

## **Boller, Sebastian: Partizipation per Internet - Chance oder Mythos?**

Nexum: Oktober 2001/ Heft 5

Das Wahrzeichen von Bielefeld ist die Sparrenburg. Eine mittelalterliche Festung, hoch über der Stadt, auf dem Turm flattert das Wappen der Stadt, und rund um die Burg wuchert üppiges Grün: die Bäume des Teutoburger Waldes. Schön sieht das aus, doch bald vielleicht nicht mehr, denn die Bäume sollen fort. Die Verwaltung der Stadt hat beschlossen, dass man vor lauter Wald die Burg nicht mehr sieht, und plant deshalb, den gesunden Baumbestand zu opfern, um Sichtschneisen zu schaffen. Dagegen hagelt es Proteste, nicht nur im Umweltzentrum der Stadt, sondern auch im Internet. Wählt man [www.webwecker-bielefeld.de](http://www.webwecker-bielefeld.de), so kann man nicht nur alles Wesentliche über einen Einwohnerantrag zur Rettung der Bäume erfahren, sondern sich selbst mit Kritik und Kommentar an der Debatte über das Baumab-Projekt beteiligen. Und vielleicht auf diese virtuelle Weise einen Beitrag zur Rettung der Buchen und Eichen leisten.

Im World Wide Web gibt es inzwischen eine Vielzahl ganz unterschiedlicher Projekte und Initiativen mit der Zielsetzung, mehr politische Mitbestimmung in den verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen durchzusetzen. Hierbei wird einerseits versucht, die technischen Möglichkeiten des Internet für basisdemokratische Prozesse im Sinne einer aktiven Bürger/innenbeteiligung (z.B. durch e-Demokratie, Diskussionsforen, Netzkampagnen, Demokratie-Chats etc.) verfügbar zu machen. Andererseits wird das Medium seit längerem von Parteien, Verbänden, Initiativen, Schulen, Kirchen, etc. als Präsentations- und Informationsplattform für deren eigene Zwecke genutzt. An die neuen Möglichkeiten einer "e-Demokratie", die die Neuen Medien mit sich bringen, werden von vielen Seiten hohe Erwartungen gestellt. Wie sind solche Projekte in ihrer Wirkung einzuschätzen? Welche Chancen bieten sie unter welchen Voraussetzungen? Und: Welche Rolle spielt die Medienpädagogik, wenn es um die politische Beteiligung unterschiedlicher gesellschaftlicher Gruppen geht?

Betrachten wir zum Beispiel das "Winni-Web":

[www.winni-web.nrw.de](http://www.winni-web.nrw.de). Dieses landesweite Projekt des Städtenetzwerks NRW fungiert als interaktive Informations- und Kommunikationsplattform und will

Kinder und Jugendliche aktiv an der Gestaltung der Lebenswelten in ihrem Umfeld beteiligen. Hier können junge Leute Ideen zu unterschiedlichen Themen austauschen und diskutieren, von eigenen Erfahrungen berichten, sich über jugendrelevante Fragen informieren und - nicht zuletzt - bei anderen Jugendlichen und Erwachsenen nach Unterstützungsmöglichkeiten für ihre Vorhaben suchen.

Kindern und Jugendlichen wird ferner die Gelegenheit gegeben, über interessante Events, Projekte und Ereignisse zu berichten oder auf Problemlagen und Missstände aufmerksam zu machen. Das seit 1996 bestehende Winni-Web versucht in einigen seiner Angebote, zwischen den Interessen und Meinungen der erwachsenen Generation einerseits und den Anliegen und Bedürfnissen von Kindern und Jugendlichen andererseits zu vermitteln. Dem Projekt kommt insofern eine Bedeutung zu, als es als "virtuelle" Mittler- und Austauschstelle für "real" stattfindende Aktivitäten und Prozesse dient. Hierdurch werden Rahmenbedingungen geschaffen, innerhalb derer junge Menschen ihre persönlichen Partizipationserfahrungen machen können, um daraus lehrreiche Schlüsse für ihren politischen Sozialisationsprozess zu ziehen.

Freilich erreicht einstweilen die Wirklichkeit nicht immer den eigenen Anspruch. Den Anspruch etwa, für alle Städte des Landes NW kommunale Ansprechpartner zu bieten. Man suche sich eine Stadt aus, häufig heißt das Ergebnis: "Diese Stadt hat noch keinen Ansprechpartner benannt." Das Projekt ist noch im Aufbau, und vielleicht wird eines Tages tatsächlich zu Gold, was da bisher nur verheißungsvoll glänzt. Der Weg zur Bürgernähe ist weit.

