringen der Bürger auseinander zu setzen hat und nicht kommentarlos darüber hinweggehen darf. Wird der Entwurf des Bauleitplans infolge der vorgebrachten Anregungen geändert, ist das Verfahren unter bestimmten Modifikationen nach

§ 3 Abs. 3 BauGB erneut durchzuführen.

Eine Verletzung dieser Formvorschriften ist nach den umfangreichen, der Planerhaltung dienenden Heilungsregeln des Baugesetzbuchs nur teilweise beachtlich. § 214 BauGB bestimmt abschließend, inwieweit eine Verletzung von Verfahrens- und Formvorschriften nur beachtlich ist. Danach können lediglich Fehler bei der formellen Beteiligung zur Unwirksamkeit des jeweiligen Plans führen, wobei hier wiederum Einschränkungen in Form einer Fristenregelung gelten. Nach § 215 Abs. 1 Nr. 1 BauGB wird nämlich eine Verletzung von Vorschriften über die formelle Bürgerbeteiligung unbeachtlich, wenn sie nicht innerhalb eines Jahres seit Bekanntmachung des Plans gerügt wird.

Vorteile einer netzgestützten Partizipation

Der Überblick über die Bürgerbeteiligung bei der Bauleitplanung zeigt,



Projekt E-Demokratie des Deutschen Bundestages, <http://www.elektronische-demokratie.de>

dass auf nahezu jeder Beteiligungsstufe das Internet als Beteiligungsmedium Verwendung finden kann. So kann der Einsatz der Informations- und Kommunikationstechnologien derart gestaltet werden, dass die Bürger Zugriff auf digitale Karten und Planzeichnungen erhalten. Hierbei ist denkbar, dass geplante bauliche Zustände bildlich dargestellt und auf Wunsch auch alternative Varianten durchgespielt werden, so dass sich mit einem solchen technischen Feature ein Mehrwert gegenüber der papiergebundenen Kar-

tenverwaltung erzielen lässt. Eine hohe Bedeutung kommt dabei der Aufbereitung von Informationen zu, die sowohl nutzerfreundlich als auch ansprechend sein muss, damit sich der Bürger zurechtfinden kann und auch will.

Über den Vorteil einer digitalen Informationsbereitstellung hinaus eröffnet die Entkoppelung der Information und Kommunikation von Raum, Hierarchie und Zeit Potenzial für Veränderungen, die weit über die einzelne Interaktion hinausgehen. Die Möglichkeiten des Internets lassen sich insbesondere für kollektive Willensbildungsprozesse nutzen, durch die der Bürger stärker in das politische, soziale und verwaltungstechnische Geschehen einbezogen wird. Auf Bundesebene gibt es beispielsweise erste Erfahrungen mit Diskussionsforen im Internet. Unter www.elektronische-demokratie.de werden Informations- und Diskussionsprozesse eines Gesetzgebungsverfahrens abgebildet und neue interaktive Beteiligungsmöglichkeiten erprobt. Selbst wenn sinnvolle Anre-

gungen zu Gesetzesentwürfen die Ausnahme bleiben und auch die Frage der Repräsentativität im Raume steht, dieses Projekt belegt, dass das Netz eine neue Form von Öffentlichkeitsarbeit bietet.

Die Einrichtung von Diskussionsforen zu Planentwürfen sollte insbesondere bei der frühzeitigen Beteiligung erfolgen, da sich hier die endgültige Planung erst herauskristallisieren muss und die gesetzlichen Anforderungen nicht so hoch sind, wie dies beispielsweise bei der Behandlung von Anregungen im Verfahren der förmlichen Beteiligung der Fall ist. Aber auch Anregungen könnten auf dem virtuellen Weg zugelassen werden. Angesichts des vorangegangenen Informationsaustausches ist dabei davon auszugehen, dass sie in ihrer Qualität zunehmen. Des Weiteren ist ein Absenken der Hemmschwelle im Hinblick auf die Beteiligung wahrscheinlich, so dass die Bürgerbeteiligung im Planungsverfahren eine Belebung erfahren wird.

Erste Erfahrungen mit der ergän-

JUSTUS-LIEBIG-
UNIVERSITÄT
GIESSEN

Johannes Meister

Professur für Öffentliches Recht, Rechtsvergleichung
und Verwaltungswissenschaft
Licher Straße 64
35394 Gießen
Tel.: 0641/99-21123
Fax: 0641/99-21129
E-Mail: johannes.h.meister@recht.uni-giessen.de

zenden „Auslegung“ eines Satzungsentwurfs im Internet hat beispielsweise die Gemeinde Sylt-Ost gemacht, die im Jahr 2001 eine neue Ortsgestaltungssatzung zur Diskussion gestellt hat. Bei diesem nicht repräsentativ gewählten Beispiel haben sich die oben skizzierten Erwartungen an Qualität und Beteiligungsintensität allerdings nicht erfüllt. Zwar hatten offenbar viele Interessierte die zusätzliche Möglichkeit des Informationszugriffs genutzt, es gingen allerdings lediglich zwei Rückmeldungen per E-Mail ein, die zudem konstruktive Kritik vermissen ließen. Die weit überwiegende Anzahl der Anregungen erfolgte auf konventionellem Postweg oder in vielen persönlichen Gesprächen.

Die Stellungnahme des Leiters des Bauverwaltungs- und Planungsamtes der Gemeinde, Nikolas Häckel: „Es ist sehr auffällig, dass das Medium Internet/E-Mail eine kurzfristige Rückäußerung fördert, jedoch grundsätzlich inhaltsschwangere Rückläufer über den konventionellen Weg der Briefpost und der persönlichen Gespräche zu erwarten sind. Von daher ist festzustellen, dass der digitale Weg der Bürgerbeteiligung den der althergebrachten Beteiligung nicht ersetzen kann und ersetzen sollte.“ Der Schluss liegt nahe, dass jedenfalls in kleineren Gemeinden die Akzeptanz neuer Informations- und Kommunikationsmittel an die hergebrachten Formen der Beteiligung und die damit verbundenen Möglichkeiten nicht heranreicht. Dementsprechend geht die Gemeinde Sylt-Ost künftige Bürgerbeteiligungen per Internet mit weitaus geringeren Erwartungen an als bisher, wenngleich sie dennoch daran festhalten will.

Fazit

Das Internet wird nach der Wirtschaft auch das Erscheinungsbild der öffentlichen Verwaltung verändern. Gegenwärtig spielt die netzgestützte Partizipation der Bürger aber noch keine Rolle im Rahmen der Modernisierungstendenzen der Verwaltung, obwohl mit der Bauleitpla-

nung auf kommunaler Ebene ein Experimentierfeld zur Verfügung steht, auf dem sich weitere Erfahrungen mit dem Einsatz der Informations- und Kommunikationstechnologien und der Auswirkungen auf bürgerschaftliches Engagement gewinnen lassen. Damit ist zugleich

LITERATUR:

- Groß, Thomas: Die öffentliche Verwaltung im Internet, Die öffentliche Verwaltung 2001, S. 159–164.
- Holznagel, Bernd/Hanßmann, Anika: Möglichkeiten und Bürgerbeteiligung per Internet, in: Holznagel, Bernd/Grünwald, Andreas/Hanßmann, Anika (Hrsg.), Elektronische Demokratie – Bürgerbeteiligung per Internet zwischen Wissenschaft und Praxis, München 2001, S. 55–72.
- Idecke-Lux, Sabrina: Der Einsatz von multimedialen Dokumenten bei der Genehmigung von neuen Anlagen nach dem Bundesimmissionsschutz-Gesetz, Baden-Baden, 1. Aufl. 2000.
- Leggewie, Claus/Bieber, Christoph: Interaktive Demokratie – Politische Online-Kommunikation und digitale Politikprozes-

se, Aus Politik und Zeitgeschichte, B 41–42/2001, S. 37–45.

- Lenk, Klaus: Bürger, Demokratie und Verwaltung: neue Möglichkeiten und Entwicklungen, in: Lenk, Klaus/Traunmüller, Roland (Hrsg.), Öffentliche Verwaltung und Informationstechnik, Heidelberg 1999, S. 253–275.
- Roßnagel, Alexander: Möglichkeiten für Transparenz und Öffentlichkeit im Verwaltungshandeln – unter besonderer Berücksichtigung des Internets als Instrument der Staatskommunikation, in: Hoffmann-Riem, Wolfgang/Schmidt-Aßmann, Eberhard (Hrsg.), Verwaltungsrecht in der Informationsgesellschaft, Baden-Baden, 1. Aufl. 2000, S. 257–332.

se, Aus Politik und Zeitgeschichte, B 41–42/2001, S. 37–45.