Erfolgreich auf diesem Weg ist offenkundig die eingangs erwähnte Website, die unter [www.webwecker-bielefeld.de](http://www.webwecker-bielefeld.de) abrufbar ist. Die Chancen für diese Initiative sind schon deswegen größer, weil sie sich auf den überschaubaren Gesichtskreis einer einzigen Stadt beschränkt. Das bundesweit erste Projekt dieser Art hat das Ziel, unterschiedlichen gesellschaftlichen Gruppen (Gewerkschaften, Jugendlichen, Senioren, Bürgerinitiativen, demokratischen Parteien etc.) mehr Beteiligungsmöglichkeiten in der Bielefelder Lokalpolitik einzuräumen. Der Webwecker tickt für mehr direkte Demokratie und Bürgernähe durch eine aktive Beteiligung der Stadtbewohner. Die können sich etwa an lokalen Initiativen und Projekten beteiligen, die sich u.a. mit

Stadtentwicklungsfragen (z.B. Verbesserung der städtischen Verkehrssituation) oder sozialpolitischen Themen beschäftigen. Nachrichten aus der Lokalpolitik und eine gut sortierte Linkliste zu den Themen e-Demokratie, Globalisierung, Menschenrechte, Kultur, Medien etc. stellen einen großen Teil des Angebots dar und ermöglichen umfassende Information. Das Forum Lokalpolitik bietet – zumindest theoretisch – die Möglichkeit zur Diskussion unterschiedlicher Themen. Allerdings zeigt eine Stichprobe auch, dass das Forum von den Bielefelder/ innen bislang nicht recht angenommen wurde. An der Gestaltung der Webseite kann es nicht liegen, sie ist ansprechend und lädt zur Beteiligung ein. Es muss andere Gründe haben, dass in diesem Fall, der kein Einzelfall ist, die Maus als Mittel zum Einmischen nur wenig genutzt wird. Ist das Internet als politisches Steuerinstrument noch nicht bekannt genug? Oder ist die Erwartung zu schwach, dass sich auf virtuellem Wege die Wirklichkeit verändern ließe? Dabei bieten gut funktionierende Diskussionsplattformen gerade auf lokaler Ebene die Chance, per PC Einfluss vor Ort zu nehmen. Solche Effekte wären etwa dann zu erwarten, wenn sich Diskussionsteilnehmer/innen in der "realen" Welt treffen und sich zu organisieren beginnen.

Um politische Einflussnahme im weitesten Sinne geht es auch bei einem bundesweiten Online-Angebot des Vereins "pol-di.net". Das mit dem "Grimme Online Award Medienkompetenz" ausgezeichnete Projekt versucht, durch die Websites [www.politik-digital.de](http://www.politik-digital.de) und [www.europa-digital.de](http://www.europa-digital.de) die "demokratische und digitale Entwicklung der europäischen Informationsgesellschaft" (Satzung) zu fördern. Im Mittelpunkt des Interesses stehen hierbei die Verbesserung demokratischer Mitbestimmungsmöglichkeiten der Bürger/innen sowie das Bestreben, mehr Transparenz in politischen Prozessen und Institutionen zu realisieren. Internetnutzer/innen haben bei "politik-digital" u.a. die Möglichkeit, mit politischen Vertreter/innen in einem zuvor festgelegten Rahmen zu chatten oder sich in einem der 13 thematisch geordneten Diskussionsforen mit anderen auszutauschen. Die Erläuterungen zu Netzkampagnen zeigen beispielhaft, auf welche Weise politische Einflussnahme via Internet funktionieren kann: Ein Interessent oder eine Gruppe schlägt einen entsprechenden Petitionstext vor, der ins Netz gestellt, diskutiert und mit Hilfe der digitalen Unterschrift unterzeichnet werden kann. Die gesammelten Unterschriften werden den zuständigen politischen Behörden übergeben, welche - im Idealfall - auf das Anliegen der Bürger/innen reagieren. Eine Online-Petition für das generelle

Verbot unerwünschter Werbemails ("Spam") wurde auf diese Weise zwar von über 25.000 Menschen unterzeichnet, hatte jedoch nicht die erwünschte Gesetzesänderung zur Folge.

Trotz der nicht immer befriedigenden, aber unbestreitbaren Möglichkeiten, die das Internet für die Verwirklichung politischer Partizipation bietet, bleibt die Frage nach der faktischen politischen Relevanz. Lassen sich politisch eher Desinteressierte durch die interaktiven Möglichkeiten des Internet tatsächlich zu einem gesellschaftspolitischen Engagement bewegen, oder sind es die ohnehin politikinteressierten "Bildungseliten", denen hierdurch eine weitere Chance zur Artikulation ihrer Interessen geboten wird?

Noch zeigt sich die Politik eher unbeeindruckt von den basisdemokratischen Möglichkeiten des Internet. Gleichwohl ist die Wirkung einzelner Projekte in der "Offline-Welt" nicht zu übersehen. So riefen etwa die zahlreichen Einsprüche im Internet gegen rechte Inhalte im Internet ein großes Medienecho hervor und belebten auch offline den Diskurs über das Thema. Auch wenn über das Internet vordergründig zunächst keine politisch ausschlaggebenden Entscheidungen getroffen werden, sollte die Wirkung solcher Projekte auf den politischen Sozialisationsprozess der Beteiligten nicht unterschätzt werden.

Über Erfolg oder Misserfolg von Beteiligungsprojekten entscheiden mehrere Faktoren. So bedarf es neben einer stabilen Gruppe motivierter, interessierter und fachkundiger Initiator/innen der notwendigen finanziellen und strukturellen Absicherung. Nicht ohne Bedeutung sind auch öffentlichkeitschaffende Effekte anderer Medien, durch die ein Projekt u.U. erst den notwendigen Bekanntheitsgrad erlangt. Schließlich müssen die Teilnehmer/innen an e-demokratischen Diskursen die Erfahrung machen können, dass ihre Stellungnahmen mehr sind als abgelassener Dampf, der in den Weiten des World Wide Web wirkungslos vergeht. Angesichts vieler ungenutzter und veralteter Diskussionsplattformen und Gästebücher kann von einer Partizipationseuphorie im Internet (noch) nicht die Rede sein. Sollen Menschen grundsätzlich an demokratischen Prozessen partizipieren, müssen ausnahmslos alle Bevölkerungsgruppen Zugang zum weltweiten Netz erhalten – mit allen Chancen und Risiken einer solchen Entwicklung. Und freilich kommt es darauf an, dass das Netz dann auch engagiert und kundig genutzt wird. Demnach muss es Aufgabe der Medienpädagogik sein, die Ausbildung von

Medienkompetenz weiterhin zu fördern. Eine kompetente Mediennutzung ist und bleibt Grundvoraussetzung für die Teilnahme am gesellschaftspolitischen Diskurs – in der virtuellen wie in der wirklichen Welt.

[www.elektronische-demokratie.de](http://www.elektronische-demokratie.de)

Modellversuch des Bundestags zu den Möglichkeiten der elektronischen Demokratie.

[www.politikforum.de](http://www.politikforum.de)

Großes Forum für politische Diskussion, Information und Meinungsaustausch.

[www.edupolis.de](http://www.edupolis.de)

Plattform für virtuelle Konferenzen und Informationsbörse mit Veranstaltungshinweisen, Rezensionen, Projektbeispielen, Links und Texten zum Thema Internet, Demokratie und politische Bildung.

[www.heise.de/tp/](http://www.heise.de/tp/)

"Telepolis" - Ein Online-Magazin für Netzkultur, das sich mit den Phänomenen der globalen Medienentwicklung auseinandersetzt.

[www.dol2day.de](http://www.dol2day.de)

Digitales Simulationsspiel einer großen Politik-Community mit allem, was zu einer "virtuellen Demokratie" gehört.

[www.metropolis.de/foren/towerofpower/newest.php](http://www.metropolis.de/foren/towerofpower/newest.php)

Das Demokratieforum der Internet-Community Metropolis. Aktuelle Diskussionen zu unterschiedlichen politischen Themen.

[www.jugendline.de](http://www.jugendline.de)

Jugendliche beraten Jugendliche online. Beispielhaftes Peer-Involvement-Projekt zum Thema Verantwortungsübernahme Jugendlicher.

[www.wirfuerberlin.de](http://www.wirfuerberlin.de)

Parteigründung Berliner Jugendlicher mit dem Ziel die Interessen Jugendlicher in der Gesellschaft besser zu vertreten.

[www.kinderpolitik.de](http://www.kinderpolitik.de)

Infostelle Kinderpolitik beim Deutschen Kinderhilfswerk mit Materialien, Projektdatenbank, Bibliothek, Diskussionsforum etc.

[www.jugendpolitik.net](http://www.jugendpolitik.net)

Informationen des BDJ zum Thema Jugendpolitik.

[www.jungesberlin.de](http://www.jungesberlin.de)

Jugendportal für den Berliner Raum und Jugendzeitschrift "vorsprung". Viele aktuelle Informationen zu jugendrelevanten Themen.

[www.vj-club.net](http://www.vj-club.net)

Von der Universität Münster getragenes, gut gestaltetes "virtuelles Jugendzentrum", das auch interessierten und engagierten Erwachsenen offensteht.

[www.jom.rlp.de](http://www.jom.rlp.de)

Das Jugend-Online-Magazin des Landes Rheinland-Pfalz. Interaktive Informations- und Kommunikationsplattform für Jugendliche. Die Arbeit des Jugendredaktionsteams besteht u.a. aus der Aufbereitung von Themen aus Politik, Bildung, Freizeit, Sport, Medien, Umwelt etc.

### **Buchtipps:**

Kuhn, Hans-Peter: Mediennutzung und politische Sozialisation. Eine empirische Studie zum Zusammenhang zwischen Mediennutzung und politischer Identitätsbildung im Jugendalter. Opladen: Leske + Budrich 2000.

Forum Medienethik 1/2001. E-Demokratie = Ende der Demokratie? München, kopaed.