- Lenk, Klaus: Bürger, Demokratie und Verwaltung: neue Möglichkeiten und Entwicklungen, in: Lenk, Klaus/Traunmüller, Roland (Hrsg.), Öffentliche Verwaltung und Informationstechnik, Heidelberg 1999, S. 253–275.
- Roßnagel, Alexander: Möglichkeiten für Transparenz und Öffentlichkeit im Verwaltungshandeln – unter besonderer Berücksichtigung des Internets als Instrument der Staatskommunikation, in: Hoffmann-Riem, Wolfgang/Schmidt-Aßmann, Eberhard (Hrsg.), Verwaltungsrecht in der Informationsgesellschaft, Baden-Baden, 1. Aufl. 2000, S. 257–332.

www.wahlthemen.de

Wahlinformation als Internet-Diskurs

Von Eike Hebecker

Das Internet hat sich mittlerweile auch in Deutschland als fester Bestandteil der Wahlkampfkommunikation etabliert. Die digitale Wahlkampfarena ist jedoch nach wie vor im Wesentlichen von zwei Akteursgruppen geprägt: Auf der einen Seite stehen die Kampagnen der Parteien, auf der anderen die Wahlkampfberichterstattung der etablierten Medienanbieter. Durch das Internet sind zwar auch eine Vielzahl neuer Darstellungs- und Diskussionsoptionen für die politische Kommunikation entstanden, doch eine auf den Wähler ausgerichtete Nutzung der viel beschworenen interaktiven Potenziale findet noch kaum statt.

Zu den interaktiven Formaten, die mittlerweile zur Standardausstattung politischer Websites gehören, zählen Newsletter, Diskussionsforen, Chats, Abstimmungs-Tools zu aktuellen Fragen, reichhaltige Download-Bereiche für Text-, Bild- und Tondokumente sowie Entertainment-Angebote mit Online-Grußkarten, Spielen und Flash-Animationen wie beispielsweise auf dem SPD-Portal <http://www.nicht-regierungsfahig.de> oder beim „Bundesdance“ auf der Homepage der Süddeutschen Zeitung. Gemein ist diesen Ausstattungsmerkmalen vor allem ihre pflichtbewusste Bereitstellung als unverzichtbares Element der Online-Kommunikation und ihr instrumenteller Charakter im Sinne der Aufmerksamkeitslenkung und User-Bindung.

Bereits die Verknüpfung von Hintergrundinformationen, aktuellen Themen sowie Foren und Chats ist keine Selbstverständlichkeit, und der

Einsatz von Spiel- und Abstimmungs-Tools ist in der Regel eine sich selbst genügende Veranstaltung. Während das Internet im Online-Wahlkampf 2002 auf der Ebene der internen Parteienkommunikation im Rahmen der Wahlkampforganisation und zur Mitgliedermotivation als zentralistisches Distributionsmittel gute Dienste leistete, sind solche Ambitionen bei Angeboten zur interaktiven Wählerkommunikation noch zu vermissen. Das scheint jedoch weniger an den Erwartungen und der Bereitschaft der Nutzer als am Willen der parteipolitischen Akteure zu liegen. Nimmt man die als interaktiv firmierenden Formate genauer in Augenschein, lassen sie bereits unter dem Aspekt der Benutzerfreundlichkeit, Moderation und Pflege zu wünschen übrig. Und wenn man sich einmal die Mühe macht, an die Wahlkampfzentralen oder einzelne Politiker eine direkte Anfrage zu stellen, ist – Ausnahmen bestätigen die Regel – von langen War-



Innovative Visualisierung einer diskursiven Debattenführung

tezeiten zu berichten. Wenn man denn überhaupt eine Antwort erhält. So entsteht der Eindruck, dass trotz der anders lautenden Intention die Rückkanalfunktion solcher Angebote im Sinne eines interaktiven Diskurses, der Wünsche, Anregungen und Fragen der Wähler kommuniziert, nicht wirklich erwünscht ist. Das Internet funktioniert hier nach wie vor als Wahlkampfkommunikation von „oben“. Eine Partizipation im Sinne deliberativer Themendiskussionen findet nicht statt. Die Kommunikation beschränkt sich hier letztlich auf die Motivation zu Urnengang und Stimmabgabe.

Von der Netzkultur lernen heißt interaktiv werden

Das Internet bietet aber durchaus große Chancen für die kritische Information und Diskussion von Themen sowie die direkte Auseinandersetzung mit den Kandidaten im Sinne einer neuartigen, anspruchsvollen und interaktiven Wählerbildung und -motivation. Eine Reihe von Beispielen der politischen Online-Kommunikation zeigt, dass eine Erweiterung und ein – wenn auch experimentelles – Ausagieren von politischer Kommunikation und Partizipation über das Internet möglich ist, sofern für Akteure und Aktionsformen, die außerhalb parteipolitischer Organisation stehen, eine Öffnung stattfindet. Beispiele hierfür finden sich bei virtuellen Ortsvereinen (<http://www.vov.de>) und Parteitagen (<http://www.virtuellerparteitag.de>), bei Formen des Online-Protests (<http://go.to/online-demo>) oder in Online-Politiksimulationen. Besonders bei community-orientierten Angeboten wie der Online-Politiksimulation democracy



Auswahl der Expertenmeinungen zum Thema „Arbeit oder nicht?“

online today (<http://www.dol2day.com>) werden interaktive Aktions- und Partizipationsformate wie Themenabstimmungen, Wahlen, Programmdiskussionen, Parteigründungen sowie Ein- und Austritte in einem spielerischen Kontext ausagiert, der für eine interaktive Kommunikationskultur von Parteien oder Regierungsorganen durchaus beispielhaft ist. So hat die CDU für ihr interaktives Wahlwerbespiel, wahlkreis300 (<http://www.wahlkreis300.de>), Idee und Konzept von dol2day schlichtweg kopiert, was in der Online-Szene zu herber Kritik führte.

Andere Beispiele für eine erfolgreiche Entwicklung und Nutzung interaktiver Formate der Online-Kommunikation, die den isolierten Einsatz der im Internet etablierten Mittel wie Mail, Forum und (Video-) Chat zu überwinden suchen, sind virtuelle Konferenzen. Hierbei werden die Web-Instrumente nicht einfach verkoppelt, sondern vor allem der Dramaturgie des Konferenzformats angepasst. Unter den Bedingungen digitaler und interaktiver Medien kommt es damit einerseits zu einer De-Temporalisierung und De-Lokalisierung des Ereignisses

und durch eine zielführende Moderation kann andererseits eine intensive Bezugnahme der Text-/Wortbeiträge gewährleistet werden.

Idee und Konzept

Die Informations- und Debattenplattform www.wahlthemen.de ist das Resultat des Kooperationsprojekts „Online-Wahlkampf 2002“ zwischen der Bundeszentrale für politische Bildung, politik-digital.de (Redaktion) und dem Zentrum für Medien und Interaktivität (ZMI) der Justus-Liebig-Universität Gießen (Konzeption und Projektleitung). Als prominenter Medienpartner für die Präsentation des innovativen Chat-For-

**JUSTUS-LIEBIG-
UNIVERSITÄT
GIESSEN**



Dr. Eike Hebecker

Zentrum für Medien und Interaktivität (ZMI)
Ludwigstr. 34
35390 Gießen
Tel.: 0641/99-16353
Fax: 0641/99-16359
E-Mail: eike.hebecker@zmi.uni-giessen.de



Eike Hebecker, Jahrgang 1970, Dr. rer. soc., wissenschaftlicher Mitarbeiter am Zentrum für Medien und Interaktivität (ZMI) der Justus-Liebig-Universität Gießen. Projektleiter des Kooperationsprojekts *wahlthemen.de* zwischen der Bundeszentrale für politische Bildung, *politik-digital.de* und dem ZMI. Er wurde mit einer Dissertation über „Die Netzgeneration. Jugend in der Informationsgesellschaft“ promoviert. Seine Forschungsschwerpunkte sind: Jugend- und Medienkultur, Mediengenerationen, E-Learning und Bildungspolitik sowie politische Inszenierung und Wahlkampfkommunikation in den Neuen Medien.

wahlthemen.de („virtuelles Podium“) konnte tagesschau.de gewonnen werden. Das Projekt wurde seitens des ZMI von der Sektion I - E-Business/Politics/Government in vier Phasen umgesetzt. Einer Machbarkeitsstudie von Juli bis September 2001 folgte im November und Dezember 2001 die Konzeption und Projektentwicklung. Von Januar bis Juni 2002 wurde an der technischen Umsetzung und inhaltlichen Planung gearbeitet, daran schloss sich von Juli bis Oktober 2002 die redaktionelle Betreuung und wissenschaftliche Begleitung an.

Zielsetzung war es, ein wahlkampfbegleitendes Onlineangebot zu schaffen, das

- die Möglichkeit von Information, Kommunikation und Partizipation bietet,
- kontroverse Positionen darstellt,
- zugleich ausgewogen, neutral und seriös ist,
- hochwertige und tiefgehende politische Hintergrundinformationen vermittelt,
- Inhalte nicht nur präsentiert sondern auch neu generiert,
- eine innovative Visualisierung politischer Themen und Diskurse ermöglicht,
- nachhaltig ist,
- Junge interessiert und Ältere nicht irritiert.

Eine anspruchsvolle Aufgabenstellung, die angesichts der bisher existierenden Angebote mit ihrer spezifischen Informations- und Diskussionskultur nicht nur bei Netzkritikern für Skepsis gesorgt hätte. Die Konzeptentwicklung konzentrierte sich daher sehr schnell auf die Realisierung einer themenorientierten Debattenplattform. Dabei sollte durch die gezielte Kombination und phasenversetzte Anordnung von Hintergrundinformation, Foren, Chats und Abstimmungs-Tools ein zielorientierter Diskussionsprozess geschaffen werden. Durch eine in das Design der Website integrierte Phasennavigation einerseits und eine Schwerpunktlegung auf Redaktion, Moderation und Event-Organisation andererseits kann für die einzelnen Themendebatten eine Dramaturgie vorgegeben werden, die den Usern sowohl unterschiedliche Einstiegs- und Interaktionsmöglich-

keiten bietet als auch für Abwechslung und Stringenz sorgt.

Realisierung

Der Zielsetzung entsprechend wurden bei *wahlthemen.de* einerseits hochwertige und ausgewogene Informationen zu den zentralen Wahlthemen wie Arbeitsmarkt- und Wirtschaftspolitik, innere und äußere Sicherheit oder Familien- und Sozialpolitik angeboten. Die Oberthemen: „Arbeit oder nicht? Sicher oder frei? Global oder Lokal? Alt oder jung? Politik oder Show?“ bildeten andererseits aber auch den Ausgangspunkt für Themendiskussionen, bei denen die Expertenmeinungen von Verbandsvertretern und Wissenschaftlern auf die Meinungen und Kommentare von Bürgerinnen und Bürgern treffen. So haben beispielsweise Arbeitgeberpräsident Dieter Hundt, der ver.di Vorsitzende Frank Bsirske, Prof. Dr. Günther Schmid vom Wissenschaftszentrum Berlin und Dr. Lothar Funk vom Institut der deutschen Wirtschaft mit ihren Statements die Diskussion zum Thema Arbeitsmarkt eröffnet. Die User können sich aber auch mit eigenen Themen- und Expertenvorschlägen an das Redaktions-Team wenden, wenn ihrer Meinung nach wichtige Aspekte und Positionen noch nicht repräsentiert sind. Die sich daran anschließenden offenen Debatten zeichneten sich durch eine innovative Visualisierung aus, die Thesen und Kommentare nach pro und kontra gruppierten. Eine Auswertung der zentralen Thesen und eine Bewertung der wichtigen Fragen durch die User leiteten dann zum Höhepunkt des Diskurses über, bei dem sich zwei Politiker in einer „virtuellen Podiumsdiskussion“ gegenüberstanden und sich den kritischen Fragen und Live-Kommentaren ihrer potenziellen Wähler stellen mussten. So lieferten sich der Hessische Ministerpräsident Koch und sein rheinland-pfälzischer Kollege Beck ein virtuelles Duell zum Thema Arbeitsmarkt und Wirtschaftspolitik. Darüber hinaus gehörten Basisinformationen zu Wahlen und ein Newsletter zum Angebot von *wahlthemen.de*.

Durch diese Integration von Themen, Akteuren und verschiedenen Optionen der Netzkommunikation in einem moderierten und strukturierten Diskussionsprozess sollte eine informative und innovative Form von „Internet-Diskursen“ entwickelt werden. Mit dieser Ausrichtung wurden aber nicht nur Qualitätsmerkmale der Online-Kommunikation wie Vernetzung, Nachhaltigkeit und Interaktivität betont, sondern es wurde auch bewusst ein Kontrapunkt in die zu Wahlkampfzeiten besonders erregte Medienlandschaft gesetzt. Die im emphatischen Sinne „politische“ Notwendigkeit des Projekts wird vielleicht am deutlichsten mit Blick auf die TV-Duelle zwischen den Kanzlerkandidaten sichtbar.

Internet-Diskurs als Wahlkampfkritik

Ein Konglomerat aus Medien und Politik hat hier ein in jedem Fall modernes, möglicherweise auch wichtiges Wahlkampfinstrument entdeckt. Auch die Zeitungen sind auf die Duell-Formate eingestiegen und haben als erste vorgeführt, was später auf den TV-Bildschirmen zu erwarten war. Zunächst wurde auf der Ebene von Medienmachern und Wahlkampfmanagern eine Dramaturgie ausgeklü(n)gelt, die von der äußeren Erscheinung bis zur inhaltlichen Gestaltung nichts dem Zufall überließ. Vor den Augen der ohnmächtigen Zuschauer wurde dann ein politisches Show-Spektakel inszeniert, das vor allem authentisch und spontan wirken sollte. Die Personalisierung, Medialisierung und Inszenierung des Wahlkampfes hat damit auch in Deutschland einen neuen Höhepunkt erreicht. Bedenklich ist dabei einerseits das Auftreten öffentlich-rechtlicher wie privater Medien als aktiver Wahlkampfakteure. Andererseits bleibt der Wähler mit seinen Interessen, Fragen und Kommentaren weitgehend außen vor. Dass es auch in dieser Hinsicht von den Vereinigten Staaten zu lernen gilt, zeigt beispielsweise die „Commission on Presidential Debates“ (<http://www.debates.org>), die eine kritische öffentliche Begleitung des Fernsehwahlkampfes gewährleistet.

Dieser Ansatz wurde beispielsweise mit der „Kommission zu den Kanzlerdebatten“ durch das Adolf Grimme-Institut und das ZMI aufgenommen, die die TV-Duelle mit einer Veranstaltungsreihe kritisch begleitet haben. Bei wahlthemen.de wurden diese Aspekte unter dem Oberthema „Politik oder Show?“ diskutiert, das sowohl die Kritik des Medienwahlkampfes als auch das „legitime Theater“ der Politik sowie illegitime Erscheinungsformen wie Skandale und Korruption umfasste.

In dieser Konstellation zwischen politischem Entscheidungsraum und interessierter politischer Öffentlichkeit ist wahlthemen.de ein Experiment und Testfall für das, was in der Politikwissenschaft inzwischen als „Internet-Diskurs“ bezeichnet wird – nämlich die möglichst unmittelbare Verkoppelung von Bürgerinteressen und politischem System unter Einsatz anspruchsvoller, interaktiver Medienformate. Am Ende dieser gerade

erst beginnenden Entwicklung steht die Vision einer „Regierung durch Diskussion“, also der Herstellung kollektiv verbindlicher Entscheidungen aus dem Geist und über den Weg der kontroversen öffentlichen Auseinandersetzung mit fairen, transparenten und demokratisch le-

gitimierten Mitteln. Über eine Million Pageviews und 1200 Teilnehmer an den Chats und Debatten zeugen davon, dass insbesondere in der heißen und medial umkämpften Wahlkampfphase eine Nachfrage für vertiefende und diskursive Angebote besteht. •

LITERATUR:

- Bieber, Christoph (2001): Politische Online-Inszenierungen. In: Kleinsteuber, Hans-J. (Hg.): Aktuelle Medien-Trends in den USA. Wiesbaden. S. 265-279.
- Bremer, Claudia/ Fechter, Mathias (1999 Hg.): Die Virtuelle Konferenz - Neue Möglichkeiten für die politische Kommunikation Grundlagen, Techniken, Praxisbeispiele. Essen.
- Hebecker, Eike (2002): Digitale Delegierte? Funktionen und Inszenierungsstrategien virtueller Parteitage. In: Alemann, Ulrich von/Marschall, Stefan (Hg.): Parteien in der Mediendemokratie. Wiesbaden. S. 232-255.
- Hebecker, Eike (2001): Das politische System von dol2day: Die Schule der E-Demokratie? In: Bieber, Christoph (Hg.): Partei-
- politik 2.0. Der Einfluss des Internets auf parteiinterne Kommunikations- und Organisationsprozesse. Bonn, S.114-127.
- Thimm, Caja/Schäfer, Holger (2001): Politische Kommunikation im Internet: Hyper-Textsorten und politische Semantik im Online-Wahlkampf. In: Diekmannschönke, Hajo/Meissner, Iris (Hg.): Politische Kommunikation im Internet: Hyper-Textsorten und politische Semantik im Online-Wahlkampf. Tübingen. S. 199-223.
- Westermayer, Till (2001): Zur Funktionsweise virtueller Parteitage. In: Bieber, Christoph (Hg.): Parteipolitik 2.0. Der Einfluss des Internets auf parteiinterne Kommunikations- und Organisationsprozesse. Bonn. S. 48-71.



CyberCash

Das Geld im Internet

Sighard Neckel

Wirtschaftliche Aktivitäten privater Haushalte vermittelt Online-Transaktionen haben in den letzten Jahren zunehmend an Bedeutung gewonnen. Gegenwärtig nutzen etwa 25 Millionen Deutsche im Alter von 14 bis 69 Jahren regelmäßig den Internetzugang eines PC. Neben Informationssuche, E-Mail-Kommunikation und Unterhaltungsangeboten spielt dabei auch der E-Commerce – wie Homebanking, Online-Shopping oder netzgebundene Auktionen – eine wichtige Rolle. Interessante Phänomene dieser „virtuellen Ökonomie“ sind, dass die „Zahlungsmoral“ bei Online-Transaktionen vergleichsweise niedrig ist und Nutzer die wirtschaftliche Internetkommunikation häufig mit Sicherheitsmängeln und Kontrolldefiziten verbinden. Eine Erklärung hierfür könnte die fehlende physische Präsenz von Waren, Akteuren und Zahlungsmitteln im Internet sein. Vor allem das Geld verwandelt sich: Es nimmt die Gestalt bloßer Zeichen an, die – wie alle anderen digitalen Symbole auch – im Computer erzeugt werden. Durch die Internetökonomie sieht sich privates wirtschaftliches Handeln damit vor besondere Herausforderungen gestellt: Der Cyberspace ist unendlich, die Möglichkeiten der privaten Haushaltsführung aber sind immer begrenzt, was die Rückbindung virtuel-

ler Transaktionen an die jeweilige Lebenswelt zu einer komplexen und anspruchsvollen Aufgabe macht. Die Auswirkungen solcher Veränderungen privater wirtschaftlicher Aktivitäten durch das Internet sind bisher jedoch noch kaum untersucht worden. Diese Forschungslücke will das Projekt „CyberCash“ schließen, das sich mittels „ethnographischer“ Methoden wie teilnehmende Beobachtung, „dichte Beschreibung“ und offenes Interview mit der alltäglichen Wirklichkeit der privaten Internetökonomie bei ausgewählten Nutzergruppen befasst. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Erforschung der typischen Handlungsmuster, mit denen verschiedene Gruppen von „Usern“ mit den wirtschaftlichen Angeboten des Internets umgehen. •

Sighard Neckel, Jahrgang 1956, ist Professor für Allgemeine Soziologie an der Universität Gießen und Mitglied in der Sektion I des ZMI. Prof. Neckel studierte Soziologie, Rechtswissenschaft und Philosophie an der Universität Bielefeld und an der FU Berlin. Als wissenschaftlicher Mitarbeiter und Assistent legte er dort auch seine Promotion ab und erlangte die Habilitation. Nach Lehrtätigkeit an der Duke University (USA) und Professuren an den Universitäten Siegen und Wuppertal hat er seit 2001 die Professur für Allgemeine Soziologie am Institut für Soziologie der Universität Gießen inne. Zugleich gehört er der Leitung des Instituts für Sozialforschung in Frankfurt/M. an. Er ist Mitherausgeber der Zeitschrift für Sozialwissenschaft „Leviathan“ und hat zahlreiche Bücher und Aufsätze veröffentlicht, die vielfach übersetzt worden sind. Seine gegenwärtigen Arbeitsschwerpunkte liegen in der Soziologie des Ökonomischen, der Kulturosoziologie und in der Ungleichheitsforschung.



JUSTUS-LIEBIG-



UNIVERSITÄT
GIESSEN

Prof. Dr. Sighard Neckel

Institut für Soziologie
Karl-Glöckner-Str. 21, Haus E
35394 Gießen
Tel.: 0641/99-23220/1
Fax: 0641/99-23229
E-Mail: sighard.neckel@sowi.uni-giessen.de